



A király halott.

Az utolsó kívánsága az volt, hogy a királyi kriptában helyezték örök nyugalomra, az összes, számára kedves tulajdonával, azokkal a régi ereklyékkel, melyeket neked és testvéreidnek ígért. Úgy érzed, hogy becsaptak és elárultak, ezért szólítod leghűségesebb szolgálid, segítsenek betörni a kriptába és visszaszerezd azt, mi jogosan téged illet. Sajnos testvéreidnek is ez volt az elképzelésük.

CÉLKITŰZÉS

A játék végén az a játékos nyer, akinek a Kincse a legtöbb Érmét éri.

JÁTÉKELEMEK

KINCSKÁRTYÁK (48)



(FELFORDÍTOTT OLDAL)

A pontot érő Érmék megszerzésének elsődleges módja a Kincsek gyűjtése. Az Érmék értéke 1-től 4-ig terjed.

A Kincseknek hat típusa van. Kincsek kollekciónak gyűjtésével jutalmat kaphatsz a Gyűjtőktől.

SZOLGAKOCKÁK (12)



A Kincskártyákat a Szolgakockák ráhelyezésével lehet lefoglalni. A magasabb érték akadályozhatja az ellenfeleket, de a Szolgálid kimerülhetnek.

JÁTÉKOSKÁRTYÁK (4)



Tartsd az aktív Szolgakockáid a Játékoskártyádon, hogy mindenki láthassa, mennyi Szolgád van még.

FÁKLYAKÁRTYÁK (2)



A Vezetőtől (Leader) kiindulva, minden játékosnak egy köre van, hogy Szolgakockák ráhelyezésével lefoglaljon Kincskártyákat.

A Fáklyaoltás (Lights Out) kártya birtokosáé lesz az utolsó kör. Az utolsó körben ez a játékos csak egyetlen Kincskártyára rakhat Szolgát.

GYŰJTŐ KÁRTYÁK (6)



Minden Gyűjtő meghatároz egy jutalmat a hat Kincstípusból. A szükséges Kincskártyákat összegyűjtve bónusz értéket kaptok a játék végén vagy speciális akciókat a játék során. **Több játékos is kaphat ugyanolyan jutalmat egy Gyűjtőtől.**

A Gyűjtők A és B oldala alternatív jutalmaival nő a játék változatossága. Az A és B oldalak bármilyen kombinációjával játszhattok.

(További részleteket a Gyűjtőkről a szabálykönyv utolsó oldalán olvashattok.)

ELŐKÉSZÍTÉS

A megadott Előkészítés-ikonú Kincskártyákat távolítsátok el.

Játékosszám	Eltávolítandó
1-2	III & IV (24 kártya)
3	IV (12 kártya)
4	Semmi

Keverjétek meg a maradék Kincskártyákat és helyezétek le képpel felfelé.

Helyezétek a hat Gyűjtő kártyát egy sorba, válasszátok ki mindegyik kártyánál az A vagy B oldalt. (Az első játékoknál ajánlott mindegyiknek az A oldalával játszani.)

Minden játékos válasszon egy Játékoskártyát és helyezze rá a három azonos színű Szolgakockát.

Válasszátok egy kezdőjátékost, aki megkapja a Vezető kártyát (Leader card). 3 vagy 4 játékosnál, a jobbján lévő játékos kapja a Fáklyaoltás (Lights Out) kártyát. 2 játékos esetén ugyanaz a játékos kapja mindkét Fáklyakártyát.

JÁTEKMENET

I. FELFEDÉS

Húzzatok Kincskártyákat a játékosok számának megfelelően (lásd a táblázatot) és helyezétek sorba őket a játéktér közepére, kialakítva a Kriptát.

Játékosok	Felfordítva	Lefordítva
1-2	2	1
3	3	1
4	4	2

Az először húzott kártyákat felfordítva, a végén húzott kártyá(ka)t lefordítva.



