

ADVENTURE GAMES ÉLD ÁT A TÖRTÉNETET

A BÖRTÖN SZABÁLYKÖNYV

Kalandjáték 1-4 játékos számára, 12 éves kortól

Ez egy kooperatív játék, melyben közösen próbáltok kijutni egy várbörtönből. Három nagy fejezetben élitek át a történetet – amelynek szereplői is vagytok. A fejezetek végigjátszása egyenként mintegy 90 percig tart.

A játékot bármikor, vagy akár a fejezetek végén elmenthetitek (ld. a 7. oldalon). Így ha felfüggesztitek a játékot, ugyanott folytathatjátok a következő alkalommal. Természetesen végigjátszhatjátok egyetlen menetben is.

Fontos! Semmilyen kelléket ne nézzetek meg a játék megkezdése előtt! Nem szabad sem a könyvet átlapozni, sem a kalandkártyákat nézegetni. Várjátok meg, amíg a játék erre felszólít!

A játék kellékei



18 helyszínkártya



4 karakterkártya



4 karakterfigura



2 műanyag
tasak



1 Kalandok könyve



12
egészségkártya



2 körindító kártya
(A kör menete)



83 kalandkártya
(10-92)



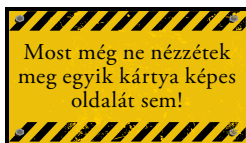
3 küldeteskártya
(A1–A3)



5 zárókártya
(E1–E5)

Előkészületek

A **helyszínkártyákat**, a **kalandkártyákat**, a **küldeteskártyákat** és a **zárókártyákat** helyezték az asztalra külön-külön, lefordított paklikban.
A **Kalandok könyvét** készítsék ki az asztalra.



Ellenőrizzétek, hogy a helyszínkártyák és a kalandkártyák betű- illetve szám szerinti sorrendben vannak-e.

Húzzátok fel az **A helyszínkártyát** a pakliból és helyezzétek **képpel felfelé** az asztal közepére. Hagyjatok elég helyet a kártya körül további helyszínek számára!
A többi helyszínkártyát **lefordított pakliban** helyezzétek készenlétbe. A 83 számozott kalandkártyából képezzetek egy paklit, majd **lefordítva** helyezzétek azt a helyszínkártya-pakli mellé. A kártyák hátlapja mindkét pakliban számokkal vagy betűkkel van jelölve azért, hogy egy bizonyos kártya keresésekor véletlenül se lássatok bele a történetbe.



Előkészületek 2-4 játékos esetén

Minden játékos választ egy karaktert, majd magához veszi az ahhoz tartozó **karakterkártyát** és a megfelelő színű **figurát**. Az egészségkártyákból a következők szerint kapnak a játékosok, majd azokat a színes oldalukkal felfelé maguk elé teszik:
4 játékos esetén 3 egészségkártya
3 játékos esetén 4 egészségkártya
2 játékos esetén 6 egészségkártya.

A körindító kártyákat helyezték az asztal közepére, mindenki által látható helyre.
A nem használt karakterekhez tartozó kártyákat és figurákat tegyék vissza a dobozba.

Egyszemélyes játék előkészületei

A játék egyedül is játszható. Ebben az esetben a játékos két (vagy több) karaktert irányít egyszerre, melyeket szabadon választhat.

Általános tudnivalók

- Ez egy **kooperatív játék**. Együtt beszélitek meg, mi legyen a következő lépés, milyen tárgyakat kombináljatok, milyen mezőket fedezzetek fel.
- Minden fejezet után és a játék végén **értékelésre** kerül sor. Az elért eredmény azonban nem befolyásolja a történet kimenetelét.
- Fontos!** Legyen kéznél papír és toll, érdemes **jegyzetelni!** Például: hol nem jártatok még, milyen elkötetlen szálak maradtak, hová akartok menni, mit kellene kipróbálni. Ez különösen akkor hasznos, ha elmentitek a játékot és máskor folytatjátok.
- Ha elakadtok, nézzétek meg a **súgót** a 10-14. oldalon! Keressétek meg az adott kalandkártya vagy mező számát. Ott megtaláljátok, hogy mi a teendő, mire van szükség a továbblépéshez. A súgó használatáért nem jár büntetőpont!
- A szövegeket mindig hangosan olvassátok fel.
- Ha egy kártyán vagy a könyvben olyan információ olvasható, amely ellentmond a szabálykönyvnek, mindig a kártya, illetve a Kalandok könyve szövege a mérvadó.

