



# FUJII KORO

## SZABÁLYKÖNYV




Japán, Hōei 4 (1707).

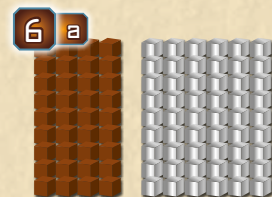
*A Fudzsi-hegy a kitörés szélén áll. A vörösen forró láva hamarosan felemészti a három titkos Seien-dzsit (聖煙寺), a vulkán gyomrában mélyen elrejtett szent templomokat. A Sógun elhatározza, hogy megőrzi az értékes örökséget, és a legnemesebb és legtehetségesebb samuráj harcosait küldi a vulkán belsejébe, hogy visszaszerezzék az értékes javakat.*

*A hóviharokon és az alattomos sziklás terepen való kimerítő mászás után a samurájok megtalálják a bejáratot, amely lefelé vezet a barlangba. A vulkán dübörög, és a falak remegni kezdenek! A padló összeomlik a lábuk alatt, és bátor samurájaink beleesnek a hatalmas barlangba, amely a három templomot tartalmazza, és amik lassan elsüllyednek a parázsló lávában.*

*Most hőseinken a sor, hogy felfedezzék a barlangot, és minél több ereklyét, szent tekercset és szerzetest találjanak, hogy biztonságban visszavigyék a Sógunnak, mielőtt a vulkán kitör és minden örökre elvész.*



**1** Rakjátok össze, majd helyezétek a keretet az asztal közepére. A Birodalmi játéktáblát  (ikonnal felfelé) tegyétek mellé. Adjatok minden játékosnak egy játékos táblát az általa választott színben.  Aszimmetrikus, vagy szimmetrikus oldalt  használjon minden játékos. Az első néhány játék alkalmával a szimmetrikus játékos táblát ajánljuk. Ez az előkészület mind a szimmetrikus, mind az aszimmetrikus játékos táblákra érvényes, kivéve, ha az aszimmetrikus játékos táblán másképp van ábrázolva. Az aszimmetrikus játékos táblákkal kapcsolatos információkat lásd a 16. oldalon.



**2** Helyezétek a központi lapkát képpel felfelé a keret közepére, ez lesz a vulkán krátere.

**3** Állítsátok össze és helyezétek el a 3 szent templomot a megjelölt helyekre.

**4** Helyezétek a 3 hídlapkát képpel felfelé megjelölt helyekre.

**5** Rendezétek a vulkánlapkákat a hátoldalukon lévő számok (I, II, III) szerint 3 kupacba. Keverjétek meg a halmokat, és tegyétek őket képpel lefelé a birodalmi tábla mellé

**6** Tegyétek az összes nyersanyagkockát(a), sárkányfogkockát(b), mágikus kockát(c), dobókockát(d), sárkányt(e), sárkányjelzőt(f), sebzésjelzőt(g), szerzeteseket(h), lávakockát(i), kötélkockát(j) visszaszámláló jelzőt(k), mágikus tervjelzőt(l), négyzet alakú nyersanyagjelzőt(m) a tábla mellé. 5-6 játékos esetén, adjátok hozzá a hatszögletű nyersanyagjelzőket. A kalandjelzők opcionálisak (lásd játékossegédlet).

**7** Tegyétek szamurájfigurákat a központi lapkára.

**8** Véletlenszerűen húzzatok minden játékosnak 1 sisak-, 1 fegyver- és 1 szandálfelszerelés-kártyát, és tegyétek őket képpel felfelé a birodalmi tábla mellé. A többi felszerelőkártyát tegyétek vissza a dobozba.

**9** Keverjétek meg a szent tekercskártyákat, és tegyétek őket a birodalmi tábla mellé a jelzett helyre, ez lesz a húzópakli. Húzzatok 3 szent tekercskártyát, és tegyétek őket képpel felfelé a húzópakli mellé.

**10** Véletlenszerűen húzzatok minden játékosnak 1 mágikus sisak, 1 mágikus fegyver és 1 mágikus szandál tervlapot. A megmaradt tervlapokat rakjátok vissza a dobozba. Osszátok ki a mágikus tervlapokat a szent templomokhoz játékoszámtól függően az alábbi táblázat szerint. Csúsztassátok a tervkártyákat a templomokba.





2 játékos			
3 játékos			
4 játékos			
5 játékos			
6 játékos			

**11** Helyezétek el az akciókorongjaitokat a játékos táblán a nekik megfelelő helyen. A győzelmi pontjelzőtöket (GYP) pedig helyezétek a keret GYP-sávjának "0" mezőjére.

**12** Vegyétek el a játékos táblákon feltüntetett számú nyersanyagkockát, és helyezétek el a megfelelő rács(ok)ra. Ezután megkapjátok a szamurájotoknak megfelelő szakrális tekercsjelzőket is, és azokat tegyétek a játékos táblátok mellé.

**13** Vegyetek el a játékosok számának megfelelően szerzetes(ek)e)t:

	legfeljebb 5 játékos	6 Játékos
 Játékos tábla	1 Szerzetes	2 Szerzetes
 Játékos tábla	0 Szerzetes	1 Szerzetes

**14** A kapott szerzetesek a játékos által választott szerzeteshelyekre helyezhetők el a játékos táblán (lásd a 6. oldal).

**15** Helyezétek a visszaszámlálót és a sárkány életjelzőjét a Birodalmi tábla jelzett helyére. Válasszatok kezdőjátékost.





# KÉTFÉLE JÁTÉKMÓD

A Fuji Koro játszható kompetitív módban



2-6 játékosal és kooperatív módban

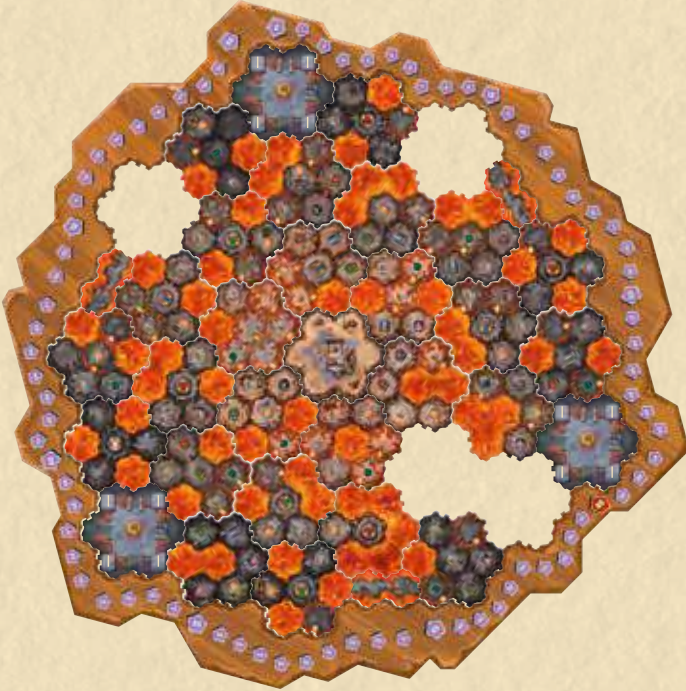


1-6 játékosal. Mindkét változat szabályai

nagyon hasonlóak, ezért ez a szabálykönyv először a kompetitív változatot ismerteti, beleértve az összes fontos játékfogalmat, majd a 14. oldalon a kooperatív változat speciális szabályrendszerét. A játékosoknak a játék megkezdése előtt el kell dönteniük, hogy melyik változatot szeretnék játszani. Ha már tapasztalt samurájharcosok vagytok, kipróbálhatjátok a 17. oldalon található extra forgatókönyveket, hogy még változatosabbá tegyétek a játékot.

## A TÉRKÉP

A Fuji Koro játékban a játékosok a Fuji-hegyen található barlangot fedezik fel, amely a játék során fokozatosan tárul fel. A játék végén a lapkák térképe így nézhet ki:



3 típusú vulkánlapka van, amelyeket 3 gyűrűben kell elhelyezni.

A központi lapkától indulva az első gyűrű legfeljebb 6 I. szintű lapkát, a második gyűrű legfeljebb 12 II. szintű lapkát, a harmadik gyűrű pedig legfeljebb 12 III. szintű lapkát tartalmazhat. A lapka nélküli helyszínt "felderítetlen helyszínek" nevezzük. A III. szintű gyűrű 3 hidat és 3 templomot is tartalmaz.

A központi lapka, a hídlapkák és a templomok biztonságos (harc nélküli) helyek. A játékosok nem támadhatják egymást ezeken a lapkákon, és a sárkányok soha nem mennek oda..



A központi lapka és a templomok egyenként 1 nagy térből állnak

A hidak 2 térből állnak. Az vulkánlapkák 7 területre oszlanak, amit az egyes lapkákon lévő minta jelez. A samurájok ezeken a területeken mozognak. A sárkányok lapkáról lapkára mozognak (csak kooperatív játékban), és egy teljes lapkát védenek.

Egyszerre legfeljebb 2 samuráj lehet 1 területen.

Ez azt is jelenti, hogy soha nem haladhatsz át egy olyan mezőn, ahol 2 samuráj van. Egy lapkán soha nem lehet több, mint 1 sárkány, de egy lapkán több samuráj is lehet, sárkánnyal vagy anélkül.



Vannak lávát tartalmazó  Néhány területet láva fog borítani a játék végső fázisában  A samurájok csak akkor képesek átmozogni a láván, ha a lábukat szandál védi. A sárkányok biztonságosan tudnak mozogni a természetük miatt

Szerzetesek, nyersanyagok, tekercsek, sárkányok és kalandjelzők (opcionális művelet) jelennek meg a felfedezett vulkánlapkákon. A használatú nyersanyagjelzőket csak 5 - 6 játékos esetén használjátok.

A központi lapka és a 3 templom az egyetlen olyan lapka, amely állandó nyersanyagkészlettel rendelkezik (1 fa és 1 fém).

A 3 templomban mágikus tervrajzokat is gyűjthetsz.

A játék végén a Sógun várja a samurájt, és átadja neki a jutalmat.

A samuráj, aki időben elsőnek elmenekül a vulkánból megkapja a bónuszokat.

## KOMPETITÍV MÓD



## A JÁTÉK CÉLJA

A Fuji Koro játékban a játékosok megpróbálják összegyűjteni a szent tekercseket, a mágikus fegyverek tervrajzait, nyersanyagokat (fát és fém) gyűjtenek, hogy a lehető legjobb felszerelést elkészítsék, és megpróbálnak kijutni a vulkánból, mielőtt az teljesen kitörne. Hogy a dolgok még rosszabbra forduljanak, a játékosok fantasztikus sárkányokkal fognak találkozni, akiket egyedül, vagy más játékosok segítségével kell megpróbálniuk legyőzni. A játék addig tart, amíg az egyik játékos el nem éri a 30 győzelmi pontot (GYP). Ha ez bekövetkezik, a játékosoknak 8 utolsó körük lesz még, hogy elmeneküljenek a vulkánból.

A játék megnyeréséhez a játékosnak a legtöbb győzelmi pontot kell szereznie a sárkányok legyőzésével, a vulkán felfedezésével, a megfelelő fegyverek elkészítésével, valamint a mágikus felszerelések, sárkányfogók és szerzetesek Sógunhoz való szállításával a játék végén.

# JÁTÉKMENET

A kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásával megegyezően sorban következnek a játékosok. Mindenkinnek 2 akciót kell végrehajtania.

Négyféle akció közül választhatok: **Mozgás**, **Felfedezés**, **Gyűjtés** és **Pihenés**. Az első 3 akció bármelyikének végrehajtásához a játékosoknak 1 akciókorongot kell áthelyezni a saját akciókorong-készletéből a játékosablák megfelelő akciómezőjére.

Egy akciómezőn 1-nél több akciókorong is lehet. Ahhoz, hogy pihenni tudjatok, vissza kell tenni az akciómezőkön lévő összes akciókorongot az akciókorong-készletbe. Ha elfogynak az akciókorongok a készletből, pihennetek kell. Bármikor pihenhettek, feltéve, hogy van legalább 1 akciókorongotok egy akciómezőn.

Amikor pihentek, egyidejűleg az akciók részeként felszerelést is készíthettek.

*Példa: Masatsura kerül sorra, és úgy dönt, hogy végrehajtja a gyűjtés akciót. Egy akciókorongot helyez át a gyűjtés 1 akciómezőre. Mivel erre az utolsó akciókorongját használta el, így ezután 2 pihennie kell, hogy visszakapja a 3 akciókorongját. Ezalatt elkészítheti az egyik felszerelési tárgyát.*



## AKCIÓK

### 1. MOZGÁS



Amikor a Mozgás akciót választod, mozgathatod a szamurájt legfeljebb 2 mezővel bármely látható vulkánlapkán, hídon és/ vagy szent templomon. A befejezett szandálok lehetővé teszik, hogy további egy lépést mozogj (lásd a "Szandálok" című részt a 7. oldalon).