Példa 2 játékos Kriptára

II. LEFOGLALÁS

A Vezetőtől kezdve és balra haladva, minden játékos végrehajtja az alábbi akciók egyikét:

- Kincskártya **lefooglalása**
- Fáradt Szolgák **visszaszerzése**

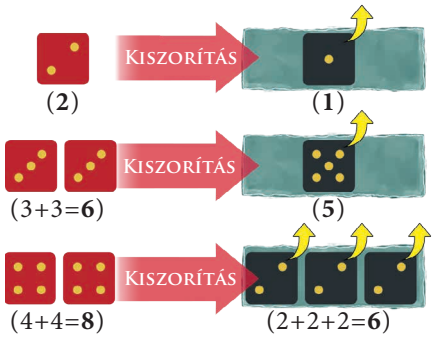
Lefoglalás: Helyezz bármennyi Szolgát a kiválasztott Kincskártyákra, és **válassz bármilyen értéket a kockán** a Szolgák erejének a meghatározásához. (Minél nagyobb az érték, annál valószínűbb, hogy a Szolga elfárad.) **Több Szolgát is elhelyezhetsz ugyanarra a Kincskártyára, ha az erőértékeik megegyeznek.**



Példa Szolgakockák elhelyezésére

A következő játékosok lefoglalhatnak üres Kincskártyákat vagy ki-szoríthatják egy ellenfél Szolgáit egy kártyáról úgy, hogy **nagyobb összerejű kockákat** helyeznek rá.

Mikor kiszorítottok Szolgákat, vegyétek le az összes kockát a Kincskártyáról és adjátok vissza a tulajdonosának.



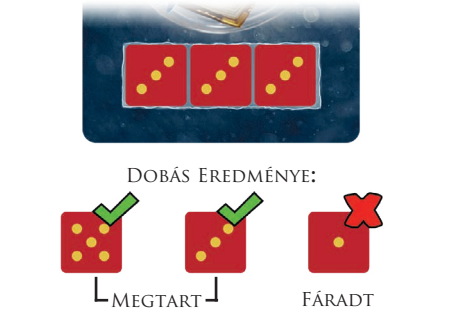
A Fáklyaoltás kártyával rendelkező játékosé az utolsó kör. **Az utolsó körös igénylésnél, csak egyetlen Kincskártyára helyezhetsz le Szolgát.** 2 játékos esetén, a Vezető rendelkezik a Fáklyaoltás kártyával is, ezért **kap egy második kört** lefoglalni vagy visszaszerezni.

Visszaszerzés: Vedd el az összes Szolgád a dobozból és helyezd vissza a Játékoskártyádra.

III. BEGYŰJTÉS

Minden nem lefoglalt Kincset rakj vissza a dobozba.

Dobj a Kincskártyákon lévő Szolgakockákkal. Emlékeztetőül magatoknak, minden Szolgakocka erőértékét mondd el dobás előtt. Minden kocka, amelynél a dobott érték **kevesebb, mint az erőérték, elfárad** és ilyenkor helyezd a dobozba. (Ezért az 1-es erőértékű kockákkal nem kell dobni.)



A példában 1 kocka dobott értéke kisebb, mint a 3-as erőértéke, így fáradt lesz.

Függetlenül a kockák értékétől, **minden Kincskártyát gyűjts össze, amit a te Szolgád foglalt le.** A lefordított Kincset csak az azt begyűjtő játékos láthatja.

Helyezd oszlopokba a Kincseidet típusuk szerint rendezve. A Kincseidet bármikor megnézheted.



Példa egy játékos Kincseire

Ha egy Gyűjtő követelményének elegendő Kincset gyűjtöttél össze, hozzáférhetsz a Jutalmához. (A Gyűjtők minden játékos számára elérhetőek, ezért ne vegyétek el őket középről.)

Ha az összes elhelyezett Szolgád kiszorították, visszaállíthatod a fáradt Szolgáidat a Játékoskártyádra.

IV. FÁKLYA TOVÁBBADÁSA

Adjátok balra mindkét Fáklyakártyát és ismételjétek az I-IV fázisokat.