A játék menete

Az kezd a játékot, aki legutoljára látott fantasy filmet vagy olvasott fantasy regényt. A csapat minden tagja elvégzi a következő fázisokat a saját körében:

- 1) Karakter mozgatása
- 2) Egy akció végrehajtása

Bármikor a kör folyamán: kalandkártyák megosztása.

Ezután az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra.

1) Lépés a karakterrel

A karakterfiguráddal tetszőleges mezőre léphetsz a már elérhető helyszíneken.

A lépés hossza nincs korlátozva. Az egyetlen feltétel, hogy a helyszín még legyen nyitva, azaz képpel felfelé az asztalon legyen.

Újabb helyszínek megnyitására a könyv ad majd utasítást.

Ne tedd a karakterfigurát közvetlenül a mezőszámokra, hanem a szám mellé.



Az ábrán a második helyszín képe életlen, hogy ne áruljon el túl sokat a játékból!

2) Egy akció végrehajtása

A **körödben** hajts végre egyet az alábbi akciók közül:

- a) **Fedezz fel egy számozott mezőt, VAGY**
- b) **Kombinálj (rendelj egymáshoz) két kalandkártyát, VAGY**
- c) **Kombinálj egy kalandkártyát egy mezővel.**

a) Számozott mező felfedezése

Minden helyszínen több mező van, amely felfedezésre vár. Minden ilyen **mezőt** egy **háromjegyű szám** jelez.

Ez a mezőszám.



Azt a mezőt, amelynél a karaktered áll, felfedezheted. **Olvasd fel hangosan a könyvből azt a részt, amely a mezőnek megfelelő háromjegyű szám mellett található.** Ezzel információhoz juthatsz, megtudtok egy további részletet a történetből, vagy újabb kalandkártyákat vehettek fel.

Megjegyzés: Előfordul, hogy egy-egy helyszínrre vissza kell térnetek, mert ott új információ vár, vagy új kártyák érhetők el.

A kártyákra vonatkozó szabályok

Egyes bejegyzések kalandkártyák húzására vagy eldobására utasítanak. Teendők, ha az alábbiakra szólít fel egy bejegyzés:

- Húzz egy vagy több **kalandkártyát** a **kalandkártya pakliból**: vedd fel a kártyákat és tedd magad elé **képpel felfelé** – hacsak az utasítás mást nem mond. Ezzel a kártyák bekerülnek a **tárgykészletedbe**.
- Helyezz **vissza egy kalandkártyát a pakliba**: tedd a kártyát lefordítva a pakliba, az eredeti helyére.
- Tegyél **vissza egy vagy több kalandkártyát a dobozba**: rakd vissza a kártyá(ka)t a dobozba; ezeknek nem lesz már szerepe a játékban. Mindegy, hogy épp kinél és hol van az adott kártya.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy olyan kártya felhúzására kapsz utasítást, amely már ott van egy játékosnál. Az ilyen instrukció nyilvánvalóan érvénytelen.

Az is megtörténhet, hogy olyan kártya visszatételére szólít fel egy bejegyzés, amely már kikerült a játékból. Az ilyen instrukció is érvénytelen. **A játékból eltávolított kártyák a továbbiakban már nem kerülnek vissza.** A többi esetben is úgy kövesd az utasításokat, ahogy az lehetséges.

b) Két kalandkártya kombinálása

Egyes mezőkön kalandkártyákat vehetsz fel. Ezeket a játék során egymáshoz rendelheted, azaz **kombinálhatod (és kombinálnod kell)** bizonyos más kalandkártyákkal vagy mezőkkel. Lesz olyan eset, amikor egyértelmű az összerendelés — és olyan is, amikor nem. Két kalandkártya kombinálásakor **nincs jelentősége annak, hogy épp melyik mezőn tartózkodsz.**

c) Kalandkártya és mező kombinálása

Ahhoz, hogy **egy kalandkártyát és egy mezőt egymáshoz rendelj**, az adott mezőn kell állnod.

