

ZAVANDOR manói

Torsten Landsvogt játék 2-4 személy részére, 10 év felett

Légy üdvözölve a Zavandor manóinak világában! Mint a legtöbb manónak, Neked is két nagy szenvedélyed van: drágakövek gyűjtése és bámulatos masinák. A keresett drágakövek megtalálhatók a Gyémántia körüli bányákban. Megvehetők és eladhatók az drágakő tőzsdén, a kereskedők mindig készen állnak egy kis adás-vételre, és utána felhasználhatod a drágaköveket, hogy értékes bányászati jogokat, szerkezeteket és ékszereket szerezz. Ki lesz a legsikeresebb kereskedő mogul?

A játék elemei

- ▶ 1 drágakőpiac játéktábla
- ▶ 1 fő játéktábla (6 darabból)
- 1 15 ékszercártya
- 2 12 szerkezetkártya
- 3 6 kereskedőkártya
- 4 80 drágakő kártya négy színben (minden színből 14 kártya 1 kövel és 6 kártya 4 kövel)
- 5 6 joker drágakő (1 extra)
- 6 64 aranya kártya
- 7 24 bányászati jog lapka (4 világos és 20 sötét hátlappal)
- 8 8 árjelző a játéktáblához
- 9 10 árkedvezmény jelző
- ▶ 2 összerakható vándorló manó, bányaterület jelzésére (1 tartalék)
- ▶ 1 összerakható manó, a kezdőjátékos jelzésére
- ▶ 1 alternatív kezdőjátékos jelző (manófőbiában szenvedőknek)



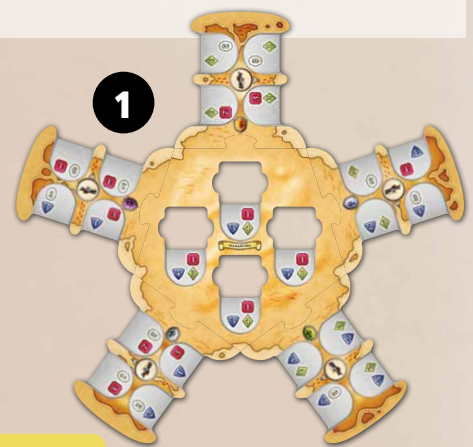
A játék előkészítése

Fő játéktábla

Először illeszd össze a táblákat: helyezd Gyémántiát középre és rakd köré az 5 bányaterületet, sorrendben (I-V) 1. Helyezd a drágakőpiac táblát a főtábla mellé úgy hogy az összes játékos lássa.

Alaptőke, arany és drágakövek

Adj minden játékosnak 23 aranyat. Helyezd a maradék aranyakat, drágaköveket és a joker drágaköveket a játéktábla mellé (ez lesz a bank).



Megjegyzés: Az aranyakat tartsd a kezvedben, a drágakövek az asztalon maradnak képpel felfelé előtted.

Területjelző

Helyezd a vándorló manót 2 valamelyik bányászati területre (válassz véletlenszerűen, de ne Gyémántiára). Két vándorló manó van a játékhoz, kiválaszthatod, melyiket szeretnéd használni.



Bányászati jogok

Keverd össze a 24 bányászati jog lapkát, képpel lefelé, és helyezd el a játéktáblákon lévő bányaterületeken (lásd a képet).

Először keverd össze a 4 Gyémántia bányászati jog lapkát (világos hátlap)

és helyezd el őket képpel lefelé a Gyémántián lévő négy helyre **3**.

Utána keverd össze a maradék 20 bányászati jog lapkát és helyezd el szintén képpel lefelé a bányaterületeknél lévő helyekre **4**.

Szerkezetek és ékszerek

A szerkezet és ékszer kártyák meg vannak jelölve a hátoldalukon "I", "II" vagy "III" (az utolsó csak az ékszerkártyákon) jelekkel. Válogasd szét mindkét kártyafajtát a hátlapjuk szerint, keverd össze a kis csomagokat, majd helyezd el külön-külön képpel lefelé.

▶ Ha csak 3 játékos van, távolíts el mindkét pakliból egy-egy "I" jelű kártyát anélkül, hogy megnéznéd.