JÁTÉK VÉGE

Amikor a Kincspakli kifogy, fejezzétek be a fordulót. Ez a játék vége. A legtöbb Érmével rendelkező játékos nyer.

A játékosok végső pontszámának meghatározásához adjátok össze az alábbiakat:

- Érmék a Kincskártyákon (beleértve a lefordított kártyákat)
- Bónusz Érmék a Gyűjtőkből
- 1 Érme minden aktív Szolgakockáért

Döntetlen esetén dobjatok az aktív Szolgakockákkal és adjátok össze az értéküket. Addig dobjatok, amíg döntetlen az állás. Az a játékos a győztes, akinek az eredménye nagyobb.

GYŰJTŐK

Fordító Ikonok



Néhány Gyűjtő jutalma egy akció, melyet a játék közben tudsz használni. Ezeknek a jutalmaknak a használatához fordítsd meg a gyűjteményedből a szükséges Kincset képpel felfelé. Ezeket a jutalmakat többször is megkaphatod, amíg van elegendő lefordított Kincsed a szükségesből. **A felfordított Kincs még mindig pontot ér a játék végén.**

BÁLVÁNY (IDOL) GYŰJTŐ

A. A Gyűjtés fázis alatt, fordíts fel egy Bálványt, hogy újradobhass egy kockát. Egy Bálványt abban a körben is felfordíthatsz az újradobáshoz, amelyikben gyűjtötted.

B. Az első játékos, aki összegyűjt két Bálványt, felfordítja őket és 5 bónusz Érmét kap a játék végén. Ha több játékos is összegyűjt két Bálványt ugyanabban a körben, felfordítják a Bálványaikat és kapnak 5 bónusz Érmét. Minden további játékos, aki két vagy több Bálványt gyűjt, tartsa őket lefordítva és 2 Érmét kap.

ÉKSZER (JEWELRY) GYŰJTŐ

A. A játék végén a kettő vagy több Ékszerrel rendelkező játékosok a legmagasabb értékű Ékszer értékét kétszer kapják meg.

B. A játék végén a gyűjteményben lévő minden Ékszer után +1 bónusz érmét kap minden játékos.

KÉZIRAT (MANUSCRIPT) GYŰJTŐ

A. A játék végén a kettő vagy több Kézirattal rendelkező játékosok minden Kézirata 4 Érmét ér a kártyára nyomtatott érték helyett.

B. Bármikor felfordíthatsz egy Kéziratot, hogy titokban megnézd az összes lefelé fordított kártyát a Kriptában.

KERÁMIA (POTTERY) GYŰJTŐ

A. A játék végén, azok a játékosok, akiknek két Kerámiája van, 2 bónusz Érmét, akinek három Kerámiája van, 4 bónusz Érmét és akinek négy Kerámiája van, 8 bónusz Érmét kap.

B. A Lefoglalás fázis előtt, két Kerámiája felfordításával elvehetsz egy lefordított kártyát a Kriptából. Ha nem egyértelmű, ki fordította fel elsőnek a két Kerámiát, a körrend dönt.

MARADVÁNY (REMAINS) GYŰJTŐ

A. Bármikor felfordíthatsz két Maradványt, hogy visszavegyél egy kimerült Szolgakockát.

B. A játék végén, azok a játékosok, akiknek négy vagy több Maradványa van, 10 bónusz Érmét kap.

KÁRPIT (TAPESTRY) GYŰJTŐ

A. A játék végén, az a játékos, akinek a Kárpitjainak összesített értéke a legtöbb Érem, 5 bónusz Érmét kap. Döntetlen esetén minden játékos megkapja a teljes bónuszt.

B. A játék végén, ha csak egy játékosnak van három vagy több Kárpitja, 7 bónusz Érmét kap. Ha több játékos gyűjtött három vagy több Kárpitot, minden játékos 4 bónusz Érmét kap.

JÁTEKOSSEGÉDLET

I. Felfedés: Húzz Kincskártyákat.

Játékosok	Felfordítva	Lefordítva
1-2	2	1
3	3	1
4	4	2

II. Lefoglalás: Helyezz el Szolgákat vagy vedd vissza az összes Szolgád. Az utolsó körben csak Szolgát helyezhetsz el egy Kincskártyán.

III. Begyűjtés: Ha kisebbet dobsz, mint az erőérték, elfárad a kocka. Függetlenül a dobás értékétől, gyűjtsd be a lefoglalt Kincsed. Ha minden Szolgád kiszorították, vedd vissza a fáradt Szolgáid.

IV. Add tovább a Fáklyát: Adjátok át balra a Fáklyakártyákat.

Játéktervező

Andrew Nerger & Jeffrey Chin

Illusztráció & Grafika

Jeffrey Chin

Kárpit tervező

Alex Chin

Fordította: craslog

©2018 Road To Infamy Games. All rights reserved.

EGYETLEN GYERMEK

(1-JÁTÉKOS)

Gyűjts minél több Kincset, mielőtt apád Szelleme visszakövetelné a javait.

Kövesd a 2-játékos mód szabályait az alábbi kivételekkel:

Előkészítés

Válassz egy kockaszettet a Szellem részére (automata játékos).

Te kezdesz mindkét Fáklyával.

I. FELFEDÉS

A Kincskártyákat a legmagasabbtól a legalacsonyabb érték felé rendezzük. A lefordított kártyáról 2,5 Érmét feltételezünk. Ha két kártya egyenlő, akkor az elsőt helyezzük balra.



1-játékos példa Kriptára

II. LEFOGLALÁS

A Szellem körében dobj a három Szolgakockájával. **Az azonos értékű kockák kapcsolódnak;** add össze az értéküket. A kapcsolódó párok mindig az egyedi értékű kockák elé kerülnek. (Például két 3-ast egy 6-os előtt helyezünk el.)

A legmagasabb értékű kockával/kockákkal kezdve ellenőrizd a legmagasabb értékű Kincskártyát, és helyezd a kockákat rá, ha:

- a kártya üres.
- a Szellem kockáinak értéke magasabb, mint a te kockáidé.

Ellenkező esetben, ellenőrizd a következő legmagasabb értékű kártyát és kövesd a fenti lépéseket. Végezd el ezt a Szellem minden kockájára. Amit nem tudtál elhelyezni, tedd félre.

Amikor a Szellemnél van a Fáklyaoltás kártya és a második köre következik, csak dobj a Kincskártyákról kiszorított kockáival. Helyezd el a legmagasabb értékű kockáját/kockáit a szabályok szerint.

Szellem Dobása:



A példában a Szellem 3-asai kapcsolódnak és kiszorítják a te 5-ösöd. A Szellem 4-ese nem tudja kiszorítani a te 4-esed, de kiszorítja a 2-esed.

III. BEGYÜJTÉS

Ne dobj a Szellemkockák elfáradására. A Szellem mindig hozzáfér mindhárom kockájához.

A nem begyűjtött kártyákat el kell dobni. Bármikor lehet rendezgetni és nézni az eldobott Kincseket, de amelyik lefordítva volt a Kriptában, az továbbra is lefordítva marad.

IV. FÁKLYA TOVÁBBADÁSA

Add tovább mindkét Fáklyakártyát, mint a 2-játékos módban.

EGYETLEN GYERMEK JÁTÉK VÉGE

Ellenőrizd a pontszámod az alábbiak szerint.

< 30 Érme - A Bolond

Az apád szelleme lehord téged és visszaköveteli a kincseit.

30 Érme - A Pitiánér

A kriptát egy maroknyi csecsebecsével és büntudattal hagyod el.

40 Érme - A Bőséges

Kis szerencsével eladhatod a családi örökséget.

50 Érme - A Fenséges

Apád kincseiben fürödve megszerzed a hírneved, mint a föld legextravagánsabb uralkodója.

A Változók Könyve

További játékvariánsok megtalálhatóak a RoadToInfamy.com oldalon.

- "Ikrek Összeesküvése" (koop)
- "Házak Csatája" (6 & 8-játékos)
- "Átkozott Kincs"