



SHARDS

of the Jaguar

Szabálykönyv

Az ősi időkben egy hatalmas harcos védelmezte a törzseteket, ám egy napon a sámán megjövendölte egy sötét szellem érkezését, amit ember nem győzhet le. Hogy megvédje népét, a harcos alakot váltott és **egy jaguár formáját vette fel**. Ebben a formában sikerült is győzedelmeskednie a gonoszon, de az megátkozta őt, melynek következtében a jaguár kristályszilánkokra hullott.

A szilánkok máig a törzs Szent Templomában találhatóak, amiket veszélyes csapdák és az ősi átok véd. A törzs ifjoncaiként be kell bizonyítanotok, hogy méltók vagytok a Jaguár erejére, ezért el kell mennetek a Szent Templomba, hogy ott részt vegyetek egy beavatási szertartáson.

A játékban egy-egy beavatásra váró fiatal irányítotok, és a célotok a Jaguár legendás erejének megszerzése. Ehhez össze kell gyűjtenetek a jaguár töredékeit, és azokkal ősi szertartásokat kell elvégeznetek. De ez nem lesz olyan egyszerű feladat, mert a templom csapdáit is ti magatok irányítjátok, és ezzel így folyamatosan akadályoztatok egymást. Mindezekért győzelmi pontokat gyűjtötök és a játék végén az az ifjanc, aki a legtöbbet szerezte, lesz a törzs új védelmezője, és egyben a játék győztese.

Megjegyzések a szabálykönyv használatához

A játéknak két változata van, az **alapjáték** és a **teljes játék**. Amennyiben most játszod a játékot először, úgy azt javasoljuk, hogy az **alapjátékkal** kezd, melynek során **megismerheted a játék alapvető mechanizmusait**. A továbbiakban a teljesértékű játékhoz a teljes játékot ajánljuk, de bármikor visszatérhetsz az alapjátékhoz, ha épp egy **könnyedebb játékélményre vágysz**.

A szabálykönyvben találni fogsz **lila** (alapjáték) és **narancssárga** (teljes játék) kiemeléseket. Annak függvényében, hogy melyik verziót szeretnéd játszani, a megfelelő kiemelést olvasd, és hagyd ki a másikat.

A táblák anatómiája

Karakterlap



Templom tábla



Csapda tábla



Játék elemek



4 db kétoldalas Játéktábla (2 részre vágva)



6 Csapda tábla



1 Templom tábla (3 részre vágva)



1 db kétoldalas Szív fal



8 Célkártya



4 Karakterlap



12 Csapda lapka



12 Térképrészlet



1 Pajzs jelölő



4 Átkozottság jelölő



1 Jaguár figura



14 Kis szertartás lapka



8 Szintlépés lapka



5 Nagy szertartás lapka



4 Játékos figura (4 színben)



8 Élet és Átok jelölő



7 Menekülési jutalom lapka



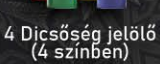
48 Amulett (6 színben)



4 Jaguár szíve kristály



12 Céljelölő (4 színben)



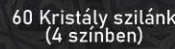
4 Dicsőség jelölő (4 színben)



12 Csapda aktiváló (4 színben)



1 Forduló jelölő (egyjátékos mód)



60 Kristály szilánk (4 színben)



8 Titkos ajtó jelölő (4 színben)



8 Jaguár mozgás kártya (egyjátékos mód)



8 Szelidítés lapka (egyjátékos mód)

Előkészítés



A tábla összerakása

1. Rakd össze a **4 játéktábla elemet**: párosítsd össze őket a 3x5-ös oldalán található szimbólumok alapján.
2. Tedd egymás mellé véletlenszerűen a **játéktáblákat** a képen látható módon. A játékoszámtól függően használd a megfelelő oldalt: 2/3 játékos: 3x5 mező | 4 játékos: 3x6 mező. Az 1. tábla bal oldalán nem lehet két fal. A továbbiakban ezeket a táblákat balról jobbra az **1./2./3./4.** számokkal fogjuk hivatkozni.
3. Tedd a **szív falat** a 3. és 4. táblák közé.
4. Illeszd össze a 3 elemből a **templom táblát**, majd helyezd a pálya fölé.
5. Tedd a **4 „széző” csapdát** (Földrengés/Mérges gáz/Nyitak/Őrök. Lásd 7. oldal) véletlenszerű sorrendben a pálya alá.
6. Helyezd a **titkos ajtót** az 5. és az **áradást** a 6. pozícióra.
7. Helyezd a **csapda lapkákat** a megfelelő csapdák alá.

Karakterek előkészítése

8. Véletlenszerűen válasszatok magatoknak **karaktert** és tegyétek magatok elé a hozzá kapcsolódó **karakterlapot** és **játékos figurát**. (Amennyiben úgy kívánjátok játszani, az is lehetséges, hogy megegyeztek, ki melyik karaktert irányítja.)
9. Helyezzétek az **élet jelölőt** a játékoszámtól függő értékre a karakterlap **élet- és átoksávján**: 2 játékos: 15 | 3 játékos: 18 | 4 játékos: 22). Helyezzétek az **átok jelölőt** az 5-ös értékre.
10. Vegyétek el a karakter **kezdő amulettjét**, valamint a játékoszámtól függően egy **további amulettet is** (4-játékos: zöld amulett | 3-játékos: sárga amulett | 2-játékos: nincs).
11. Helyezzétek egy **szintlépés lapkát** a karakterlapotok **átok-bonusz mezőjére**. Helyezzétek egy **zöld amulettet** a karakterlapotok **átok-bonusz mezőjéhez**.

A templom tábla feltöltése

12. Helyezz minden játékos színben egy **dicsőség jelölőt** a **dicsőség sáv** kezdő mezőjére (3 játékos esetén a  -el jelölt mezőre.)
13. Helyezd a **jaguár figurát** a **forduló sáv** 1 mezőjére.
14. Helyezz minden játékos **csapda aktiválóiból** egyet véletlenszerű sorrendben a **sorrend sávra**.
15. Tegy **4 különböző kristályt** a **bónusz-kristály dómba**.
16. Válassz ki véletlenszerűen 3 célkártyát és helyezz minden **célkártya dómba**  egyet. A többit tedd vissza a dobozba.
17. Helyezd a **Jaguár szíve** kristályokat a **jaguár területen található mezőkre**, egy mezőre egyet, a játékoszám függvényében (1-3 játékos: 3db | 4 játékos: 4 db). Az első mezőbe tegyél egy további **sárga**, a másodikba egy további **lila kristályt**.
18. Helyezz egy **zöld** és egy **kék kristályt** a **dicsőség sáv** 16-os értékére.





A tábla feltöltése

19. Vegyél el a játékoszámnak megfelelő mennyiségű **kristályt** és véletlenszerűen helyezz belőlük egyet mindegyik **pedesztálra** () az **1.-3. táblákon**.

Ezután vegyél el megfelelő mennyiségű **kristályt** és helyezz belőlük egyet a **4. tábla pedesztáljaira** () és **kettőt a nagy pedesztálokra** (). 2 játékos esetén ne töltsd fel a 3 játékosra vonatkozó pedesztálokat ().
Az alábbi táblázat mutatja, hogy mely játékoszámmal mennyi kristályra van szükség.

	Lila kristály	Sárga kristály	Kék kristály	Zöld kristály
Játékos táblák	1-3.	4.	1-3.	4.
4 játékosnál	8	4	7	9
3 játékosnál	6	3	6	8
2 játékosnál	5	2	4	6

Például 4 játékos esetén vegyél a kezdedbe 8 lila, 4 sárga, 7 kék és 9 zöld kristályt. Keverd meg őket, majd véletlenszerűen helyezz belőlük egyet minden pedesztálra az 1.-3. táblákon. Ezután vegyél el 4 lila, 4 sárga, 4 kék és 4 zöld kristályt, keverd meg azokat is, és véletlenszerűen helyezz belőlük egyet minden pedesztálra és kettőt minden nagy pedesztálra a 4. táblán.

20. Véletlenszerűen válaszd ki a játékoszámnak megfelelő mennyiségű **térképrészletet** mindkét típusból (pötytyök /háromszögek), és véletlenszerűen, **arccal felfelé** helyezd le őket az **1.-3. táblák nagy pedesztáljaira**.

- 2-3 játékos: 3 pötytyös, 3 háromszöges
- 4 játékos: 4 pötytyös, 4 háromszöges

4 játékos esetén hagyd üresen a 3. tábla középső nagy pedesztálját.

21. A **kis szertartásokból** helyezz véletlenszerűen, **arccal felfelé** egyet minden **rombusz szimbólumra** a 2.-3. táblákon. Ezután helyezz egyet az 1. tábla bal szélén található minden egyes mező mellé (azok a mezőket hagyd ki, aminek a szélén fal van). A maradék szertartást tedd vissza a dobozba.

22. Tegyél a **4. tábla minden rombusz szimbólumára** egy **nagy szertartást**. A maradékot tedd vissza a dobozba.

23. Tegyél egy **amulett ládát arccal felfelé** minden **négyzet szimbólumára**. Vegyél **fekete és piros amuletteket** a kezdedbe (2-3 játékos: 4 piros, 4 fekete | 4 játékos: 5 piros, 5 fekete), keverd meg őket, majd véletlenszerűen helyezz belőlük egyet minden **négyzet szimbólumra**.

