

DUNGEON INQUEST

REVISED EDITION



LEARN TO PLAY

DUNGEONQUEST™

REVISED EDITION

Légy üdvözölve a Sárkánytűz kazamatában!

Hatalmas vagyon várja azt a kalandort, aki elég erős ahhoz, hogy szembenézzen a bent lakozó lényekkel, és elég bölcs, hogy elkerülje a rá váró csapdákat. De gyorsnak kell lennie, mert amikor a Nap lemegy, az ajtók bezárulnak, és nincs menekvés a sárkány rettenetes haragja elől.

ÁTTEKINTÉS

A *DungeonQuest*-ben a játékosok felderítik a Sárkánytűz kazamatát, zsákmányt gyűjtenek és megküzdenek a rémséges szörnyekkel. Minden játékos, aki elég szerencsés, hogy bejusson a kincseskamrába, megkísérelheti elragadni a kincseket, de óvatosnak kell lennie, hogy fel ne ébressze Kalladrát, a sárkányurat, aki a kincseken alszik. Ha a játékos elegendő kincset szerzett, ki kell jutnia, mielőtt a Nap lemegy, vagy örökre a Sárkánytűz kazamata foglya lesz.

A *DungeonQuest* játék célja, hogy zsákmányt gyűjts és kijuss a Sárkánytűz kazamatából, mielőtt a Nap lemegy. Az a túlélő játékos lesz a győztes, aki a legnagyobb zsákmánnyal (LOOT) kijutott.

TARTOZÉKOK

Játéktábla



6 Hőslap a hozzátartozó utazásjelölővel



6 Hős figura



117 Kamra lapka



50 Kazamata kártya



40 Katakomba kártya



15 Tetem kártya



15 Csapda kártya



10 Katakomba bejárat jelző



10 Szörny jelző



65 Elszántság/kutatás jelző



1 Napjelző



15 Kripta kártya



15 Ajtó kártya



30 Kutatás kártya



32 Kincs kártya



39 Sebesülés jelző



1 Kezdőjátékos jelölő



4 Dobókocka



6 Harc kártya



12 Rúna kártya



20 Szörny kártya



8 Sárkány kártya



3 Hős
3 Szörny

A LEÍRÁS HASZNÁLATA

Ez a leírás az új játékosoknak mutatja meg, hogyan kell játszani a *DungeonQuest*-et, emiatt nem mutat meg néhány szabálykivételt és játékelemek közötti összefüggést.

Ez a szabályfüzet mellett a játékhoz tartozik egy Szabályismertető is. Ez a Szabályismertető szabályokkal kapcsolatos kérdéseket, kivételeket tárgyal, amik nincsenek benne ebben a leírásban. A Szabályismertető emellett tartalmaz opcionális szabályokat, amikkel még szórakoztatóbbá tehető a játék.

ELŐKÉSZÍTÉS

Mielőtt először játszotok a *DungeonQuest*-tel, nyomkodjátok ki óvatosan a tartozékokat a keretből. Ezután hajtsátok végre az alábbiakat:

1. **Játéktábla elhelyezése:** Hajtogassátok ki a játéktáblát, és helyezétek az asztal közepére.
2. **Kamra pakli előkészítése:** Helyezzétek a kamralapkákat a játékdoboz fedelére, keverjétek meg őket. Ezután pakoljátok oszlopokba képpel lefelé és rakjátok a játéktábla mellé.
3. **Harckártyák előkészítése:** Rakjátok a szörny és hős harckártyákat a tábla közelébe, hogy az összes játékos elérje.
4. **Paklik előkészítése:** Válogassátok szét a kártyákat külön paklikba, majd keverjétek meg egyenként és helyezétek képpel lefelé a tábla megfelelő helyére. A rúna és szörny paklit rakjátok a tábla közelébe, hogy az összes játékos elérje.
5. **Napállás mutató előkészítése:** Tegyétek a Napjelzőt a Napállás mutató első mezőjére.
6. **Jelzőkészlet előkészítése:** Helyezd a sebesülés-, katakomba-, bejárat-, szörny- és elszántság/kutatásjelzőket külön paklikba a játéktábla közelébe, hogy az összes játékos elérje.
7. **Kezdőjátékos meghatározása:** Minden játékos dobjon egy kockával. Az egyenlők dobjanak újra. A legmagasabb értéket dobó elveszi a kezdőjátékos jelzőt és ő lesz a kezdőjátékos a játék során.
8. **Hős választása:** A kezdőjátékoskal kezdve órajárás szerinti irányban minden játékos válasszon egy hőslapot, és helyezze a játéktérületére. Ezután a játékosok vegyék el a műanyag hős figurát a hozzá tartozó utazásjelzővel együtt. A nem használt hőslapokat és figurákat tegyék vissza a dobozba.
9. **Rúna kártyák húzása:** A kezdőjátékoskal kezdve órajárás szerinti irányban minden játékos húzzon egy rúna kártyát és helyezze képpel felfelé a hőslapja mellé.
10. **Hős elhelyezése:** A kezdőjátékoskal kezdve órajárás szerinti irányban minden játékos rakja a hős figuráját egy toronyszobába. Csak üres toronyszobába helyezhető figura.



JÁTÉKMENET

A *DungeonQuest* körökből áll, amiben először a kezdőjátékos lép, majd órájárás szerint a többiek. Minden játékos teljesen végrehajtja a körét, mielőtt a következő játékosra kerülne sor.

Egy kör két fázisból áll, amiket a játékos az alábbi sorrendben hajt végre:

1. **Állapot fázis:** A játékos használja a köre kezdetén a játéktérületén lévő kártyák képességeit. A kezdőjátékos emellett egy mezővel lépteti a Napjelzőt.
2. **Akciófázis:** A játékos végrehajtja az alábbi akciók egyikét:
 - » **Mozgás:** Mozgatja a hősét egy szomszédos mezőre
 - » **Kutatás:** Átkutatja azt a kamrát, ahol a hősé éppen áll (ha lehetséges).
 - » **Belépés a katakombába:** Követi a katakombába lépésre vonatkozó utasításokat (ha lehetséges). Lásd 6. oldal.

Miután a játékos mindkét fázist végrehajtotta, befejezte a körét, és a következő játékos lép.

MOZGÁS

A Tűzsárcány kazamataát reprezentáló játéktábla négyzetekre van osztva, és minden mező lehet **FELFEDEZETT HELY** (más néven **KAMRA**) vagy **FELFEDEZETLEN HELY**. A játék kezdetekor a kazamata nagy része felfedezetlen. Az a hely, amit a hős elfoglalt, mindig felfedezett.

Minden kamrának van egy vagy több nyitott oldala, amiket **CSARNOK**-nak hívunk, és megmutatják, milyen irányban mozoghat a hős. Amikor a játékos végrehajt egy mozgás akciót, bármelyik szomszédos mezőre mozgathatja a hősét, ahova vezet csarnok.



MOZGÁS EGY KAMRÁBA

Valahányszor egy játékos belép egy kamrába, érvényesítenie kell a kamra hatásait. A kamra hatásait a lapkán lévő kép határozza meg. A kamrák hatásainak részletes leírását a "Kamra hatások" részben találod a 8. oldalon.

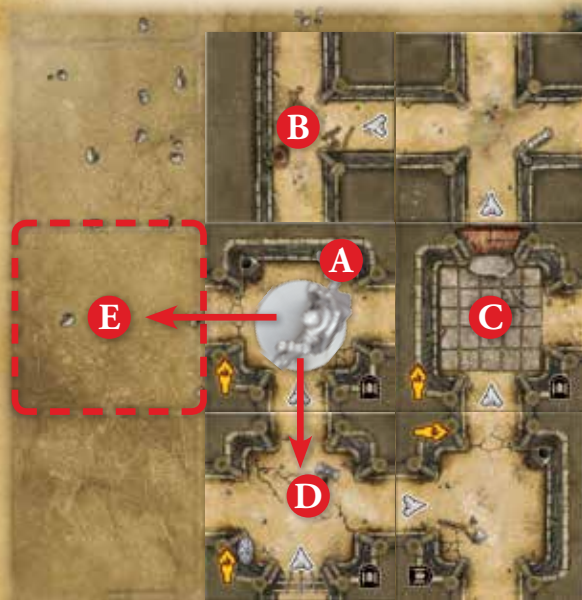
A játékos nem léphet olyan kamrába, amin már áll egy másik hős.