▶ Ha csak 2 játékos van távolíts el mindkét pakliból két-két "I" jelű kártyát anélkül, hogy megnéznéd.

Végül képezz két oszlopot a kártyákból: egyiket a szerkezeteknek I-II sorrendben **5**, másikat az ékszereknek I-II-III sorrendben **6**.

Húzd fel a 3 felső kártyát mindkét pakliból és képpel felfelé helyezd el a játéktábla mellett.

Kereskedők


Helyezd el a 6 kereskedő kártyát a tábla mellett képpel felfelé.

Eladási ár

A drágakő piac megmutatja a négy drágakőtípus (gyémánt, rubin, zafír és smaragd) árát. A drágakő lapka az aktuális árat mutatja, míg a nyílappa megmutatja a kereskedés trendjét; vagyis a cél árat.

Helyezd el az ár indikátorokat a táblára. A játék kezdetekor az aktuális és a célár megegyezik. A négy drágakő kezdő ára **7** rá van nyomtatva a táblára.

 **Gyémánt:** 5 arany

 **Rubin:** 4 arany

 **Zafír:** 4 arany

 **Smaragd:** 3 arany



Megjegyzés: A drágakövek ára sosem mehet 15 fölé vagy 1 alá. Ha a drágakő ára 15 fölé menne, akkor marad 15.

Kereskedelmi felügyelő / Bankár

Válasszatok ki egy játékost **kereskedelmi felügyelő**nek. Ő fogja beállítani a játék folyamán a drágakövek aktuális és cél árát, a szabályoknak megfelelően.

Válasszatok egy másik játékost aki a **bankár** lesz és kezeli a készleteket.

Kezdőjátékos

Válasszatok kezdőjátékost. Ez a játékos elveszi a kezdőjátékos figurát és elkezdi a játékot.



5



6

7

	Gyémánt	Rubin	Zafír	Smaragd
15				
14				
13				
12				
11				
10				
9				
8				
7				
6				
5	↕			
4	↕	↕	↕	
3				↕
2				
1				



Játékmenet

A játékban az **akció-** és **bányázkörök** váltják egymást.

Minden játékosnak **3 akciója** van az akciókörben. A kezdőjátékoskal kezdve, **a játékosok végrehajtanak egy akciót**, amíg az összes játékos elhasználja az akcióit.

Ezt követi a **bányázkör**, amiben a játékos felhasználhatja a bányászengedélyét a drágakövek beszerzéséhez. Ezután a következő körre érvényes ár beállításra kerül. A kör végén a kezdőjátékos figurát tovább kell adni a következő játékosnak az óra járásának megfelelő irányban. Ez a játékos lesz a kezdőjátékos a következő körben. A játék akkor ér véget, ha egy játékos eléri a meghatározott győzelmi pontot a bányászati jogok, szerkezetek és ékszerek segítségével.

Akciókör

Talajpróba

Mielőtt végrehajtasz egy akciót, annyi talajmintát veszel, amennyit csak akarsz darabonként 1 aranyért. A talajmintavételhez válassz egy bányászati jog lapkát a tábláról, és titokban nézd meg (légy biztos benne, hogy a többi játékos nem látja a drágaköveket a lapkán). A lapkán lévő szimbólumok jelzik, milyen drágaköve(ke)t lehet bányászni az adott területen. Ezután ne felejtse el visszarakni a lapkát a táblára.

Akciók végrehajtása

Az alábbi lehetőségeid vannak amikor akciót hajtasz végre:

- ▶ Legfeljebb **4 azonos típusú drágakő kártya vásárlása**
- ▶ Legfeljebb **4 azonos típusú drágakő kártya eladása**
- ▶ 2 kártyát **húzása valamelyik pakliból** (ékszer/ szerkezet), majd az egyik megtartása
- ▶ **Bányászati jog lapka vásárlása**
- ▶ Egy **tárgy** (ékszer/szerkezet) **megvétele**
- ▶ **Kereskedőkártya** elvétele (vagy cseréje)
- ▶ **Kereskedőkártya használata** 1-2 alkalommal
- ▶ **4 arany elvétele**

Akciók áttekintése
Drágakő vásárlás
Drágakő eladás
Húzás a pakliból
Bányászati jog vásárlás
Tárgy vásárlás
Kereskedő elvétel/cseréje
Kereskedő használat
4 arany elvétele

Példa: Aladár, Bea és Cecil játszik

1. akció: Aladár vesz 4 gyémántot. Bea elvesz 4 aranyat utána Cecil elad 2 zafírt

2. akció: Aladár fizet 2 aranyat 2 talajmintáért utána vesz 3 smaragdot
Bea elad 3 rubint és Cecil elvesz egy kereskedőkártyát

3. akció: Aladár vesz bányászati jog lapkát, Bea vesz egy ékszert, Cecil használja a kereskedőkártyáját

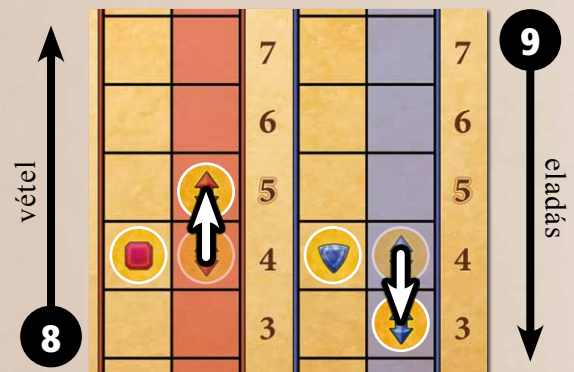
Mindhárom játékos végrehajtotta a 3 akcióját, az akció kör befejeződött így következik a bányászati kör.

▶ Legfeljebb 4 azonos típusú drágakő kártya vásárlása

Vehetsz legfeljebb 4 azonos típusú drágakő kártyát az aktuális áron. A kereskedelmi felügyelő növeli a cél árat eggyel **8**, függetlenül attól, hogy hány kártyát vettél, ahogy a kereslet növeli az árat.

▶ Legfeljebb 4 azonos típusú drágakő kártya eladása

Eladhatsz legfeljebb 4 azonos típusú drágakő kártyát az aktuális áron. A kereskedelmi felügyelő csökkenti a cél árat eggyel **9**, függetlenül attól, hogy hány kártyát vettél, ahogy a kínálat csökkenti az árat.



Példa: A fenti akció körben a cél árak a következőképpen változnak: gyémánt növekszik eggyel (+1), zafír csökken eggyel (-1), smaragd növekszik eggyel (+1) és a rubin növekszik eggyel (+1).

▶ 2 kártya húzása valamelyik pakliból (ékszer/szerkezet), majd az egyik lap megtartása

Válaszd ki az egyik kártyapaklit (ékszer/szerkezet) és húzd fel a két felső lapot. Tartsd meg az egyiket, és fogd a **kezedbe**. A másik kártyát tedd a megfelelő pakli **aljára**. Sosem lehet egynél több (ékszer/szerkezet) kártya a kezedben, így ha ezt az akciót választod és van kártya a kezedben, azt a kártyát vissza kell raknod a megfelelő pakli aljára. A kártyákat bármilyen sorrendben visszarakhatod.

▶ Bányászati jog lapka vásárlása

Megvásárolhatod az egyik képpel lefelé fordított bányászati jog lapkát, akár Gyémántiából, akár abból a bányaterületből, ahol a vándorló manó éppen áll. Fizess annyi drágakövet, amennyit a játéktábla mutat, és vedd el a megfelelő bányászati jog lapkát. A fizetségül adott drágakőkártyákat tedd a megfelelő paklira a játéktábla mellett. Rakd le a bányászati jog lapkát **képpel felfelé** magad elé, hogy a többi játékos láthassa a drágaköveket és a győzelmi pontokat. Ezután a fizetségül használt drágakövek **cél ára emelkedik** annyival, **amennyi drágakövet fizettél**, ahogy a kereslet növeli a piaci értéket. A kereskedelmi felügyelő beállítja a cél árat a megfelelő értékre.



