

HÖSKÉPZŐ



Játékszabály

Áttekintés

A legnagyobb hősök nem a semmiből bukkannak fel: létre kell hozni őket! A hős faja, kasztja, jelleme, a képességei vagy épp a felszerelése is nagyban hozzájárulhat a sikeréhez, vagy a kudarcahoz...

Alkossátok meg a valaha élt leghatalmasabb kalandorokat, akik minden útjukba kerülő akadályt képesek leküzdeni. Dobjatok a kockákkal, hogy meghatározzátok a karakteretek tulajdonságait, vásároljatok hozzá illő fegyvereket és páncélt. Szerezzetek képességeket és fedezzétek fel a hőseitek jellemvonásait, ezzel is felkészítve őket a kalandra. Hozzátok létre a legjobb karaktereket, és gyűjtsetek össze minél több hírnévcillagot, hogy bebizonyítsátok, a hősötök készen áll minden kalandra!

Tartozékok

1 húzózsák

60 arany

73 dobókocka

- 10 zöld
- 10 kék
- 10 piros
- 10 lila
- 10 fekete
- 10 fehér
- 13 aranyszínű

6 karakterlap

6 karizmajelző

101 kártya

- 4 játékossegédlet
- 6 kasztkártya
- 16 háttértörténet-kártya
- 17 jellemkártya
- 53 piackártya
- 5 sorrendkártya

12 jelölő

(minden kasztszínben 2)

1 játékszabály



Karakterlap

A karakteretek fejlődését ezen a lapon fogjátok nyilvántartani a játék során. A karakterlap 6 tulajdonságsorból áll, amiken összesen 18 hely található. Ezekre a helyekre fogtok kockákat tenni, így létrehozva a karakteretek tulajdonságait, miközben képességekkel, jellemvonásokkal, fegyverekkel és páncéllal is felvértezitek őt. Ezen a lapon tudjátok nyomon követni a jellemét is. A karakterlapoknak van férfi és női oldala, ezek csak az illusztrációjukban különböznek egymástól.



1. Faj

A karakterlapokon különböző fajok találhatók, amik befolyásolják a karakterek végső tulajdonságértékeit. Vannak fajok, amik bónuszt vagy büntetést kapnak bizonyos tulajdonságaikra.

2. Kaszt

A karakterek kasztja a világban betöltött foglalkozásukat jelenti. A kasztkártyáját az előkészületek során ide tegyék.

3. Jellem

A karakter jelleme a személyiségét és a környezetéhez való hozzáállását jelenti. A jellemkártyát az előkészületek során ide tegyék.

4. Tulajdonságsorok

A karakterlapon található 6 tulajdonságsor a karakterek fizikai, szellemi és szociális képességeinek fejlettségét tükrözi. Minden tulajdonságsor az alábbiakból áll:

- Tulajdonság neve:** erő (ERŐ), ügyesség (ÜGY), állóképesség (ÁLK), intelligencia (INT), bölcsesség (BÖL) és karizma (KAR).
- Dobókockahelyek:** minden tulajdonságsorban 3 hely van a kockáknak. A játék előrehaladtával ezeket fogjátok feltölteni és játék végére az összes hely be fog telni. Az egyes sorokban lévő kockák összege lesz az adott tulajdonság értéke.
- Tulajdonságsorhoz tartozó akció:** a játékosok minden kocka lehelyezés után használhatják az adott tulajdonságsorhoz tartozó akciót. A tulajdonságsorok mellett látható szimbólum erre emlékeztet.
- Faj bónusz/büntetés:** vannak fajok, amik bónuszt vagy büntetést kapnak bizonyos tulajdonságaikra. Ezek a pontozás során fognak számítani.

5. Háttértörténet

A háttértörténet-kártyák titkokat fednek fel a karakterek múltjából. A háttértörténet-kártyát az előkészületek során ide tegyék.

6. Piackártyamezők

A karakterlap szélein 4 piackártyamező található, ahová a játék során vásárolt piackártyákat (fegyverek, páncél, jellemvonások és képességek) tudjátok tenni.

7. Pontozás

Itt látható, hogy miért járnak hírnévcillagok a játék végén.

Dobókockák és húzózsák

A játék során dobókockákat fogtok húzni a húzózsákból, amiket aztán a karakterlapjaitokra tesztek. A húzás során ne nézzetek bele a zsákba. Ha egy játékos véletlenül több kockát húz ki a zsákból, tegye vissza az összes kockát a zsákba, és húzzon újra.

Játékossegédletek

Minden játékos kap egy segédletet az előkészületek során. Az egyik oldalán a játékmenet összefoglalója látható, a másik pedig a játék végi hírnévcillagok számolásában segít.

Kaszkártyák

Az előkészületek során minden játékos kap egy kaszkártyát. Ez határozza meg, hogy a játékos karakterének mi a foglalkozása. A kaszkártyák kétoldalasak, és mindkét oldalukon más kaszt van. Minden kasztnak vannak saját tulajdonságcéljai és egy egyedi kasztképessége.



1. Tulajdonságcélok

Minden tulajdonsághoz meghatároz egy célértéket, illetve hogy mennyi hírnévcillagot szerez a játékos, ha eléri a célt.

2. Kaszt neve

3. Kasztképesség

Minden kasztnak van egy egyedi képessége, amit használhat a játékos.

4. Kaszt színe

Azt mutatja meg, hogy milyen színű dobókockák fognak hírnévcillagokat érni a játék végén.

Háttértörténet-kártyák

Az előkészületek során minden játékos kap egy háttértörténet-kártyát. Ezen a karakter kalandozás előtti története olvasható. Emellett lehetőséget ad hírnévcillagok szerzésére.