A kombinálás menete

Egy kalandkártya kombinálása egy másik kártyával vagy egy mezővel azt jelenti, hogy azok sorszámát egymás mellé állítod, így egy összevont számot kapsz. Nézd meg a számokat: a kalandkártyák bal felső sarkában egy **kétjegyű** szám látható, míg a mezőket **háromjegyű** szám jelöli. **Az összevonas a két szám közül az alacsonyabbal kezdődik, utána következik a nagyobb szám.** Így a kombináció négy- vagy ötjegyű szám lesz (ld. az alábbi példát). Ezután keresd meg a könyvben a kapott számmal jelzett bejegyzést és olvasd fel hangosan!

Az alábbi példa — mely nem szerepel a játékban — bemutatja a kombinálás menetét.

Nálad van a 10. (macskaeledel konzerv) és a 15. (konzervnyitó) kártya. Egy macska bújjik meg a priccs alatt a 601. mezőn. Ahhoz, hogy enni adj a macskának, fel kell nyitnod a konzervet. Ha kombinárod a 10. és 15. kártyát, a kombináció száma 1015 lesz. Ezt a számot megkeresed a könyvben: „Ügyes! Sikertült kinyitnod a konzervet. Tedd vissza a 10. és 15. kalandkártyát a dobozba, majd húzd fel a 12. számút.” A 12. kártyán a felnyitott konzerv látható.



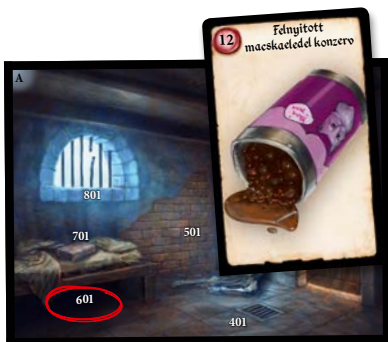
A következő körben kombináld a 12. kártyát a macskával, a 601. mezőn. Keresd meg az így kapott 12601. bejegyzést és olvasd fel...

Fontos! A játék mindig közli, ha egy kártyát vissza kell tenni a dobozba.

Amíg ilyen utasítás nincs, tartsd meg a kalandkártyákat! Ha a kapott számkombináció nem szerepel a könyvben, az azt jelenti, hogy az adott kártyák nem kombinálhatók egymással vagy az adott akcióhellyel. Próbálj ki egy másik kombinációt!

Kalandkártya soha nem kombinálható karakterkártyával. Egyes kalandkártyák többször is kombinálhatók, más-más kalandkártyákkal vagy mezőkkel.

Ha egy adott kombinációhoz nem tartozik bejegyzés, lépj tovább a következő fázisra. További akciókat már csak a következő körben tehetsz.



Kártyák megosztása

A körödben bármikor, **bármennyi kártyát megoszthatsz a többiekkel.** (Mintha elszaladnál valakihez, hogy átadj egy tárgyat).

Egészség

A játék elején minden játékos meghatározott számú egészségkártyát kap:

- 4 játékos esetén 3 egészségkártya
- 3 játékos esetén 4 egészségkártya
- 2 játékos esetén 6 egészségkártya.

A játék során előfordul, hogy egészségpontokat veszítesz. Minden **egészségpont elvesztésekor** meg kell fordítanod egy egészségkártyát, hogy a **sötét oldalra nézzon felfelé.**

Ha olyankor veszítesz egészségpontot, amikor az összes kártyád a sötét oldalára van fordítva, az egyik kártyát vissza kell tenned a dobozba.

Ezt a kártyát már nem kapod vissza a játék során.

Az utolsó egészségkártya azonban nem veszíthető el!



Ha már csak egy egészségkártyád maradt és az is a sötét oldalával néz felfelé, a tőled balra ülő játékos lesz az, aki helyetted elveszít egy egészségpontot. Mintha az ő karaktere a saját testével védené meg a te karakteredet a veszedelemtől.