24. Vegyél a kezdedbe egyet mind a **6 fajta amulettből** és véletlenszerűen helyezz egyet minden **1. tábla melletti kis szertartáshoz**. Ha marad így amulett, azt tedd vissza a készletbe.

25. Véletlenszerűen helyezz a **4. tábla jobb széle mentén minden mező mellé** egy **menekülési jutalom lapkát**. A maradékot tedd vissza a dobozba.

26. Készíts egy **készletet** a táblához közel. Ebbe tedd a **titkos ajtó jelölőket**, a használaton kívüli **csapda aktiválókat**, a **pajzs jelölőt** és az összes maradék **amulettet** és **kristályt**.

A játék menete

A játék elején



A sorrend sáv fordított sorrendjében **minden játékos választ egy kezdő helyet** az 1. tábla mellett és helyezi a játékos figuráját az adott mezőre. Egy hely csak egy játékos által választható, és csak olyan hely választható, ahol van szertartás.

Vedd el a **kis szertartást** és az **amulettet** a kezdőhelyről és helyezd a karaktered **erszényébe**. A nem választott helyekről tedd vissza a megmaradt szertartást és amulettet a készletbe.

Vedd el a **kis szertartást** a kezdőhelyről és tedd a karaktered **erszényébe**. A nem választott helyekről tedd vissza a megmaradt szertartást a készletbe.



Lehetséges kezdő helyek

A játék 8 fordulós és minden forduló 4 fázisból áll:

1. **Frissítés fázis**
2. **Csapdaállítási fázis** (Minden játékos titkosan csapdát állít.)
3. **Akció fázis** (Minden játékos akciót költ a templom felfedezésére.)
4. **Csapda aktiválás fázis** (Minden korábban állított csapda aktiválódik.)

A 8. fordulót követően egy további fázis következik: **a menekülés fázis**.

1. Frissítés fázis

(hagyd ki ezt a fázist az első körben)

1.a. A csapda állítási sorrend meghatározása

Helyezd a játékosok **csapda aktiválóit** a **sorrend sávra** a következő sorrendben:

- Az a játékos lesz az első, aki a **legközelebb van a bejáratához** (akinek a játékos figurája a legközelebbi oszlopban áll.) Ezt követi a második legközelebbi játékosé, és így tovább.
- Ha több játékos van ugyanabban az oszlopban, akkor az jön előbb, akinek **kevesebb dicsősége** van a dicsőség sávon.
- Ha ez is döntetlen, akkor az a játékos jön előbb, akinek a **csapda aktiválója előbb következik** az előző körben aktivált csapdákon balról jobbra.

Ebben a példában **Nerys** lesz az első, mivel **Nerys** áll a leghátsó oszlopban (1.).

Mivel **Keela** és **Fenn** ugyanabban az oszlopban vannak, meg kell nézni, hogy kinek mennyi dicsősége van (2.). Tekintve, hogy ez is egyenlő, a csapda aktiválók döntenek (3.). Mivel **Fenné** van balrább, ő kerül előrébb a sorrend sávra.



1.b. Csapdák frissítése: Helyezd vissza a **csapda lapkákat** arccal lefelé a kapcsolódó csapdákhöz.

1.c. Forduló jelölő mozgatása: lépj egy mezőt a **jaguár figurával** a forduló sávon.

Speciális szabály: a 7. forduló elején vedd le a **szív falat** a 3. és 4. tábla közül, told a 4. táblát a 3. táblához, majd helyezd a szív falat a 4. tábla jobb széléhez. Ezt követően minden játékos helyezzen egy **céljelölőt** valamelyik **célkártyára**.



A 6. és 7. mező közötti szimbólumok emlékeztetnek arra, hogy ne felejtsetek el áthelyezni a szív falat és feltenni egy céljelölőt valamelyik célkártyára.

2. Csapdaállítási fázis

A **csapdaállítási sorrendben** (a sorrend sáv által meghatározott sorrendben) **minden játékos kiválaszt és állít egy csapdát**.

- Tedd a **csapda aktiválódat** a kiválasztott csapda **aktiváló mezőjére**.
- Titkosan válassz ki egyet az adott csapda **csapda lapkái** közül és arccal lefelé tedd a karaktertaped **csapda lapka mezőjére** (ha **titkos ajtót** vagy **áradást** választottál, úgy hagyd ki ezt a lépést).

Csapdák

A csapdaállítási során a 6 csapda valamelyikéből választasz. Ezekből **az első 4-et „sebző” csapdának** hívjuk. Az utolsó kettő (titkos ajtó és áradás) működése eltér a sebző csapdákétól.

Mérges gáz



Mérges gáz szívárog a padlóból és az adott helyen álló játékosokat megsebzí.

A játéktábla **mezői három színűek** lehetnek (kék/sárga/piros). Amikor ezt a csapdát állítod, arról döntesz, hogy milyen színű mezőkön aktiválódjon a mérges gáz. Miután a csapda aktiválódik (a csapda aktiválási fázisban), a pálya minden egyes adott színű mezőjéből mérges gáz szívárog és a játékosok, akik rajtuk állnak, elszenvedik a csapda hatását.

Hatás: 1 sebzés + 2 átok

A hatás jelölésére (a továbbiakban is hasonló módon) vegyél el egy életpontot a karakter **élet- és átoksávján** (mozgass az élet jelölőt egy egységnyi jobbra) és növezd az átok értékét kettővel (mozgass az átok jelölőt két egységnyi balra).

3 különböző színű mező



Nyilak



Nyilak szállnak ki a falak réseiből és megsebzik az adott fal mellett álló játékosokat.

Három különböző színű fal van a templomban (sárga/piros/kék). Amikor ezt a csapdát állítod, akkor arról döntesz, hogy milyen színű falak löjjenek ki nyilakat.

Miután a csapda aktiválódik (a csapda aktiválási fázisban), a pálya minden mezőjére, ami mellett **közvetlenül** az adott színű fal van, nyilak záporoznak és az ott tartózkodó játékosok elszenvedik a csapda hatását. Ritkán előfordulhat, hogy egy mező mellé két azonos színű fal kerül, de ettől függetlenül csak egy találatnak minősül, ha az adott szín aktiválódott.

Hatás: 3 sebzés + 1 átok

3 különböző színű fal



Örök



Az ör szobrok megmozdulnak és megtámadják a közelükben álló játékos, ha az nem ad vissza egy kristályt.

A mezők között állnak az **örök** és **három különböző színű karommal** támadnak (arany/ezüst/bronz).

Amikor ezt a csapdát állítod, eldöntheted, hogy melyik színű karmok csapjanak le.

Miután a csapda aktiválódik (a csapda aktiválási fázisban), a pálya minden mezőjén, ami mellett közvetlenül az adott színű karom van, lesúlytanak az örök, és a játékosok, akik ott állnak, elszenvedik a csapda hatását.

Hatás: -1 kristály (a kristály batyuból; tehát ami még nem lett szertartáshoz használva) **VAGY -4 élet**. Erről a hatást elszenvedő dönt.

3 különböző színű karom



Földrengés



Földrengés rázza meg a templomot és megsebesíti a játékosokat, akik a megadott oszlopban állnak.

Minden egyes játéktábla elem **három oszlopra** van bontva, amit az **oszlop jelölők** jeleznek a **templom tábla alján**. Amikor ezt a csapdát állítod, akkor arról döntesz, hogy melyik oszlopban aktiválódjon a földrengés.

Miután a csapda aktiválódik (a csapda aktiválási fázisban), a pálya minden mezője, ami az adott oszlopban van, megrezeg, és a játékosok, akik az adott mezőkön állnak, elszenvedik a csapda hatását.

Hatás: -1 akció a következő körre. Ennek jelzésére fedtesd el a játékos figurádat. (az utolsó körben ez nem választható)

VAGY -4 élet. Erről a hatást elszenvedő dönt.

3 különböző oszlop



Titkos ajtó



Titkos ajtókat nyithatsz a templomban, hogy megkönnyítsd a mozgásod és eljuthass olyan helyekre, amiket amúgy nehéz lenne megközelíteni.

A csapda aktiválási fázisban **helyezd le a két titkos ajtó**

jelölődet a pálya két különböző mezőjére; a két mező **maximum 4 mező távolságra** lehet egymástól (ennek számolásakor hagyd figyelmen kívül a falakat). Ez a két mező mostantól (amíg át nem helyezed a jelölőket máshova) össze van kötve számodra, és egy akcióért cserébe át tudsz tépni az egyik mezőről a másikra. A többi játékos nem használhatja a titkos ajtódat.

Amennyiben a nyitás pillanatában azon a mezőn állsz, ahová az egyik titkos ajtó jelölődet helyezed, úgy azonnal át is mehatsz rajta, akciópont költése nélkül!

Ha újabb titkos ajtót nyitsz, úgy helyezd át a korábban tehelyezett jelölőket az új mezőkre.

Megengedett, hogy a titkos ajtó jelölődet a 4. táblára helyezd, még mielőtt a szíj fal lekerült volna, de a 4. táblára csak a 7. fordulótól léphetsz.



Egy **példa** a titkos ajtó használatára és a 4 mezőnyi távolság meghatározására.