MOZGÁS EGY FELFEDEZETLEN HELYRE

A játéktábla olyan mezője, ahol nincs kamra a **FELFEDEZETLEN HELY**.

Valahányszor egy játékos felfedezetlen helyre lép, húz egy kamra lapkát valamelyik pakliból és elhelyezi képpel felfelé a táblán úgy, hogy a felhúzott lapkán lévő **BEJÁRAT NYÍL** érintkezzen azzal a kamrával, ahonnan érkezett. Ezzel ez a hely felfedezetté vált. Ezután berakja a hős figuráját a kamrába és érvényesíti a kamra hatásait.

MOZGÁS PÉLDÁK



A központi kamrából (A), ahonnan a körét kezdi, Lindel csak a D és E helyre mehet. Nem mehet a B és C helyre, mivel fal állja az útját.

Felfedezetlen hely: Ha azt választja, hogy a csarnokon keresztül az E helyre megy, húz egy új kamra lapkát, elhelyezi képpel felfelé a mezőn, ráhelyezi a figuráját a kamrára és érvényesíti a kamra hatásait.

Felfedezett hely: Ha azt választja, hogy a csarnokon keresztül a felfedezett kamrába (D) megy, húz és végrehajt egy kazamata kártyát.

KUTATÁS

A kamra átkutatásával a játékos zsákmányt, titkos ajtókat, szörnyeket és a Tűzsárcány kazamata egyéb elemeit fedezheti fel.

Ahhoz, hogy a kamra kutatható legyen, az alábbi három feltételnek egyszerre kell megfelelnie:

- Legyen rajta **FÁKLYA IKON**.
- Nem lehet rajta **SZÖRNY JELZŐ**.
- Nem lehet rajta **KUTATÁS JELZŐ**.

Ha a játékos a kutatást választja, felhúz egy lapot a kutatás pakliból és rátesz egy kutatás jelzőt a kamrára. Ha egy kamrán kutatás jelző van, azt jelenti, hogy a kamrát már átkutatták, és egy játékos sem kutathatja át újra.



Fáklya ikon



Szörny jelző



Kutatás jelző

TULAJDONSÁG PRÓBÁK

Néhány kártya és kamra hatása miatt a játékosnak próbára kell tennie egy tulajdonságát. Négy ilyen tulajdonság van: erő, gyorsaság, páncélzat és szerencse. A hőslap mutatja a tulajdonságokkal kapcsolatos információkat és a különleges képességeket.



Ha egy kártya, szabály vagy kamra hatása miatt a játékosnak próbát kell végrehajtania, két kockával dob, és összeadja a dobott értékeket. Ha az összeg **kisebb vagy egyenlő** a próbára tett tulajdonsággal, a próba **SIKERES**. Ha az összeg **nagyobb** mint a próbára tett tulajdonság, **SIKERTELEN**. Valahányszor a játékos sikertelen egy próbán, elhelyez egy **ELSZÁNTSÁG JELZŐT** a hőslapján.

ELSZÁNTSÁG JELZŐK

A játékosok a sikertelen tulajdonság próbák után elszántság jelzőket kapnak. Miután a játékos dobott a kockákkal egy próba során, elkölthet akárhányat ezek közül az elszántságjelzők közül, eldobva azokat a hőslapjáról. Minden elköltött elszántságjelző egy ponttal csökkenti a kockákkal dobott összeget.



Elszántság jelző

IDŐ

A **NAPJELZŐ** és a Napállás mutató jelzi az idő múlását a **DungeonQuest**-ben. A kezdőjátékos állapot fázisában egy hellyel előre mozgatja a nap jelzőt a sávon.