A játék során lehetőség adódik a **gyógyulásra is**. Ilyenkor a lefordított egészségkártyát visszafordíthatod a színére. A dobozba visszatett egészségkártyák **már nem gyógyíthatók**.

A játékállás mentése

A játék mentésekor készítesek fotót az aktuális játékállásról és a nálatok levő kalandkártyákról. Természetesen papírra is lerajzolhatjátok fotó helyett. Feltétlenül írjátok fel minden játékos aktuális egészségi állapotát is és azt, hogy hol állnak a figuráitok! Jegyezzétek fel a még nyitott szálakat, például hogy milyen kártyákat akartok kombinálni, milyen helyszíneket terveztek felfedezni. Ez lehetővé teszi, hogy ott folytassátok a játékot, ahol abbahagytátok. Ezután az összes felfedett helyszínt, a megszerzett kaland- és karakterkártyákat tegyétek bele egy tasakba, a még fel nem húzott helyszín- és kalandkártyákat pedig egy másik tasakba. A játékból eltávolított helyszín- és kalandkártyák maradjanak továbbra is a dobozban. Amikor legközelebb folytatjátok a játékot, a képek/jegyzetek alapján rendezzétek el a helyszín- és kalandkártyákat, majd tegyétek a figurákat a megfelelő mezőkhöz.

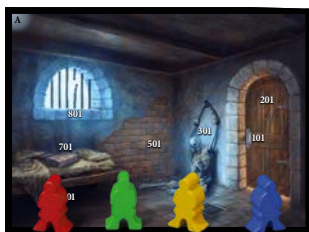
A játék vége

A játék három fejezetből áll. A történet végét a harmadik fejezet befejezésekor tudjátok meg. Ezután következik az értékelés. A szabálykönyv 15. oldalán ellenőrizhettek, milyen eredményt értetek el. Nem jó ötlet előre megnézni az értékelést; jobb, ha azonnal nekikezdtetek a játéknak!

Itt ugyanis nem is az értékelés eredménye a fontos, hanem a játékelmény: a felfedezés, a történet menetének befolyásolása!

A játék indítása

Most már mindent tudtok, kezdhettek a játékot. Helyezzétek a **karakterfigurákat az A jelű helyszínre és olvassátok fel a könyv 5. oldalán a 100. bejegyzést!**



Kalandnapló

Ezen az oldalon (vagy egy külön papírlapon) feljegyezhetitek az aktuális játékállást: a már felfedett helyszínkártyákat, a nálatok levő kalandkártyákat, a karakteretek helyét, valamint az egyes játékosok egészségi állapotát. Írjátok fel a fejezetvégi értékelések eredményét is!

1. fejezet pontszáma	2. fejezet pontszáma	3. fejezet pontszáma	Összesített pontszám

1. fejezet pontszáma	2. fejezet pontszáma	3. fejezet pontszáma	Összesített pontszám

Figyelem! Spoiler! A következő oldalon kezdődik a sűgő!