Áradás



Víz árad a folyosókra és elmossa a játékosokat.

Amennyiben az áradást választod, úgy a csapda aktiválási fázisban lehetőséged lesz választani egy irányt (fel/le/jobbra/balra), és veled kezdve a **víz elmos minden játékos két mezőnyit ebbe az irányba**. A fal megállítja a mozgást.

A játékosoknak lehetőségük van a mozgás **megakadályozására**, ha **sebződnek 2 életet**, vagy ha felhasználnak egy **kék amulettet** (ld. 10. oldal).

Az aktiváló bónusza: Te, mint a csapdát aktiváló, dönthetsz úgy, hogy az eredeti 2 mezőnyi mozgás helyett **csak 1 mezőt mozogsz**, és utána végrehajtasz egy **felvétel akciót** a mezőn, ahová érkezélt. Akkor is megkapod ezt a felvétel akciót, ha egy fal miatt nem mozgatt az áradás.

Megjegyzés: miután az áradás átmozgatótt, a korábban aktivált csapdák már nem sebeznek.

A **kék játékos** aktiválta az áradást és azt választotta, hogy a víz mosson mindenkit felfelé. Ő úgy dönt, hogy csak egy mezőt mozog felfelé, majd felveszi a sárga kristályt. **Piros** 2 mezőnyit mozog felfelé. **Zöld** úgy dönt, hogy elszenved 2 sebzést, hogy ne kelljen mozognia. **Sárga** nem mozog, hiszen felfelé megállítja a fal.



3. Akció fázis

A választott csapdák balról jobbra meghatározzák az akciósorrendet, és ebben a sorrendben minden játékos elkölti az akciópontjait ⚡.

Bizonyos esetekben előfordul, hogy egy játékos több csapdát is aktivál. Ebben az esetben az adott játékos helyét az akciósorrendben a legbaloldalibb csapdája határozza meg.

Tipp: Még mielőtt végrehajtod az akciódat, mindig ellenőrizd te, hogy melyik csapda lapkát választottad az előző fázisban, nehogy belelépj a saját csapdádbal.

A játék **első 6 fordulójában 4 akciópontod** van, a **7. és 8. fordulóban pedig 5**. Ezeket az akciópontokat **mozgásra/felvételre/gyógyulásra** használhatod, bármilyen sorrendben és mennyiségben. Illetve dönthetsz úgy is, hogy **futsz** a körödben.

A) Mozgás 🏃 :

Egy akcióért **átmozgathatod** a játékos figurádat egy **szomszédos mezőre** (általában nem léphetsz). Falon nem mehetsz át, kivéve, ha egy hatás ezt megengedi. Egy mezőn több játékos is állhat.

Két korlátozás van:

1. A játék elején, az első akcióval köteles vagy belépni a pályára és nem léphetsz már vissza.
2. Az első 6 fordulóban nem léphetsz a 4. táblára, mivel azt a **szív fal** leválasztja.



B) Gyógyulás:

A karaktered bizonyos számú **életpontot** kap az elköltött akciók függvényében:

1 akció:	1 életpont
2 akció:	4 életpont
3 akció:	8 életpont
4 akció:	12 életpont

Amennyiben több mint 4 akciót költesz gyógyulásra, akkor a sorozat újra indul. Tehát például, ha 6 akciót költesz, akkor 16 életpontot gyógyulsz (12 az első 4 akcióért + 4 a második 2 akcióért).

C) Felvétel ⬆ :

Felveszel egy elemet (kristály/amulett láda/térképrészlet/szertartás lapka/Jaguár szíve) **arról a mezőről, amin a játékosfigurád áll**, majd a megfelelő tárolóba helyezed azt.

C.1. Kristály felvétele: Vegyél fel egy kristályt a piederstátról és helyezd a karaktered kristály batyujába. Egyes piederstátrók körül fehér ragyogás található, ezek az **áldott piederstátrók**. Ha erről a piederstátról veszel fel kristályt, **eggyel csökken az átok értéked**.



C.2. Amulett láda felvétele: Fordítsd meg az **amulett ládát** és a 3 lehetséges amulett közül **válassz 2-t**, amit megtartasz. Vedd el az amuletteket a készletből és helyezd őket a karaktered **erszényébe**. Ezután arccal (az amuletteket ábrázoló oldalával) felfelé tedd a ládát a karakterlapod mellé.

C.2. Amulett felvétele: Vedd fel a fekete vagy piros amulettet, majd helyezd a karaktered erszényébe.

C.3. Térképrészlet felvétele: Vedd fel a térképrészletet és arccal felfelé helyezd az erszényedbe.

C.4. Szertartás elvégzése:

Ahhoz, hogy elvégezz egy szertartást, teljesítened kell az adott szertartás feltételeit. Ez jellemzően bizonyos kristályok birtoklása a **kristály batyuban**. Amennyiben rendelkezel a megfelelő kristályokkal, úgy **egy akciópontért elvégezheted a meződön fekvő szertartást**. Ilyenkor először a **szükséges kristályokat át kell helyezned a kristály batyuból a beépített kristályok gyűjtőjébe**. Ezt követően fordítsd meg a szertartás lapkát és helyezd a karaktered legalacsonyabb szabad szintjébe.

Megjegyzés: A szertartást addig nem veheted fel a pályáról, amíg el nem tudod végezni, és amikor elvégezted, a megfelelő szintedhez kerül.

Speciális szabály: A kezdő szertartásodat bármelyik mezőn elvégezheted. Ehhez a megadott kristályokra van szükséged, majd egy akciópontért elvégezheted a szertartást az általános szabályok szerint.

A szertartás lapka **hátlja** mutatja meg, hogy az adott szertartásért milyen jutalmat kapsz.

A **kis szertartások** (két kristályos) egy **szintlépést** ⬆ adnak és **10 pontot** ✨ érnek a játék végén.



A **nagy szertartások** (3 kristályos) **szintlépést** adnak, valamint ráhelyezheted a **céljelölődet** valamelyik **célkartyára** 🏠.



A **beépített kristályok** is pontot érnek a játék végén, de – mivel már kinyerted belőlük a jaguár erejét – **nem használhatók fel további szertartásokhoz**.

Az alapjátékban nem használjátok a karakter képességeket, ezért nincs tényleges szintlépés. Bármely esetben, **amikor szintlépést kapnál, egy zöld amulettet kapsz helyette.** Ettől függetlenül a szertartások a karakterlap egyes szintjeihez kerülnek.

Szintlépés: helyezd a szintlépés/szertartás lapkát a karakterlapod legalacsonyabb üres szintjébe és vedd el a hozzá tartozó bónuszt. A karakterek első két szintje egy egyszeri bónuszt biztosít, a 3. szint pedig egy **állandó képességet** nyit meg. Ezekről bővebben a 14-15. oldalon olvashatsz.

Miután a karaktered elérte a 3. szintet, továbbra is lehetősége van szintet lépni; minden további szintlépés/szertartás lapkát helyezz a karakter 1. szintjéhez (egymásra téve), és vedd el újra az 1. szint jutalmát.

Ebben a példában **Nerys** elérte az 1. szintjét, és jutalmul elvehet a készletből egy **kék vagy fekete amulettet.**



C.5. Jaguár szívének felvétele

A templom legértékesebb kristály töredékei a **Jaguár szíve** töredékek. Ezek a 4. tábla bizonyos mezőin vannak elrejtve és az 1.-3. táblákon összeszedhető **térképrészletek** vezetnek hozzájuk.

Ahhoz, hogy megtalálj egy Jaguár szíve kristályt, **mindkét különböző típusú térképrészletből kell egyet birtokolnod.** Az egyik meghatározza a **horizontális** (pöttyök) a másik a **vertikális** (háromszögek) koordinátáját annak a mezőnek/mezőknek, ahol a kristály számokra megszereshető.

A térképek által meghatározott (egyik) mezőn kell állnod, és egy akciópontért felveheted a Jaguár szívet. Ekkor vedd el a **templom tábla jaguár területéről a balszélső teli mező** tartalmát (1.). A felhasznált térképrészleteket helyezd a karakterlapod mellé.

Egy játékos akár több Jaguár szíve kristályt is szerezhet, de ehhez további térképrészlet-párokra van szüksége.

Megjegyzés: A sorokra utaló koordináták jellemzően két sorra utalnak, aminek következtében két mező is felveheted a Jaguár szívet.



Példa: Van egy térképrészlet-párod, az egyik a 2. sort (2.) és a 3. oszlopot (3.) határozza meg. A Jaguár szívet az általuk meghatározott mezők (4.) valamelyikén veheted fel.

D) Futás:

Dönthetsz úgy is, hogy a körödben a korábban bemutatott akciók **helyett** futsz. Ebben az esetben **nem tehetsz semmi mást, mint mozogsz a pályán, maximum az aktuális akcióid száma +3 mezőnyit.** Tehát ha az adott körben 4 akcióid volt, akkor maximum 7 mezőnyit mozoghatsz. Amennyiben zöld amulettet is költesz a körödben +1 akcióért, úgy azt is csak mozgásra használhatod.