Ha lávával teli mezőre mozogsz, az kárt okoz a szandáldobban (lásd a 7. oldalon). A mozgásodnak mindig egy láva nélküli téren kell végződnie.

Ha egy sárkányt tartalmazó vulkánlapkára lépsz, a mozgási akciód azonnal véget ér azon az első mezőn, ahol a lapkára léptél, és harcra kerül sor. Lásd a "Harc" című részt a 10. oldalon. Ha egy olyan mezőre lépsz, amelyen egy másik játékos szamurája van (ami nem templom, híd vagy a központi lapka), a mozgásod azonnal véget ér. Ha valamelyikőtök harcot akar kezdeményezni. Lásd a "Harc" című részt a 10. oldalon, ha nem harcoltok, folytathatjátok a mozgást.

*Példa: Tomoe kétszer egymás után végrehajtja a mozgás akciót. Szandálat már készített, így 3 mezőt mozog az A mezőre, majd ismét a zöld sárkányt tartalmazó lapkára lép. Mozgása azonnal megáll, és megkezdődik a harc a sárkánnyal!*



### 2. FELFEDEZÉS



Ha egy lapka szélén vagy, egy felfedezetlen terület szomszédságában. I., II. vagy III. szintű helyszínhez, felfedezheted a vulkánt úgy, hogy egy szomszédos üres helyszínre egy lapkát teszel.

Először is bejelentitek a többi játékosnak, hogy hol szeretnétek felfedezni. Ezután felveszitek a megfelelő kupac legfelső lapkáját, amely megfelel a felfedezetlen hely szintjének. A lapkát képpel felfelé rakjátok le az általatok választott irányba.

Azonnal szerezhetsz 1 GYP-t, ha egy II. szintű lapkát fedezel fel, vagy 2 GYP-t, ha egy III. szintű lapkát fedezel fel. Helyezzétek a következő tárgyakat a lapka jelzett helyeire:

: Játékoszámtól függetlenül: Egy véletlenszerű, négyzet alakú, azonos szintű nyersanyagjelzőt tegyetek képpel felfelé erre a mezőre.

: Csak 5-6 játékos esetén: Tegyetek egy azonos szintű, hatszögletű nyersanyagjelzőt képpel felfelé erre a mezőre. Ha egy szerzetest ábrázol, akkor dobjátok el a jelzőt, és cseréljétek ki egy szerzetesre.

: Helyezz, a megadott színben egy szent tekericsjelzőt erre a mezőre. (Ha az adott játékoszín nincs játékban, hagyjátok üresen.)

: Vegyetek el véletlenszerűen egy sárkányjelzőt, és helyezétek a megfelelő sárkányt ennek a lapkának a közepére. Ezután dobjátok el a sárkányjelzőt

: Tegyetek egy szerzetest erre a helyre.

: Kalandjelzőkkel való játék során: (lásd a Játékos segédletet). Végül fordítsátok fel az újonnan felfedezett lapkával szomszédos vulkánlapkákban lévő, lefelé fordított nyersanyagjelzőket, hogy azok képpel felfelé legyenek. Ezek az erőforrásjelzők most már újra összegyűjthetők (további magyarázatért lásd a következő műveletet, a "Gyűjtést").

*Példa: Yoshihiro úgy dönt, hogy felfedez egy II. szintű vulkánlapkát. Húz egyet, és az általa választott tájolásban lerakja a szomszédos, még fel nem fedezett helyre. Szerez 1 GYP-t.*

*Hozzáad egy szerzetest, Sárkányt és egy nyersanyagjelzőt az új lapkára. Ezután a lefordított nyersanyaglapkákat, az új területtel szomszédos lapkákra képpel felfelé fordítják.*



### 3. GYŰJTÉS



A gyűjtés lehetővé teszi, hogy felvegyétek a területeken lévő tárgyakat. Gyűjthetsz nyersanyagokat, szent tekercseket, szerzeteseket vagy mágikus tervrajzokat.



Ha egy olyan mezőn állsz, ahol van egy felfelé fordított nyersanyagjelző, vedd el a jelzett nyersanyagokat, és helyezd el őket szabad helyeken a játéktérben.

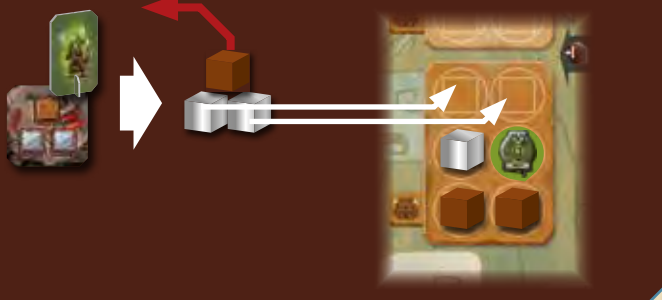


Hátizsák a Játékosabládon (lásd "A hátizsákod"). Miután elvettétek az erőforrásokat, fordítsátok az erőforrásjelzőt képpel lefelé. Ezek az erőforrások mindaddig nem lesznek elérhetőek, amíg a nyersanyagtípust egy szomszédos lapka felfedezésével újra felfelé nem fordítjátok.

A központi lapkán és a 3 templomban nincsenek nyersanyagjelzők, mivel ezek állandó nyersanyagkészlettel rendelkeznek. Fordulónként csak egyszer gyűjthetsz itt 1 fát és 1 fémot. A központi lapkán lévő készlet eltűnik az utolsó fázisban, amikor a kötőlapka eltakarja.



**Példa:** *Masatsura* úgy dönt, hogy nyersanyagokat gyűjt, és kap 1 fa és 2 fém nyersanyagkockát. Már csak 2 hely maradt a hátizsákjában, ezért úgy dönt, hogy a fa nyersanyagkockát visszateszi az általános készletbe, a megmaradt 2 fém nyersanyagkockát pedig a hátizsákjába teszi.



**Szent Tekercsjelzők:** Ha olyan területen vagy, ahol a samurájod színének megfelelő szent tekercsjelző van, vedd el a tekercsjelzőt, és tedd a hátizsákod egy szabad helyére. Ezután vedd el a 3 felfordított szent tekercskártya közül bármelyiket, vagy a legfelső tekercskártyát a húzópakliból. Csúsztassátok a kártyát a játékosablákok alá egy szabad, üres helyre, és azonnal szereztetek 3 GYP-t. Töltsd fel a nyitott tekercskártyákat legfeljebb 3 kártyáig.

Ha nincs szabad hely a játékosabládon, el kell dobnod egy meglévő szent tekercset, és helyette az új tekercset kell használnod. Az új tekercsért azonban így is kapsz 3 GYP-t, anélkül, hogy a régi tekercs eldobásáért GYP-t veszítenél.



Ha lecserélsz egy meglévő szent tekercskártyát, egyszerűen dobd el a tekercsjelzőt, amelyet most gyűjtöttél össze a vulkánlapkáról. A szent tekercskártyák számának mindig meg kell egyeznie a hátizsákodban lévő tekercsjelzők számával. Bármikor használhatod a gyűjteményedben lévő Szent tekercs(ek) képességét. Természetesen elveszítéd az eldobott tekercsek képességét.

A szent tekercseket és hatásukat a játékossegédleten találjátok.

**Példa:** *Masako* már rendelkezik 2 szent tekercessel. Úgy dönt, hogy gyűjt egy harmadikat. Mivel nincs szabad hely, el kell dobnia az egyik Szent tekercsét, és az újjal kell helyettesítenie. A felvett tekercsjelzőt is leveszi a tábláról. Kap 3 GYP-t, és feltölti a táblán lévő szent tekercskészletet.



**Szerzetesek:** Ha egy területen vagy egy szerzetessel, vedd el és helyezd egy általad választott üres szerzeteshelyre a játékosabládon, vagy a hátizsákodba, ha az összes szerzeteshely foglalt. (Igen, ezek a szerzetesek valóban elég kicsik ahhoz, hogy beférjenek a hátizsákodba. A fejüket azonban hagyjátok kilógni, hogy ne fulladjanak meg).

Egy szerzetes akciókorongként is használható, mint negyedik akció. Nem kell majd olyan gyakran pihenedd.

Egy szerzetes a szent tekercsek második helye mellett lehetővé teszi számodra, hogy 1 helyett 2 tekercset birtokolj (és használj).

A fegyverterület alatti szerzetes lehetővé teszi, hogy készíts egy kétkézes fegyvert, vagy 2 egykezes fegyvert (lásd "Kézművesség" a 7. oldalon).

Egy szerzetes a második hátizsákod mellett további raktárhelyeket biztosít neked.

Ha egy szerzeteskorongot egyszer hozzárendeltél egy helyhez, azt nem lehet máshová áttenni. Alkalmanként egy szerzetes eltávolítható a játékosabládról egy sárkányharc kezdetén (lásd "A hős szerzetes" a 10. oldalon).

**Mágikus tervrajzok:** Ha a 3 szent templom egyikében tartózkodsz, választhatsz és elvehetsz legfeljebb 2 mágikus tervrajzkártyát az adott templomból (ahogyan az a térképen szerepel).



Templomtető), és helyezd őket a játékos tábla jobb oldalán lévő jelzett részek mellé.

Helyezd a megfelelő mágikus tervlapkát (sisakot, fegyvert vagy szandált) a hátizsákodba.

**Fontos:** Minden típusból (sisak/fegyver/szandál) csak 1 mágikus tervrajzot birtokolhatsz, amelyek megfelelnek a játékosabládon lévő ikonoknak.

**A templomokban lévő tervrajzok nyílt információk. A játékosok a játék során bármikor megnézhetik a kártyákat, ellentétben a templomokban történő nyersanyagfelvétellel, amely csak egyszer engedélyezett a játékfordulótok során. A mágikus tervrajzokat egymás után kétszer is fel lehet venni. A tervrajzokat egy gyűjtési akcióval, a nyersanyagokat pedig egy másik gyűjtési akcióval, mindkettőt akár ugyanabban a körben.**

#### A HÁTIZSÁKOD

Amikor valamit el kell tárolni a hátizsákodban, de nincs elég szabad helyed, akkor nyersanyagok (fa, fém vagy sárkányfogak) a készletbe való visszahelyezésével szabadíthatasz fel helyeket. A samurájok nem vehetnek el szent tekercseket, mágikus tervrajzokat vagy szerzeteseket a hátizsákjukból, 2 kivétellel: egy tekercset egy másik tekercssel helyettesíthetsz (lásd ezt az oldalt), vagy egy hős szerzetest küldhetsz harcba (lásd a 10. oldalt).

Ha nem tudsz vagy nem akarsz helyet csinálni a hátizsákodban egy új tárgynak, nem tudod begyűjteni a tárgyat.



## 4. PIHENÉS (ÉS BARKÁCSOLÁS)

Ha úgy döntesz (vagy muszáj), hogy pihenj, tedd vissza az összes akciókorongodat a helyére a tábládon. Bármikor pihenhatsz, feltéve, hogy legalább 1 akciókorongod van a cselekvésmeződön. Ez azt jelenti, hogy egymás után kétszer nem lehet pihenni.

Ezután EGY típusú felszerelést készíthetsz: Sisak, Fegyver vagy Szandál. Egynél többféle felszerelést egyszerre nem lehet készíteni. Minden egyes felszereléstípusnak más-más funkciója van. A sisakod megvéd a harcban, a fegyvered sebzést okoz az ellenfelednek, a szandál pedig segít, hogy messzebbre tudj menni és át tudj menni a láván.

A készítés abból áll, hogy nyersanyagkockákat mozgatsz a hátzísákok és EGY választott típusú felszerelés között.

Bármennyi vagy bármilyen típusú kockát kivéve a mágiát) mozgathatsz bármelyik irányba. Azonban, ha bármelyik kocka a kiválasztott felszerelésből a hátzísákokba kerül, akkor az egyik kocka hulladéknak minősül, és azt ki kell dobni, azaz vissza kell tenni a készletbe. Amikor egy felszerelés tárgyat készítesz, átrendezheted azt az adott felszerelés rácsán lévő kockákat tetszés szerint. Olyan kreatív lehetsz, amennyire csak akarsz, amikor elkészíted vagy átrendezed a sisakodat, fegyveredet vagy szandáloedat. Érdemes lehet olyan felszerelést készíteni, amely megfelel egy felszerelőkártyának (lásd 8. oldal) vagy egy mágikus tervrajznak (lásd 9. oldal), de ez nem kötelező.

### SISAK



Egy sisak állhat 1-8 nyersanyagkockából. A sisak bármilyen alakú vagy mintázatú lehet, és több, egymással nem összefüggő részből is állhat. Harcban a sisakod

**1 sebzést minden egyes találatért.**

(lásd "Harc" a 10. oldalon). Azt, hogy a sisakod

hány pontnyi sebzést képes elnyelni, az határozza meg, hogy milyen típusú nyersanyagból készült. A sisakod teljes erejének kiszámításához csak add össze az egyes kockák által elnyelhető sebzésértékeket:

- Fa: elnyel a 1 sebzést.
- Fém: legfeljebb 2 sebzést nyel el.
- Sárkányfog: legfeljebb 3 sebzést nyel el.
- Mágikus kocka: legfeljebb 4 sebzést nyel el.

*Példa: 2 fém 4 sebzést nyel el (2x2) és 4 fa szintén 4 sebzést nyel el (4x1)*



### SZANDÁLOK



A szandálok 1-3 nyersanyagkockából állhatnak. Bármilyen alakú és mintázatú lehet, és megengedett, hogy a kockák nem kapcsolódjanak egymáshoz.

A kész szandálok (amelyek 3 nyersanyagkockát tartalmaznak) lehetővé teszik, hogy a mozgás akcióid során egy további lépést tegyél. A kellően erős anyagokból készült szandálok lehetővé teszik, hogy átmenj a lávával teli tereken, de közben sérülést szenvedsz. Miután a mozgási akciód befejeződött, annyi nyersanyagkockát kell eltávolítanod a szandálodból, hogy minden egyes lávával teli területért, amelyen áthaladtál, 5 sebzést elnyeljen (ne feledd, hogy soha nem fejezheted be a mozgást lávával teli téren).

*Példa: Mitsuhide 5 sebesülést szenved a szandálján. A szandálja 3 fémkockából áll, így összes erőssége 6. El kell távolítania a 3 fémkockát, hogy "megfizesse" az elszenvedett sebzést. Az 1 erő, amit "túlfizetett" elvész.*

A szandálodban lévő nyersanyagkockák ugyanannyi sebzést képesek elnyelni, mint a sisakodban lévők. Ha az eltávolított kockák értéke több, mint amit az elszenvedett sebzésért eldobsz, a túlfizetett érték elveszik. A szamurájok soha nem követnek el öngyilkosságot, ami azt jelenti, hogy soha nem ugranak a lávába szandálok nélkül, amik megvédenék őket.

### FEGYVEREK



A fegyver rendelkezhet sokféle formával vagy mintázattal, de van néhány szabály, amelyet be kell tartani. Először is, a fegyverben lévő összes nyersanyagkockának függőlegesen és/vagy vízszintesen kell kapcsolódnia egymáshoz. Egy szabványos fegyver (más néven egykezes fegyver) 1-8 nyersanyagkockából állhat.

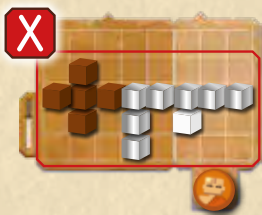
és mindig teljes egészében a bal oldali fegyverrácsra VAGY a jobb oldali fegyverrácsra kell elhelyezkednie (egy szerzetessel a jobb oldali rács feloldásához). Ez azt jelenti, hogy egy egykezes fegyver sosem lehet 5 kockánál hosszabb, ami korlátozza a harci kezdeményezésedet (lásd "Harc" a 10. oldalon).

Miután feloldottad a jobb oldali fegyverrácsot egy szerzetessel, 2 egykezes fegyvert készíthetsz. Egyet a bal oldali rácsban és egyet a jobb oldali rács bővítésében, és mindegyik egykezes fegyver legfeljebb 8 nyersanyagkockát tartalmazhat (összesen 16-ot).

Alternatívaként, egy feloldott jobb oldali ráccsal együtt 1 kétkezes fegyvert is készíthetsz, amely legfeljebb 12 nyersanyagkockát tartalmazhat. Ha a bal és a jobb oldali rácson lévő kockák össze vannak kötve, akkor úgy kell tekinteni, hogy az egy kétkezes fegyver.



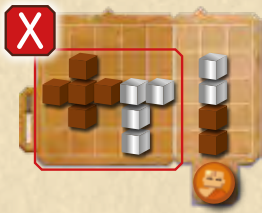
A Fegyver nem kell, hogy teljes legyen. Ahhoz azonban hogy használható legyen a harcban, egy egykezes fegyvernek legalább 2 fát kell tartalmaznia, ami a fegyver markolatát jelenti. Egy kétkezes fegyvernek legalább 3 fát kell tartalmaznia ahhoz, hogy harcban használható legyen. Ezeknek a fakockáknak nem kell egymás mellett lenniük. Soha nem szabad szabálytalan fegyvert készíteni vagy tartani (pl. túl sok fakockát tartalmazó fegyvert, vagy egy harmadik fegyvert, vagy egy egy- és kétkezes fegyvert egyszerre, vagy 2 fegyvert ugyanabban a rácsrészben). Ha ilyen helyzet áll elő a játékos tábládon, és éppen nem a fegyvered elkészítésének közepén vagy, akkor azonnal el kell távolítanod a kockákat (anélkül, hogy átrendeznéd őket), amíg meg nem oldod a fegyvereddel (fegyvereiddel) kapcsolatos problémákat. Tipikusan ez akkor fordulhat elő, ha egy fegyver megsérül a Harc során, és emiatt kockákat veszít (lásd a "Harc" című részt a 10. oldalon), vagy ha utólag derül ki egy kézműveshiba.



Kétkezes fegyver 13 kockával, ami szabálytalan. 1 kockát azonnal el kell távolítani.



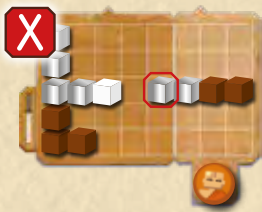
Ugyanaz az alakzat, mint az előző, de minden kocka össze van kötve, így ez egy szabályos fegyver.



A jobb oldali rácsban lévő fegyver **dSTâk'SS'**, de a bal oldali rácsban lévő túl sok kockát tartalmaz (9). A bal oldali rácsban lévő kockák közül egyet azonnal el kell távolítani.



Fegyver 11 kockával, de csak 2 fát tartalmaz. Ez egy szabályos, de használhatatlan kétkezes fegyver (nincs elég fakocka a markolat kialakításához).



#~~XXhW~~\* ]aU]âhS^S^TS^a^VS[ dâLËIS` L #~~XXhW~~&]aU]âhS^S^a^TT^a^VS[ dâLËIS` I^W# ]aU]âhS^âf`kø[]`S^TS^a^VS[ dâLËIS`\_ [e]dSTâk'SS' z3^TS^a^VS[ dâLËIS` ^h ]aU]âf`Sla` `S^W]WfâhâfS` jz



Fegyver 12 kockával, amely 3 fát tartalmaz. Ez egy használható, szabályos kétkezes fegyver.

## Felszereléskártyák és mágikus tervrajzok

### 1. FELSZERELÉSKÁRTYÁK

Nagyon kreatív lehetsz, amikor egy felszerelést elkészítesz és különböző bónusz akciókat is feloldhatsz, ha sikerül egy bizonyos típusú sisakot, fegyvert vagy szandált elkészítened. Ha egy pihenés és kézműves akció után a felszerelésed megegyezik a birodalmi tábla melletti felszereléskártyával, azonnal megkapod azt a kártyát, amivel a 3 fő akció (felfedezés, mozgás, gyűjtés) egyikét növelheted.

A kártya megszerzéséhez a sisakodnak, fegyverednek vagy szandáloednek pontosan meg kell egyeznie a felszereléskártyán lévő kockákkal. A kockáid iránya eltérhet, és a felszerelésed tartalmazhat több kockát, mint ami a kártyán szerepel.



Amikor megkapsz egy felszereléskártyát, csúsztasd azt a játékosablád felső részén egy általad választott szabad hely alá, és csak a kártyán lévő bónusz akció maradjon látható. Vedd figyelembe, hogy a megszerzett felszereléskártyák nem foglalnak helyet a hátizsákosban, mint a tekercesek vagy a tervrajzok.

**Fontos: Minden típusból csak 1 felszereléskártyát kaphatsz, és minden kártyát más-más akcióhoz kell kötni. Tehát soha nem lehet 1-nél több felszereléskártya egy-egy akcióhoz kötve. Ha egy kártyát egyszer már összekapcsoltál egy akcióval, akkor az a játék hátralévő részében ott is marad.**

Amikor akciókorongodat egy olyan akciómezőre mozgatod, amelyhez egy felszereléskártya kapcsolódik, választhatsz, hogy a főakciót VAGY a bónuszakciót VAGY mindkettőt végrehajtod, a választott sorrendben. A felszereléskártyák a következő bónusz akciókat kínálják:

❗ **Sisakok:** Elveheted a jelzett nyersanyagot és a hátizsákosdba teheted

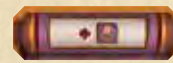


❗ **Fegyverek:** Válassz egyet a következő bónuszakciók közül a játék hátralévő részére

- Azonnal kapsz 1 GYP-t.
- VAGY megnézheted bármelyik szint legfelső vulkán lapkáját a pakliban. Ezt az információt megoszthatod más játékosokkal (különösen hasznos a kooperatív változatban).

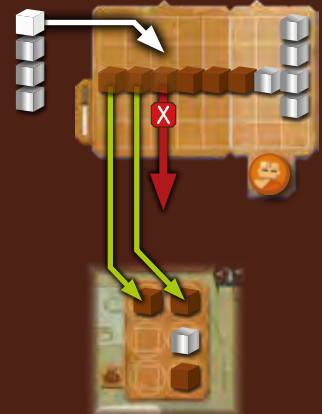


❗ **Szandálok:** A samurájodat 1 lépést mozgathatod.



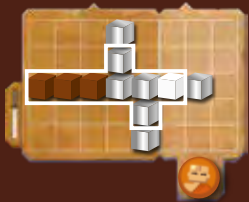
*Példa: Takeko úgy dönt, hogy az első akciója során pihen, és megragadja az alkalmat, hogy megmunkálja a fegyverét. Úgy dönt, hogy 1 sárkányfogot és 3 fémot ad a fegyveréhez.*

*Jelenlegi Fegyvere már 6 fakockából és 5 fémkockából áll, ezért úgy dönt, hogy 3 fakockát visszatesz a hátizsákjába. Ennek során 1 fakockát fel kell áldoznia, és vissza kell adnia az általános készletbe. Most már van egy fegyvere, amely 3 fakockából, 8 fémkockából és 1 sárkányfogból áll.*





Az új fegyvere a birodalmi tábla mellett egyik fegyverfelszerelés-kártya mintáját viseli.



Mivel még nem kapott Fegyver felszerelőkártyát, elveszi azt, és úgy dönt, hogy a Mozgás akcióhoz kapcsolódó nyílás alá csúsztatja, amelynek tetején látható az 1 GYP bónuszakció.



Mostantól kezdve ha Takeko, mozgás akciót hajt végre, 1 GYP-t kap. Azonnal kihasználja újdonsült képességét, és úgy dönt, hogy második akcióként mozog. Elmozdítja a szamuráját, és kap 1 GYP-t.



## 2. MÁGIKUS TERVKÁRTYÁK



A **mágikus tervrajzok** megszerelhetők egy normál gyűjtési akcióval a szent templomokban (lásd "Gyűjtés" a 6. oldalon). Ha a szandálod, fegyvered(ek) vagy sisakod egyezik a játékosablád mellett lévő mágikus tervkártyák közül eggyel, akkor mágikussá válnak! (Megjegyzés: A kockáid irányja eltérő lehet, és a mágikus felszerelésed több kockát is tartalmazhat, mint amennyi a kártyán szerepel). Ezt úgy jelezhetitek, hogy 1 mágikus kockát az általános készletből a megfelelő felszerelések tetejére rakjátok. 2 egykezes fegyvernél 1 mágikus kockát helyezel a két Fegyver egyikére.



A mágikus kockád ereje 4:

■ **A sisakodban** egy mágikus kocka 4 sebzést képes elnyelni harcban.

■ **A fegyveredben** lévő mágikus kocka lehetővé teszi, hogy egy mágikus kockával dobj (lásd "Harc" a 10. oldalon), amely a legerősebb kocka, és akár 4 találatot is tartalmazhat.

Továbbá a mágikus kocka 4 extra kezdeményezési ponttal erősíti a fegyveredet.



■ **A szandálodban** egy mágikus kocka 4 sebzést képes elnyelni, amikor láva fölött sétálsz.

Amíg a felszerelésed megfelel a mágikus tervrajzodnak, a mágikus kocka rajta marad. Abban a pillanatban azonban, amikor a felszerelésed már nem felel meg a mágikus felszerelőkártyának, azonnal el kell távolítanod a mágikus kockát, és vissza kell tenned az készletbe. Ez megtörténhet harc közben vagy akció közben, valahányszor elveszítesz egy kockát a felszerelésedből.

Ha bármelyik akció vagy harc befejezése után a felszerelésed megfelel a mágikus kártyának, azonnal újra mágikus lesz (feltéve, hogy még mindig birtokában vagy az adott kártyának).

Abban az esetben, ha valahogy elveszítetted a tervrajzodat (pl. egy másik játékos ellopja), a felszerelésed nem veszíti el automatikusan a varázslatát. De amint a mágikus felszerelésed elveszíti 1 kockát (még ha az nem is volt része a tervrajzodnak), a mágikus kockát azonnal el kell távolítani, és nem tudod, hogyan állítsd vissza a mágikus felszerelését, mert elvesztetted a tervrajzodat.

Abban a ritka esetben, ha egyszerre sikerül olyan felszerelés készítened, amely megfelel a mágikus tervrajzodnak és egy felszerelőkártyának, akkor mindkettőt igénybe veheted. A felszerelőkártyát, és egy mágikus kockát is hozzáadhatsz a felszerelésedhez.

A mágikus felszerelések potenciálisan sok GYP-t érhetnek a játék végén, ezért ne habozzatok, hogy elkészítsétek ezeket a hihetetlen felszereléseket!

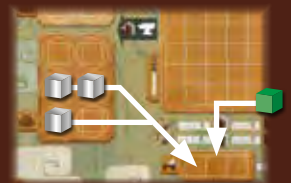
Példa 1: **Takeko** 3 fémkockából és egy mágikus kockából álló, összesen 10-es erősségű mágikus szandált készített.



3 lépést tesz. Az útja során 2 területen is láva található. A mozgásakciója befejezése után Takekonak el kell távolítania a szandáljában lévő összes kockát, mivel a 2 lávával borított terület összesen 10 sebzést okoz.



Második akcióként **Takeko** megpihen és újrakészíti a szandálját 3 fémkockával, amelyek már a hátizsákjában voltak, és visszaszervez egy mágikus kockát a szandálja tetejére.

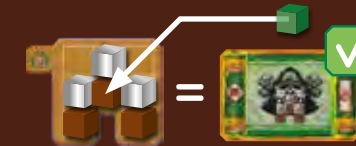
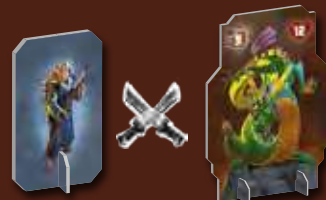


Példa 2: **Mitsuhide** harcot kezdeményez egy zöld sárkány ellen. A harc során a sárkány kettő sebzést okoz **Mitsuhide** sisakján.

Ha eltávolít egy fémkockát a sisakjáról, akkor azonnal elveszíti a mágikus kockát is, mivel a sisak már nem illeszkedik a birtokában lévő kockaképhez.

Ezután **Mitsuhide** úgy dönt, hogy inkább a mágikus kockát használja, hogy elnyelje a két sebzést.

Megnyeri a harcot anélkül, hogy a sisakja további sérülést szenvedne. A harc után a sisakja még mindig ép, így **Mitsuhide** újra feltehet egy mágikus kockát a sisakja tetejére.



## 1. HARC A SÁRKÁNNYAL

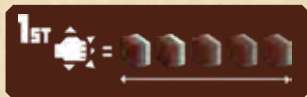


Ha egy vulkán lapkára lépsz egy sárkánnyal, a mozgási akciód azonnal véget ér azon az első mezőn, ahol a lapkára léptél, és harcra kerül sor.

Más samurájok, akik ugyanazon a sárkánylapkával közvetlenül szomszédos mezőn vannak (egy sárkányt tartalmazó lapkán), dönthetnek úgy, hogy csatlakoznak hozzád ebben a harcban, és együtt próbáljátok meg legyőzni a sárkányt. Ha 1-nél több játékos csatlakozik, sorban bejelentik, hogy csatlakozni akarnak-e (kezdve a töletek balra lévő játékoskal), és ha igen, azonnal 1 lépést tesznek a samurájukkal a sárkánylapkán egy szabad szomszédos mezőre. Mint mindig, most is legfeljebb 2 samuráj lehet ugyanazon a mezőn, és természetesen nem harcolnak egymással, ha együtt vesznek részt egy sárkányharcban.

### KEZDEMÉNYEZÉS

A harcban részt vevő samurájok és a sárkány kezdeményezése határozza meg a kockadobások sorrendjét. A samurájok kezdeményezését a leghosszabb fegyverük hossza határozza meg, ami a nyersanyagkockák száma vagy vízszintes vagy függőleges irányban. Ne feledjétek, hogy egy mágikus fegyverhez 4 extra kezdeményezést kell hozzáadni.



Példa: Ez a fegyver 8-as kezdeményezést ad a tulajdonosának.



A sárkánylapka bal felső szélén látható hogy a sárkány mekkora kezdeményezőértékkel bír. A legmagasabb kezdeményezéssel rendelkező harcos (sárkány vagy samuráj) dobhat először a kockájával, a második legmagasabb kezdeményezéssel rendelkező harcos a második, és így tovább.

Általános szabályként a védekező nyeri a kezdeményezési döntetleneket. Így egy normál sárkányharcban a kompetitív játékmódban a sárkány mindig megnyeri a döntetlen kezdeményezéseket. Ha a samurájok között döntetlen a kezdeményezés a sárkányharc során, a játékosrend dönt, kezdve azzal az aktív játékoskal, aki a harcot kezdeményezte. Ez a kezdeményezési sorrend a harc kezdetén kerül meghatározásra, és nem változik az egész harc során.

Példa: *Takeko* fegyvere 7-es kezdeményezésű. A sárkány, amelyet megtámad, 8-as kezdeményezésű, így annak ellenére, hogy *Takeko* a támadó, a sárkány fogja mérni az első csapást.

### A HŐSIES SZERZETES



Egy nem legendás sárkány elleni harc kezdetén 1 szerzetesedet elküldheted a játékosabládról a sárkányhoz, hogy eltereld a figyelmét. Ez a szerzetes gyorsan kivész 1 nyersanyagot (fa, fém vagy sárkányfog) a hátizsákból (ha van), és a sárkány felé dobja. Ehhez a dobáshoz dobjatok 1 kockát a megfelelő színnel, és a kocka eredményének megfelelően okozatok sebzést a sárkánynak. Ha nincs elérhető nyersanyag a hátizsákból, a hős szerzetes hangosan kiabál a sárkánynak, ami még mindig sikeresen eltereli a figyelmét. (Megjegyzés: Ha más samurájok is csatlakoztak a harchoz, sorban mindegyikük választhat, hogy szintén elküldik e egyik szerzetesüket.) A hősi szerzetes küldésének eredménye, hogy automatikusan kezdeményezést nyersz a sárkánnyal és minden más játékoskal szemben, aki nem küldött szerzetest. Ha 1-nél több játékos küldött szerzetest, a kezdeményezési sorrend meghatározására a szokásos szabályok vonatkoznak a játékosok között. Sajnos egy hős szerzetes nem talál vissza a játékosabládra. Rejtélyes módon eltűnik, és természetesen az eltűnt szerzetes képességei is azonnal elvesznek, mielőtt a harc többi része végrehajtásra kerülne. Ez szükségessé teheti, hogy a játékosabládat ennek megfelelően átállítsd, és előbb nem rendezheted át a tárgyaidat. Ez azzal járhat, hogy elveszíted a második hátizsákod tárgyait (nyersanyagokat, tekerceket, tervrajzokat vagy szerzeteseket), elveszíted a második tekercesedet (anélkül, hogy GYP-t veszítenél), vagy elveszíted a fegyverrács-bővítéssel nyersanyagait.

### KÜZDELEM A SÁRKÁNNYAL



Helyeztétok a sárkány életjelzőjét a sárkány életsávjára, a sárkánylapkán jelzett értéknek megfelelően. Fordítsátok a sárkány életjelzőjét a +30-as oldalára ha a sárkány életerejé meghaladja a 30-at.

2 játékos esetén vegyétek figyelembe a legendás sárkány életértékét (A kooperatív változatban és a szülőjátékban az életerőértéket ne használjátok).



A harcban részt vevők felváltva dobhatnak a kockákkal, a kezdeményezésük által meghatározott sorrendben. Egy véletlenszerűen kiválasztott játékos veszi át a sárkány szerepét.

Dobáskor a samuráj játékosok a fegyverükben lévő minden egyes nyersanyagkocka után 1 megfelelő kockát használhatnak.

A kockák különböző szintű találati erővel rendelkeznek:

■ **Barna kocka** (fa) legfeljebb 1 sebzést okoz (0.67 átlagos dobás)

■ **Szürke kocka** (fém) legfeljebb 2 sebzést okoznak (1,0 átlagos dobás).

■ **Fehér kocka** (sárkányfog) legfeljebb 3 sebzést okoznak (1.5 átlagos dobás)

■ **Zöld kocka** (mágia) legfeljebb 4 sebzést okoz (2.0 átlagos dobás)

Ha egy szamuráj 2 egykezes fegyverrel harcol, akkor mindkét fegyverrel egyszer kell dobnia, közvetlenül egymás után. Ne dobj az összes kockát együtt a 2 fegyverre, mert ez befolyásolhatja a fegyverek által okozott sebzés végrehajtását (lásd a továbbiakban). Minden egyes kockadobás után a teljes sebzés a dobott találatok számának megfelelően. Ennek megfelelően vonják le a sárkány életerejét a sárkány életerőjelzőjének mozgatásával.



Válasszatok játékos, aki a sárkánynak dob, a birodalmi táblán feltüntetett számú fehér sárkányfog kockával. A sárkány kockadobásai egyszerre ugyanannyi sebzést okoznak minden érintett szamurájnak.

Minden egyes találatért, amit egy szamuráj kap, az adott játékosnak annyi nyersanyagkockát kell eltávolítania a sisakjából, hogy a sebzést elnyelje (lásd a sebzéselnyelési táblázatot a 7. oldalon). Ha nem tudtok pontosan az elszenvedett sebzéssel megegyező mennyiségű kockát eltávolítani, akkor többet kell eltávolítani, és a túlfizetett elnyelési érték elveszik.

A sárkány elveszíti a harcot, ha az életereje nullára csökken. Amikor ez megtörténik, az a sárkány azonnal legyőzetik és eltávolítják a játékból.

Minden játékos, aki még részt vesz ebben a harcban (akik még eszméletüknél vannak, és nem vonultak vissza), a birodalmi táblán feltüntetett GYP-eket kapja (minden játékos a teljes GYP-mennyiséget). Ezen kívül minden ilyen játékos kap egy-egy sárkányfogot, amelyet hozzáadhatnak a hátizsákjukhoz, ha van (vagy lesz) szabad helyük.

Egy szamuráj elveszíti a harcot, ha nincs már sisakja, és a sárkány legalább egy találatot oszt még ki. A szamuráj eszméletét veszti, és az oldalára kell helyezni azon a területen, ahonnan jött, mielőtt belépett a sárkány területére. Ez a szamuráj a továbbiakban nem vesz részt ebben a harcban. A legyőzött játékos következő fordulójának kezdetén a szamuráj automatikusan felébred az öntudatlanságból, és újra egyenesbe kerül. Amíg eszméletlen állapotban van, a szamurájt nem lehet megtámadni.

A kockadobás után a játékos dönthet úgy, hogy visszavonul a harcból, és csak akkor, ha a szamurájának nem maradt használható fegyvere (mert a kockadobás során eltört). Szamurájukat visszaköltöztetik arra a mezőre, ahonnan jöttek, és a továbbiakban nem vesznek részt ebben a harcban.

#### A harc akkor ér véget amikor:

##### 1 A sárkányt legyőzték.

##### 2 Minden érintett szamurájt eszméletlenül vertek, vagy visszavonult.

Ha a harc kezdeményezése volt az aktív játékos első akciója, és a szamurájok túléltek a harcot, akkor most folytathatják a körüket. Minden más esetben a tőlük balra lévő játékos kezdi a sorát.

Ha egy sárkányt nem győznek le a harcban, az életereje a következő harc előtt visszaáll a teljes életerőre. A maradandó sebzésjelzők azonban megmaradnak.

**A sárkányok különböző kezdeményezési-, életerő-, valamint támadási erővel rendelkeznek. Ha ez az első játék, amit te vagy a barátaid játszottok, célszerű tájékoztatni a játékosokat, hogy a vörös sárkányokat csoportosan kell megtámadni. A kompetitív módban nagyon nehéz legyőzni egy vörös sárkányt (és szinte lehetetlen legyőzni a legendás sárkányt) anélkül, hogy segítséget kapnál a konkurens szamurájoktól. Ebben az értelemben a Fuji Koro valójában egy félig kooperatív játék.**

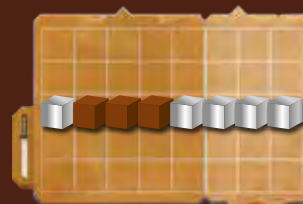
## SÉRÜLT FEGYVER VAGY SÁRKÁNYFOG



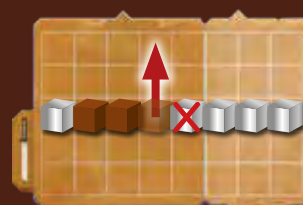
Minden nem mágikus kocka 1 oldalán ez az ikon látható.

Minden kocka után, amelyet egy szamurájjátékos dob, és amelyet ez az eredmény mutatja, vissza kell adnia egy, a kocka színének megfelelő nyersanyagkockát a fegyveréből a készletbe. Ezt minden kockadobás után azonnal meg kell tenni, és további kárt okozhat, ha a fegyver több darabra törik. Sosem lehet szabálytalan fegyvert birtokolni, ahogyan azt a 7. oldalon (Pihenő (és kézműves) akció) leírtuk. Ebben az esetben a nyersanyagokat addig kell eltávolítani, amíg a játékosnak csak 1 vagy 2 szabályos fegyvere marad vagy egyáltalán nincs fegyvere. Ha 1 vagy több ilyen ikon van a sárkánykockán, minden harcban álló játékos kap egy sárkányfogot, amit a hátizsákjában tárolhat.

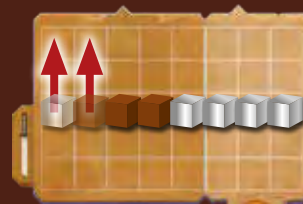
*Példa 1: Mitsuhide-nak van egy kétkezes fegyvere, amely összesen 8 kockából áll, ebből 3 fa.*



Harc közben 1 fát veszít. A harmadik fakocka eltávolításával a fegyvere 2 különálló darabra esik szét. A bal oldali darab most már 1 fém és 2 fát tartalmaz, és teljesen a bal oldali rácsban fekszik, így szabályos, használatra kész, egykezes fegyverré válik. A jobb oldali darab 4 fémkockából áll, de mind a bal, mind a jobb oldali rácsban is elhelyezkedik. Így Mitsuhide-nak el kell távolítania a bal rácsban lévő fémkockát, de a többi fémkockát megtarthatja a jobb rácsban, és ezeket a kockákat használhatatlan, de szabályos egykezes fegyvernek tekintheti. Addig nem fogja tudni újra használni a harcban, amíg be nem fejezi.



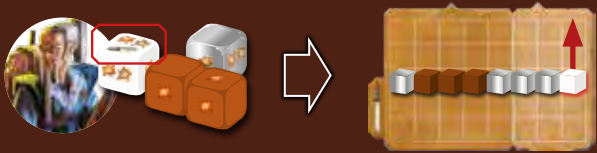
*Alternatíva: Mitsuhide dönthetett úgy is, hogy eltávolítja a bal oldali fakockát a hozzá kapcsolt fémkockával együtt. Így egy használhatatlan, de szabályos kétkezes fegyvert kapott volna, amely 2 fából és 4 fémből áll. Nem folytathatta volna tovább a harcot, amíg a fegyvere nem tartalmaz ismét 3 fát.*



2. példa: Első akciójaként **Takeko** egy olyan lapkára lép, amin egy zöld sárkány van (12 életerővel). **Masatsura** és **Mitsuhide** is ottvan a szomszédságban, de **Takeko** reméli, hogy a többi játékos nem csatlakozik a harchoz, mert GYP-t szeretne. **Masatsura** úgy dönt, hogy nem csatlakozik, mert éppen gyenge a sisakja. **Mitsuhide** azonban szintén a csempére lép harcolni. **Takeko** nem akadályozhatja meg.



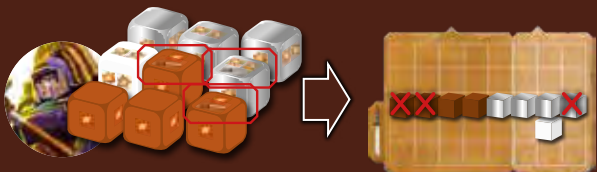
**Takekónak** 8 kezdeményezése van, **Mitsuhide-nak** is, a **Sárkánynak** pedig 9. **Mitsuhide** úgy dönt, hogy elküldi 1 szerzetesét **hősies** szerzetesnek. **Mitsuhide** kivesz egy fakockát a hátizsákjából, és dob egy barna kockát a szerzetes hősies akciójához. A kockadobás nem eredményez találatot, de most **Mitsuhide** az első kezdeményező, őt követi a sárkány, végül **Takeko**. **Mitsuhide** dob a kockájával és 3 sebzést okoz. A sárkánynak 9 életpontja maradt. **Mitsuhide** közben letör 1 sárkányfogat, és kiveszi a fegyveréből.



Ezután a sárkány mindkét játékost megtámadja, és mindkét szamurájnak 6 sebzést okoz. Eközben 1 foga is letörik. Mivel 6 sebzést szenvedett el, **Mitsuhide** 1 mágia- és 1 fémforrást vesz le a sisakjáról. **Takeko** eltávolít 3 fémkockát a sisakjából. **Mitsuhide** és **Takeko** is kap 1 sárkányfogat, amit a hátizsákjukba tesznek.



Most **Takeko** az összes kockáját felhasználva támad, és 8 sebzést okoz. A sárkányt majdnem legyőzték, de nem egészen. Letörik a fegyverből 2 fa és 1 fém erőforrás, és mivel a markolata így túl kicsi, nem tudja tovább használni a fegyverét.



Reméli, hogy **Mitsuhide** végez a sárkánnyal, és ez meg is történik: 2 kockával dob, és 4 sebzést okoz. A sárkányt legyőzték! **Takeko** és **Mitsuhide** egyaránt 7 GYP-t és 1 extra sárkányfogat kap. A harc után **Mitsuhide** ellenőrzi a sisakját, és megállapítja, hogy az még mindig megfelel a mágikus tervrajzának. Ezért visszat teszi a mágikus kockát a sisakjába. Második akciójaként **Takeko** most felveszi a mezőjén található szerzetest, és hozzáadja a játékosablájához.

## 2. SZAMURÁJOK KÜZDELME



A 2 szamuráj közötti harcban a szabályok ugyanazok, mint a sárkányharcban, kivéve a következőket.

Ha egy olyan (nem biztonságos) mezőre lépsz, ahol egy másik játékos (nem ájult) szamurája van, harcra kerülhet sor. Mielőtt a szamurájok továbblépnének, mindkét játékosnak el kell döntenie (az aktív játékosnak először), hogy részt kívánnak-e venni a harcban. Ha mindkét játékos elutasítja, a játékmenet a szokásos módon folytatódik, és az aktív játékos mozgási akciója ezután folytatódhat. Ha bármelyik játékos úgy dönt, hogy harcba bocsátkozik, az aktív játékosok mozgási akciója véget ér, és harcra kerül sor.

**Ha egy másik szamurájjal azonos mezőn kezded a körödet, a harc nem indul automatikusan, de dönthetsz úgy, hogy kimozdulsz erről a mezőről, majd azonnal vissza, hogy harcot kezdeményezz**

A 2 játékos közötti szamurájharcban nem csatlakozhatnak más játékosok.

A kezdeményezést a szamurájok fegyverzetének hossza határozza meg. A védekező szamuráj nyeri a döntetlen kezdeményezést. Hősi szerzetesek soha nem használhatók szamurájharcban.

Maga a szamurájharc ugyanúgy zajlik, mint a sárkányharc. Közvetlenül a kockadobás után, és csak akkor, ha nem maradt használható fegyverük (mert az a kockadobás során letört), a játékos dönthet úgy, hogy megállítja a harcot és megadja magát. Ha senki sem adja meg magát, a harc addig folytatódik, amíg valaki nem szenved nagyobb sebzést, mint amekkorát a sisakja el tud nyelni. Ez a játékos ekkor **vereséget szenved**. A legyőzött szamurájt eszméletlenül ütök, és az oldalára kell fektetni egy szomszédos, láva nélküli mezőre, amelyet az ellenfele választ ki. Ha a legyőzött szamuráj volt soron, akkor az ő sora most véget ér.

Amíg eszméletlen, a szamurájt nem lehet megtámadni. A következő kör elején a játékos eszméletlen szamurája automatikusan újra felébred, és a játékmenet a szokásos módon folytatódik.

Ha megadod magad vagy legyőznek, **az ellenfeled ellophat 1 tárgyat a hátizsákodból.**

❗ Egy mágikus tervrajzjelző és a hozzá tartozó kártya.

**Megjegyzés: a mágikus felszerelés mágikus marad, még akkor is, ha a tervrajzot ellopják. De ha később elveszíti a nyersanyagkockákat, azonnal elveszíti a mágikus tulajdonságait, és nem javítható többé, mert a tervrajz hiányzik.**

❗ Egy szerzetes (csak a hátizsákodból, nem a játékosabládról).


❗ Egy szent tekercesjelző és a hozzá tartozó kártya. (Ha van 2 aktív szent tekercesd van, az ellenfeled választhat, melyik tekerceset lopja el.) Ugyanazok a szabályok érvényesek, mintha a tolvaj játékos egy tekerceset gyűjtene, beleértve a 3 GYP-t is. Az áldozat nem veszít GYP-t.

❗ Egy erőforráskocka.

### BÉKÉS VÁLTOZAT

Ha a játékosok nem szeretik az egymás elleni közvetlen harcot, akkor egy olyan játékváltozatot is játszhatnak amelyben a szamurájok nem harcolnak egymással, és csak a sárkányokkal harcolnak. Ez nem változtat a többi szabályon.

# Zárófejezet

A játék utolsó 8 fordulója abban a pillanatban indul, amikor valaki eléri a 30 GYP-t  vagy annál többet. Amikor ez megtörténik, helyezétek a visszaszámlálójelzőt a 30 GYP-t elért játékos és a tőle balra lévő játékos közé. Mostantól minden alkalommal, amikor a visszaszámlálójelzővel balra álló játékos befejezi a körét (beleértve azt a kört is, amelyben a visszaszámlálás elindult), a visszaszámlálójelzőt 1 mezővel előrébb kell helyezni a visszaszámlálási sávon. A visszaszámlálásjelző bizonyos eseményeket indít el, amikor eléri őket a pályán:



Helyeztetek lávakockákat a jelzett számú kitörő lávaterületre.



Helyezétek a kötéllepkát a központi lapka tetejére. A samuráj mostantól ezzel a kötéllel menekülhet a vulkánból.



Semmi sem történik.



A játék azonnal véget ér, és megtörténik a végső pontozás. Azok a játékosok, akik elérték a nagy palotát, a megmaradt zsetonjaikat (lásd a továbbiakban) pontozhatják.

❗ **Ha a samurájod történetesen olyan helyen áll, ahol láva van...** az kitör, a szandálod azonnal 5 sebzést szenved, és a samurájodat egy láva nélküli szomszédos területre kell áthelyezned.

❗ **Ha a samurájod így egy másik samurájjal közös mezőre kerül,** akkor nem váltja ki a harcot.

❗ **Ha nincs olyan szabad tér, ahol nincs láva, át kell helyezned a samurájodat egy szomszédos lávas területre.**

A szandálod ismét 5 sebzést szenved, és a samurájodat ismét egy láva nélküli szabad területre kell mozgatnod.

❗ **Ha a szandálod nem tud elviselni több sérülést (elsőnek, vagy másodjára),** vagy ha a samurájod eszméletlenül feküdt ott, a samurájod elpusztul, és azonnal feltámad az általad választott templomban

## MENEKÜLÉS A VULKÁN ELŐL

A vulkánból 2 módon lehet kijutni: vagy a központi lapkáról, miután a kötél rákerült, vagy a titkos kijáraton keresztül (szintén egy kötél ikon) az egyik II. szintű lapkán, ha felfedezték.

Amikor a köröd egy olyan mezőn fejezed be, ahol van egy kötél, azonnal mozgatsz a samurájodat:

❗ A császári paloták bónuszpályái mellett a játéktáblán, ha elmenekülsz a központi kötéllepkáról;

❗ A hegy lábánál lévő bónuszpályákon.



a császári táblán, ha a titkos kijáraton keresztül menekülsz.



## A SÓGUN BÓNUSZAI

Ha megszöktél a vulkánból, nem végzel több akciót. Ehelyett minden körben egy Sógun-bónuszt vehetsz igénybe. Különböző bónuszpályákra helyezel jelzőket, és azonnal megszerzed a hozzá tartozó GYP-t. Minél korábban menekülsz ki a vulkánból, annál több GYP-t kapsz.

Minden hátralévő körödben (beleértve azt a kört is, amelyben elmenekültél a vulkánból) egyszer, és amíg a játék tart, elhelyezheted az egyik zsetonodat a legmagasabb elérhető pontra egy általad választott bónuszpályán, és azonnal megkapod a megadott GYP-t.

A játék végén az összes megmaradt zsetonodat elhelyezheted a megfelelő bónuszpályák (paloták) utolsó pontjára, így a játék végén minden egyes zsetonodért a minimális GYP-t (szerzetesek és sárkányfogak esetében 1 GYP-t, mágikus tervrajzok esetében 3 GYP-t) kapod minden egyes bónuszpályán.

Ha a samurájod a titkos kijárat segítségével menekült meg a vulkánból, vedd figyelembe, hogy minden kategóriában csak 1 Shōgun bónusz jár, és NEM kapsz GYP-t az összegyűjtött sárkányfogaidért.

## BÓNUSZSÁV

A **paloták** bónuszpályáiért bónusz GYP-t kaphatsz:

❗ Egy mágikus sisak tervrajza egy befejezett mágikus sisakkal. **Sisak**



❗ Egy mágikus fegyver tervrajz egy elkészült mágikus sisakkal. **Fegyver**



❗ Mágikus szandál tervrajz, kész mágikus fegyverrel. **Szandálok**



❗ Szerzetesek (a játékos táblád bármely pontjáról).



❗ Sárkányfogak (a játékos táblád bármely pontjáról).



A hegy lábánál lévő bónuszpályán csak 3 helyen lehet 5 bónusz GYP-t szerezni a mágikus tervrajzokért, a befejezett mágikus felszereléssel, és csak 1 helyen lehet 5 bónusz GYP-t szerezni 1 szerzetesért.



## Győzelem a játékban

A legtöbb GYP-vel rendelkező játékos nyeri a játékot. Ne feledd, hogy a játék megnyeréséhez NEM kell kijutnod a vulkánból, de ez tényleg segít. Döntetlen esetén az a játékos nyeri a játékot, aki előbb hagyta el a vulkánt.

Ha egyik játékos sem hagyta el a vulkánt, mindaddig kell valódi csatát vívniuk az általuk választott fegyverekkel, amíg mindannyian meg nem adják magukat. Javasoljuk, hogy pálcikákat használjanak.



A kooperatív változat szabályai nagy részében megegyeznek az eredeti szabályokkal, de itt a játékosoknak nagyon szorosan együtt kell működniük, hogy együtt érhék el a győzelmet. A sárkányok ebben a változatban ténylegesen mozognak, üldözik a samurájokat, és gondoskodnak arról, hogy azok ne tudjanak elmenekülni. Készen állsz a kihívásra?

## A játék célja

A játék célja, hogy elérjétek a következőket a játék vége előtt:

- 1 A legendás sárkány legyőzése.
- 2 Minden játékos ki tud menekülni a titkos kijáraton keresztül.
- 3 Minden játékosnak van legalább 1 befejezett mágikus felszerelés tárgya.

Ezen kívül a játékosoknak együttesen legalább egy elkészült mágikus sisakkal, egy mágikus fegyverrel és egy mágikus szandállal kell rendelkezniük, hogy átadhassák a Sógunnak.

A játékosoknak meghatározott számú forduló alatt kell elérni ezeket a célokat:

1 játékos 25 forduló + 8 végső forduló



2-6 játékos 20 forduló + 8 végső forduló



### Választható játékmenet:

1 Kalandjelzők (lásd a Játékos segédletet): Ha a kalandjelzőkkel játszottok, csökkentsetek a fordulók számát 2-vel.

2 Aszimmetrikus játékosablak (lásd a 16. oldalt): Ezek nem befolyásolják a célok eléréséhez szükséges fordulók számát.

3 Játsszatok egy másik forgatókönyvet a 17. vagy 18. oldalról.

## Előkészületek

Készítsétek elő a játékot ugyanúgy, mint a kompetitív változatnál, a következő változtatásokkal:

1 Helyezzétek a keretet az asztal közepére, és a birodalmi táblát ezen szimbólummal felfelé a játéktérre. Adjatok minden játékosnak egy játékosablakot az általa választott színben.

5 Vegyétek ki ezeket a lapkákat a játékból:

1-2 játékos



3-4 játékos



5-6 játékos



Válogassátok szét a legendás sárkányt (III. szint) és a titkos kijáratot (II. szint) tartalmazó lapkákat a többi lapkától, és állítsátok össze 3 kupacot (egyet minden színhez):

- Vegyetek 3 véletlenszerű II. szintű lapkát és a titkos kijáratot tartalmazó lapkát, és keverjétek meg őket.
- Vegyetek 3 véletlenszerű III. szintű lapkát és a legendás sárkányt tartalmazó lapkát, majd keverjétek meg őket.

### » 1-2 fős játékban:

- Keverjétek meg 4 darabot a megmaradt II. szintű lapkákból, és tegyétek őket egy húzópakliba a birodalmi tábla mellé. Helyezzétek rá a titkos kijáratot tartalmazó kupacot. Végül keverjétek meg a 4 megmaradt II. szintű lapkát, és rakjátok húzópakli legtetjére.
- Keverjétek meg 4 darabot a megmaradt III. szintű lapkákból, és rakjátok őket egy húzópakliba a birodalmi tábla mellé. Rakjátok rá a legendás sárkányt tartalmazó kupacot. Végül keverjétek meg a megmaradt 4 III. szintű lapkát, és rakjátok a húzópakli tetejére (ugyanúgy mint az előző lapkák esetében).

### » 3-4 fős játékban:

- Keverjétek meg 2 darabot a megmaradt II. szintű lapkákból, és rakjátok azokat egy húzópakliba a birodalmi tábla mellé. Helyezzétek rá a titkos kijáratot tartalmazó kupacot. Keverjétek meg a maradék 6 II. szintű lapkát, és rakjátok azokat a húzópakli tetejére.
- Keverjétek meg 2 darabot a megmaradt III. szintű lapkákból, és rakjátok azokat egy húzópakliba a birodalmi tábla mellé. Rakjátok rá a legendás sárkányt tartalmazó kupacot. Keverjétek meg a maradék 6 III. szintű lapkát, és rakjátok a húzópakli tetejére.

### » 5-6 fős játékban:

- A titkos kijáratot tartalmazó kupacot rakjátok húzópakliként a birodalmi tábla mellé. Keverjétek meg a megmaradt 8 II. szintű lapkát, és rakjátok azokat a húzópakli tetejére.
- A legendás sárkányt tartalmazó kupacot rakjátok a birodalmi tábla mellé húzópaklinak. Keverjétek meg a megmaradt 8 III. szintű lapkát, és rakjátok a húzópakli tetejére.

12

Szimmetrikus játékosablakkal való játék esetén minden játékos 1 **sisakot** VAGY 1 **fegyvert** VAGY 1 **szandál felszerelése** vesz el a birodalmi tábla mellett rendelkezésre álló kártyák közül, de a felszerelés típusait lehetőleg egyformán kell kiválasztani. A játékosok közösen döntsék el, hogy milyen kártyákat vesznek fel.

*Példa: 1 játékosnak mindig lesz egy fegyverkárttyája, 1 játékosnak egy sisakkárttyája és 1 játékosnak egy szandalkárttyája. Egy 4 fős játékban a 3 játékos kárttyái ugyanúgy fel lesznek osztva, mint egy 3 fős játékban, a negyedik játékos választhat egy negyedik felszerelőkárttyát megbeszélés szerint.*

Azoknak a játékosoknak, akik fegyverkárttyát kaptak, a kezdő szerzetesüket a fegyverrácsuk alá kell helyezniük. Minden játékos megkapja az általa elvett felszerelőkárttyán feltüntetett nyersanyagkockákat, és pontosan a kárttyán látható módon építi fel felszerelését a játékosabláján lévő rácsra. Azok a játékosok, akik nem vettek el fegyverkárttyát, kapnak 2 fa- és 2 fémkockát a fegyverrácsra.

Minden játékos a megszerzett felszerelőkárttyáját a játékosablája felső részén lévő, általa választott szabad hely alá csúsztatja, és csak a kárttyán lévő bónuszakciót hagyja láthatóvá. A játékosok az egész játék során használhatják az ezen a kárttyán lévő bónusz akciót.

**14** **Aszimmetrikus** játékosablákkal (lásd a 16. oldalt) játszva a játékosok annyi nyersanyagkockát kapnak, ahányat a játékosablájuk jelez, és azokat a megfelelő rács(ok)ra helyezik.

**15** Helyezzétek a **visszaszámláló jelzőt** a játékosok számának megfelelő kezdőhelyre, a "Játék célja" című fejezetben leírtak

**16** Véletlenszerűen határozzátok meg a kezdőjátékost, és adjátok neki a **Tokugawa kezdőjátékos-jelzőt**.



## Változások a játékmenetben

A játékosok felváltva következnek, mint a kompetitív játékban, de van néhány különbség a játékmenetben.

### 1. A SÁRKÁNYOK MOZGÁSA

Amikor egy játékos felfedez egy sárkányt a felfedező akció során, egy állapotjelzőt tesz mellé, az alvó oldalával felfelé. A sárkány még nem mozog, de a szokásos szabályok szerint szabadon támadhatod. Amikor egy új kör kezdődik (vagyis közvetlenül azelőtt, hogy a kezdőjátékos végrehajtja 2 akcióját), a kezdőjátékos 1 lépéssel előrébb lépteti a visszaszámlálót jelzőt. Ezután el kell vennie az összes állapotjelzőt, amelynek az ébrenlét oldala felfelé van, és az összes alvó állapotjelzőt az ébrenlét oldalára kell fordítani. Ezután minden olyan sárkány, amely mellett nincs állapotjelző, mozogni fog. A sorrendet, amelyben a sárkányok mozognak, a játékosok konszenzusa határozza meg. A sárkányok mindig 1 lépést tesznek, lapkáról lapkára, és mindig egyenesen a legközelebbi szamurájt tartalmazó lapka felé mozognak (a lapkákon felülről nézve számolva). A biztonságos helyeken (a központi lapkán, a hidakon és a templomokon) lévő szamurájok láthatatlanok a sárkányok számára. Ha több szamuráj egyformán közel van egy sárkányhoz, a játékosok közösen döntenek el, hogy az a sárkány melyik irányba mozog.

A sárkányok soha nem léphetnek a központi lapkára, a hidakra és a templomokra. (ezek biztonságos helyek) vagy olyan lapkára, ahol már van sárkány. A sárkány mindig 1 lépéssel közelebb akar lépni, például a központi lapka megkerülésével. Abban a ritka esetben, amikor egy sárkány nem tud mozogni (mert más sárkányok vagy a központi lapka blokkolja), nem mozog.

Ha egy sárkány olyan lapkára lép, amelyen 1 vagy több szamuráj van, a harc a szokásos szabályok szerint zajlik. Azok a szamurájok, akik egy szomszédos mezőn vannak, csatlakozhatnak a harchoz, ha tudnak. Ebben az esetben azonban a szamurájok a védők, ami azt jelenti, hogy ők nyernek kezdeményezési döntetlent a sárkánnyal szemben. Ha egy vagy több védekező szamurájt eszméletlenül ütnek a harc során, a központi lapkán feltámadnak.


### 2. EGYÉB VÁLTOZTATÁSOK


! A játékosok nem szereznek GYP-t a kooperatív módban, a szamurájok nem kapnak GYP-t, és nem harcolnak egymás ellen.


! Minden szamurájnak csak 2 élete van. A kooperatív módban, ha egy sárkány eszméletlenül üt egy szamurájt, az 1 élet elvesztésének számít.

A játék végfázisában a látába esés a második módja az 1 élet elvesztésének. Ha egy szamuráj elveszíti az első életét, fel kell fordítania az életjelzőjét. Ha valamelyik szamuráj másodszor is életet veszít, a játék azonnal véget ér, és mindenki veszít.

! Ha egy szamurájt eszméletlenül ütnek, akkor feltámad a központi lapkán.

! Használj a vörös és a legendás sárkányon lévő  ikon által mutatott értékeket a szólo módban.

2 fős  játékban pedig az életerőjelzés által mutatott életerőértéket

! Ha a sárkánykockával dobtok, és 1 vagy több kocka mutatja a  ikont a játékosok közösen döntenek arról, hogyan osztják el a megszerzett sárkányfogakat a még harcban lévő szamurájok között.

! Miután egy sárkányt legyőztek, minden játékos, aki még részt vett a harcban, annyi sárkányfogat kap, amennyit a birodalmi tábla jelez. Ezek a játékosok most közösen döntenek arról, hogyan osztják el a kapott sárkányfogakat.

! Amikor 2 szamuráj ugyanazon a területen tartózkodik, szabadon cserélhetnek egymással tárgyakat a **hátizsákjukból**. Ez magában foglalja a nyersanyagokat, tekerceket, tervrajzokat és szerzeteseket (csak azokat, amelyek a hátizsákodban vannak). Ha tekerceket és tervrajzokat cseréltek, akkor a megfelelő kárttyákat is elcserélték.

! A szamurájok által hordozható mágikus tervlapok száma nincs korlátozva, ha minden kárttyához tartozik egy megfelelő tervlap-token a hátizsákodban.

## Utolsó fejezet és a játék megnyerése

Amint a visszaszámláló token eléri az első "kitörés" mezőt, a játék végfázisa (8 utolsó fordulóval) elindul.

Ha a "A játék célja" című fejezetben leírtak szerint minden célt teljesítetek, és egyetlen szamuráj sem vesztett 2 életet, a játékosok azonnal megnyerik a játékot.

# Függelék A: Aszimmetrikus játékosablak

A szokásos szimmetrikus játékosablak helyett a játékosok választhatják az aszimmetrikus játékosablakot is. A karakterek így a játékosablájukon feltüntetett sajátos beállításokkal, és az alábbi különleges képességekkel rendelkeznek:

## YOSHIHIRO (義弘)



- 4 normál akciókorongot használ és a játék későbbi szakaszában hozzáadhat egy szerzetest, hogy 5 akciókorongja legyen.



- Minden akció után (mozgás, felfedezés, gyűjtés, pihenés) készíthet egyféle felszerelést.



## MASAKO (雅子)



- Nincs szüksége szerzetesre, hogy feloldja a fegyverrácsot

- Olyan fegyvert tud készíteni, amelynek maximális hossza (Kezdeményezése) 10.

- Akár 3 teret is mozoghat alaphelyzetben (2 helyett)



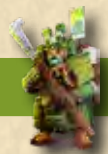
5 nyersanyagkockával a szandáljában (3 helyett) további egy lépést nyer.



- Valahányszor sisakot vagy fegyvert készít egyidejűleg szandált is készíthet.



## MASATSURA (正行)



- A sisakja legfeljebb 12 kockát tartalmazhat (8 helyett), a hátizsákja pedig legfeljebb 15 kockát (11 helyett).



- Nincs szüksége szerzetesre ahhoz, hogy feloldjon egy második hátizsákot.

## MITSUhide (光秀)



- 1 szent tekercskártyával kezd, amelyet a birodalmi tábla melletti felfordított kártyák közül választhat, és 3 GYP-t szerez. Ezért a tekercsért 1 szent tekercsjelzőt tesz a hátizsákjába.



- A második tekercshez nincs szüksége szerzetesre

- Mozgás közben át tud ugrani 1 lávaterületet, ha ha eléget 1 fakkockát a fegyveréből (visszateszi az készletbe).



## TAKEKO (武子)



- Csak kétkezes fegyvert tud készíteni (egykezes fegyvert nem) legfeljebb 16 nyersanyagkockából.



- Nincs szüksége szerzetesre ahhoz, hogy feloldja a fegyverrácsot.



## TOMOE (友恵)



- Csak egykezes fegyvereket tud készíteni nem lehet nála kétkezes fegyver.



- Használhatja a szandálját harmadik egykezes fegyverként.

- Nincs szüksége szerzetesre, hogy feloldja a fegyverrácsát

Szerzetes mint akciókorong. Egy további szerzetest adhat hozzá, így összesen 4 akciókorongja lehet.



- Győződj meg róla, hogy 2 egykezes fegyvert tartalmazó mágikus tervrajz fegyverkártyát adsz a játékhoz.



# Függelék B: Forgatókönyvek

A játék kompetitív és kooperatív változatán túlmenően 5 extra forgatókönyvet készítettünk a kompetitív változathoz és 5-öt a kooperatív változathoz (ebből 2 a szóló módhoz).



A kompetitív és a kooperatív verzió normál szabályai érvényesek a forgatókönyvekhez. Az esetleges módosítások, és a játék megnyeréséhez szükséges új célok az egyes forgatókönyvek leírásában szerepelnek.

## 1. MINDENKINEK A SAJÁTJA

Az utóbbi években a szamurájok közötti rivalizálás rohamosan nőtt. Azt beszéljük, hogy a Sógun az új tanítványai közül csak egyet választ meg a Yabusame (a lovas szamuráj) rangra, amely csak a legjobbaknak jár. Ezt a nagy megtiszteltetést az a szamuráj kapja, aki a legnagyobb benyomást teszi a Sógunra. Így ahelyett, hogy együtt dolgoznának, minden szamuráj megpróbálja felülmúlni a másikat, és elnyerni a Sógun megtiszteltetését. Küldetés ide vagy oda, csak a legkeményebb marad életben.

### KOMPETITÍV MÓD

Ebben a játékban ne használd a titkos kijáratot (II. szintű lapka)

A végső fázis akkor indul el, amikor valaki eléri a 20 GYP-t. A tplomokban lévő tervrajzok véletlenszerűen kerülnek kiosztásra, és addig rejtett információk, amíg valaki össze nem gyűjti őket.

Aszimmetrikus játékos táblákat használjátok, ugyanazokkal a képességekkel.

Az erőforrásjelzőket nem fordítják meg, amikor használják őket, mindig rendelkezésre állnak.

A sárkány elleni harchoz nem csatlakozhat egy másik szamuráj.

Szóló módban használd a vörös-, és a legendás sárkányok életerejét.

Ha 2 szamuráj van egy területen, a harc azonnal megkezdődik...

A szamurájok nem mehetnek el egymás mellett harc nélkül.

A vulkánból való meneküléshez a szamurájnak a kötélállapán kell befejeznie a körét, és csak a következő kör elején hagyhatja el a vulkánt.

Amikor egy sárkányt felfednek, egy sárkányfog és egy állapotjelző kerül mellé. Ha egy játékos legyőz egy sárkányt, az egyetlen jutalom a GYP. A sárkány kikerül a játékból, a megmaradt sárkányfog és állapotjelzőt pedig 1 gyűjtési akcióval lehet összegyűjteni azon a helyen, ahol korábban a sárkány állt.

Az állapotjelzőket a játékosok a játékos táblájuk közelében tartják, és csak így tudnak átmenni a láván, ha minden láván való átlépéshez 1 állapotjelzőt eldobnak.

Az állapotjelzőt egy extra akcióra is be lehet cserélni a forduló során. A megmaradt állapotjelzők a játék végén 5 GYP-t érnek.

## 2. SÁRKÁNYOK MOZGÁSBAN

A Fudzsi-hegy belsejében élő sárkányok évek óta a vulkán körül vándorolnak, és viszonylagos harmóniában élnek a szent templomokban lakó szerzetesekkel. De ahogy a Fudzsi-hegy ébredszik, a sárkányok rájönnek, hogy nem sokáig maradhatnak itt, és bizonyára nem örülnek, hogy ezek a szamurájok hivatlanul belépnek a szent pihenőhelyükre. Talán itt az ideje megmutatni ezeknek a szamurájoknak, hogy ki a főnök...

### KOMPETITÍV MÓD

Minden kör végén a sárkányok 1 lapkát lépnek a hozzájuk legközelebbi szamuráj felé. Lásd a "sárkányok mozgása" című részt a 15. oldalon.  
Megjegyzés: ha két vagy több szamuráj egyenlő távolságra van a sárkánytól, az nem mozog.

Amikor egy szamurájt eszméletlenül ütnek, akkor feltámad az egyik templomban.

Ha a szamurájok legyőztek egy sárkányt, és aki a végső csapat mérte rá, megtartja a sárkányt a játékos táblája közelében. A játék végén a játékosok a gyűjteményükben lévő minden egyes sárkányért plusz GYP-t kapnak: Kék sárkány: 2 GYP, Zöld sárkány: 3 GYP, Vörös sárkány: 5 GYP, Legendás sárkány: 7 GYP, 3 azonos színű sárkányból álló készlet: további GYP, 3 különböző sárkányból álló készlet: További 10 GYP

## 3. KEZD MELEG LENNI ITT

Amikor a szamurájok belépnek a Fudzsi-hegybe, rájönnek, hogy a helyzet még szörnyűbb, mint amitől féltek. A vulkán hamarabb fog kitörni, mint ahogy gondolta volna mindenki. A láva folyamatosan emelkedik a vulkán minden szegletében, így hőseink igen kényes helyzetbe kerülnek. A hőség hamarosan elviselhetetlenné válik, és még a páncéljuk sem tartja őket sokáig biztonságban. Egy szilárd szandál elkészítése létfontosságúbbnak bizonyul, mint valaha.

### KOMPETITÍV MÓD

A befejező fázis kétszer kerül végrehajtásra: lávafázisként és valódi befejező fázisként. A lávafázis akkor indul el, amikor valaki eléri a 10 GYP-t. A láva már fel fog emelkedni, de a kötél nem jelenik meg, és a játék nem ér véget, ha a lávafázis véget ér..

A valódi befejező fázis a szokásos módon akkor indul el, amikor valaki eléri a 30. GYP-t.

Ha a lávafázis még nem fejeződött be, a visszaszámlálótáblát a befejező fázis kezdetén visszateszitek 1-re. A láva újra megjelenik, ha azt a lávakockák eltávolítását lehetővé tevő kalandjelzővel távolították el.

### KOOPERATÍV MÓD

A befejező fázis kétszer kerül végrehajtásra: lávafázisként és valódi befejező fázisként.

A játék elején helyezétek a visszaszámlálótáblát az 5 számra. A lávafázis 5 forduló után indul el. A láva már fel fog emelkedni, de a játék még nem ér véget, amikor a lávafázis véget ér. A lávafázis után helyezd a visszaszámlálótáblát ismét az 5-ös számra. Szólóban és 2-6 játékosnál a 10 számra. A láva az utolsó lávafázisban ismét megjelenik, ha a lávalapkákat kalandjelzővel távolították el.

## 4. KI A MÉLTÓ RÁ?

A Fudzsi-hegy belsejében élő szerzetesek sok ostoba embert láttak, akik megpróbálták megszerezni a szent templomokban őrzött értékes kéziratokat. A Sógun palotájából jött a hír, hogy a legjobb szamuráj harcosok már úton vannak, hogy kiegészítsék a szerzeteseket, és segítsenek nekik a küldetésükben, hogy megmentse, amit csak lehet. Ezek a szerzetesek azonban nem tegnap születtek, és hőseinknek be kell bizonyítaniuk, hogy valóban ők azok a bajnokok, akiket a Sógun küldött. Mielőtt megbíznának bennük, hogy valóban teljesíteni tudják a küldetést, végül is miért ne melegekedhetnének be, mielőtt kaland elkezdődik?

## KOMPETITÍV MÓD

A szerzetesek nem összegyűltek, hanem meghódítottak. Ha egy szerzetes és egy szamuráj ugyanazon a területen van, harc indul. Egy szerzetes harcához nem csatlakozhat más szamuráj. Ha ez egy olyan lapkán történne, ahol egy sárkány van, először a sárkánnyal kell megküzdeni

Minden szerzetes végtelen kezdeményezéssel és 4 életerővel rendelkezik. 4 fakockával dobnak (a törött fegyver eredményei 1 fát adnak a játékosnak). Ha legyőzték, a szerzetes a szokásos módon a játékosablákra kerül. Amikor egy szerzetes legyőz egy szamurájt, ez a játékos a szokásos módon eszméletét veszti, és 5 GYP-t veszít (a súlyos hírnévkárosodás miatt).

Minden kör végén (használd a Tokugawa Start játékosjelzőt) a szerzetesek 2 mezőt lépnek a hozzájuk legközelebbi szamuráj felé. Ha 2 szamuráj van ugyanazon a mezőn, egy szerzetes nem mozdul feléjük (túlerőben lenne). Ha a szamurájok azonos távolságra vannak (felülről nézve a lapkák száma) egy szerzetestől, ez a szerzetes nem mozdul. Ha egy szerzetes egy szamurájjal egy mezőre lép, a harc azonnal megkezdődik.

## 5. A LEGERŐSEBBEK TÚLÉLÉSE

Mielőtt beléptünk volna a vulkánba, szamurájainkat figyelmeztettük, hogy az ősi legendák a vulkán belsejében élő sárkányokról igazak lehetnek. Ha a vulkán kitör, ezek a lények nem csak kitarthatnak, hanem kénytelenek lesznek elhagyni ősi otthonukat, és mindenkit felfalni, aki az útjukba áll. Így most a szamurájoknak nemcsak az értékes tekerceket és a szerzeteseket kell megmenteniük, hanem gondoskodniuk kell arról is, hogy egyetlen sárkány se hagyja el élve ezt a vulkánt.

## KOMPETITÍV MÓD

Senki sem menekülhet a vulkánból, amíg a látható sárkányok életben vannak. Azok a szamurájok, akik már megszöktek a vulkánból, bátran visszatérnek (ugyanazon a kötélben, amelyen megszöktek), ha a játék vége előtt újabb sárkányt fedeznek fel. A már elvégzett végeredményüket ez nem befolyásolja.

## KOOPERATÍV MÓD

A játék célja, hogy megöljétek a legendás sárkányt és az összes többi látható sárkányt, majd miután ez megtörtént, a játékosok a szokásos módon elmeneküljenek a titkos kijáraton keresztül.

## 6. SZELÍDÍTSD MEG A SZÖRNYETEGET

Miközben bátor hőseink a Fudzsi-hegy felé készülnek, a Sógun úgy dönt, hogy a városból kijelé menet üdvözli őket. Miközben sok szerencsét kíván nekik a vállalkozásukhoz, hirtelen megáll. Egyenesen a szemükbe néz, kifújja a levegőt, és így szól: "Tudom, hogy sokat kérek tőletek, de lenne még egy kérésem. A vulkán belsejében állítólag Faiaródo, a legendás kétféjú sárkány él. Ez a sárkány felelős azért, hogy sok évvel ezelőtt elpusztította a falumat és annak lakóit. Ha valahogyan el tudnátok fogni ezt a lényt, és élve visszahoznátok nekem, a legmélyebb hálámat fejezném ki nektek. Ez nem lesz könnyű, meg kell kötni a lényt, hogy kihozzátok a vulkánból, de tudom, hogy a kiképzés és a sokéves tapasztalat sikerre vezethet. Most menjetek és az istenek vigyázzanak rátok."

## KOOPERATÍV MÓD

A központi lapka nem biztonságos hely. A sárkányok a központi lapkára léphetnek, és ott megtámadhatják a szamurájokat.

Ebben a játékban csak egy cél van: A játékosoknak a legendás sárkányt a központi lapkára kell csalogatniuk. Harcolj a sárkány ellen a központi lapkán, és csökkentsd az életerejét 10-re vagy az alá. Ha a legendás sárkányt megölik, a játék elveszett.

## 7. A 3 BUKOTT SZAMURÁJ

Sok évvel ezelőtt a Sógun három legtehetségesebb harcosát küldte ki a Vulkánba, hogy megvédjék a szent tekerceket attól, hogy halálos ellenségei, a Yama klán elloppja őket. Sajnos, sikerült megingatniuk és megrontaniuk e 3 szamuráj lelkét, ami a Sógun pusztulását okozta. Most hűséget esküdtek Kosukénak, a Yama klán vezetőjének. A Sógun most téged bíz meg, hogy megöld ezeket az áruló fattyakat. Te vagy az egyetlen, akiben megbízhat. Így hát elindulsz életed legveszélyesebb küldetésére. Ez bizonyára nem marad következmények nélkül, de elhatározod, hogy bebizonyítod a Sógunnak, hogy minden bizalmat megérsz, amit beléd helyezett.

## SZÓLÓ JÁTÉKMÓD

Minden templomot egy-egy ellenséges szamuráj őriz. Helyeztetek el egy szimmetrikus játékosablát minden templom közelébe. Véletlenszerűen vegyetek mágikus tervrajzokat minden ellenséges szamurájnak, és készíttetek mindegyiküknek egy mágikus sisakot, fegyvert és szandált a tervrajzoknak megfelelően. Az ellenséges szamurájok játékosablái mellé rakjátok a tervrajzokat, a megfelelő mágikus tervrajzjelzőket pedig a hátizsákjukba.

A játék célja, hogy legyőzzétek a 3 ellenséges szamurájt a templomokban, és utána a titkos kijáraton keresztül kimeneküljétek a 3 összeállított mágikus felszereléssel. Kövesd a "Szamurájharc" szabályait (lásd a 12. oldalon). Minden harc után az ellenséges szamurájnak okozott sebzés nem helyrehozható. (Bár egy mágikus sisak újra mágikussá válhat, ha még mindig megfelel a tervrajznak).

Ha a játékos győz az ellenséges szamuráj elleni harcban, ellophat 1 mágikus tekercsjelzőt és a hozzá tartozó kártyát. Az ellenséges szamuráj kikerül a játékból.

## B. RONIN

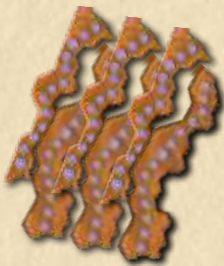
Sok évvel ezelőtt a Szamuráj klán legígéretesebb tanítványának tartottak. Te is mindent feláldoztál, hogy eljuss idáig. Egy fiatal árva, akit még csecsemőként hagytak volna meghalni. A büszkeséged azonban felülkerekedett rajtad, amikor elhatározad, hogy megpróbálsz ellopni néhányat a mágikus tervrajzokból, amelyekről alkalmanként szót ejtettek a késő esti beszélgetések alatt. Sikerral jártál volna, ha a Sógun nem lett volna éles szemű, és nem küldte volna utánad két diaktársadat. Kegyesített lettél, megbüntettek, kiküldtek, hogy elvégezd azokat a feladatokat, amiket senki más nem akart. De ezen a tavaszi reggelen a Sógun egy félelmetes kihívás elé állított téged, ami talán lehetővé teszi számodra a megváltást: "Tedd meg ezt, maradj életben, és megfontoljuk, hogy megengedjük-e, hogy újra belépj a sorainkba." Kegyesen elfogadod, és egy életre szóló kaland kezdődik...

## SZÓLÓ JÁTÉKMÓD

Használd a császári tábla kompetitív oldalát, és szerezz GYP-t, mint kompetitív módban. A kooperatív mód többi szabálya az érvényes.

A játék célja, hogy legalább 50 GYP-vel fejezd be a játékot és a központi lapkán lévő kötélben keresztül elmenekülj. A befejező fázis 20 GYP-nél kezdődik.

# A játék tartozékai



1 Játékkeret



1 kétoldalú Birodalmi Tábla



6 Játékos tábla



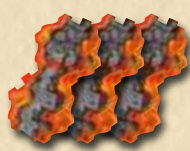
1 Központi lapka



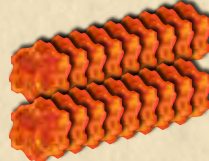
3 Szent templom



33 Vulkánlapka



3 Hídlapka



51 Lávalapka



1 Kötéllapka



38 Erőforrásjelző



6 Szamuráj



6 GYP jelző



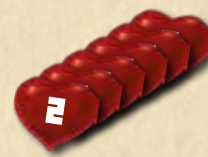
1 Visszaszámlálójelző



1 Visszaszámlálás / Tokugawa jelző



9 állapotjelző



6 Életjelző



4 Félelmetes Sárkány (S) Sárkány (M) Sárkány (L) Sárkány (XL)

13 Sárkány



13 Sárkányjelző



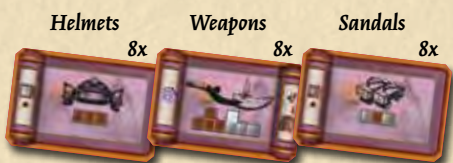
1 Sárkány életjelző



12 Sérülésjelző



20 Kalandjelző



24 Felszerelőkártya



60 Fakocka



90 Fémkocka



25 Sárkányfog



20 Mágikus kocka



24 Mágikus tekerescsártya



8 Fa dobókocka



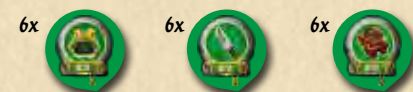
8 Fém dobókocka



6 Sárkányfog dobókocka



1 Mágikus dobókocka



18 Mágikus tekercsjelző



16 Szent tekerescsártya



42 Szent tekerescsártya jelző



18 Akciókorong



38 Szerzetes

# A Játék áttekintése

## KOMPETITÍV MÓD



### JÁTÉKMENET

Amikor sorra kerülsz **2 akciót kell végrehajtanod:**

➤ **Mozgás:** Mozogj legfeljebb 2 mezőt(3-at, ha van kész szandálad).



➤ **Felfedezés:** Tegyél egy I, II vagy III szintű lapkát a meződ mellé.



amelyen a szamurájod áll. A jelzett tárgyakat (nyersanyagjelző, szent tekericsjelző, sárkány, szerzetes, kalandjelző) tedd rá az új lapkára. Fordítsd meg a szomszédos lapkákon lévő, lefelé fordított nyersanyagjelzőket.



➤ **Gyűjtés:** Vedd el a megadott nyersanyagokat, Szent tekericset vagy a szerzetest (egy lapkán) vagy legfeljebb 2 mágikus tervrajzot (egy körben), és tedd a hátizsákodba (vagy szerzetes esetén bármelyik elérhető szerzeteshelyre).



➤ **Pihenés&Kézművesség:** Amikor pihensz minden akciókorongot vegyél vissza az akciómezőidről a készletedbe, és egyidejűleg készíthetsz egy eszközt (fegyver, sisak, vagy szandál).



### FELSZERELÉSKÁRTYÁK

Párosítsd a felszerelésedet egy felszereléskártyával. Csúsztasd a kártyát az egyik akciód alá. Mostantól kezdve, amikor ezt az akciót választod, a kártya bónuszakcióját, a fő akciót, vagy mindkettőt végrehajthatod.



### MÁGIKUS TERVKÁRTYÁK

Ha a felszerelésed egyezik a mágikus tervkártyával, helyezz rá egy mágikus kockát. Azonnal távolítsd el, amikor a felszerelésed már nem felel meg a tervkártyának.



➤ **Mágikus sisak:** Mágikus sisak: 4 sebzést nyel el a harcban.



➤ **Mágikus fegyver:** Adj 4 pontot a kezdeményezésedhez, és használd a mágikus kockát.



➤ **Mágikus szandál:** A mágia elnyel 4 sebzést, amikor lábán sétálsz

### HARC



A kezdeményezés határozza meg a kockadobások sorrendjét. A leghosszabb fegyvered hossza a kezdeményezőértéked. Döntetlen esetén a védő nyer. Küldj egy hős szerzetest, hogy megnyerje a kezdeményezést egy nem legendás sárkány ellen.

**Sárkányharc:** Harcolj egy sárkánnyal, amikor ugyanazon a lapkán vagytok. A szomszédos mezőkön lévő szamurájok csatlakozhatnak a harchoz. Dobjatok a fegyveretekben lévő kockáknak megfelelő kockákkal. Vegyél el nyersanyagot a fegyveredből minden egyes ikonért.

Vonjátok le a sárkány életterejét a találatok számának megfelelően. Ha a sárkányt legyőztétek, minden még részt vevő játékos megkapja a jelzett GYP-t és egy sárkányfogat.

A sárkány találatai egyszerre károsítják a szamurájok sisakjait. A szamuráj elveszti a harcot, ha a sisakja teljesen megsemmisült és utána kap még találatot. A szamurájt fektessétek az oldalára, arra a mezőre, ahonnan jött.

Ha a sárkányt nem győzték le, a következő harc előtt visszaáll a teljes élettereje.

**Szamurájharc:** Ugyanazok a szabályok, mint a sárkányharcnál, kivéve:

➤ Ha ugyanazon a mezőn vagytok, és mindketten úgy döntötök

(játékosrend szerint), hogy nem harcoltok, az aktív játékos folytathatja a körét, vagy a mozgását. Ellenkező esetben a harcra kerül sor.

➤ A szamurájharcban nem csatlakozhatnak más játékosok, és nem használhatsz hős szerzetest.

➤ Ha megadod magad vagy vereséget szenvedsz, ellenfeled ellophat 1 tárgyat a hátizsákodból.

(mágikus tervrajzjelző + a megfelelő kártya, szerzetes, szent tekericsjelző + a megfelelő kártya, nyersanyagkocka).

Ha az aktív játékosok szamurájai túléltek a harcot, a szokásos módon folytathatják a körüket.

### VÉGSŐ FORDULÓK



Az utolsó 8 forduló abban a pillanatban elindul, amikor bármelyik játékos eléri a 30 GYP-t vagy annál többet. Minden alkalommal, amikor ez a játékos befejezi a körét, lépjetek előre a visszaszámlálójelzővel 1 lépést.

Ha a körét egy kötélén fejezi be, szamuráját a megfelelő bónuszpályára helyezze át. Megkap egy Sógun bónuszt minden hátralévő fordulóban.

A legtöbb GYP-vel rendelkező játékos nyeri a játékot.

## KOOPERATÍV MÓD



### GYŐZELEM

Győzd le a legendás sárkányt. Ezután minden játékosnak ki kell menekülnie a titkos kijáraton keresztül legalább egy befejezett mágikus felszereléssel. Minden típusból legalább egy mágikus felszereléssel kell rendelkeznetek. Ezeket a célokat meghatározott számú kör alatt kell elérni:

➤ 1 játékos 25 forduló + 8 végső forduló

➤ 2-6 játékos 20 forduló + 8 végső forduló

### JÁTÉKMENET VÁLTOZÁSOK

➤ Használd az állapotjelzőket, és minden forduló elején mozgassd a jelző nélküli sárkányokat a legközelebbi szamuráj felé (felülről nézve csempékben számolva).

➤ A szamurájok nem harcolnak egymással.

➤ Amikor a sárkánykockák dobása után 1 vagy több kocka mutatja az ikont



el döntöd hogyan osztod el a kapott sárkányfogakat, hogyan osztod el a kapott sárkányfogakat a még harcban lévő szamurájok között. Ugyanez vonatkozik a sárkányfogakra is, amelyeket a sárkány legyőzése után kaptok.

➤ Ha egy szamurájt eszméletlenül ütnek, a központi lapkán feltámad.

➤ Két szamuráj ha ugyanazon a területen van, cserélhetnek egymással a hátizsákjukból.

➤ Egy szamuráj által hordozható mágikus tervkártyák száma nem korlátozott.