Kalandkártya súgó

- 10: Az 501. mezőn. Kombinálható: 11.
- 11: A 801. mezőn. Kombinálható: 10.
- 12: A 12. kártyát a 10. és 11. kombinálásával kapod meg (1011. bejegyzés). Kombinálható: 201.
- 13: A 601. mezőn. Kombináld a 20. és 25. kártyával (132025. bejegyzés) a 709. nyitásához.
- 14: A 14. kártyát a 10. és 701. (10701. bejegyzés), vagy a 12 és a 701. kombinálásával kapod (12701. bejegyzés). Megmutatja, hogy a három bronzkulcs közül hol találsz kettőt.
- 15: A 301. mezőn. Ezzel vásárolhatsz a 407. mezőn.
- 16: A 16. kártyát a 13. és 301. kombinálásával kapod. 2 ponttal növeli a fejezetvégi pontszámot.
- 17: A 307. mezőn. Kombinálható: 509.
- 18: A 407. mezőn vásárolhatod. Kombinálható: 26.
- 19: A 407. mezőn vásárolhatod. Kombinálható: 608.
- 20: A 407. mezőn vásárolhatod. Kombináld a 13. és 25. kártyával (132025. bejegyzés) a 709. nyitásához.
- 21: A 607. mezőn. Ezzel vásárolhatsz a 407. mezőn.
- 22: A 309. mezőn. Ezzel vásárolhatsz a 407. mezőn.
- 23: A 809. mezőn. Ezzel vásárolhatsz a 407. mezőn.
- 24: A 107. mezőn. Kombinálható: 409.
- 25: A 25. kártyát a 17. és 509. kombinálásával kapod. Kombináld a 13. és 20. kártyával (132025. bejegyzés) a 709. nyitásához.
- 26: Az 509. mezőn. Kombinálható: 18. vagy 24., a kártya ezután eldobható.
- 27: A 602. mezőn. Segítség a 41. és 42. dekódolásához.
- 28: A 213. mezőn. Kombinálható: 502. és 802.
- 29: A 702. mezőn. Kombinálható: 605.
- 30: A 302. mezőn. Kombinálható: 507.
- 31: A 31. kártyát a 30. és 507. kombinálásával kapod. Kombinálható: 205.
- 32: A 402. mezőn. Kombinálható: 38.
- 33: A 303. mezőn. Kombinálható: 40.
- 34: A 408. mezőn. Kombinálható: 104.
- 35: A 312. mezőn. Kombinálható: 105., 205., 304., 404.
- 36: A 406. mezőn. Kombinálható: 49.
- 37: A 383. mezőn. Csapdákra figyelmeztet (X).
- 38: A 108. mezőn. Kombinálható: 32.
- 39: A 39. kártyát a 32. és 38. kombinálásával kapod. Kombináld az 55. kártyával, és legyőzheted a szörnyet!
- 40: A 102. mezőn. Kombinálható: 33.
- 41: A 41. kártyát a 33. és 40. kombinálásával kapod.
- A 27. kártya segít a dekódolásban. Tippet ad a szörny legyőzéséhez.

- 42: A 42. kártyát a 31. és 75. kombinálásával kapod. A 27. kártya segít a dekódolásban. Háttér a történethez.
- 43: A 606. mezőn. Kombinálható: 105., 205., 304., 404.
- 44: A 44. kártyát a 24. és 409. kombinálásával kapod. 2 ponttal növeli a fejezetvégi pontszámot.
- 45: A 204. mezőn. Megmutatja, hogy juthatsz el a 311. alagútban az O jelű helyszínre (balra, balra, jobbra).
- 46: A 111. mezőn. Kombinálható: 47., 52., 71.
- 47: A 312. mezőn.
- 48: A 215. mezőn. Kombinálható: 50.
- 49: A 110. mezőn. Kombinálható: 36.
- 50: A 611. mezőn. Kombinálható: 48.
- 51: Az 51. kártyát a 36. és 49. kombinálásával kapod. Kombinálható: 401.
- 52: A 107. mezőn.
- 53: A 306. mezőn. A 214. mezőn lesz rá szükség a rejtvény megfejtéséhez.
- 54: Az 54. kártyát a 48. és 50. kombinálásával kapod. Kombinálható: 310.
- 55: Az 55. kártyát megkapod, ha a K helyszínre lépsz. Kombinálható: 39.
- 56: A 411. mezőn. A 214. mezőn lesz rá szükség a rejtvény megfejtéséhez.
- 57: Az 57. kártyát a 19. és 608. kombinálásával kapod.
2 ponttal növeli a fejezetvégi pontszámot.
- 58: A 206. mezőn. Kombinálható: pl. 28., 36., 51. A kártya ezután eldobható.
- 59: A 106. mezőn. Kombinálható: pl. 28., 36., 51. A kártya ezután eldobható.
- 60: A 60. kártyát az 51. és 401. kombinálásával kapod. Ez a kártya egyedi befejezést ad a játéknak.
- 61: A 311. mezőn menj jobbra, majd balra. Kombinálható: 207.
- 62: A 62. kártyát a 61. és 207. kombinálásával kapod. Kombinálható: 711.
Ez a kártya egyedi befejezést ad a játéknak.
- 63: A 210. mezőn. A 214. mezőn lesz rá szükség a rejtvény megfejtéséhez.
- 64: A 303. mezőn. 2 ponttal növeli a fejezetvégi pontszámot.
- 65: A 65. kártyát a 47., vagy az 52., vagy a 71. és a 711. kombinálásával kapod.
2 ponttal növeli a fejezetvégi pontszámot.
- 66: A 66. kártyát az 54. és 310. kombinálásával kapod.
- 67: Ezt a kártyát automatikusan megkapjátok az 1. fejezet végén.
- 68: Ezt a kártyát automatikusan megkapjátok a 2. fejezet végén.
- 69: A 69. kártyát a 65. és 414. kombinálásával kapod. 2 ponttal növeli a fejezetvégi pontszámot.
- 70: Különböző, titkos utakon szerezhető meg. Kombinálható: 32. vagy 38. vagy 39.
- 71: Különböző, titkos utakon szerezhető meg.
- 72: Különböző, titkos utakon szerezhető meg. Figyelmeztet, hogy a ládával vigyázz, csapda!
- 73: Különböző, titkos utakon szerezhető meg.
- 74: A 74. kártyát a 35. vagy a 43. és a 105. kombinálásával kapod. Ha ő veled van, időnként további információkhoz juthatsz.