4. Csapda aktiválási fázis

Balról jobbra minden választott csapda aktiválódik és kifejti hatásukat azokra, akik a hatómezőjükben vannak. Kezdvé a balszélső aktivált csapdával, minden állított csapdánál fordítsátok meg a kiválasztott **csapda lapkát,** és hajtsátok végre a csapda hatását azokon, akiket érint. Ezt követően aktiváljátok a **titkos ajtót,** majd az **áradást** (feltéve, hogy valaki választotta őket).

Fontos: Az **áradás** aktiválásánál először az aktiváló játékos eldönti, hogy melyik folyásirányt választja, ezt követően, hogy ő mennyit mozog (2 mezőnyit/1 mezőnyit egy felvétel akcióval), és csak ezt követően mozgatja a többi játékos.

Ha egy csapda eltalált, szenvedd el a csapda **hatás mezőjében** szereplő hatásokat. **Az adott csapdát aktiváló játékos 1 dicsőséget szerez a dicsőségsávon minden egyes játékos után, akit eltalált az adott csapdával.**

2-játékos módban a találat után 2 dicsőséget kapsz az 1 helyett.

Fontos: Amennyiben eltalálsz saját magadat (is) a csapdával, úgy egyrészt te is elszenveded a csapda hatását, másrészt pedig **nem kapsz dicsőséget a többi eltalált játékos után.**

A **dicsőségsáv** a játék végén **győzelmi pontot** ad annak függvényében, hogy meddig jutottál rajta. Továbbá azonnali jutalmakat is nyújt, amikor a dicsőségsáv jelölőd átlép bizonyos pontokon.

- 1 Amikor az első ponton átlépsz (1.), kapsz egy **szintlépést/zöld amulettet.** Továbbá az első játékos aki ideért, választhat 16-os értékű mezőn álló kék és zöld kristályból egyet. A másodiknak ide érő játékos, megkapja a megmaradt másik kristályt.
- 2 A második ponton (2.) átlépve felhelyezhetsz egy **céljelölőt** valamelyik **célkártyára.**
- 3 A harmadik ponton (3.) választhatsz egy **kristályt** a körrel jelölt **kristály dőmből.**



Átkozottság

Ha az átok jelölőd azonos, vagy magasabb értékű mezőn van, mint az élet jelölőd, úgy átkozott lettél.

Amint átkozott lettél, fektesd el a karakteredet, ezzel jelezve, hogy **eggyel kevesebb akciód lesz a következő körre**. Ebben a játékmódban nincs egyéb hatása az átkozottságnak, és csak egyszer tudsz átkozottá válni az egész játékban. Amennyiben az utolsó körödben válsz átkozottá, vagy ha a földrengés miatt már amúgy is eggyel kevesebb akciód van a következő körre, az átkozottá válásnak nincs hatása.

Az átkozottság jelölésére az **átkozottság jelölőt** helyezd a karaktered rajzára. Azonnal leveheted, ha az életed újra az átok-érték fölé kerül.

Amíg átkozott vagy, addig **nem használhatod a karaktered képességét és nem kapod meg** karaktered első két szintjén sem a **szintlépésekért járó jutalmakat**.

Amennyiben úgy lépnél szintet, hogy közben átkozott vagy, úgy a szertartás lapkát arccal felfelé (arccal lefelé helyett), az esetleges szintlépés lapkát pedig a nyílal lefelé fordítva helyezd be a megfelelő szinthez, ezzel jelezve, hogy még nem kaptad meg az adott szinthez tartozó jutalmakat. Amint lekerül az átkozottság jelölő a karakterről, fordítsd a hátlapjára a szertartás lapkát (fordítsd a szintlépés lapkát úgy, hogy felfelé mutasson a nyíl), és vedd el az adott szint jutalmát.

A játék végén a szertartás lapkák mindenképp pontot érnek, függetlenül attól, hogy melyik oldaluk látszik.

Ha nagy szertartást végzel el átkozottként, a céljelölő felhelyezése megtörténik.



Mi történik, ha az élet- vagy átokjelölőd eléri a 0-át?

A karaktered nem tud meghalni, tehát ha az életjelölő elérte a 0-át, úgy súlyosan megsebesült, de nem halott. *(Ne felejtsetd, ugyanaból a törzsből valók vagytok, és azért vagytok itt, hogy megmérkőzzetek, nem, hogy megöljétek egymást...)* Bármikor, amikor az életed csökkenne, de már nem tud, mert az elérte a 0-át, akkor **minden le nem lépett életpontcsökkentésért veszítesz egy dicsőséget a dicsőség sávon**. Annak már nincs következménye, ha a dicsőséged is elérte a 0-át.

Amikor az átokértéked először elérte a 0-át:

Vedd el a **szintlépés lapkát** a karakter átok-bónusz helyéről, és illeszd be a karaktered következő üres szint mezőjébe.

Vedd el a **zöld amulettet** az átok-bónusz helyről és helyezd az erszényedbe.

Az egyes hatások sorrendje

Bármikor, amikor több játékosnak kell egyszerre döntenie egy-egy esemény kimenetelét illetően (például, hogy kivéded-e az áradás hatását magadra nézve), akkor **az aktuális körben lehelyezett csapda aktiválók határozzák meg a döntési sorrendet, balról jobbra**. Tehát aki a balszélső csapdát választotta, az dönt először, aztán a következő, és így tovább.

Amulettetek

Amulettetek jellemzően amulett **ládák nyitásával** tudsz szerezni. Ilyenkor a ládában szereplő **3 közül 2-t tarthatsz meg**.

Az alapjátékban csak **piros/fekete/zöld** amulettetek szerepelnek.



Minden amulett csak **egyszer használható**, használat után tedd vissza a készletbe. A használat **nem kerül akcióba**.

Hat különböző amulett van a játékban:

Amulett	Hatás	Mikor	Megjegyzés
Zöld 	+1 Akció	A körödben az akció/menekülés fázisban	Körönként csak egyet használhatsz.
Vörös 	+3 Élet	Bármikor	
Fekete 	-2 Átok	Bármikor	
Fehér 	Átmehetsz egy falon	A körödben az akció/menekülés fázisban	A mozgásért továbbra is ki kell fizetni az egy akció, de a mozgás egy falon keresztül történik. A szív falon nem lehet vele átlépni.
Sárga 	+1 dicsőség, ha a csapdád legalább egy ellenfelet eltalált	Csapdaállítási fázisban	Helyezd a csapda amulett mezőjére, majd, ha ezzel a csapdával van legalább egy találatod, kapsz +1 dicsőséget. Csapdánként csak egyet használhatsz fel. Ha magadat is eltalálsz a csapdával, nem kapsz dicsőséget.
Kék 	Az áradást még egyszer aktiválhatod, de az már csak téged mozgat VAGY kivédhetsz egy áradás hatást	Csapda aktiválási fázisban	Amennyiben te aktiválsz az áradást, úgy a hatás elvégzése után dönthetsz úgy, hogy magadra nézve újra aktiválsz azt. VAGY kidobhatod, amikor egy áradás hatás mozgatna a pályán, hogy megakadályozd a hatást számodra (akár a saját áradásod esetében is). Körönként csak egyszer lehet vele az árasztást újra aktiválni.



Példa egy fordulóra

A **csapdaállítás** fázisban **Nerys** az első (1.), ő a **mérges gázokat** választja. Ráteszi a csapda aktiválóját (2.), majd titkosan kiválaszt egyet a csapdához tartozó csapda lapkák közül és a karakterlapjára helyezi. **Keela** a második, ő a **földrengést** választja (3.), **Akhel** a **titkos ajtót** (4.), és végül **Fenn** az **örök**et (5.), mivel ő szeretne elsőként következni az akció fázisban.



Ezt követi az **akció fázis**, amiben minden játékos **elkölti a 4 akciópontját** az általuk választott csapdák relatív sorrendjében.

Fenn kezd, hiszen ő választotta a balról az első csapdát (5.). Elkölt 2 akciót arra, hogy felvegye a **térképrészletet** és egy **zöld kristályt**, majd a maradék két akcióból **mozog kettőt** felfelé.

Mivel a **Nerys** által választott csapda a második, ő következik a sorban. **Kettőt mozog** felfelé, majd felveszi a **térképrészletet** és a **kék kristályt**.

Keela a harmadik. Ő **egyedül mozog**, felveszi a **sárga kristályt**, majd **mozog ismét kettőt**.

Végül **Akhel** következik, aki **egyedül mozog**, felveszi a **térképrészletet** és a **lila kristályt**, majd **mozog még egyet**.



Ezután következnek a **csapda aktiválási fázis**. Az **örökkel** kezdjük, mert ez a balszélső csapda.

Ez **Fenn** csapdája, így ő felfordítja a karakterlapjára helyezett csapda lapkát, amin az **arany karmok** szerepelnek. Mivel **Keela** egy arany karom mellett áll (6.), döntenie kell az őt irányító játékosnak, hogy **4-et sebződik**, vagy **kidob egy kristályt** (tekintve, hogy ez az „örök” csapdának a hatása). Továbbá mivel **Fenn** eltalált egy játékost ezzel a csapdával, **kap 1 dicsőséget** a dicsőség sávon.

Nerys felfordítja a mérges gázhoz tartozó csapda lapkáját, ami a **sárga mezőkre** vonatkozik. Mivel **Fenn** sárga mezőn áll (7.), őt eltalálta ez a csapda, és így elszenved **1 sebzést és kap 2 átkot**. **Nerys** **kap 1 dicsőséget** az 1 találatért.