Napjelző



Napállás mutató

Valahányszor a nap jelző a sáv egy számozott mezőjére kerül, a kezdőjátékos azonnal dob egy kockával. Ha a dobott szám **nagyobb**, mint a mezőn látható szám, a játék folytatódik. Ha a szám **kisebb vagy egyenlő** a mezőn látható számmal, a Nap lement, a kazamata kapui bezárultak és a játék azonnal véget ér.

Minden olyan játékos, aki nem jutott ki a kazamatából, mielőtt a nap lement, azonnal meghal.

SEBESÜLÉSEK

A játékosok többféle szabály és kártyahatás miatt szenvedhetnek el **SEBESÜLÉS**-t. Helyeztetek sebesülésjelzőt a hőslapra, a sebesülés mértékének nyomonkövetésére. Ha a sebesülésjelzők összértéke eléri vagy meghaladja a hőslapon látható egészség értéket, a hős meghal (lásd lent).



Sebesülés jelzők

Néhány kártyahatás és képesség **GYÓGYÍTJA** a játékost. Ez az egyetlen módja a sebesülésjelző eltávolításának a hőslapról. Valahányszor egy játékos gyógyul, eltávolítja a meghatározott számú sebesülésjelzőt a hőslapjáról, és visszarakja a készletbe.

HALÁL

A játékosok számtalan módon **MEGHALHATNAK**. Ha a játékos sebesülésjelzőinek összértéke eléri vagy meghaladja az egészségét, ha egy kártya utasítása azt okozza, hogy meghal, vagy a nap lemegy és ő még a kazamatában van, azonnal meghal.

Ha a játékos meghal, a körének azonnal vége; eltávolítja a hős figuráját a játéktábláról, az összes kártyáját visszarakja a megfelelő dobópaklira és az összes jelzőjét is visszarakja a készletbe. Ezután a hőslapját visszarakja a dobozba. A továbbiakban már nincs köre és nem győzhet a játékban. Mindezek ellenére, amikor másik hőssel harcol, továbbra is eljátszsa a szörny szerepét (lásd. "Találkozás a szörnyekkel" a 6. oldalon).

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék véget ér, ha a Nap lemegy vagy az összes játékos kijutott a kazamatából vagy meghal.

Amikor a játéknak vége, az összes túlélő játékos megnézi a zsákmánykártyáit (lásd lent), hogy van-e rajta a játék végére vonatkozó utasítás. Ha bármelyiken van, az(oka)t most kell végrehajtani. Az a játékos nyerte a játékot, akinek a legnagyobb összértékű zsákmánya van.

Ha két vagy több játékosnak is azonos értékű zsákmánya van, az a nyertes közülük, akinek az egyikzsákmány kártyáján a legnagyobb aranyérték van. Ha továbbra is egyenlőség van, közülük a legtöbb zsákmány kártyával rendelkező a nyertes. Ha így is egyenlőség áll fenn, minden egyenlő játékos nyertes.

ZSÁKMÁNY KÁRTYÁK

Több pakliban is található olyan kártyák, amiken a **"Loot"** (Zsákmány) kulcsszó van. Valahányszor a játékos **Loot** kártyát húz, lerakja a játékterületére képpel felfelé. A **Loot** kártyáknak gyakran van **ARANYÉRTÉKÜK**. A játék végén, az a túlélő játékos nyer, akinek a legtöbb aranya van.



Zsákmánykártyák

TALÁLKOZÁS SZÖRNYEKKEL

A játékosok két módon találkozhatnak szörnyekkel: különböző olyan kártyák húzásával, amik arra utasítják, hogy hajtson végre egy találkozást szörnnel vagy olyan kamrába lépéssel, ami szörnyjelzőt tartalmaz. Amikor a játékos olyan kamrába lép, ahol van szörnyjelző, **nem érvényesítheti a kamra hatásait**.

Valahányszor a játékos szörnnel találkozik, a körében ő lesz a **HŐSJÁTEKOS**, a tőle balra ülő pedig a **SZÖRNYJÁTEKOS**. A szörny-játékos felhúz egy lapot a szörny pakliból, megmondja **csak a nevét**, és lerak egy szörnyjelzőt arra a kamrára, ahol a hős áll (ha még nincs ott szörnyjelző). Ezután a hős játékos felhúzza a három hős harc-kártyát, a szörny játékos pedig a három szörny harc-kártyát. Mindkét játékos belép a **HARCBA**.