- 75:** A 75. kártyát a 35. vagy a 43. és a 205. kombinálásával kapod. Ha ő veled van, időnként további információkhoz juthatsz.
- 76:** A 76. kártyát a 35. vagy a 43. és a 304. kombinálásával kapod. Ha ő veled van, alkalmanként további információkhoz juthatsz.
- 77:** A 77. kártyát a 35. vagy a 43. és a 404. kombinálásával kapod. Ha ő veled van, mindig számíthatsz segítségre a harcban.
- 78:** Idd meg a kék főzetet (125). Kombinálható: 18. vagy 38., és ezután a 78. kártya eldobható.
- 79:** A 79. kártyát a 34. és 104. kombinálásával kapod. Az üveglablak egy háromjegyű kódot rejt: 347. Az 504. mezőn lesz rá szükség.
- 80:** A 80. kártyát megkapod, ha a D helyszínre lépsz.
- 81:** A 105. mezőn.
- 82:** A 308. mezőn.
- 83:** A 404. mezőn.
- 84:** A 403. mezőn.
- 85:** A 85. kártyát megkapod, ha az M helyszínre lépsz.
- 86:** Kombináld a 18. vagy 38. kártyát a 78. kártyával.
- 87:** A 711. mezőn.
- 88:** A 314. mezőn. Kombinálható: pl. 36. vagy 51. A kártya ezután eldobható.
- 89:** A 62. és 711. kombinálásával kapod. Ő meg tud gyógyítani.
- 90:** A 90. kártyát megkapod, ha az E helyszínre lépsz.
- 91:** A 91. kártyát megkapod, ha megegetsz egy patkányt (46. vagy 111.)
- 92:** Ezt a kártyát automatikusan megkapjátok a játék végén.
Lehet, hogy még jól jön egy későbbi Adventure Games kalandhoz...?

Súgó a mezőkhöz

az egyes mezőkön, azok milyen kombinációkban szerepelhetnek.

- 101:** Szöveges információ.
- 102:** Vedd fel a 40. kártyát.
- 104:** A 34. kombinálásával megkapod a 79. kártyát.
- 105:** A 35. vagy a 43. kombinálásával megkapod a 74. kártyát.
- 106:** Csapda! Vedd fel az 59. kártyát.
- 107:** Itt veheted fel a 24. és az 52. kártyát.
- 108:** Vedd fel a 38. kártyát.
- 109:** Csapda! A 705. mezőn hatástalanítható.
- 110:** Vedd fel a 49. kártyát.
- 111:** Vedd fel a 46. kártyát.
- 112:** Szöveges információ.
- 113:** Csapda!
- 114:** Szöveges információ.