Keela felfordítja a földrengéshez tartozó lapkáját, ami a **második oszlop** szerepel. Mivel mind **Akhel** mind **Nerys** a második oszlopban állnak (8.), mindkettőjüket eltalálta a földrengés, és dönteniük kell, hogy **-1 akciót** választanak a következő körre, vagy **4-et sebződnek**. Továbbá **Keela**, mivel 2 játékost is eltalált, **2-t lép a dicsőség sávon**.

Végül **Akhel** aktiválja a **titkos ajtót**. Ehhez feltesz két titkos ajtó jelölőt a táblára, maximum 4 mező távolságra egymástól (9.). Mivel az egyik jelölő arra a mezőre került, amin éppen áll, rögtön átmehet rajta, akció elköltése nélkül.



Menekülés fázis (csak a 8. kör után)

Amennyiben az alapjátékot játszod, úgy hagyd ki ezt a fázist.

Véget ért a beavatási szertartás. Itt az ideje minél gyorsabban elhagyni a templomot, mert már nem lát szívesen...

A menekülési fázisban megpróbálsz kimenekülni a 4. tábla jobb szélén lévő valamelyik kijáraton. Ezek a fázis elején, a szív fal levételével nyílnak.



A menekülési fázisban az **aktuális életed alapján mozgáspontokat kapsz**. Az **élet- és átok sáv 7 szakaszra van bontva** (mindegyik egy külön sor a karaktertapodon (1.)), és minden szakasz jobb oldalán látod, hogy mennyi mozgást kapsz, ha az adott szinten van az életed (2.). Ezeket a lépéseket használhatod el arra, hogy valamelyik kijáraton kilépj.

Minden kijárhoz tartozik egy **menekülési jutalom lapka**, ami a rajta szereplő jutalmat adja (valamilyen kristály/+1 dicsőség/-2 átok), ha ott lépsz ki. Miután megkaptad a jutalmat, hagyd fent a lapkát, mert ez a jutalom minden játékosnak jár, aki az adott mezőn lép ki.

Amennyiben nem tudsz kimenekülni a templomból, úgy minden hiányzó lépésért kapsz egy átkot és nem kapsz semmilyen menekülési jutalmat.

Fontos: A mozgáspontokat csak mozgásra használhatod, egyéb általános akciót már nem hajthatsz végre ebben a fázisban.

Az amulettek használhatók ebben a fázisban is, így ha van egy zöld amulleted, azt beválthatod +1 mozgásra, vagy akár átmehetsz egy falon, ha egy fehér amulleted maradt.

Példa: Keelának 3 mozgása van, amit felhasználva több helyen is ki tud lépní (3 különböző kijáratot ér el vele). Úgy dönt, hogy a sárga kristálynál lép ki, ezért a készletből elvehet egy sárga kristályt.

Nerysnek is 3 mozgása van, de a legközelebbi kijárat neki 5 távolságra van, ezért a 2 hiányzó mozgásért 2 átkot kap és nem kap menekülési jutalmat.

Fenn csak 1 mozgással rendelkezik, viszont maradt egy **fehér amulletedje**, amit felhasználva át tud menni a falon, és így már ki tud lépní a **+1 dicsőséget** adó kijáraton.



Pontozás

A játék a menekülési fázis után ér véget.

A játék a 8. fordulónál ér véget.

A játék végén végezzétek el a pontozást, és a **legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos lesz a győztes.**

Pontforrások:

1. Kristályok

Lila kristály	Sárga kristály	Kék kristály	Zöld kristály	Jaguár szíve kristály
3 pont	8 pont	1 pont		30 pont
		<p>3-4 játékos: Aki a legtöbb kék kristályt rendelkezik: +30 pont</p> <p>A második leg többel rendelkező (de legalább egyet): +12 pont</p> <p>(Holtverseny az első helyen: (30+12)/játékosok száma) (Holtverseny a második helyen: 12/játékosok száma) (ha szükséges, lefelé kerekíts)</p> <p>1-2 játékos: +18 pont nincs második hely.</p>	<p>A zöld kristályokért szerzendő összpontszám négyzetesen növekszik az összegyűjtött kristályok számának megfelelően.</p> <p>1 - 1 pont 2 - 4 pont 3 - 9 pont 4 - 16 pont 5 - 25 pont 6 - 36 pont 7 - 49 pont 8 - 64 pont 9 - 81 pont 10 - 100 pont</p>	

2. Élet és átok



Az **élet és átok sáv 7 szakaszra van bontva** (külön sorokban). Minden szakaszhoz külön pontérték kapcsolódik és azt kapod meg, amelyik sorban a jelölőd szerepelnek. A szakaszok bal oldalán látod, hogy mennyi **minusz pont jár a végső átokértéked után** (1.) és a jobb oldalán, hogy mennyi **pont jár a végső életértéked után** (2.).



3. Dicsőség

Megkapod a végső dicsőségértéked után az adott mező alján jelölt **győzelmi pontot**. Ritkán előfordulhat, hogy átléped a 71-es értéket, ilyenkor minden további dicsőség +5 pontot jelent a játék végén.



4. Szertartások

A **kis szertartások** a hátuljukon szereplő győzelmi pontot érik a játék végén.

5. Célkártyák

A játékhoz 8 különböző **célkártya** tartozik, ebből **3-at használtak játékonként**. Ezek különböző módon érnek pontot, de csak azon játékosok számára, akiknek van a célkártyán céljelölője. **Egy célkártyán csak egy jelölőd lehet.**

Emlékeztetőül: Feltehetsz egy céljelölőt egy célkártyára

- a 7. forduló elején,
- ha elvégzel egy nagy szertartást,
- ha átléptél a dicsőség sáv második pontján.

Lehetséges célkártyák:



1 pont minden **élet** után.



8 pont, +1 pont minden **dicsőséged** után.



24 pont, -3 pont minden **átkod** után.



4 pont, +4 pont minden általad nyitott **láda** után.



4 pont, +4 pont minden **térképrészleted** után (az nem számít, hogy felhasználtad-e őket).



4 pont minden **szint** után, amit a karaktered elért (3-nál többször is számolódhat, ha többször léptél szintet).



4 pont, +2 pont minden **lila és sárga kristály** után (mindegy, hogy a karakterlapod melyik mezőjén található).



4 pont, +2 pont minden **kék és zöld kristály** után (mindegy, hogy a karakterlapod melyik mezőjén található).

Játékoszámokhoz tartozó speciális szabályok

1 játékos



A játék menete

Az első 6 fordulóban az egyik játékos mindig 2 csapdát állít a szokásos 1 helyett (ehhez használd a játékos színéhez tartozó további csapda aktiválót). Az első fordulóban a sorrend sávon a **második játékos** kap egy további csapda aktiválót. Minden további körben az előző játékoshoz képest eggyel balra ülő játékos fog két csapdát állítani.

Az extra aktiváló használatának menete: először minden játékos leteszi az eredeti csapda aktiválóját az általános szabályok szerint, majd az extra aktiválótval rendelkező játékos leteszi azt egy üresen maradt csapdára. Ennek a sorrendnek a jelölésére a **frissítés fázisban** az extra aktiválót a **sorrend sáv** 4. mezőjére helyezték.

2 játékos



Előkészítés

1. **Két csapda aktiválót** vegyél el a saját színedben.
2. Döntsétek el véletlenszerűen a játékos sorrendet, majd helyezétek el a **csapda aktiválókat** a sorrend sávon az illusztrációban szereplő módon, úgy, hogy a kezdő játékosé kerüljön az első pozícióra.

A játék menete

A frissítés fázisban a kezdő játékos csapda aktiválója következik először, azt követi a második játékos két jelölője, majd ismét a kezdő játékosé.

Így minden fordulóban, **mindkét játékos két csapdát aktivál** a fenti sorrendben.

Minden alkalommal, amikor az ellenfeledet eltalálsz egy csapdával, **2-t lépsz a dicsőség sávon** az általános 1 lépés helyett.

Megjegyzések és tanácsok

- Ajánljuk, hogy azok a játékosok, akik **először játszanak a játékkal**, induljanak egy **bónusz piros amulettel**.
- Ne felejtsetd, hogy ez **nem egy memória játék!** Bármikor, amikor nem vagy biztos benne, hogy milyen csapda lapkát választottál, nézd meg bátran!
- **Mindig figyelj a másik játékosok mozgásait!** Abból, hogy hol fejezte be a körét az ellenfeled, következtetést vonhatsz le a csapdájáról és így nagyobb eséllyel tudod elkerülni azt. Ha például a nyilakat választotta és látod, hogy a mozgását egy piros és egy kék fal mellett fejezte be, akkor tudhatod, hogy a sárga falakat választotta (hiszen normál esetben önmagát nem sebezne meg).

Karakterek

Ha az alapjátékot játszod, úgy hagyd ki ezt a fejezetet.

A játékban 4 különböző karakter van, saját egyedi képességekkel. Minden karakter különböző amulettenl indul, amit az illusztráció felett bal oldalon találsz.