HARC

A harc **FORDULÓKON** keresztül folyik, amíg a hős el nem menekül, vagy a hős és a szörny közül az egyikük meg nem hal.

Minden forduló kezdetén a hős- és a szörnyjátékos titokban kiválaszt egy-egy harc-kártyát, majd egyszerre felfedik. Mindkét játékos megnézi a kártyája sebesülés tábláját, és elszenvedi a “Wounds Suffered” (elszenvedett sebesülés) részben feltüntetett sebesülést. A megkapott sebesülésjelzőit a hősjátékos ráteszi a hőslapjára, a szörnyjátékos pedig leteszi maga elé.

Ha a hős meghal, a találkozó azonnal véget ér és a szörnyjátékos eldobja a szörnykártyáját.

Ha a szörnyjátékos sebesülésjelzőinek száma eléri vagy meghaladja a szörnykártyán feltüntetett egészség értékét, a szörny meghal és a találkozás azonnal véget ér; a szörnyjátékos eldobja a szörnykártyát és a szörnyjelzőt, és a hősjátékos befejezi a körét.

Ha se a hősjátékos, se a szörnyjátékos nem hal meg egy forduló során, a hősjátékosnak lehetősége van elmenekülni (lásd lent). Ha nem akar menekülni, vagy megpróbálja, de nem sikerül, mindkét játékos visszaveszi a kezébe a harc-kártyáját és a kezdődik egy újabb harcforduló.

MENEKÜLÉS

A harc minden fordulójának végén a hősjátékos megpróbálhat elmenekülni. Ha a hős a menekülést választja, próbára teszi a gyorsaságát. Ha sikeres, a harcnak vége, a szörnyjátékos felfedi a szörnykártyáját, és a hős elszenvedi a szörny menekülés büntetés értékének megfelelő sebesülést. Ezután a hős átmozog egy szomszédos felfedezett kamrába, figyelmen kívül hagyva az ajtókat és zuhanórácsokat.

HARC PÉLDA

Gherin találkozott egy Golemmel.



Mindkét játékos választ és felfed egy harc-kártyát. A hősjátékos felfedi a “Hero Ranged” kártyát, a szörnyjátékos pedig a “Monster Magic” kártyát.

Ezután a hősjátékos megnézi a kártyáján azt a sort, amelyik illik a szörnyjátékos által kijátszott laphoz (A). Egy sebesülést szenved el, ezért egy sebesülésjelzőt tesz a hőslapjára.

A szörnyjátékos ezután megnézi a kártyáján azt a sort, amelyik illik a hősjátékos által kijátszott laphoz (B) és nem szenved sebesülést.

A KATAKOMBA

A katakomba pincék és átjárók labirintusa, ami a kazamata alatt kanyarog, tele értékes zsákmánnyal és kimondhatatlan rémségekkel.

BELÉPÉS A KATAKOMBÁBA

Néhány kamra lapka és kártya lehetőséget ad a játékosnak, hogy önként belépjen a katakombába; mások az akarata ellenére is lekényszerítik oda.

Ha a játékos az akciófázisát olyan kamrában kezdi, amin nyomtatott katakomba bejárat vagy ráhelyezett katakomba bejárat jelölő van, választhatja a **KATAKOMBÁBA LÉPÉST** az akciófázisa alatt a mozgás vagy kutatás helyett.



Példák a rányomtatott katakomba bejáratra



Katakomba bejárat jelölő

A játékos mindkét esetben amikor belép a katakombába, ráhelyezi az utazásjelzőjét a kamrára, ahol a hősfigurája áll, úgy hogy abba az irányba mutasson, amerre a játékos mozog. Ezután a hősfiguráját a játéktábláról átteszi a hőslapjára, és befejeződik a lépése.

A játékos utazásjelölője mindaddig a kamralapján marad, amíg a hős ki nem jön a katakombából.



Utazásjelző

KATAKOMBA FELFEDEZÉSE

Amíg a játékos a katakombában van, nem mozog vagy kutat, ahogy azt normális esetben tenné az akciófázisában. Ehelyett húz egy katakombakártyát, követi az utasításait és lerakja a katakombakártyát képpel felfelé a hőslapja mellé.



Katakombakártya

KATAKOMBA ELHAGYÁSA

Néhány katakombakártya lehetővé teszi a játékosnak, hogy **ELHAGYJA A KATAKOMBÁT**. Ha a játékos ilyenkor úgy dönt, hogy elhagyja a katakombát, megszámolja, hány katakombakártyája van a hőslapja mellett (beleértve az éppen húzottat is), és annyi lépést tesz meg az utazásjelzőjével abban az irányban, amerre az utazásjelző mutatott. Ha az utazásjelző ilyenkor a kazamata külső falán kívülre kerülne, az utazásjelzőt csak a falig kell mozgatni, a további lépéseket nem kell végrehajtani.

Ezután az utazásjelzőt elfordítja 90°-kal tetszés szerinti irányba, dob egy kockával és az utazásjelzőt annyi mezővel mozgatja, amennyit dobott abba az irányba, amerre mutat. Ha a mozgás a katakomba külső falán kívülre mutat, a jelzőt csak a falig kell mozgatni, de minden le nem lépett mozgásért egy sebesülést szenved el a hős.

Végül a zsákmány (**LOOT**) katakombakártyákat a többi zsákmánykártyájához teszi, eldobja a többi katakombakártyát, majd az utazásjelzőjét hősré cseréli, ezzel jelzi, hogy ismét felbukkant a kazamatában.

FELBUKKANÁS FELFEDEZETT HELYEN

Valahányszor egy játékos a katakombából egy felfedezett helyen bukkan fel, érvényesíti a kamra hatásait (vagy találkozik egy szörnyel, ha van ott). A játékos felbukkanhat olyan kamrában is, ahol már áll egy vagy több hős.

FELBUKKANÁS FELFEDEZETLEN HELYEN

Valahányszor egy játékos a katakombából egy felfedezetlen helyen bukkan fel, azonnal húz egy kamralapját és lehelyezi arra a helyre ahol felbukkant, tetszés szerinti irányba fordítva. Ezután érvényesíti a kamra hatásait.

PÉLDA A KAZAMATA ELHAGYÁSÁRA



Tatjana eddig két katakombakártyát gyűjtött. Ebben a körében húz egy "Kijárat" kártyát, és úgy dönt, elhagyja a katakombát. Így Tatjánának 3 katakombakártyája van, ezért az utazásjelzőjét 3 hellyel mozgatja (A).

Tatjana elfordítja az utazásjelzőjét 90°-kal balra, majd dob egy kockával. "2"-t dob, ezért két hellyel lépteti az utazásjelzőjét ebben az irányban (B).

Eldobja a katakombakártyáit, és visszacseréli az utazásjelzőjét a hős figurájára. Nem talált zsákmányt a katakombában.

A hely felfedezetlen, ezért Tatjana húz egy kazamata lapját, lehelyezi tetszés szerinti irányban (C), majd ráteszi a hősfiguráját (D). Ezután érvényesíti a kamra hatásait.

ÉS MOST?

Most, hogy végigolvastad a leírást, készen állsz az első játékodra! Amennyiben kérdések merülnek fel a játék folyamán, nézd meg a Szabályismertetőt a válasszokért, a bővebb szabályokért és meghatározásokért.

KAMRAHATÁSOK

Az alábbiakban rövid összefoglalót találsz a legfontosabb kamrahatásokról. A teljes leírást a Szabályismertetőben talárod.



KAZAMATA SZOBA

Húzz egy kazamatakártyát!



HÍD

Amikor belépsz ebbe a kamrába, befejezheted a köröd, vagy azonnal újra mozoghatsz megpróbálva átkelni a hídon.

A hídon való átkeléshez tedd próbára a gyorsaságod. A dobáshoz adj annyit, ahány zsákmánykártyád van. A dobás előtt eldobhatsz bármennyi zsákmánykártyát.