***Példa:** Aladár meg akar venni egy bányászati jog lapkát a IV-es bányaterületről 10. Mivel előzőleg vett talajmintát, tudja, hogy az egyik lapka smaragdot tartalmaz, amit szeretne megszerezni. Kifizeti a lapka árát, ami 1 gyémánt és 3 rubin 11, majd elveszi a lapkát, képpel felfelé maga elé teszi 12. Ez nemcsak egy bányászati jog lapka nyereséget hoz neki, hanem 1 győzelmi pontot is. A gyémánt cél ára növekszik eggyel, a rubiné hárommal.*



Megjegyzés: Természetesen vásárolhatsz bányászati jog lapkát “vakon” is, anélkül, hogy előtte talajmintát vennél.

▶ Egy tárgy (ékszer/szerkezet) megvétele

Megvehetsz egy képpel felfelé fordított tárgyat a játéktábla mellől vagy a kezedben tartott kártyák közül. Fizesd ki a kártya felső részén mutatott drágaköveket 13. Az ékszerekkel ellentétben a szerkezetek a győzelmi pontokon kívül egyéb előnyöket is biztosítanak számodra, amiket a Szerkezetek részben olvashatsz. Ahogy a bányászati jog lapka vásárlásánál, a kereskedelmi felügyelő itt is növeli a fizetségül adott drágakövek cél árát. Ha a felfordított tárgyak közül vásároltál, pótolni kell a megfelelő pakli tetejéről felcsapott kártyával, így mindig három szerkezet- és három ékszerkártyából lehet vásárolni.



▶ Kereskedőkártya elvétele (vagy cseréje)

Elvehetsz egy kereskedő kártyát amit magad elé kell rakni képpel felfelé. Ha már volt kereskedő kártyád, azt vissza kell adnod, mielőtt újat húzol. Mindig csak legfeljebb egy kereskedő kártyád lehet.

▶ Kereskedőkártya használata

Ha van kereskedőkártyád, használhatod a bankkal való kereskedésre. A kártyán lévő egyik drágakő fajtából elcserélhetsz 1 vagy 2 darabot a kártyán látható másik drágakőre.

***Példa:** Cecil kereskedő kártyája lehetővé teszi, hogy rubint adjon smaragdért cserébe. Ugyanez a kártya lehetővé teszi, hogy 2 smaragdot adjon 2 rubinért cserébe.*



Megjegyzés: Minden csere kombináció csak egy kereskedő kártyán szerepel

▶ 4 arany elvétele

Végy el 4 aranyat a bankból.

Bányász kör

A bányász kör akkor kezdődik, amikor az utolsó játékos is befejezte a harmadik akcióját. Azok a játékosok, akiknek vannak bányászati jog lapkái, ásnak a lapkájuknak megfelelő drágakövekért; más szóval elveszik a megfelelő drágaköveket a bankból és a kezükben lévő kártyákhoz rakják. Minden játékos vehet:

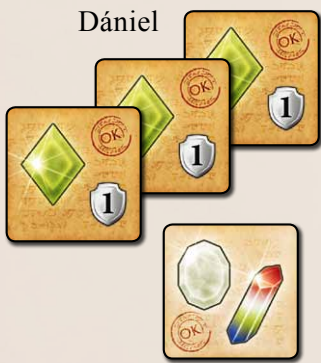
- ▶ **1 drágakövet az első bányászati jog lapkáért** (amilyen a lapkán van);
- ▶ **2 drágakövet minden további bányászati jog lapkán lévő azonos típusú kőért**;
- ▶ **1 tetszés szerinti drágakövet minden joker kő után**, ami a bányászati jog lapkán van.



Megjegyzés: Ha olyan követ választasz a joker kő lapka után, amit egy másik lapkáért is kaptál, csak egy kő jár, nem kettő.

A cél ár csökken a kibányászott drágakövek számának megfelelően.

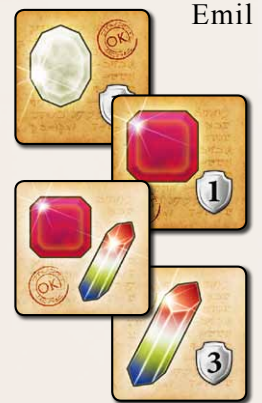
A kereskedelmi felügyelő csökkenti a drágakövek cél árát a megfelelő értékkel.



Példa két játékosra:

Dánielnek és Emilnek vannak bányászati jog lapkái. A bányász körben Dániel kap 5 smaragdot (1+2+2) és 1 gyémántot. A joker kőért szintén egy gyémántot választ. Emil kap 1 gyémántot és 3 rubint (1+2) és két általa választott drágakövet a két joker kőért. 1 gyémántot és 1 rubint választ.

Összesen 5 smaragd (1+2+2), 4 rubin (1+2+1) s 4 gyémánt (1+1+1+1) került kibányászásra. A kereskedelmi felügyelő csökkenti a smaragd cél árát 5-tel és mind a rubin, mind a gyémánt cél árát 4-gyel.



Megjegyzés: Ha több játékosnak van joker kő szimbóluma a gyémántiai bányászati jog lapkáján, a játékosok a lépéssorrendben választanak ékkövet (a kezdőjátékos először).

A drágakövek következő körben érvényes árát be kell állítani a bányász kör végén.

Mozgassuk az aktuális árjelzőt a cél ár jelző mellé. Más szavakkal, az előző kör cél ára meghatározza a következő kör aktuális árát. Minden drágakő aktuális ára és cél ára egyenlő a következő kezdetén (természetesen az egyes drágakövek ára eltérhet egymástól).

Példa: A gyémánt cél ára növekedett 7-ről 11-re az előző körben. Ennek megfelelően a következő körben a gyémánt aktuális ára 11 arany lesz. Mozgasd a gyémánt ár jelzőjét a fehér nyíl mellé. **14** Állítsd be a többi drágakő aktuális árát is hasonlóképpen.



Piaci érték

Az aktuális és a cél ár is 1 és 15 arany között mozoghat. Az árak nem léphetik túl ezeket a határokat.

Példa: A rubin aktuális és cél ára 13 arany. Az utolsó játékos az akciójában vesz egy ékszert 5 rubinért. A cél ár csak 15-ig emelkedhet, a magasabb ár ebben az esetben 18) nem lehetséges. A következő bányász körben 3 rubint bányásznak, ami csökkenti az cél árát 12-re. Az aktuális ár a következő körben 12 arany lesz!

Maximum: 15



Szerkezet árengedmény (opcionális szabály haladóknak!)

Ezután adj árkedvezményt a központi raktárból a három felfordított szerkezet kártyához:

- ▶ Ha egy szerkezethez még nincs kártya hozzáadva, helyezz rá **egy oldalra fordított** drágakő kártyát abból a drágakőtípusból, ami **aranszegéllyel** van a szerkezetkártyán, a szerkezet fölött.
- ▶ Ha a szerkezeten már van egy **oldalra fordított** kártya, állítsd fel.
- ▶ Ha egy szerkezeten van egy álló kártya, tégy rá egy **elfordított** kártyát ugyanabból a drágakő típusból.

Ha egy körben megvásárolsz egy szerkezetet, annyi kedvezményt kapsz, amennyi álló drágakő kártya van rátéve (a fekvő kártyák nem számítanak)!

Vedd figyelembe ezt az árengedményt, amikor a cél árat beállítod (lásd a példát).



Megjegyzés: Egy szerkezetre legfeljebb annyi drágakőkártya kerülhet, amennyi az aranszegélyű drágakőre van írva!

*Példa: Nem volt még kártya rátéve az "Emeromobile A" szerkezetre, amit az előző körben csaptak fel. Mivel ezen a szerkezeten a rubin körül van aranszegély, ezért tégy rá egy elfektetett rubin kártyát **15**. Előzőleg 2 zafír kártya volt rátéve az "Alchimister 10" szerkezetre, amelyikből az egyik az oldalán feküdt, ezért állítsd fel a drágakő kártyát **16**. Végül tégy egy elfektetett gyémánt kártyát **17** a 2 felállított gyémántkártyára a "Gnomunculus" szerkezetenél.*

Ha például a következő körben veszel egy "Gnomunculus"-t, kapsz két gyémánt árkedvezményt a szerkezet vásárlásakor, míg a fektetett gyémánt kártyának nincs hatása. Az árkedvezmény miatt két gyémánttal kevesebbet kellett fizetned, emiatt a gyémánt és a rubin cél ára is csak eggyel növekszik!



A következő kör előtt

Mielőtt elkezdődne a következő kör, mozgasd a vándorló manót az órajárásnak megfelelő irányban a következő olyan bányaterületre, ahol legalább egy bányászati jog lapka van, feltéve, ha az utolsó körben legalább egy bányászati jog lapkát valaki megvett. A vándorló manó egyik bányaterületről a másikra utazik, de soha nem lép a központi Gyémántia területre.

Végül, add tovább a kezdőjátékos figurát a következő játékosnak balra; az a játékos kezdi a következő kört.

Fontos: Csak a második kör kezdetén kell korrigálni az árakat

Adj minden játékosnak X aranyat, ahol X a legdrágább drágakő aktuális ára a piacon.

Csökkentsd ennek a drágakőnek az aktuális és cél árat annak megfelelően, hogy mennyit birtokolnak a játékosok belőle:

- ▶ Ha 0-3 között, az ár nem változik;
- ▶ 4-5 között az ár eggyel csökken, 8-11 között kettővel stb.;
- ▶ Ha több azonos legdrágább drágakő van, mindegyiken alkalmazni kell ezt a szabályt.

Szerkezetek

5 különböző szerkezet van. Minden szerkezet különböző lehetőségeket ad:



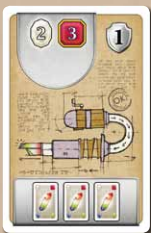
Gnomunculus

Ha ilyen szerkezeted van, végrehajthatsz egy plusz akciót minden körben - beleértve azt a kört, amikor megveszed a Gnomunculust. Több Gnomunculus hatása összeadódik - ha van 3 Gnomunculus kártyád, 6 akciót hajthatsz végre minden körben!



Alchimista

Ha ilyen géped van, minden bányász körben annyi plusz aranyhoz jutsz, amennyi a gépen fel van tüntetve. 10, 12 és 18 értékű Alchimista kártya van. Több Alchimista hatása összeadódik.



Átalakító

Ha veszel egy ilyen gépet, annyi joker követ kapsz, amennyi fel van tüntetve rajta. Mindegyik prizma egyszer használható a választott kő beszerzésére. Az egyik Átalakító 2 prizmát, a másik hármat tartalmaz.

Porszívó




Ha van egy Porszívód, a többi játékos aranyat fizet neked a bányakörben a kibányászott drágakövek számának megfelelően. Minden, a többi játékos által kibányászott drágakő után kapsz négy játékos esetén 1 aranyat (2 játékosnál 2 aranyat, 3 játékosnál 1,5 arany felkerekítve.

Például: 3 kibányászott kő = 5 arany, mert $3 * 1,5 = 4,5$ kerekítve 5). A játékosok csak annyi drágakövet bányászhatnak, hogy ki tudják fizetni a Porszívó tulajdonosát. Ha szükséges, választhatnak, hogy melyik bányászati jog lapkájukat használják.



Megjegyzés: Ha Alchimista kártyád van, előbb a Porszívó tulajdonosának kell fizetned, csak után gyűjtheted be a Alchimista utáni aranyakat.

Példa három játékosal: Aladár a következő bányászati jog lapkát birtokolja: 1 gyémánt, 1 gyémánt + , 1 smaragd. Normál esetben 3 gyémántot, 1 smaragdot és 1 választott követ bányászhatna. Neki azonban csak 4 aranya van és Cecilnek van egy Porszívója. Aladárnak fizetnie kell a bányászatért, így csak két követ bányászhat. Azt választja, hogy kibányászik 2 gyémántot és fizet 3 aranyat Cecilnek.

Emeromobile



Ha veszel egy Emeromobile-t, kapsz 5 hozzátartozó árengedmény-jelzőt. Az árengedmény-jelzőt felhasználhatod, hogy az aktuális árnál olcsóbban vehess meg drágaköveket. Ha felhasználasz egy árengedmény-jelzőt, kikerül a játékból. A kedvezmény minden drágakőre vonatkozik, amit ebben az akcióban megveszel. Egy vásárláskor csak egy árengedmény-jelzőt használhatsz fel.