1. Dobókockacélok

A tulajdonságsorok felépítését követi, de minden tulajdonságsorban van egy meghatározott színű, kiemelt dobókockahely.

2. Háttértörténet megnevezése

3. Háttértörténet szövege

4. Hírnévcillag jutalom

A játék végén minden játékos hírnévcillagokat kap a tulajdonságsorain lévő és a dobókockacéljain jelzett azonos színű és a megadott helyen lévő dobókockák alapján. A hírnévcillagok alatti szám jelzi, hogy hány egyezés esetén szerzi meg a játékos a feltüntetett mennyiségű hírnévcillagot.

Például, ha a játékos tulajdonságsorain lévő kockák közül 4 egyezik meg a dobókockacélokban jelzett színnel és hellyel, akkor 3 hírnévcillagot szerez.

Jellemkártyák

Az előkészületek során minden játékos kap egy jellemkártyát. A játékosok ezen tudják jelezni a karakterük változó személyiségét és morális látásmódját. A játék végén a játékosok hírnévcillagokat szereznek vagy veszítenek az alapján, hogy a jelölőjük hol áll a kártyán.



1. Jellem neve

2. Jellemrács

A jelölő 9 lehetséges pozíciója, valamint a pozíciótól függő hírnévcillagok száma.

3. Kezdőpozíció

Minden játékos jelölője a rács közepén kezd.

Piackártyák

A játékosok piackártyákat vásárolnak a játék során, hogy fejlesszék a karakterüket.



1. Nyíl ikon

Megmutatja, merre kell mozgatni a jelölőt a jellemkártyán.

2. Költség

A kártya megvásárlásához szükséges arany mennyisége.

3. Előkészületi kategória

Az előkészületek során ad iránymutatást a piackapli összeállításához.

4. Kártya neve

5. Kártya leírása

6. Színesítőszöveg

7. Piackártya típusa

Itt látható a piackártya típusa: fegyver, páncél, jellemvonás vagy képesség.

A fegyverkártyák passzív képességeket vagy előnyöket biztosítanak. Minden fegyverkártyán található egy ikon, ami a fegyver forgatásához szükséges kezeket mutatja (egy vagy kettő). A játékosoknál lévő fegyverkártyákon összesen legfeljebb két kéz ikon lehet.

A páncélkártyák három kollekcióba tartozhatnak: lánc, bőr vagy misztikus. Ezeknek a kártyáknak a játék során nincs hatásuk, de a játékosok hírnévcillagokat szerezhetnek egy kollekció összegyűjtésével.

Az összegyűjthető páncélkártyák száma nincs korlátozva, és különböző kollekciókba is tartozhatnak.

A képességekártyák különleges képességeket biztosítanak a karaktereknek. Amikor a játékos ezeket használja, mozgatnia kell a jellemkártyája jelölőjét. Az összegyűjthető képességekártyák száma nincs korlátozva.

A jellemvonáskártyák a megvásárlásukkor mozgatják a jellemkártya jelölőjét, ha ez lehetséges.

A játékosok hírnévcillagokat szerezhetnek, ha teljesítik a kártyán látható feltételeket. Az összegyűjthető jellemvonáskártyák száma nincs korlátozva.

Sorrendkártyák

Minden forduló elején dobókockákat és aranyat tesznek a sorrendkártyákra, majd egymás után elvesztek egy-egy kártyát ezek közül (a rajta lévő arannyal és dobókockával együtt). A kártyán látható szám jelzi, hogy az adott játékos mikor kerül sorra a piackártyák vásárlásakor.



Előkészületek

The diagram illustrates the setup for a game, showing two game boards, 'Hősképző' and 'Bárd', and various cards and items. Numbered red circles (1-12) point to specific items:

- 1. A brown, star-shaped object.
- 2. A pile of gold coins.
- 3. A pile of gold coins.
- 4. A pile of gold coins.
- 5. A pile of gold coins.
- 6. A pile of gold coins.
- 7. A 'Dobó-ékkis' card.
- 8. A pile of gold coins.
- 9. A pile of gold coins.
- 10. A pile of gold coins.
- 11. A 'Csírfelgőgő' card.
- 12. A 'Játékmenet' card.

The 'Hősképző' board shows stats for 'Elf' and 'Bárd' characters, and the 'Bárd' board shows stats for 'Elf' and 'Bárd' characters. The 'Dobó-ékkis' card shows a character's stats and abilities. The 'Ostoba' card shows a character's stats and abilities. The 'Harci bot' card shows a character's stats and abilities. The 'Elviselhetetlen' card shows a character's stats and abilities.