Az **első két szintlépésnél** a karakterek egy **egyszeri jutalmat** kapnak, amik lehetnek amulettek, kristályok, gyógyulás vagy dicsőség. Ezek a szintek jellemzően két részre vannak bontva és ezek közül kell eldöntened, hogy melyiket kéred.



Akheil mindig is különösen ellenálló volt a betegségekkel szemben, és a fájdalom sem jelentett neki hátrányt. Testi ereje is kitűnt, hiszen már kiskorában a nála sokkal idősebb gyerekekkel birkózott a porban. Ezekből a küzdelmekből nem mindig került ki győztesen, mégis sokat tanult belőlük és most már a törzs legedzettebb fiatal harcosai közé tartozik. Ennek köszönhetően már jórészt veszélyes küldetésen túl van és készen áll, hogy szembeszálljon akár a legsötétebb erőkkel is!

Nerys egy olyan családból származik, akik a hegy belsejében megbúvó tavakban kutatnak értékes alapanyagok után. Bár az ide vezető barlangok bejáratai közel vannak a törzs központjához, mégis néha napokba telik eljutni a földalatti tavakhoz. Mélyen a hegyben vannak, ráadásul a barlangrendszerben való haladást nem csak vízzel elzárt folyosók, hanem más sötét veszélyek is fenyegetik...

Am Nerys és csoportja megbirkóznak a nehézségekkel. Gyakorlottan és fürgén mozognak a vízben, és ha szükséges, akár magát a víz szellemét is az oldalukra állítják.

3. szint – Pajzs:

Vedd el a pajzs lapkát a készletből. Mostantól, minden akciófázisodban kiválaszthatasz egy „sebző” csapdát, amit egy másik játékos állított. Erre helyezd rá a pajzsot, és ha eltalál a csapda, az nem sebez rajtad. (Tehát nem szenveded el a csapda negatív hatásait.)

Fontos: Ettől függetlenül a csapdát állító játékos megkapja a dicsőséget a találat után.

2. szint:

A: Kapsz egy extra csapda aktiválót a következő körre.
B: Kapsz egy lila kristályt, gyógyulsz egyet és veszítesz egy átkot.

1. szint:

A: Kapsz egy fekete amulettenl.
B: Kapsz egy piros amulettenl.

3. szint – Hullám:

Fordulónként egyszer, a forduló végén – miután már minden csapdát aktiváltatok – elkölthetsz egy kék amulettenl, hogy aktiváld az áradást magadra nézve. Tehát mozgathatod magad a vízzel két mezőnyit valamely irányba, vagy csak egy mezőt mozogsz, és végrehajtasz egy felvételi akciót ott, ahol a mozgást követően állsz.

Továbbá amikor eléred ezt a szintet, mint **egyszeri jutalom**, kapsz egy kék amulettenl.

2. szint:

A: Kapsz egy extra csapda aktiválót a következő körre.
B: Kapsz egy kék amulettenl és gyógyulsz kettőt.

1. szint:

A: Kapsz egy fekete amulettenl.
B: Kapsz egy kék amulettenl.



Minden karakter **második szintjén** lehetőség van egy **extra csapda aktiváló** választására, amit csak a következő körben tudsz használni. Amennyiben ezt választod, vedd el a készletből egy csapda aktiválót a saját színedben és helyezd a sorrend sáv 5. mezőjére. (Ha foglalt az 5. mező, tedd a 6-ra. Amennyiben már mindkettő hely foglalt, nem választhatod ezt a bónuszt.). A következő körben ezzel a csapda aktiválóval egy további csapdát tudsz állítani.



Ha elérted a **harmadik szintet**, úgy a karakterednek sikerült kiteljesednie a beavatási szertartáson, és így egy állandó képességet kap.



Keela

már korán kitapasztalta a vadon veszélyeit, hiszen vadászok között nőtt fel, akik gyakran találják magukat szemben veszedelmes lényekkel.

Csoportjuk előkelő helyet foglal el a törzsben, mivel az ő feladatuk a közelben ólalkodó ragadozóktól megtisztítani a környéket, valamint az is, hogy esetenként biztosítsák a sámán számára a szükséges áldozatot.

Amikor a vadászat izgalma szétárad a testében, Keela sérthetetlennek érzi magát, legyen szó bármilyen zsákmányról.

Fenn

sosem riadt vissza a magaslatoktól vagy a veszélyes utaktól. Bármilyen terepen is kellett mozognia, a legnagyobb könnyedséggel tette ezt már kis kora óta. Nem is csoda, hogy hamar a felderítők között találta magát, akik azzal fejezték ki bizalmukat és elismerésüket felé, hogy a legveszélyesebb szirtrekre és legsötétebb ösvényekre is magukkal hívták.

Kimagasló ügyessége és az a tény, hogy a legszűkebb járatokon is képes átsiklani, indította el a pletykát, hogy szükség esetén talán még az alakját is képes változtatni.

3. szint - Vadászat:

A frissítés fázisban dönthetsz úgy, hogy egy sárga amuletted csapda aktiválóként használd fel. Ehhez helyezd a sorrend sáv első üres mezőjére az amulettet (ha nincs üres mező, úgy ebben a körben nem használhatod a képességed).

Miután felkerültek a normál csapda aktiválók, helyezd a sorrend sávról az amulettet valamelyik szabad sebző csapdára, hogy azt az általános szabályok szerint beállítsd. Ha nincs üres sebző csapda, úgy visszakapod a sárga amulettet.

Továbbá amikor eléred ezt a szintet, mint egyszeri jutalom, kapsz két sárga amulettet.

2. szint:

A: Kapsz egy extra csapda aktiválót a következő körre.
B: Kapsz egy dicsőséget és gyógyulsz egyet.

1. szint:

A: Kapsz egy sárga amulettet.
B: Kapsz egy fehér amulettet.

3. szint - Ugrás:

Körönként egyszer, egy zöld amulett elköltéséért egyenes irányba két mezőt haladhatsz. Nem mehetsz át falakon ezzel a képességgel, még akkor sem, ha van fehér amuletted. A képesség használata nem számolódik bele a zöld amulettre vonatkozó limitbe.

Továbbá amikor eléred ezt a szintet, mint egyszeri jutalom, kapsz egy zöld amulettet.

2. szint:

A: Kapsz egy extra csapda aktiválót a következő körre.
B: Kapsz egy fehér VAGY egy zöld amulettet, és gyógyulsz kettőt.

1. szint:

Kapsz egy zöld amulettet.



Egyszemélyes játékmód

Ebben a játékmódban egy különleges kihívásban kell részt vened, ugyanis **magával a Jaguárral kell szembeszállnod**. A szelleme még mindig jelen van a templomban és megsebez, ha túl közel engeded magadhoz. Viszont, ha sikerül megszéldítened, megjutalmaz!

Ha valamilyen szabályra nem találsz ebben a részben választ, úgy használd a **teljes játék** szabályait.

Mielőtt elkezdenéd az előkészítést, el kell döntened, hogy **melyik nehézségi fokot** szeretnéd játszani. Első alkalommal javasoljuk, hogy az I. szinttel kezd, de a későbbiekben növelheted a kihívást azzal, hogy magasabb szinteket játszol.

Előkészítés

- Válaszd ki a **karaktered**, vegyél el egy hozzá tartozó **csapda aktiválót**, majd helyezd az **élet és átok jelölőket** a nehézségi fokhoz tartozó értékre:

- I. élet: 15 és átok: 6
- II. élet: 12 és átok: 7
- III. élet: 10 és átok: 7

- Készítsd elő a **pályát**, mintha egy **2-személyes játékot** játszánál.

- A **célkártyák hátoldalát** (amin csak egy céljelölő hely van) használd.

- Készíts egy paklit a **jaguár mozgás kártyákból** úgy, hogy csak a 2/3/4/5 értékűeket használod. Keverd meg őket és arccal lefelé helyezd a paklit a tábla közelébe. A megmaradt jaguár mozgás kártyákat helyezd a forduló sáv 3. mezőjére.

- Keverd meg a **szelídítés lapkákat** és arccal lefelé egymásra fektetve helyezd őket a pálya közelébe.

- Ha az I. nehézségi fokot játszod, tedd a **dicsőség jelölődet** a dicsőség sáv 3 pontot érő mezőjére (egyébként a kezdő mezőre).

- Helyezd az **egyszemélyes forduló jelölőt** a forduló sáv első mezőjére.

- Helyezd a **jaguár figurát a kezdő helyre**. Ez adott távolságra van a pálya első oszlopának közepétől, ami a nehézségi foktól függ:

- I.: 8 lépés távolság
- II.: 7 lépés távolság
- III.: 6 lépés távolság

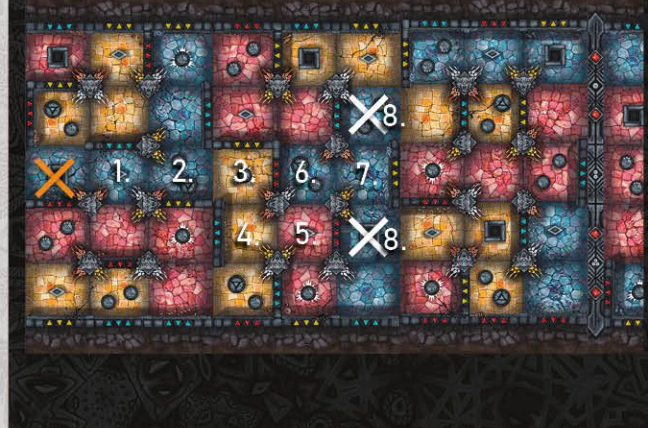
A jaguár kezdő pozíciójának meghatározása

Annak függvényében, hogy melyik nehézségi fokot játszod, 8/7/6 távolságra kell tenned a jaguárt az első oszlop középső mezőjétől. Ezt úgy határozod meg, hogy ettől a mezőtől egyenes vonalban jobbra kezdesz haladni amíg lehet, végig a középső sorban maradva. Ha egy falba ütközöl, úgy ki kell kerülnöd azon az úton, ami a legközelebb visszahoz a középső sorra. Ha ezzel a módszerrel több kezdő hely is kialakul, te döntesz, hogy melyikre teszed a jaguárt.



Példa: Tegyük fel, hogy **I. nehézséget játszol**, így a jaguárt **8 távolságra kell letenned az első oszlop középső mezőjétől** (X az illusztráción).

Amíg lehetséges, a távolságot a középső sorban haladva számolod. Mivel a 3. lépést követően egy fal következik, ki kell kerülnöd azon az úton, ami a leghamarabb visszavisz a középső sorba. Ez a 6. lépéssel sikerül, de a 7. lépés után ismét egy fal vár. Mivel itt már csak egy lépést kell tenni és az felfelé és lefelé lépve is ugyanakkora távolságra van, te döntesz, hogy melyik kezdő helyet választod (X az illusztráción).



A játék menete

Csakúgy, mint a normál verzióban, a játék 8 fordulóból áll, de más célokra törekszel. **Ahhoz, hogy megnyerd a játékot, az alábbi célokot kell teljesítened:**

- Érd el a karaktered **3. szintjét**.
- Szerezd meg a **Jaguár szívét**.
- Teljesíts a nehézségi foktól függő számú **célkártyát**:

I.: 1 Célkártya
II.: 2 Célkártya
III.: 3 Célkártya

Ahhoz, hogy egy **célkártyát teljesíts**, legalább annyi pontot kell szerezned vele, amennyit a célkártya az alsó sorban jelöl. De ne felejtssd, ahhoz, hogy egyáltalán pontozhassd a célkártyát, a **céljelölődnek rajta kell lennie**.

- **Maradj életben.** (A normál verzióval ellentétben itt, ha eléri az életed a 0-t, a játék véget ér.)
- **Menekülj ki** a templomból.

Ha teljesítetted a fenti feltételeket, és megnyerted a játékot, akkor a normál verzió szabályai szerint pontozz, és annak megfelelően, hogy mennyi pontot gyűjtöttél, az alábbiak szerint értékelheted a győzelmedet:

- 200 pont alatt: Szép munka!
- 200–249 pont: Lenyűgöző!
- 250 pont felett: Nem találunk rá szavakat...

A játék elején

1. Válassz ki a **kezdő helyed** és vedd el a hozzá tartozó **amulettet** és **kis szertartást**.
2. Állítsd be a csapdákat a következők szerint:

- A balszélső csapda lapkái közül kettőt véletlenszerűen válassz ki, és helyezd a csapda alá, az utolsót pedig a csapda lapka mezőbe, mindegyiket arccal felfelé (1.).
- A 2. csapda esetében véletlenszerűen válassz ki egy csapda lapkát, amit helyezz a csapda lapka mezőbe arccal lefelé, a másik kettőt pedig helyezd a csapda alá, az egyiket arccal felfelé (2.).
- A 3. és 4. csapda esetében mindkettőt véletlenszerűen helyezz két lapkát a csapda alá a harmadikat pedig a csapda lapka mezőbe, mindegyiküket arccal lefelé. (3.).



Példa: Ezen célkártya teljesítéséhez 20 pontot kell elérned, ami azt jelenti, hogy legalább 5 szintlépést kell teljesítened hozzá.

Egy forduló felépítése

1. Frissítés fázis
 - Mozdogsd a forduló jelölőt
 - Frissítsd a csapdákat
 - Fordítsd fel a jaguár mozgás kártyákat
2. Akció fázis
 - Költsd el az akcióidat
 - Állíts csapdát
3. Csapda aktiválás
 - Aktiváld a templom csapdáit
 - Mozdogsd a jaguárt
 - Ellenőrizd a szelídítést
 - Aktiváld a saját csapdá(i)dat

A 8. forduló után jön a Menekülési fázis (csakúgy mint a több fős játékmódban).

I. Frissítés fázis

a) Mozdogsd a forduló jelölőt egy mezőnyit a forduló sávon (az első körben hagyd ki ezt a lépést).

b) Frissítsd a csapdákat (az első körben hagyd ki ezt a lépést).

Ebben a játékmódban minden fordulóban, **minden sebző csapda élesítve van a templom által** az alábbi módon:

Ha egy csapda minden csapda lapkája arccal felfelé néz, úgy fordítsd vissza és keverd meg őket, helyezz egyet a csapda lapka mezőbe arccal lefelé, a többit pedig a csapda alá, szintén képpel lefelé.

Ha van még a csapdának arccal lefelé fordított lapkája, úgy azok közül véletlenszerűen egyet helyezz a csapda lapka mezőbe. Ha már csak egy arccal lefelé fordított lapka maradt, úgy az kerül a mezőbe, de ilyenkor fordítsd arccal felfelé, hiszen a többi felfordított lapka alapján kikövetkeztethető, hogy melyik lapkáról van szó.

Végezetül vedd vissza a **csapda aktiválódát**.

c) Fordítsd fel a jaguár mozgás kártyákat

Vedd el a felső két **jaguár mozgás kártyát** a pakliról és felfordítva helyezd le a pálya közelébe. Ezek lesznek a jaguár lehetséges mozgásai erre a fordulóra.

A **3. forduló kezdetén** hozz létre egy **új paklit** az eddig használt, és a forduló sáv 3. mezőjén található jaguár mozgás lapkákból úgy, hogy mindet egybe keverd.

A **7. forduló kezdetén** ismét egy **új paklit** kell készítened, de ehhez már csak az alábbi kártyákat használd:

- 2 lépés,
- 2 lépés falon átmenéssel,
- 3 lépés,
- 4 lépés.

Továbbá **helyezd a jaguárt a pálya utolsó oszlopának középső mezőjére** (lásd az illusztráción).



2. Akció fázis

a) Akció felhasználása

Az **első 6 körben 5, az utolsó két körben 6 akciód van**. Az általános akciókon felül arra is lehetőség van **egy akció elköltésével, hogy felfordítsd valamelyik csapda lefelé fordított aktív csapda lapkáját**. Ettől még eszerint a lapka szerint lesz aktiválva a csapda, de mivel felfordítottad és megnézted, tudni fogod, hogy melyik mezőket kell elkerülnöd.

A **futás** akció a következő eltéréssel működik: **összes akciód száma +1 mozgást kapsz**. Továbbá, ha futsz, **átmehetsz egy mezőn, amin a jaguár áll, anélkül, hogy az megsebezne**.

b) Csapdák állítása

Csakúgy, mint a normál játékban, a csapda aktiválódát ráhelyezheted valamelyik csapdára (a 6 lehetséges közül választva), hogy te irányítsd azt.

Amennyiben **sebző csapdát** választasz, úgy függetlenül a felfordított lapkák számától, vedd a kezedbe az összes oda tartozó csapda lapkát és ezek közül válaszd ki, hogy melyik lesz az aktív. Ezt helyezd a csapda lapka mezőbe, a többit pedig **megkeverve, lefelé fordítva**, vissza a csapda alá. Erre a fordulóra ez a csapda a tiédnek minősül, és lehetőség lesz vele megsebezni a jaguárt.

A **titkos ajtó** ugyanúgy működik, mint a normál játéknál, de a **jaguár is át tud menni rajta** egy mozgással.

Az **áradás a jaguárt is mozgatja**, de ilyenkor nem történnek meg a jaguár mozgásához kapcsolódó negatív hatások (tehát nem sebez meg, ha ugyanazon a mezőn fejezitek be az áradással való mozgást, valamint nem vesz fel elemeket a pályáról).

3. Csapda aktiválási fázis

a) A templom csapdáinak aktiválása

Balról jobbra aktiválj minden csapdát, amit a templom állított. Ilyenkor fordítsd fel az aktív csapda lapkát (ha még nem volt felfordítva), és szenvedd el a csapda hatását, ha eltalált. Továbbá, ha egy csapda eltalált, **veszítesz egy dicsőséget** a dicsőség sávon. Minden alkalommal **amikor nem tudsz dicsőséget veszíteni, sebződsz 2-t**.

A templom által állított csapdák nincsenek hatással a jaguárra.

b) A jaguár mozgása

A jaguár mindig a **legrövidebb utat** választja, ami feléd vezet, és olyan mezőn próbálja befejezni a mozgását, ami **hozzád a legközelebb van**. Amennyiben több ilyen út/hely is van, úgy azt választja, amin **több elemet le tud venni a pályáról**. Amennyiben ebből is több van, úgy te döntesz, hogy melyik útvonalon menjen.

A jaguár levesz minden elemet azokról a mezőkről, amiken áthalad, kivéve a szertartásokat. Vedd le ilyenkor az elemeket és tedd a készletbe. Egyedül a **kék kristály** levétele **kivétel**, azt a templom tábla jaguár területének valamelyik üres mezőjébe gyűjtsd, ugyanis a kék kristály pontozásánál figyelembe kell vened, hogy a jaguár hány kék kristályt vett fel.

A jaguár tényleges mozgása attól függ, hogy milyen jaguár mozgás kártyákat fordítottál fel a forduló elején, valamint, hogy hány csapda talált el téged.

- **Ha egy csapda sem talált el**, úgy a jaguár a mozgás kártyák közül a **kisebbit értékűnek** megfelelő mennyiséget lép.
- **Ha legalább egy csapda eltalált**, úgy a jaguár a **magasabb értékű** kártya alapján mozog.

Bizonyos kártyákon az illusztrációban szereplő ikon szerepel, ami azt jelenti, hogy **a jaguár minden falon átmegy**.

Amennyiben **két jaguár mozgás kártya azonos értéket mutat**, úgy az minősül magasabbnak, amelyiken a „falon átmenés” szimbólum szerepel.

Ha a jaguár arra a mezőre ér, amin állsz, befejezi a mozgását és **6-ot sebez rajtad**.

Abban az esetben is megsebez a jaguár, ha te lépsz az ő mezőjére az akciófázisodban (kivéve, ha futsz), de a mozgásodat nem állítja meg.

Miután mozgattad a jaguárt, tedd félre mindkét mozgás kártyát.



c) Szelídítés ellenőrzése

Ha sikerül megszelídítened a jaguárt, jutalmat kapsz. Ehhez közel kell engedned magadhoz, de nem túl közel. Ez azt jelenti, hogy **ha a jaguár pontosan a szomszédos mezőn fejezi be a mozgását** hozzád képest (úgy, hogy ne legyen köztetek fal), úgy **felfordíthatsz 2 szelídítés lapkát** és abból egyet választhatsz, aminek megkapod a jutalmát. A választottat tedd a karakterlapod mellé, a másikat pedig vissza a fel nem fordított lapkák közelébe.



Ha a választott lapka egy pályáról elvehető elemet tartalmaz (kristály/láda/térképrészlet/szertartás), úgy azt a **pályáról kell felvenned**. Az első 6 körben ilyen módon nem vehetsz fel semmit a 4. tábláról.

Ha **szertartást** vettél fel, úgy azt helyezd az erszényedbe (csakúgy, mint a kezdő szertartást), és egy akcióért elvégezheted a későbbiekben, ha rendelkezel a megfelelő kristályokkal hozzá.

Ha a **2 mozgást** választod, az azt jelenti, hogy maximum 2 mezőt mozogatsz a pályán. Ilyenkor használhatsz fehér amulettet is, hogy egy falon menj át.

Ha az **áradást** választod, az általános szabályok szerint aktiváld azt, és kék amulettet is használhatsz hozzá.

Ha elfogynak a szelídítés lapkák, keverd újra azokat a lapkákat, **amiket eddig még nem választottál**.

d) A saját csapdáid aktiválása

Aktiváld az általad választott csapdá(ka)t. Ha a jaguárt eltaláltad egy sebző csapdával, **2 dicsőséget kapsz a dicsőség sávon**. Viszont, ha magadat is eltaláltad, akkor nem kapsz dicsőséget.

További szabályok

Kék kristályok

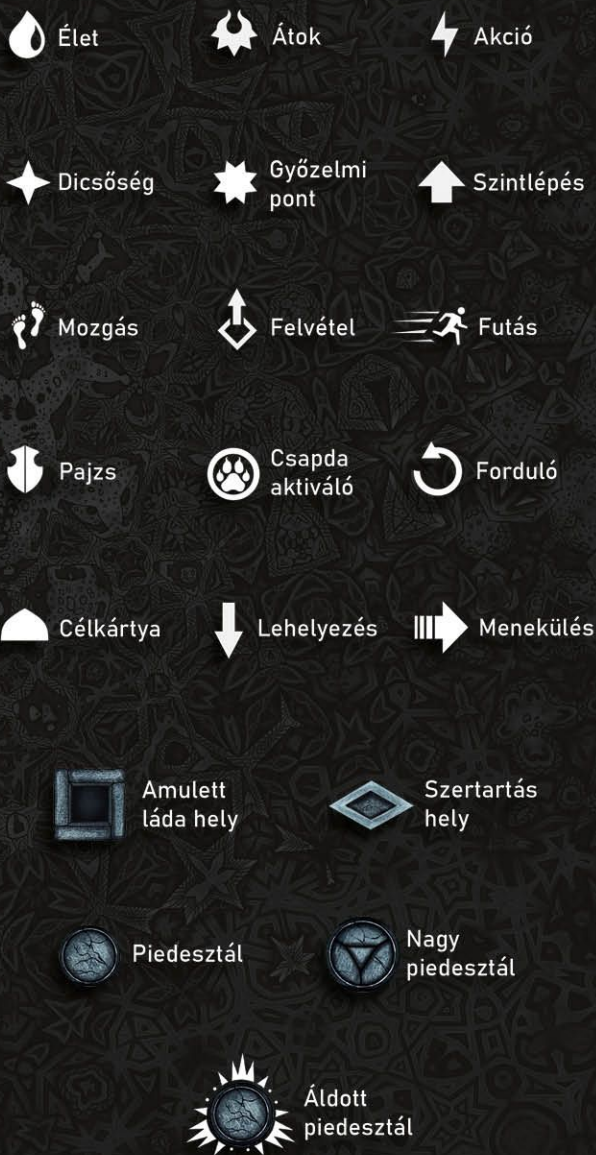
A kék kristályok pontozásakor hasonlítsd össze az általad gyűjtött kristályok számát a jaguáréval. Ha többed van, +18 pontot kapsz (a darabonkénti egy ponton felül). Ha ugyanannyitok van, úgy +9-et kapsz, ha pedig kevesebbed van, nem kapsz plusz pontot.

Karakter képességek

A második szinten lehetőség van **+1 csapda aktiválót** szerezni, a használatának időpontja pedig attól függ, hogy mikor szerezted meg. Ha az akciófázisodban, akkor az adott körben kell felhasználnod. Ha a csapda aktiválási fázisban, úgy a következő körben kell felhasználnod.

Keela 3. szintű képessége erősebb egyszemélyes módban a többi karakter 3. szintjénél. Ettől függetlenül használhatod a normál szabályok szerint, de ha kiegyensúlyozottabb eredményt szeretnél, **ne vedd fel a bónusz 2 sárga amulettet**, amikor eléred a 3. szintet.

Szimbólumok



Segédlet a pályák feltöltéséhez

Játék Táblák	1.	2.	3.	4.
Kristályok	8 db	6 db	7 db	9 db
Amulett ládák				
Amulett	1 különböző színű amulett kerül a 1. tábla minden sora mellé + minden játékos kap egy zöld amulettet			
Amulett		5 db	5 db	
Térképrészletek (4 db minden típusból)	3 db	3 db	2 db	
Kis szertartások	6 db az 1. tábla minden sora mellé	4 db	4 db	
Nagy szertartások				4 db

Játék Táblák	1.	2.	3.	4.
Kristályok	6 db	4 db	6 db	8 db
Amulett ládák				
Amulett	1 különböző színű amulett kerül a 1. tábla minden sora mellé + minden játékos kap egy zöld amulettet			
Amulett		4 db	4 db	
Térképrészletek (4 db minden típusból)	2 db	2 db	2 db	
Kis szertartások	5 db az 1. tábla minden sora mellé	3 db	3 db	
Nagy szertartások				3 db

Játék Táblák	1.	2.	3.	4.
Kristályok	5 db	3 db	4 db	6 db
Amulett ládák				
Amulett	1 különböző színű amulett kerül a 1. tábla minden sora mellé + minden játékos kap egy zöld amulettet			
Amulett		4 db	4 db	
Térképrészletek (4 db minden típusból)	2 db	2 db	2 db	
Kis szertartások	5 db az 1. tábla minden sora mellé	3 db	3 db	
Nagy szertartások				3 db

Impresszum

Játéktervező: Nagy Balázs
Illusztráció és grafika: Herendi-Hárshegyi Judit
Fejlesztés: Gónci Péter, Nagy Balázs
Szabályok: Nagy Balázs
Szabálykönyv: Herendi-Hárshegyi Judit
Proofread: Ian Stickland

Köszönet mindenkinek, aki teszteléssel vagy bármilyen más segítséggel hozzájárult a játék létrejöttéhez, különösen: Bartakovics Bettina, Kardos Lajos, Kardos Gergő, Nagy Bálint, Herendi Balázs, Kruszlicz Ferenc, Hügl Erika, Tólas András, Dömötör Márk, Puskás Eszter, Joanovics Levente, Kardos Soma, Banitz István, Bókay Márk, Csizmadia Attila, Hauszknrecht Imre, Kanizsai Dávid.

Nagyon köszönjük kedves támogatóink, hogy hozzájárultatok a játék megvalósulásához!

Kiadó: Clevergreen Kft.
 Magyarország, 7625
 Pécs, Szőlő u. 17.
 info@clevergreengames.hu



clevergreen
 BOARDGAMES