Példa: Dina felhasználja a -4 értékű kedvezmény-jelzőt 3 rubin vásárlásához. A rubin aktuális ára 10 arany, így csk $(10-4)=6$ aranyat, összesen 18 aranyat fizet a rubinokért.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha egy játékos eléri a megfelelő számú győzelmi pontot: 20 pont 2 játékos esetén, 18 pont 3 játékos esetén és 16 pont 4 játékos esetén.


Fejezzétek be az aktuális akció kört. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

Pontegyenlőség esetén az egyenlő ponttal rendelkező játékosok adják el a megmaradt drágaköveiket az aktuális (nem a cél) áron. A több arannyal rendelkező egálban lévő játékos a győztes.

Példa 3 játékosra:

Aladárnak 17 győzelmi pontja van, Bertának 15 és Cecilnek 16. Cecil a kezdőjátékos a 19. körben. Felhasználja a 4. akció körét (van 2 Gnomunculusa) hogy vegyen 3 smaragdot. Aladárnak is van egy Gnomunculusa és a negyedik akciókörében vesz egy ékszert **A**. Most 19 pontja van.

Mivel addig nincs vége a körnek, amíg minden játékos nem végzi el az akcióit, Cecil még felhasználja az ötödik akcióját, hogy vegyen egy bányászati jog lapkát Gyémántiából. A 3 győzelmi pont ezen a lapkán **B** azt jelenti, hogy most már Cecilnek is 19 győzelmi pontja van. Mivel az összes akció lezajlott, és Aladárnak és Cecilnek egyenlő győzelmi pontja van, a megmaradt aranyaik döntik el ki a győztes.

Aladár kap 9 aranyat a gyémántjáiért és 14 aranyat a joker köveiért , mivel ezt a legmagasabb aktuális drágakőáron kell beszámítani. A megmaradt 3 aranyával együtt összesen 26 aranya van.

Cecil kap 18 aranyat a két gyémántjáiért. A meglévő 12 aranyával együtt összesen 30 aranya van, így ő lett a győztes!



Stratégiai tippek

Figyelj a következőkre:

- ▶ A játék kezdetekor biztosítsd, hogy legyen elegendő bányászati jogod. A másik lehetőség, hogy elég aranyad legyen, hogy jól tudj kereskedni.
- ▶ Az ékszerek értékes győzelmi pontokat érnek, de a túl korai vásárlás nehezé teheti, hogy elég bányászati jogot vegyél és ez nehezé teszi az elhasznált drágakövet pótlását. Másrészről viszont, nincs túl sok nagy értékű lap a játék késői fázisában.
- ▶ Ha veszel egy szerkezetet, próbáld meg jól kihasználni a lehetőségeit.
- ▶ Az Emeromobile csak akkor hasznos, ha azt tervezed, hogy gyakran vásárolsz (4) drágakövet. Ehhez persze elég aranyra van szükséged, ami akkor valószínű, ha a drágakövek ára relatíve alacsony - ami akkor valószínű, ha ebből a típusú drágakőből sokat bányásztak.
- ▶ Egy korai Gnomunculus beszerzés a játék egésze során biztosít neked egy extra akciót. Ha emellett az extra akciót arra használod, hogy 4 aranyat szerezz minél többször, akkor vásárolhatsz valami mást (egy Alchimistát például), így még jobban megéri.

Köszönet!

Az alkotók köszönetet szeretnének mondani a számtalan próbajátékért, kérdésekért és javaslatokért a következőknek: Gaby Landsvogt, Andreas Hagemann, Matthias Hagemann, Manuel Hagemann, Thomas Selbach, Stefan Schneider, Katja Hormann, Jörg Köhler, Thomas Kropp & Kerstin Rudolph, Ingeborg Meinck, Eva Romanovski, Roehrkasse család és a „Löwenherz-Con“ összes tesztelője

Autor : Torsten Landsvogt Redakcion:

Hanno Girke Illustrationen: Klemens

Franz | atelier198

www.zavandor.de



WWW.LOOKOUT-GAMES.DE

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