Példa az előkészületekre 2 játékos esetén

1. Minden játékos dobjon egy dobókockával. A legnagyobbat dobó játékos lesz a kezdőjátékos. Ezután tegyék mind a 73 dobókockát a húzózsákba.
2. A kezdőjátékossal kezdve, majd az óramutató járásának megfelelően minden játékos válasszon egy karakterlapot, és döntse el, hogy melyik oldalával szeretne játszani. (A női és férfi oldal csak az illusztrációban tér el egymástól.)
3. Az első két játékos vegyen magához 5-5 aranyat. A harmadik játékos 6 aranyat, a negyedik játékos pedig 7 aranyat vegyen el. A megmaradt arany alkotja a közös készletet.
4. A kezdőjátékossal kezdve, majd az óramutató járásának megfelelően minden játékos húzzon a húzózsákból egy dobókockát. A húzott dobókocka színének megfelelő kasztkártyát vegyék el, és válasszátok ki a két oldalán látható kaszt egyikét.
Példa: a játékos egy fehér dobókockát húzott, így elveszi a pap/lovag kasztkártyát, és a lovagot választja. Ha a húzott dobókocka aranyszínű vagy egy már korábban kihúzott dobókockával azonos színű, akkor az adott játékos húzzon újra, amíg nem lesz egyedi a húzott dobókocka színe. Ebben a lépésben az aranyszínű dobókocka húzása nem ad aranyat a játékosnak. Miután minden játékosnak megvan a kasztkártyája, tegyék vissza a dobókockákat a húzózsákba. Dobókockák húzása helyett választhattok is kasztkártyát. Ebben az esetben fordított sorrendben válasszatok (tehát a kezdőjátékos lesz az utolsó).
5. Keverjétek meg a háttértörténet-kártyák és a jellemkártyák pakliját külön-külön. Minden játékos vegyen el egy véletlenszerű kártyát mindkét pakliból. Minden játékos vegyen el egy játékossegédletet is. A nem használt háttértörténet- és jellemkártyákat, valamint játékossegédleteket tegyék vissza a dobozba.
6. Minden játékos tegye a háttértörténet- és jellemkártyáját a karakterlapján a megfelelő helyre, majd vegye el a karaktere kasztjának megfelelő jelölőket. Az egyiket tegyék a jellemkártya középső helyére, a másikat pedig a kasztkártyára.
7. A piackártyákból alkossatok két paklit. Az egyik pakliban az 1 pöttyel (a kártyák költsége alatt látható) jelölt kártyák, a másikban pedig a 2 pöttyel jelölt kártyák legyenek. 3 játékos esetén mindkét pakliból távolítsatok el véletlenszerűen 3-3 kártyát, 2 játékos esetén 7-7 kártyát. Ezután keverjétek meg mindkét paklit, és tegyék a 2 pöttyös kártyák paklijára az 1 pöttyös kártyákat. Ez lesz a piacpakli.
8. Hozzátok létre a piackártyák kínálatát: húzzatok fel a játékosok számánál 1-gyel több kártyát a piacpakliból, és tegyék ezeket képpel felfelé az asztal közepére (2/3/4 játékos esetén 3/4/5 kártyát).
9. Tegyék a sorrendkártyákat számsorrendben az asztal közepére. 3 játékos esetén az 5-ös kártyára, 2 játékos esetén az 5-ös és a 4-es kártyára nem lesz szükség. Ezeket tegyék vissza a dobozba. Ha mindent jól csináltak, akkor ugyanannyi piackártyának kell lennie a kínálatban, mint amennyi sorrendkártya van az asztal közepén.
10. Tegyetek 1 aranyat minden sorrendkártyára, az első és az utolsó kártya kivételével.
 - **2 játékos esetén** tegyetek 1 aranyat a 2-es kártyára.
 - **3 játékos esetén** tegyetek 1 aranyat a 2-es és 3-as kártyára.
 - **4 játékos esetén** tegyetek 1 aranyat a 2-es, 3-as és 4-es kártyára.
11. A kezdőjátékossal kezdve minden játékos húzza ki a kezdő dobókockáit a húzózsákból. Minden játékos a játékoszámnál 4-gyel több dobókockát húzzon (vagyis 2/3/4 játékos esetén 6/7/8 dobókockát).
12. Minden játékos dobjon a kezdő dobókockáival, majd tegye azokat a karakterlapján található tulajdonságsorok helyeire, az alábbiak szerint:
 - Egy dobókockát egy tulajdonságsorban balról az első üres helyre kell tenni.
 - Ezeknél az elhelyezéseknél még nem használhatók a tulajdonságsorokhoz tartozó akciók.
 - A játékosok minden teljesen (3 kockával) feltöltött tulajdonságsorukért kapnak 1 aranyat.
 - Minden aranyszínű dobókocka húzása után kap az adott játékos 2 aranyat.
 - **Kivétel:** a tolvaj kasztkártyával rendelkező játékos 2 arany helyett 4 aranyat kap minden aranyszínű dobókocka után.
13. A kezdőjátékos kezdje el a játékot.

Egy forduló menete

A játék fordulón keresztül zajlik, és minden forduló 4 fázisból áll: kockadobás, kockalehelyezés, vásárlás és felkészülés fázis.

KOCKADOBÁS FÁZIS

A kezdőjátékos húzzon a sorrendkártyák számával megegyező számú dobókockát a húzózsákból, majd dobjon velük, ezzel kialakítva a kockakínálatot.

- **2 játékos esetén** 3 dobókocka;
- **3 játékos esetén** 4 dobókocka;
- **4 játékos esetén** 5 dobókocka alkotja a kínálatot.

A kezdőjátékos ezután tegye a legkisebb értékű dobókockát az 1-es sorrendkártyára, a második legkisebb értékű dobókockát a 2-es sorrendkártyára és így tovább, amíg az összes sorrendkártyán lesz dobókocka.

Ha van több ugyanolyan értékű dobókocka a kínálatban, akkor a kezdőjátékos dönti el, hogy melyiket hová teszi.

Példa: Három játékos esetén 4 sorrendkártya van az asztalon, és a 2-es és 3-as kártyán van 1-1 arany. Erik a kezdőjátékos, így húz 4 dobókockát a húzózsákból és dob velük. A dobás eredménye: zöld 6-os, piros 1-es, aranyszínű 4-es és lila 6-os. Ezután sorrendben a sorrendkártyákra teszi őket: a piros 1-es a legkisebb értékű, így azt az 1-es kártyára teszi, a 4-es a második legkisebb, így azt a 2-es kártyára teszi. A zöld és a lila dobókocka értéke is 6, így Erik dönt róla, hogyan teszi a kártyákra ezeket a kockákat. A lila 6-ost a 3-as kártyára, a zöld 6-ost pedig a 4-es kártyára teszi.