- 115:** Csapda!
- 201:** Kombináld az 12. kártyával, és nyisd meg a C helyszínt.
- 202:** Nyisd meg a H helyszínt.
- 203:** Csapda!
- 204:** Vedd fel a 45. kártyát.
- 205:** A 35. vagy a 43. kombinálásával megkapod a 75. kártyát.
- 206:** Csapda! Vedd fel az 58. kártyát.
- 207:** A 61. kombinálásával megkapod a 62. kártyát.
- 208:** Szöveges információ.
- 209:** Csapda! A 705. mezőn hatástalanítható.
- 210:** Vedd fel a 63. kártyát.
- 211:** Csapda!
- 212:** Szöveges információ.
- 213:** Vedd fel a 28. kártyát!
- 214:** Rejtvény! A megfejtéshez az 53., 56., 63. és 711. szükséges. Számold meg az oldalakat, majd rakd sorrendbe nagyság szerint: 485. Utána olvasd el a 485214. bejegyzést, ezzel nyisd meg a B helyszínt.
- 215:** Vedd fel a 48. kártyát.
- 301:** Vedd fel a 15. kártyát. A 13. vagy 20. vagy 25. kombinálásával megkapod a 16. kártyát.
- 302:** Vedd fel a 30. kártyát.
- 303:** Vedd fel a 33. kártyát.
- 304:** A 35. vagy a 43. kombinálásával megkapod a 76. kártyát.
- 305:** Szöveges információ.
- 306:** Vedd fel az 53. kártyát.
- 307:** Vedd fel a 17. kártyát.
- 308:** Vedd fel a 82. kártyát.
- 309:** Vedd fel a 22. kártyát.
- 310:** Csak amikor a P helyszín már elérhető: Az 54. kombinálásával megkapod a 66. kártyát.
- 311:** A 45. kártya mutatja, hogy juthatsz el a kanálisban az O helyszínre (balra, balra, jobbra).
- 312:** Vedd fel a 35. és a 47. kártyát.
- 313:** Vedd fel a 37. kártyát.
- 314:** Csapda! Vedd fel a 88. kártyát.
- 315:** Csapda!
- 401:** Az 51. kombinálásával megkapod a 60. kártyát.
- 402:** Vedd fel a 32. kártyát.
- 403:** Vedd fel a 84. kártyát. Nyisd meg a J helyszínt.
- 404:** A 35. vagy a 43. kombinálásával megkapod a 77. kártyát.
- 405:** Nyisd meg a D helyszínt.
- 406:** Vedd fel a 36. kártyát.
- 407:** Érmék ellenében itt megvásárolhatod: 18, 19, 20.

- 408:** Vedd fel a 34. kártyát.
409: A 24. kombinálásával megkapod a 44. kártyát.
410: Szöveges információ.
411: Vedd fel az 56. kártyát.
414: A 65. kombinálásával megkapod a 69. kártyát.
415: Szöveges információ.
501: Vedd fel a 10. kártyát.
502: Kombináld a 28. kártyával és nyisd meg az L helyszínt.
503: Szöveges információ.
504: Rejtvény! A megfejtéshez a 79. szükséges. Az ablak kék mintázatából a 347. szám rajzolódik ki. Olvasd el a 347504. bejegyzést és nyisd meg a K helyszínt.
505: Csapda!
506: Szöveges információ.
507: A 30. kombinálásával megkapod a 31. kártyát.
508: Szöveges információ.
510: Nyisd meg a P helyszínt.
509: A 17. kombinálásával megkapod a 25. kártyát.
511: Csapda!
515: Szöveges információ.
601: Vedd fel a 13. kártyát.
602: Vedd fel a 27. kártyát.
605: Kombináld a 29. kártyával, és nyisd meg az i helyszínt.
606: Vedd fel a 43. kártyát.
607: Vedd fel a 21. kártyát.
608: A 19. kombinálásával megkapod az 57. kártyát.
609: Szöveges információ.
611: Vedd fel az 50. kártyát.
701: A 10. vagy 12. vagy 17. kombinálásával megkapod a 14. kártyát.
702: Vedd fel a 29. kártyát.
705: Amint a D helyszín elérhetővé vált, a kapu fölötti maszk hatástalanítható.
706: Nyisd meg a P helyszínt.
707: Szöveges információ.
709: Akkor nyitható, ha mindhárom bronzkulcs nálad van (13., 20., 25.) Kombináld a három kártyaszámot (132025) és olvasd fel a 132025. bejegyzést.
711: A 62. kombinálásával megkapod a 89. kártyát.
801: Vedd fel a 11. kártyát.
805: Nyisd meg az E helyszínt.
807: Nyisd meg a G helyszínt.
809: Vedd fel a 23. kártyát.

