

# Fallen City of KAREZ

## JÁTÉKOS SEGÉDLET

### JÁTÉKTÁBLA SZIMBÓLUMOK

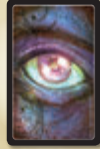
Húzz egy lapot a megfelelő pakliból



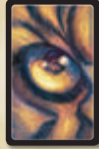
Hős



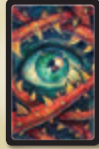
Élőhalott



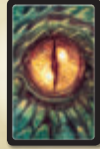
Humanoid



Vadállat



Csapda



Ósi Szörny



Allandó Tárgy



Egyszeri Tárgy

### KÜLÖNLEGES AKCIÓK

Feltámasztás



Támassz fel egy halott Hóst

Adószedő



Gyűjts be 1 aranyat minden játékostól

Sírásó



Gyűjts be 1 aranyat minden, a Temetőben található céh jelzőért

### FIGURA SZIMBÓLUMOK

Kalandor / Lakó



"Élő" munkás - a Főtérrel kell elvenni, és oda is kell visszatenni

"Halott" Kalandor / Lakó



"Halott" munkás - NEM kerül vissza a Főtérré

### ERŐFORRÁS SZIMBÓLUMOK

Arany Kocka



Egyes akciók árát, illetve jutalmát reprezentálja

Birtokos Arany Kockája



Azt az arany kockát reprezentálja, amely az épület birtokosáé lesz. A semleges épületeket a város birtokolja.

Kristály



Egyes akciók árát, illetve jutalmát reprezentálja

### SZINTLÉPÉS SZIMBÓLUMOK

Támadás szintlépés



Adj 1 Támadás szintlépés jelzőt bármelyik Hősödnek

Életerő szintlépés



Adj 1 választásod szerinti Életerő szintlépés jelzőt bármelyik Hősödnek

### ÁLLANDÓ ÉS EGYSZERI TÁRGY SZIMBÓLUMOK

Egy összecsapásban csak egyszer használható (Az Egyszeri Tárgy kártyák használat után eldobásra kerülnek)

Újradozás Újradozás Újradozás



Dobj újra a megfelelő kockával



Változtasd meg az értéket 1-gyel (+/-)



Extra állandó Támadás kocka



Dobj a Sebesülés kockával, hogy meghatározd, mennyit gyógyulsz



1-et gyógyulsz



3-at gyógyulsz

### Folyamatos hatást jelző szimbólumok

(Az Egyszeri Tárgy kártyák az összecsapás után eldobásra kerülnek)



Extra X Támadás kocka



Extra Védekezés kocka



Extra Életerő



Az egész csapat elsőként támad



Elsőként / utolsóként támad



Dobj egy extra Kincs kockával



# Fallen City of KAREZ

## JÁTÉKOS SEGÉDLET

### AKCIÓK FÁZIS

Válassz a következő akciók közül:

1  
Épület  
Vásárlása



2  
Munkába  
Küldés



3  
Felszerelés  
Vásárlása



4  
Hősök Kalandra  
Küldése



5  
Privát Kazamaták  
Nyitása/Zárása



## Győzelmi pont feltételek

A játék végét ér a 8. forduló végén.

Ha Karez nem éri el a Nagyváros állapotot addigra, akkor minden játékos veszít. Ha Nagyváros lett, akkor a következőkért jár VP :

- ◆ 1 VP minden 2 Kristályért.
- ◆ 1 VP minden birtokolt épületért (az Építész Céhnek 2 VP).
- ◆ 1 VP minden 3 Hősiesség kockáért (a Hős Céhnek minden 2 kockáért).
- ◆ 1 VP jár a legjobb (azaz a legtöbb Szintlépés jelzővel rendelkező) Hős mesterének. Egyenlőség esetén, a több Kaland kártyával rendelkező játékosé a pont.
- ◆ 1 VP minden nyitott Kazamata birtokosának.
- ◆ Továbbá, minden játékos annyi VP-t kap, amennyit Házának VP feltételeiből teljesít.

A legjobb Céh mester, azaz akié a legtöbb VP, az lesz Karez új Uralkodója.

## Játékelem változások

26 x Dobókocka: 10 x 5 x 5 x 1 x 5 x

64 x Fa Kocka: 15 x Fenyegetés 16 x Hősiesség 23 x Arany 10 x Sebesülés

## KAREZ TÁRSALAPÍTÓI

Christopher Tran, Scott Bailey, Damien Marsh, Raymond Heuer, Glen Green, Stephan Reitz, Roxy Martinez