KOCKALEHELYEZÉS FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok a kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járásának megfelelően sorrendkártyát választanak, dobókockát helyeznek le a karakterlapjukra, aranyat gyűjtenek be és tulajdonság sorokhoz tartozó akciókat használnak.

Sorrendkártya választása: a játékosok választanak egy még elérhető sorrendkártyát a rajta lévő arannyal és dobókockával, és a karakterlapjuk mellé teszik.

Dobókocka lehelyezése: a játékosok a választott sorrendkártyán lévő dobókockát lehelyezik az egyik tulajdonság sorokba – balról az első üres helyre.

Arany begyűjtése: a játékosok begyűjtik a sorrendkártyájukon lévő aranyat (ha volt rajta), valamint kapnak 1 aranyat, ha egy dobókockát egy tulajdonság sor utolsó helyére helyeztek le. Ezen kívül 2 arany jár aranyszínű dobókocka lehelyezéséért, függetlenül attól, hogy hová helyezte le a játékos.

Tulajdonságsorhoz tartozó akció (opcionális): miután a játékosok lehelyezték a dobókockát valamelyik tulajdonságsorukba, használhatják az adott sorhoz tartozó akciót.



Erő: az erő tulajdonságsorba helyezett dobókocka lehetővé teszi a játékosnak, hogy a karakterlapján lévő bármelyik dobókockát az ellenkező oldalára fordítsa. **Példa:** a játékos egy 1-es értékű dobókockát megfordíthat a 6-os oldalára, vagy 2-es értékű dobókockát az 5-ös oldalára stb.



Ügyesség: az ügyesség tulajdonságsorba helyezett dobókocka lehetővé teszi a játékosnak, hogy a karakterlapján lévő bármelyik két dobókocka helyét megcserélje anélkül, hogy az értékükön változtatna. Ezzel az akcióval nem lehet üres helyre mozgatni dobókockát.



Állóképesség: az állóképesség tulajdonságsorba helyezett dobókocka lehetővé teszi a játékosnak, hogy 1-gyel csökkentse vagy növelje a karakterlapján lévő bármelyik dobókocka értékét. 6-os értékű kocka nem növelhető 1-es értékűre, és egy 1-es értékű kocka nem csökkenthető 6-os értékűre.



Intelligencia: az intelligencia tulajdonságsorba helyezett dobókocka lehetővé teszi a játékosnak, hogy újra dobjon valamelyik karakterlapján lévő dobókockával. A dobás után a játékos eldöntheti, hogy az új vagy az eredeti értéket tartja meg. A dobókockát az eredeti helyre kell visszatenni.



Bölcsesség: a bölcsesség tulajdonságsorba helyezett dobókocka lehetővé teszi a játékosnak, hogy a jellemkártyája jelölőjét mozgassa 1-et bármelyik irányba (átlósan nem lehet).



Karizma: a karizma tulajdonságsorba helyezett dobókocka lehetővé teszi a játékosnak, hogy magához vegyen egy karizmajelzőt. Az aktuális forduló vásárlás fázisában tetszőleges számú karizmajelzőt felhasználhat, hogy jelzőnként egy aranyat helyettesítsen, amikor piackártyát vásárol.

- A játékosok ezekkel az akciókkal bármelyik – karakterlapjukon lévő – dobókockán módosíthatnak, beleértve az aktuális kockalehelyezési fázisban letett kockát is.
- Minden játékos csak 1 tulajdonságsorhoz tartozó akciót használhat egy kockalehelyezési fázisban.
- Egy tulajdonságsorhoz tartozó akció következtében megváltozott értékű vagy elmozgatott dobókockák nem teszik lehetővé újabb tulajdonságsorhoz tartozó akció használatát.

Példa: A játékos egy dobókockát tesz az ügyesség tulajdonságsorába, és úgy dönt, hogy használja a tulajdonságsorhoz tartozó akciót: a karizma sorában lévő egyik kockát kicseréli egy kockával az erő sorában. Ez az akció sem a karizma, sem az erő tulajdonságsorhoz tartozó akció használatát nem teszi lehetővé.

Ha minden játékos befejezte a körét a kockalehelyezési fázisban, 1 sorrendkártya marad az asztal közepén.

Példa: Pisti a 2-es sorrendkártyát választja (lásd 8. oldal). Magához veszi a kártyát, a rajta található aranyat és dobókockát. A dobókockát ezután az erő tulajdonságsora második helyére teszi. Aranyszínű dobókockát tett le, így szerez még 2 aranyat. Ezután használja az erő tulajdonságsorhoz tartozó akciót, amivel az állóképesség tulajdonságsorában lévő 1-es értékű kék dobókockát a 6-os oldalára fordítja.



VÁSÁRLÁS FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok piackártyákat vásárolhatnak a kínálat kártyái közül. A sorrendet a kockalehelyezési fázisban választott sorrendkártyákon látható szám határozza meg. Az a játékos vásárolhat először, akinél a legkisebb számú sorrendkártya van.

Egy piackártya megvásárlásához a játékosnak a kártya jobb felső sarkában látható számú aranyat kell befizetnie a közös készletbe. Ezután a kártyát a karakterlap megfelelő piackártyamezőjéhez kell tenni. A vásárlás fázisban nem kerülnek új kártyák a kínálatba.