Ha elakadtatok, olvassátok el (akár újra) a rendelkezésre álló kártyákra és mezőkre vonatkozó tippeket! Felvetetek minden kalandkártyát, ami az egyes helyeken elérhetővé vált!

Értékelés

Az alábbi táblázatból kiderül, mennyire voltatok eredményesek!

0-9 pont: ★

Hmm... Szerencsések volt, hogy élve megúsztatok! De azért gratulálunk!

10-19 pont: ★ ★

Hősies tetteitekre emlékezni fog az utókor. Legalábbis pár hétig... Szép munka volt!

20-29 pont: ★ ★ ★

Nem is rossz! Bátran szembeszálltatok a veszélyekkel, sőt még némi kincset is sikerült megkaparintani! Ez igen!

30-39 pont: ★ ★ ★ ★

Elismerésre méltó teljesítmény! Harcoltatok, csapdákat védtetek ki, megoldottátok a rejtvényeket, megmentettétek a birodalmat. Fantasztikus eredmény!

40-49 pont: ★ ★ ★ ★ ★

Lenyűgöző! Bebizonyítottátok, hogy igazi hősök vagytok, megszabadultatok a sötét múlt árnyékától! Az egész birodalom hálás nektek. Kitűnő eredmény!

50 pont fölött: ★ ★ ★ ★ ★ ★

Zseniális! A kaland legavatottabb mesterei vagytok! Tetteitek soha nem merülnek feledésbe. A hálás utókor szobrot emel nektek, neveteget hősi énekekbe foglalja. A születendő gyermekeket rólatok nevezik el. Gratulálunk!



Szerzők

Phil Walker-Harding gyermekkora óta rajong a társasjátékokért, számos játék tervezője. Főként azokat a játékokat kedveli, amelyek különböző korú, más-más személyiségű embereket hoznak közelebb egymáshoz. Phil érdeklődési körébe tartozik továbbá a teológia, a klasszikus Hollywood-i filmek és az ókori egyiptomi mítoszok. Feleségével, Meredith-el él Sydney-ben.



Matthew Dunstan Sydney-ben született 1987-ben. A társasjátékokkal kapcsolatos első emlékei a nagynijával játszott kártyajátékok és a sakktábla, amit a nagynénjétől kapott 6 éves korában. Mindenkit azzal gyötört, hogy üljön le vele játszani. Ma vegyészként dolgozik Angliában, a Cambridge-i Egyetemen. Kutatási területe a CO₂ megkötése és elraktározása.



Játékterv: Phil Walker-Harding & Matthew Dunstan
Forgatókönyv: Phil Walker-Harding, Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth
Sztori: Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth
Szerkesztés: Ralph Querfurth, Michael Sieber-Baskal

Grafikai tervezés: Martin Hoffmann
Illusztráció: Martin Hoffmann
Dobozgrafika: „Dark Castle, Carlos Caetano”,
Adobe Stock
Dobozterv: Kreativbunker
Doboz utómunka: Folko Streese
Szöveg: Ute Wielandt
Prototípus: Kilian Vosse

Az alkotók és a Kosmos ezúton mond köszönetet mindazoknak, akik fáradságot nem kímélve segítettek a játék tesztelésében, a szabály ellenőrzésében és a hibák kiszűrésében.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.,
1034 Budapest, Bécsi út 100., Tel.: 36 1 388-4122,
email: piatnik@piatnik.hu, Származási hely: EU,
www.piatnik.hu

Termékkód: 805295
Minden jog fenntartva
MADE IN GERMANY

© 2019 KOSMOS Verlag
Stuttgart, Germany
kosmos.de