Ha sikeres vagy, hagyd el a kamrát a szokásos módon. Ha elbuksz, dobj egy kockával, és szenvedj el annyi sérülést, amennyit dobtál, és menj le a katakombába.



FENEKETLEN VEREM

Tedd próbára a szerencsédet! Ha sikerül, a körödnek vége. Ha elbuksz, meghalsz.



SZIKLAOMLÁS

Húzz egy kazamatakártyát.

A következő körödben, ha a sziklaomlás másik oldalán lévő csarnokon akarsz kimenni, tedd próbára a sebességedet! Ha sikerül, menj ki a választott csarnokon. Ha elbuksz, a körödnek vége.



A SÖTÉTSÉG KAMRÁJA

Dobj egy kockával és azonnal mozogj újra, figyelmen kívül hagyva az ajtókat és zuhanórácsokat. Azon a csarnokon keresztül kell távoznod, ami megfelel a dobásnak. Ha az utadat állja fal vagy másik hős, dobj újra!



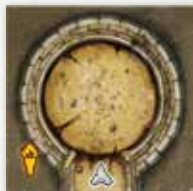
SZAKADÉK

Húzz egy kazamatakártyát! A kamrából csak a szakadéknak azon az oldalán lévő csarnokon keresztül mehatsz ki, mint amelyiken bejöttél.



FOLYOSÓ

Mozogj azonnal még egyszer, figyelmen kívül hagyva az ajtókat és zuhanórácsokat. Nem mehatsz vissza ugyanarra, ha az összes többi irányban utadat állja fal vagy másik hős.



ELFORDULÓ KAMRA

Forgasd el a kamrát 180°-kal, és a körödnek vége.



PÓKHÁLÓ

Mozogj azonnal még egyszer, figyelmen kívül hagyva az ajtókat és zuhanórácsokat.

Ha **másmerre** akarsz ki menni, mint ahol bejöttél, tedd próbára az erődet. Ha sikeres vagy, hagyd el a kamrát a szokásos módon. Ha elbuksz, a körödnek vége. Ha itt kezded a körödet, sikeresen kell próbára tenned az erődet, hogy elmehezz.

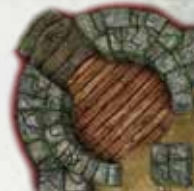


CSAPDA

Húzz egy csapdakártyát!

TORONYSZOBA

Ha van legalább egy zsákmánykártyád, elhagyhatod a kazamatát.



Miután egy játékos ki ment a kazamatából, nincs több köre, és nem térhet vissza a kazamatába. Várnia kell, amíg a játék befejeződik és kiderül, ki lesz a túlélő játékosok közül a győztes (lásd. "A játék megnyerése" részt az 5. oldalon).

Ha nem mész ki a kazamatából, azonnal mozogj még egyszer. Lehetőséged van arra, hogy átmenj egy másik toronyszobába, és utána mozogj még egyszer.

KINCSESKAMRA



Valahányszor egy játékos belép a kincseskamrába, húz egy sárkánykártyát.

Ha egy játékos a körét a kincseskamrában kezdi, mozoghat, vagy húzhat egy sárkánykártyát.

A többi kamrától eltérően több játékos is lehet egyszerre a kincseskamrában. A kincseskamra csak egy kamrának számít annak ellenére, hogy két helyet foglal el a játéktáblán. Amikor a játékos elhagyja a kincseskamrát, bármelyik olyan csarnokon keresztül kimehet, amerre nem állja útját fal vagy másik hős.

AJTÓ

Néhány kamrán zárt ajtó van. Ha a játékos megpróbál átmenni egy ajtón, húz egy ajtókártyát, és végrehajtja az utasításokat.



Ajtó

ZUHANÓRÁCS

Néhány kamrán zuhanórács van. Ha a játékos megpróbál átmenni egy zuhanórácson, próbára kell tennie az erejét. Ha sikeres, folytatja a mozgását a szokásos módon. Ha elbukik, a köre véget ér.



Zuhanórács