- Az összegyűjthető páncél-, jellemvonás- és képességekártyák nem korlátozott.
- A játékosoknál lévő fegyverkártyákon összesen legfeljebb két kéz ikon lehet. A játékosok bármikor eldobhatnak egy általuk birtokolt fegyverkártyát, hogy legyen hely új fegyverkártya számára. Az eldobott kártyákat a piackártyák kínálata mellé gyűjtsétek (ez lesz a piackártyák dobópaklija).
- A jellemvonáskártyák a megvásárlásukkor mozgatják a jellemkártya jelölőjét, ha lehetséges. A mozgatás irányát a kártya költsége mellett látható nyíl jelzi.
- Amikor egy játékos képességekártyát vásárol, azonnal használhatja a képességét (a képességekártyák használatának részleteit lásd a 11. oldalon).

Ha egy soron lévő játékos nem tud vagy nem szeretne piackártyát vásárolni, válasszon egy kínálatban lévő kártyát és azt tegye a piackártyák dobópaklijába. Ezért 2 aranyat kap a készletből.

Miután egy játékos vásárolt vagy eldobott kártyát a kínálatból, tegye vissza a sorrendkártyáját az asztal közepére, figyelve a számsorrendre. Ebből tudjátok majd, ki következik a vásárlás fázisban.

A piackártyák dobópakliját a játék bármelyik pontján átnézhetitek.

Példa: A kockalehelyezési fázisban a kezdőjátékos Márk, aki a 2-es sorrendkártyát választja. Az utána következő játékos Csaba, aki az 1-es sorrendkártyát választja. Az utolsó játékos Szonja, aki a 3-as sorrendkártyát választja. A vásárlás fázist Csaba kezdi, mivel nála van a legkisebb számú sorrendkártya. 3 játékos játszik, így 4 elérhető sorrendkártya van. Csaba a Vakmerő kártyát szeretné megvásárolni, aminek 6 arany a költsége. Úgy dönt, hogy elkölti a karizmajelzőjét, így csak 5 aranyat kell fizetnie. Ezután a kártyát a jellemvonáskártyák helyére teszi. A jellemkártyája jelölőjét a Vakmerő kártyán lévő nyíl szerint elmozgatja. Márk következik, mivel nála van a 2-es sorrendkártya. Ő úgy dönt, hogy nem vásárol piackártyát, ehelyett eldobja a Bőrkesztyű kártyát, amiért 2 aranyat kap a készletből. Szonja a megmaradt 2 piackártya közül választhat, és a Harci bot kártyát vásárolja meg.

FELKÉSZÜLÉS FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok felkészülnek a következő fordulóra:

1. Minden játékos dobja el a megmaradt karizmajelzőit.
2. Minden játékos felfrissítheti (függőleges irányba fordíthatja) egy kimerült képességekártyáját (a képességekártyák használatának részleteit lásd a 11. oldalon). Így az adott képességekártya újra használható lesz a következő fordulóban.
3. A kezdőjátékos tegye a megmaradt dobókockát a húzózsákba, valamint a megmaradt piackártyákat a piackártyák dobópaklijába.
4. A kezdőjátékos húzzon a sorrendkártyák számával megegyező számú új piackártyát, létrehozva a következő forduló kínálatát. Ha a piacpakli üres, amikor új kártyát kellene húzni, keverjétek meg a dobópaklit és alkossatok belőle egy új húzópaklit (képpel lefelé), majd folytassátok a kártyák húzását.
5. A kezdőjátékos tegyen 1 aranyat minden olyan sorrendkártyára, amin nincs még arany, az első és az utolsó kivételével. A sorrendkártyákon sosem lehet 1-nél több arany.
6. A kezdőjátékos adja a húzózsákot a tőle balra ülőnek. A következő fordulóban ő lesz a kezdőjátékos.

Képességekártyák használata

Amikor egy játékos képességekártyát vásárol, azonnal használhatja a képességét.

Egy képességekártya használatához a kártyán látható nyíl irányába kell mozgatni a játékos jellemkártyáján lévő jelölőt. Ezután a játékos használhatja a képességet. A képességekártyát ezután a játékos forgassa vízszintes helyzetbe, jelezve, hogy a kártya kimerült és nem lehet használni, amíg újra fel nem frissíti.

- Ha a játékos jellemkártyáján lévő jelölőt nem lehet a képességekártya leírásán látható nyíl irányába mozgatni, a képesség nem használható.
- A képességekártyák csak akkor használhatók, ha nincsenek kimerülve (függőleges helyzetben vannak).
- A képességekártyák bármikor használhatók (akár egy másik játékos körében is), ha a kártya leírása mást nem mond.
- Minden játékos 1 kártyát frissíthet egy fordulóban, és ezt csak a felkészülés fázisban teheti meg.

Arany szerzése

A játékosoknak 4 lehetőségük van aranyat szerezni (a képesség-, fegyver- és kasztkártyák képességein kívül):

- 2 arany jár aranyszínű dobókocka karakterlapra helyezéséért;
- 2 arany jár piackártya eldobásáért;
- 1 arany jár egy tulajdonságsor feltöltéséért;
- 1 arany jár aranyat tartalmazó sorrendkártya elvételéért.

A játék vége

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amiben minden játékos feltöltötte az összes tulajdonságsorát. Számoljátok meg a hírnévcillagokat, hogy meghatározzátok a győztest.

Pontozás

A hírnévcillagokat a játék végén kapjátok meg. A pontozás során minden játékos a karaktere kasztkártyáján lévő jelölőjét mozgatja a játékossegédlete hátlapján, ezzel jelezve a hírnévcillagok számát.

Tulajdonságcélok: A játékosok kasztkártyáin láthatók a tulajdonságcélok. Ezek minden tulajdonságsorhoz meghatároznak egy célértéket és a cél eléréséért járó hírnévcillagok számát. Az egyes tulajdonságsorok alapértékeinek meghatározásához adjátok össze a sorban található dobókockák értékeit. Ezen még módosíthat az adott tulajdonsághoz tartozó faji bónusz vagy büntetés, illetve a fegyverkártyák bónuszai. Miután meghatároztátok a végső értékeket, vessétek össze azokat a kasztkártyátokon lévő célokkal.

- Ha a tulajdonságcél egy pontos szám, akkor a célt csak a pontos érték elérésével lehet elérni. **Példa:** 17
- Ha a tulajdonságcél egy tartomány, akkor a tulajdonság végső értékének ebben a tartományban kell lennie. **Példa:** 16–17
- Ha a tulajdonságcél tartalmaz egy + jelet, akkor a tulajdonság végső értékének a jelzett számmal azonosnak vagy annál nagyobbabbnak kell lennie. **Példa:** 14+

Kasztszínű kockák: 1 hírnévcillagot kapnak a játékosok a karakterlapjukon lévő minden olyan dobókocka után, aminek a színe megegyezik a kasztjuk színével.

Jellemkártyák: minden játékos a jellemkártyája jelölője alatt látható értékben kap vagy veszít hírnévcillagot.

Háttértörténet-kártyák: a játékosok hírnévcillagokat kapnak a tulajdonságsoraikban és a dobókockacélokon található egyezésekért:

- 0 hírnévcillag 0–1,
- 1 hírnévcillag 2–3,
- 3 hírnévcillag 4–5,
- 6 hírnévcillag 6 egyező dobókocka esetén.

Páncélkártyák: a játékosok hírnévcillagokat kapnak a páncélkollekcióik után, és ha a páncélkártyán feltüntetett színnel megegyező színű kasztba tartoznak.

Minden játékos válogassa szét a páncélkártyáit kollekciónként (lánc, bőr vagy misztikus). Ezután számoljátok meg, hogy az egyes kollekciókban hány darab kártyátok van. A játékosok annyi hírnévcillagot kapnak, amennyi az adott darabszám feletti csillagban látható a páncélkártyán. Ha a páncélkártyán jelzett színnel megegyező színű kasztba tartozik az adott játékos karaktere, kap további egy csillagot. Ez a csillag kollekciónként jár, nem kártyánként.

Példa: ha egy pap kaszttal rendelkező karakternek (fehér kasztszín) 4 lánc kollekcióba tartozó páncélkártyája van, akkor 8 hírnévcillagot kap: 7-et azért, mert 4 darabból áll a kollekcója és 1-et, mert fehér a kasztszíne



Jellemvonáskártyák: minden játékos megkapja a jellemvonáskártyáin látható hírnévcillagokat.

A legtöbb hírnévcillaggal rendelkező játékos győz.

- Döntetlen esetén a több arannyal rendelkező játékos győz.
- Ha továbbra is döntetlen áll fenn, akkor az a játékos győz, akinek a kasztszínével megegyező dobókockából kevesebb van a karakterlapján.
- Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen vagy visszavágót játszanak.

Megjegyzések

Alaposság: a képességet használó játékos belenézhet a húzózsákba, amikor kockát választ. Ha aranyszínű kockát választ, ugyanúgy megkapja a 2 aranyat.

Általános: ha egy kártya szövege és a játékszabály között ellentmondás van, akkor a kártya szövege érvényes.

Diplomácia: ennek a képességnek a használatakor ez a kártya merül ki, nem pedig az, aminek a képességét használták a segítségével. Lehetséges csak a jellemkártyán lévő jelölő mozgatása anélkül, hogy a kártya képességét használná a játékos.

Díszes tör/Hosszúkard: amikor egy játékos a tulajdonságcéljait értékeli és rendelkezik ezekkel a kártyákkal, a kockáinak értéke túlmehet 6-nál. Ezek a kártyák nem számítanak bele a jellemvonáskártyák értékelésébe, mint például a Vakmerő vagy a Gyenge. **Példa:** ha egy játékos rendelkezik a Díszes tör kártyával és az erő tulajdonságsorában egy kék 5-ös, egy aranyszínű 6-os és egy aranyszínű 5-ös kockája van, akkor a tulajdonságcélok értékelésénél az erő értéke $5 + 6(+1) + 5(+1) = 18$ lesz.

Elbűvölő (bárd különleges képesség): mindkét vásárlás a játékos körében történik a vásárlás fázisban. Egy karizmajelző használata csak az egyik piackártya árát módosítja. A képesség nem használható arra, hogy kártyát dobjon el a játékos a kínálatból, hogy ezzel aranyhoz jusson.

Harmonikus (druida különleges képesség): a játékos bármelyik kártyát visszateheti a dobópakliból a kínálatba. Ezzel a képességgel nem kártyákat cseréltek ki, hanem hozzátesztek a kínálathoz. Például, ha 4-en játszottok, a druida kasztú játékos egy hatodik kártyát tehet a kínálatba, mielőtt a vásárlás fázis elkezdődik.

Lopakodás: amikor ezt a képességet használja egy játékos, a vásárolt kártyán felül nem dobhat el a kínálatból kártyát, hogy ezzel aranyhoz jusson. A karizmajelzőkkel ugyanúgy csökkenthető a kártya költsége. Ha a Számszerij kártyával együtt használják, akkor a dobópakliból vásárolt kártya is olcsóbb lesz 1 arannyal.

Mászás/Megfélemlítés: ezek a képességek csak azokra a kockákra vannak hatással, amiket még nem választott ki egyetlen játékos sem a kockalehelyezés fázisban. Az újrendezés során a játékos a kockadobás fázisban történő rendezés szabályait kövesse úgy, mintha ő lenne a kezdőjátékos.

Pajzs: ha a játékosnak nincs egy kollekciója sem, vagy csak befejezett kollekciója van, nem használható fel hiányzó részként.

Tárgyalás: ha a játékos aranyszínű kockát tesz a karakterlapjára, kap 2 aranyat. Az újrendezés során a játékos a kockadobás fázisban történő rendezés szabályait kövesse úgy, mintha ő lenne a kezdőjátékos.

Trükkös kezek: amikor ezzel a képességgel egy kockát áttesznek egy másik tulajdonságsorba, az adott tulajdonságsorhoz tartozó akció nem használható. Ezenkívül arany sem jár azért, ha egy tulajdonságsor 3. helyére tesznek kockát ezzel a képességgel. Használat után a kockákat balra kell csúsztatni, hogy ne maradjon üres hely.

Zárnyítás: ennek a képességnek a használatakor a kedvezmények (karizmajelzők, Számszerij stb.) nem érvényesek. Ha a megvásárolt kártya jellemvonáskártya, a játékos jellemkártyáján lévő jelölőjét mozgatnia kell, ha lehetséges.



Játékváltozatok

Kevésbé véletlenszerű előkészületek

Minden játékos vegyen el minden alapszínből egy kockát (zöld, kék, piros, fehér, lila, fekete) ahelyett, hogy véletlenszerűen húznátok ki azokat. Ezután 3 játékos esetén vegyen el minden játékos 1, 4 játékos esetén 2 aranyszínű kockát. Dobjatok a kockákkal és tegyétek azokat a karakterlapjaitok tulajdonságsoraiba, az alap játékváltozat szabályai szerint.

Véletlenszerű piacpakli

Az előkészületek során keverjétek meg az összes piackártyát (hagyjátok figyelmen kívül a pöttyöket). Ezután ebből a pakliból dobjatok el kártyákat (ha szükséges). Ez nagyobb változatosságot fog eredményezni.

Rövid játék

Az előkészületek során minden játékos húzzon két kockával többet és dobjon ezekkel is, majd tegye a karakterlapja tulajdonságsoraiba. Így minden játékos a játékoszámnál 6-tal több dobókockát fog letenni a játék elején a karakterlapjára, ami meggyorsítja a játékot. 3 és 4 játékos esetén nem jár több arany a 3. és 4. játékosnak.

Barátságos piac

A vásárlás fázisban, ha egy játékos piackártya vásárlás helyett 2 aranyat szeretne szerezni, nem dob el a kínálatból kártyát. A képességek, amik piackártya eldobása esetén fejtik ki hatásukat, ugyanúgy aktiválódnak.

Egyszemélyes változat

Előkészületek

Az előkészületek egy 2 személyes játékéhoz hasonlóak, az alábbi változtatásokkal:

- Készíts elő egy karakterlapot magadnak.
- Távolítsd el a Diplomácia piackártyát, ezután a 2 játékos előkészületben leírtak szerint alkoss piacpaklit.
- Vegyél ki 1 aranyszínű dobókockát a húzószákból és tedd félre. Ez lesz az ellenfeled kockája.
- Miután előkészítetted a piackártyák kínálatát, fordítsd fel a legfelső kártyát és tedd a húzópakli mellé. A dobópakli és a húzópakli mellett ez lesz a szemétpakli.
- Húzz 6 dobókockát a húzószákból és tedd a karakterlapod tulajdonságsoraira, a normál szabályok szerint.

Egy forduló menete

KOCKADOBÁS FÁZIS

Ez a fázis ugyanúgy zajlik, mint a többjátékos változatban.

KOCKALEHELYEZÉS FÁZIS

Válassz egy sorrendkártyát, tedd a kockát az egyik tulajdonságsorba, majd használhatod az adott tulajdonságsorhoz tartozó akciót.

- Ha az 1-es sorrendkártyát választod, nem dobj az ellenfeled dobókockájával.
- Ha a 2-es sorrendkártyát választod, vedd el az aranyat a kártyáról, majd dobj az ellenfeled dobókockájával:
 - 1: tedd a piackártyák kínálatának bal szélső kártyáját a szemétpakliba.
 - 2: tedd a piackártyák kínálatának középső kártyáját a szemétpakliba.
 - 3: tedd a piackártyák jobb szélső kártyáját a szemétpakliba.
 - 4–6: nem történik semmi.

- Ha a 3-as sorrendkártyát választod, dobj az ellenfeled dobókockájával:
 - 1–2: tedd a piackártyák kínálatának bal szélső kártyáját a szemétpakliba.
 - 3–4: tedd a piackártyák kínálatának középső kártyáját a szemétpakliba.
 - 5–6: tedd a piackártyák kínálatának jobb szélső kártyáját a szemétpakliba.

VÁSÁRLÁS FÁZIS

Vásárolhatsz a megmaradt kínálatból kártyát vagy eldobhatsz onnan egy kártyát 2 aranyért. Ezután tedd a megmaradt kínálat bal szélső kártyáját a piackártyák dobópaklijába. Ha ezután maradt még a kínálatban kártya, azokat tedd a szemétpakliba.

FELKÉSZÜLÉS FÁZIS

Ez a fázis ugyanúgy zajlik, mint a többjátékos változatban, csak tedd félre az ellenfél kockáját a következő körökre.



Igazi hős 38 +

Klánvezér 34–37

Őstehetség 30–33

Kalandor 26–29

Zsoldos 22–25

Zöldfülű ≤ 21

A JÁTÉK VÉGE

A játék ugyanúgy ér véget, mint a többjátékos változatban.

PONTOZÁS

A pontozás ugyanúgy zajlik, mint a többjátékos változatban, egy kivétellel: kapsz egy hírnévcillagot minden nálad lévő 8 arany után.

Nézd meg a táblázatban, hogyan teljesítettél.

Készítők

Tervező: Keith Matejka

Fejlesztő: Eric Schlautman

Grafikai tervező: Luis Francisco

Illusztrátor: John Arios

Szerkesztők: Huan-Hua Chye, Shelagh Redding, Jeffrey Allen, Dustin Schwartz, Todd Walden, and Corrie Walden

Külön köszönet: Mindenki, aki segített a játék tesztelésében és visszajelzéseket adott a fejlesztés alatt: Claire Matejka, Andrew Clark, Julius Besser, Riley Bina, Jonathan Strong, Ryan Danz, Ralf van Kempen, Joe Koberstein, Aaron Folk, Cole Busse, Brett Myers, Kane Klenko, Carrie Klenko, Bryan Winter, Laura Witten, Brian Witten, Mike Braun, Mitch Zuleger, Andrew Hanson, Jake Miller, Daniel Menard, Zack Ganous, Jason Sloan, Thomas Hand, Eric Rasmussen, Marg Rasmussen, Dave Bootz, Matthew Ulrich, Jim Hanson, Marissa McConnell, Patrick Martin, Jon Lachance, Wade Woelfle, James Ryan, Chad O'Brien, Ben Kopp, Noah Kopp, Dan Cunningham, Scott Birrenkott, Dan Harwood, Kali Procopio, James Lara, Chris Linn, Mario Botero, Lucas Meyer, Scott Metzger, Petra Metzger, Jeremiah Reynolds, Jeremy Duggan, Jeff Lyons, Nathaniel Dozet, Kyle Nichols, Mackenzie Dennis, Nathan Dennis, Rob Bradley, Tom Leitner, Pieres O'Shea, August Hopp, James Mathe, Eric Jome, David MacMillan, Dustin Schwartz, Chris Buxton, Jeremy Haack, James Arpin, Simon Hart és Dave Lake.

Segédlet

Előkészületek

1. Dobjatok, hogy meghatározzátok a kezdőjátékost.
2. Válasszatok karakterlapot.
3. Vegyetek magatokhoz 5 aranyat (3. játékos 1-gyel többet, 4. játékos 2-vel többet).
4. Húzzatok véletlenszerűen kockát és vegyétek el a színhez tartozó kasztkártyát. Válasszatok ki az egyik oldalát.
5. Vegyetek el egy játékossegédletet, egy háttértörténet- és egy jellemkártyát.
6. Vegyétek el a két kasztszínű jelölőt, az egyiket tegyétek a jellemkártya kezdőpozíciójára.
7. Alkossátok meg a piacpaklit. Az 1 pöttyös kártyákat tegyétek a 2 pöttyös kártyák tetejére. Távolítsatok el 7/3 kártyát 2/3 játékos esetén mindkét kupacból.
8. Alkossátok meg a kínálatot: húzzatok fel a játékoszámnál 1-gyel több kártyát és tegyétek ezeket az asztalra.
9. Tegyetek a játékoszámnál 1-gyel több sorrendkártyát az asztalra.
10. Tegyetek minden sorrendkártyára egy aranyat, az első és az utolsó kivételével.
11. Húzzatok kezdőkockákat a húzózsákból (6/7/8 kocka 2/3/4 játékos esetén).
12. Dobjatok a kezdőkockákkal, és tegyétek azokat a tulajdonságsorokba. Szerezzetek aranyat.
13. A kezdőjátékos kezdje el a játékot.

Játékmenet

1. Kockadobás

A kezdőjátékos húzzon a húzózsákból és dobjon a kockákkal, majd helyezze a sorrendkártyákra azokat.

2. Kockalehelyezés

Sorrendben minden játékos választ egy sorrendkártyát.

- Tegyetek kockát az egyik tulajdonságsorokba – balról az első üres helyre.
- Gyűjtsétek be az aranyat a sorrendkártyáról, a lehelyezett aranyszínű kockák után, illetve minden 3. helyre tett kocka után.
- Használjátok a tulajdonságsorhoz tartozó akciót (opcionális).

3. Vásárlás

A játékosok a sorrendkártyák által meghatározott sorrendben vásárolhatnak.

- Vásároljatok piackártyát a kínálatból vagy dobjátok el az egyiket 2 aranyért.
- Ha egy játékos jellemvonáskártyát vásárol, mozgassa a jellemkártyáján lévő jelölőjét.
- Tegyétek vissza a sorrendkártyákat az asztal közepére.

4. Felkészülés

- Dobjátok el a fel nem használt karizmajelzőket. Felfrissíthetitek 1 képességekártyátokat.
- Tegyétek vissza a kockákat a húzózsákba, a megmaradt piackártyákat dobjátok el.
- Alakítsatok ki új kínálatot.
- Helyezzetek aranyat a középső sorrendkártyá(k)ra, ha nincs.
- Adjátok tovább a húzózsákot a következő kezdőjátékosnak.

Hiányzó vagy sérült tartozék esetén, illetve ha kérdésetek merült fel,
írj az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu