

# Valley of the Kings

# Valley of the Kings

Királyok völgye

/Egy pakliépítő játék az ókori Egyiptomról./

Tom Cleaver játéka

2-4 játékosnak, 14 éves kortól

## Áttekintés

A játékosok a fáraók idején élő egyiptomi nemesek, akik halálukra és temetésükre készülnek a Királyok völgyében. Az egyiptomi vallás szerint, ha meghalsz, magaddal viheted tárgyaidat. Az egyiptomiak ezért telepakolták a sírokat ételekkel, shabti szobrokkal (ők a túlvilági szolgálid lesznek), kanópuszedényekkel, (a szervek megőrzéséért), az istenek szobraival és háztartási cikkekkel, amulettekkel. Célod, hogy a többi játékosal versengve te gyűjtsd a legértékesebb tárgyakat síremlékedbe. Ennek megfelelően kapjátok majd meg pontjaitokat a játék végén - a legtöbb győzelmi pontot szerző játékos a győztes!

## Cél

Töltsd fel a legértékesebb ereklyékkel síremlékedet!

## Tartozékok

A doboz tartalmaz mindent, amire szükséged lesz:

- Játékszabály (ez a füzet)
- 96 Ereklye kártya (40 I. szintű kártya, 29 II. szintű kártya, 27 III. szintű kártya)
- 4 Síremlék kártya
- 4 Áttekintő kártya

## Ereklye kártyák

Ezek amulettek, szobrok, szarkofágok, egyéb kincsek kártyái, melyeket a játékosok gyűjtenek.



1. **Kártyanév:** A kártya neve.
2. **Arany érték:** Más kártyák vásárlására használható arany mennyisége
3. **Költség:** A kártya költsége.
4. **Keretszín:** A keret színe meghatározza a kártya típusát. Például minden amulett sárga kerettel rendelkezik. Így könnyebben megkülönböztetheted a kártyák típusait. A bal felső sarokban látható ikon szintén a kártyák típusának megkülönböztetéséért felel.
5. **Akció:** A kártya szövegét akcióként használhatod, ahelyett, hogy elköltenéd a kártya arany-értékét.
6. **Történelmi szöveg:** Ezek az ereklyéhez kapcsolódó történelmi, színesítő szövegek.
7. **Típus:** Három kártyatípus van: kezdő kártyák, egyedik ereklyék és szettek. A zárójelben lévő szám mutatja, összesen hány különböző kártya tartozik egy szetthez.
8. **Szint:** A kártyaszintek az előkészületeknél segítenek.

## Előkészületek

1. **Játékosok:** minden játékos kap egy síremléket és egy áttekintőt, és maga elé helyezi.
2. **Kezdő kártyák:** Ossz az I. szintű lapokból mindenkinek 4 Shabti, 3 Urna, 2 Étel láda és 1 Ajánlat tábla kártyát. Ezek a kezdő kártyák. Ha négynél kevesebben játszotok, a megmaradtak tegyék vissza a dobozba.
3. **Húzópaklik:** Minden játékos keverje meg 10 lapját és tegye maga mellé képpel lefelé, húzópakliként. Ezt követően mindenki húzzon a kezébe a saját paklijából 5-5 lapot.
4. **Készlet:** Keverd össze az összes II. szintű lapot és helyezd egy képpel lefelé fordított pakliba. Ezt követően keverd össze az összes III. szintű lapot is és tedd az asztalra külön pakliba, lefordítva. A II. szintű lapok pakliját tedd a III. szintű kártyák paklijára, majd ezt a készletet tedd a játéktér közepére.
5. **Piramis:** Húzz 6 lapot a készletből és helyezd őket az asztalra képpel felfelé, piramisszerűen (lásd az alábbi ábrán).
6. **Csonttemető:** Húzz 1 lapot a készletből, és tedd mellé képpel felfelé, ez lesz a csonttemető.
7. **Kezdőjátékos:** Az a játékos kezd, aki legutóbb járt múzeumban. Készen álltok a kezdésre!

## Kártyaszintek

Minden kártya jobb alsó sarkában, egy piramisba írva látható a kártya szintje. A kártyákat az előkészületek során ezek alapján kell rendezni.



## Omladozó piramis

Amikor egy kártyát eltávolítunk a piramisból (hacsak a kártya nem a legfelső sorból kerül ki), a piramis azonnal beomlik. A kiomlott kártya feletti sorban lévő kártyák lejjebb kerülnek, hogy betöltsék a megüresedett helyet. Általában csak a szélső kártyák mozognak lentebb, de ha kivételesen az alsó sor közepé üresedik meg, akkor te dönthetsz, a második sorból melyik kártya kerüljön a helyére. Az így lejjebb kerülő kártyák a piramis csúcsának lejjebb kerülését okozzák.

### Omladozás példa

A lenti középső kártya került ki a piramisból, így beomlás kiváltva. A középső sor bármelyik kártyája a helyére kerülhetne. A játékos a Básttet szobrot választja ki, hogy a helyére kerüljön.

A Szkarabeusz szív amulett a felső sorból így lekerül a második sorba, a Básttet szobor korábbi helyére, ezzel pedig üresen hagyja a piramis csúcsát.



### Játékmenet

A kezdőjátékos hajtja végre az első kört, majd óra járása szerint követik őt a többiek. Ezt addig folytatják, míg a játék véget nem ér (lásd: Játék vége fejezet).

### Egy kör menete

A köröd során az alábbi négy lépést kell végrehajtanod, ebben a sorrendben:

1. **Kártya kijátszás:** minden kezdedben lévő kártya az alábbi 3 lehetőség egyikeként játszható ki:
  - a. Kártya vásárlása a piramis alapjáról.
  - b. A kártya akciójának végrehajtása.
  - c. A kártya síremlékbe helyezése (körönként egyszer).

Vehetsz kártyákat, végrehajthatsz akciókat és síremlékbe helyezhetsz egy kártyát bármilyen, általad kívánt sorrendben, e fázisod során.

2. **Eldobás:** Miután minden kívánt kártyádat kijátszottad, dobd el minden kijátszott kártyádat és minden kezdedben maradt kártyádat. Ennek sorrendje tetszőleges. Minden eldobott kártya a saját dobópaklidra tedd – ne a csonttemetőbe.
3. **Piramis újraképzés:** Ha semmi nem változott a piramisban a köröd során, a piramis bármely kártyáját feláldozhatod, hogy csonttemetőbe helyezd. A piramis ezt követően a szabályok szerint beomlik. Akár változott a piramis az eredetihez képest, akár nem, az eltávolított kártyákat pótolnod kell a készletből. Húzz lapokat egyesével és töltsd ki velük a piramis üres mezőit, kezdve a piramis alapjával.
4. **Kártyahúzás:** Húzz pakliból 5 új kártyát. Ha bármikor húznod kellene a pakliból, de az megüresedett, keverd meg az eldobott pakliban lévő kártyáidat, és képezz belőlük új húzópaklit.

Miután minden lépést teljesítettél, a következő játékos következik, az óra járása szerint.

### Kártyavásárlás

A kártyák egyesével megvásárolhatók a piramis alsó sorából. Így mindig csak 3 kártya közül választhatsz: a felettük lévő 2 sorból csak akkor lehet majd vásárolni, ha a piramis beomlását követően azok lekerülnek a legalsó sorba. Bármennyi kártyát megvásárolhatsz saját körödben ezt a szabályt betartva.

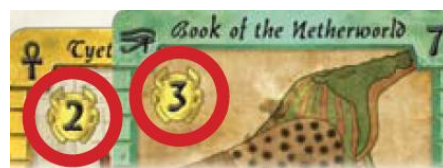
Kártya vásárlásához kövesd az alábbi 3 lépést:

1. Rakj ki annyi kártyát, hogy az arany értékük összege legalább a megvásárolandó kártya költségével egyenlő legyen. Túlfizethetsz, de az extra aranyaidat elveszíted.
2. Távolítsd el a megvásárolt kártyát a piramisból és tedd dobópaklid tetejére.
3. A piramis azonnal beomlik, így új kártya kerül az előző helyére.

Ha egy kártyának az aranyát vásárlásra használod, nem használhatod annak akciójának végrehajtására is. Ne dobd el az így használt kártyádat. Ezek a táblán maradnak a kijátszott kártyáid részeként, amíg végleg be nem fejezed a köröd.

### Vásárlás példa

Kristóf a Básttet szobrot választja megvásárlásra, mely kártyának költsége 4. Kiteszi a kezéből a Tyet amulettet, melynek értéke 2



aranya, valamint Az alvilág könyvét, melynek értéke 3 arany. Így összesen 5 arannyal kifizeti a választott kártyát. Az 1 megmaradt arany teljesen elvész, nem használható fel ugyanebben a körben további vásárlásra.

## Akcióvégrehajítás

Helyezd kártyádat az asztalra és hajtsd végre akcióját. Ha egy kártya akciója több részből is áll, minden részét teljesíteni kell. Továbbá ezeket a megadott sorrendben kell elvégezni, teljesen befejezve az egyiket, mielőtt a következő jönne. Ha az egyik nem végrehajtható (például mert nem elérhető a szükséges kártya), egyáltalán nem hajthatod végre az akciót. A kártya minden részét teljesíteni kell, mielőtt bármi mást csinálhatnál. Hacsak máshogy nem rendelkezik, az akció hatása a saját köröd végéig tart ki. (?) Végrehajthatsz bármennyi akciót köröd során.

Ha egy kártyának az akcióját használod, nem használhatod annak arany értékét vásárlásra is. ne dobd el az így használt kártyádat. Ezek a táblán maradnak a kijátszott kártyáid részeként, amíg végleg be nem fejezed a köröd.

## Akció kifejezések

**Vásárlás** – Vásárolj egy kártyát a piramis alsó sorából.

**Kártyák a kezekben** – Kártyák, melyeket még nem játszottál ki.

**Kártyák játékban** – Kártyák, melyeket már kijátszottál a körödben akár akcióként, akár aranyként.

**Költség** – A kártya költsége, mely annak jobb felső sarkában látható.

**Húzás** – A saját húzópakliból kötelezően felhúzendó kártyák; hacsak az akció máshogy nem rendelkezik.

**Síremlékbe helyezés** – Válassz egy kártyát a kezedből és tedd síremlékedbe, a síremléked kártyája alá.

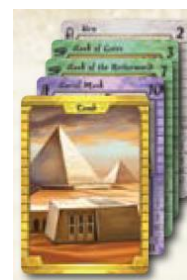
**Feláldozás** – Válassz egy kártyát és képpel felfelé tedd a csonttemetődbe. Néhány akció a kézben tartott, néhány akció pedig a piramisban lévő kártyák feláldozására utasít. A már kijátszott kártyák nem feláldozhatóak.

**Elvétel** – Hacsak az utasítás máshogy nem szól, a piramis bármely részéről vegyél el egy kártyát és helyezd a dobópaklidba.

## Síremlékbe helyezés

Körönként egyszer a kezedből betehetsz egy kártyát a síremléked alá. Néhány akció több kártya síremlékedbe helyezését is megengedheti. Amikor egy kártyát a síremlékedbe helyezel, nem használhatod annak arany értékét, vagy akcióját.

A síremlékbe helyezett lapok publikusak. Úgy helyezd a kártyákat, hogy látszódjon a nevük és minden játékos könnyen felismerhesse őket. Lásd például ebben a példában.



## A játék vége

A játék addig folytatódik, amíg az alábbiak be nem következnek:

- Nincs több kártya a készletben.
- Nincs több kártya a piramisban.
- Minden játékos ugyanannyi kört játszott.

## Pontozás

Miután a játék véget ért, minden játékos összeszámolja győzelmi pontjait (GYP). Csak a síremlékedben lévő kártyák számítanak; a kezekben, pakliban lévők értéktelenek. A kártyáknak három típusa van: kezdő (Shabti, Urna, Étel láda, Ajánlat tábla), egyedi ereklyék (Csónak, Temetési maszk, stb.) és szettek (szarkofágok, kanópuszedények, amulettek, könyvek, szobrok). A kezdő és az egyedi kártyák pontozás egyszerű – csak adjátok össze a kártya alján látható győzelmi pontokat. A szettek esetében nézd meg, szettenként hány különböző kártyád van (ha valamiből több is van, azt ne számold bele) és szorozd meg az értéket önmagával. Például, ha 6 különböző szobrod van, akkor a pontszámod  $6 \times 6 = 36$ . Add hozzá az eddigi pontjaidhoz. A legtöbb pontot szerző játékos a győztes. Döntetlen esetén a síremlékében legkevesebb kártyát birtokló játékos nyer. Ha ez is döntetlen, megosztott a győzelem.

## Pontozás példa

Attilának az alábbi kártyái vannak a síremlékében: 3 Shabti (1-1 pont darabja), egy Belső szarkofág, 2 Anubisz szobor és egy Ízisz szobor. Attila 3 pontot kap a 3 Shabti után ( $1+1+1=3$ ), 1 pontot a szarkofágért ( $1 \times 1=1$ ) és 4 pontot a két különböző szoborért ( $2 \times 2=4$ ). Így összesen 8 pontot szerzett. Megjegyzés: az extra Anubisz nem ért pontot.

Kártyák száma egy szettben	GYP
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49

### **Szabálypontositások**

- Nem nézheted meg a csonttemetőt, csak a legfelső lapja látható (az képpel felfelé van).
- Szabadon megnézheted saját dobópaklidat (anélkül, hogy átrendeznéd), amikor nem a te köröd zajlik. A saját körödben csak akkor nézheted meg, ha erre egy akció külön utasít.
- Bármikor megszámolhatod a készletben maradt lapokat (anélkül, hogy átrendeznéd), amikor nem a te köröd van.
- Ha egy akció megengedi, hogy betégy egy kártyát síremlékedbe, ez nem számít bele a körönkénti egy síremlékbe helyezhető lap limitbe.
- Ha egy játékos véletlenül több kártyát tett síremlékébe, az így behelyezett kártya azonnal a dobópaklijába kerül. Minden más hiba visszacsinálható, amíg nem kezdődött meg a következő játékos köre és ő nem játszott ki kártyát. Ha ez már megtörtént, a hiba nem hozható helyre.
- Nem használhatod egy kártya arany értékét több kártya vásárlására is. Például, ha egy kártyádnak 6 arany értéke van, azzal nem vehetsz meg két db 3-3 költségbe kerülő kártyát.

*A fordítást készítette: Csibu - [jozsefcsirke@gmail.com](mailto:jozsefcsirke@gmail.com)*

### **Alkotók:**

Game Design: Tom Cleaver  
Development: John Goodenough  
Cover Illustration: Banu Andaru  
Card Art: Banu Andaru  
Graphic Design: John Goodenough, Guillermo Nunez  
Proofing: Nicolas Bongiu, Todd Rowland,  
Mark Wootton, John Zinser  
Production: David Lepore  
Copyright & Contact  
© 2014 Alderac Entertainment Group. Valley of the Kings, Alderac  
Entertainment Group, and all related marks are TM and © Alderac  
Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

For more information, visit our website:  
[www.alderac.com/valleyofthekings](http://www.alderac.com/valleyofthekings) and [www.alderac.com/forum](http://www.alderac.com/forum)  
Questions? Email: [CustomerService@alderac.com](mailto:CustomerService@alderac.com)

## Kártyapontosítások és kártyaszövegek, valamint /a kártyák német neve/ típus szerint

**Shabti /Shabti/:** Cseréj meg 2 lapot a piramisban, vagy áldoz fel a piramisból 1 kártyát.

*Amikor ezt az akciót hajtod végre, a két lehetőség közül csak az egyiket választhatod. Vagy kicserélsz két kártyát úgy, hogy üres mezőt nem használhatsz cseréhez; illetve a cserét követően nem fog létrejönni piramis omlás. Vagy elveszel egy kártyát a piramisból, és a csonttemetőbe teszed; ettől pedig létrejöhet piramis omlás.*

**Étel láda /Truhe mit Nahrung/:** Áldoz fel egy lapot a kezedből, hogy egy annál kisebb költségű lapot síremlékedbe tehess.

**Ajánlat tábla /Opfertisch/:** Amikor egy ellenfeled akciója számodra lapod eldobását, vagy feláldozását okozza, mutasd fel az Ajánlat táblát, hogy megvédj magad ettől a hatástól.

*Ez az akció ellenfeled köre közben használható. Ha ekkor egy másik játékos miatt fel kellene áldoznod kártyát a kezedből, vagy el kellene dobnod kártyát a kezedből, ennek felmutatásával nem kell feláldoznod / eldobnod. Ezt követően az Ajánlat táblát visszaveheted a kezedbe.*

**Urna /Urne/:** Tedd a legfelső kártyát a dobópaklitról a húzópaklira.

**Külső szarkofág /Außensarkophag/:** Tégy 1 kártyát a kezedből egy ellenfeled húzópaklijára, majd húzz 1 kártyát.

**Középső szarkofág /Mittelsarkophag/:** Áldoz fel 1 lapot a kezedből. Helyezz síremlékedbe 1 lapot a kezedből.

**Belső szarkofág /Innensarkophag/:** Minden játékosnak el kell dobnia 3 kártyát a kezéből.

**Báasztet szobor /Bastet-Statue/:** Minden játékos tegyen egy lapot a kezéből a dobott paklijára. Ez nem vonatkozik arra, akinek összesen 5 vagy kevesebb lapja van.

*A játékosoknak a kezükből kell a dobott paklijukra tenni a kártyát. A kivételnél az „összesen 5 lapba” beletartoznak a kézben tartott lapok és a húzó- és a dobópakli összes kártyája, de a síremlék alá tett kártyák nem. A lapok eldobási sorrendje megegyezik a játékosok sorrendjével.*

**Anubisz szobor /Anubis-Statue/:** Miután felhúztad 5 lapodat a köröd végén, húzz 1 további kártyát.

**Thot szobor /Thoth-Statue/:** A kezekben lévő minden kártya arany értéke 4-nek számít köröd végéig.

*A köröd végéig ne vedd figyelembe, mennyi arany van a kártyákra nyomtatva, mindegyikük 4-et ér, akkor is, ha a kezekben van ennél magasabb értékű lap is.*

**Hórusz szobor /Horus-Statue/:** Tégy 1 lapot a kezedből a síremlékedbe.

**Sobek szobor /Sobek-Statue/:** Fordítsd fel a húzópaklid felső 3 lapját. Dobj el egyet. Tégy a síremlékedbe egyet. Rakj át egyet az egyik ellenfeled dobópaklijának tetejére.

**Ízisz szobor /Isis-Statue/:** Végy el egy 6 vagy kevesebb költségű kártyát a piramisból.

**Ozirisz szobor /Osiris-Statue/:** Dobj el egy lapot a kezedből. Húzz 3 lapot a húzópaklidból.

**Kebehszenuf kanópuszedény /Kebechsenuef-Kanope/:** Minden ellenfél áldozzon fel egy lapot a kezéből. Ez nem vonatkozik arra, akinek összesen 5 vagy kevesebb lapja van.

*A kivételnél az „összesen 5 lapba” beletartoznak a kézben tartott lapok és a húzó- és a dobópakli összes kártyája, de a síremlék alá tett kártyák nem. A lapok eldobási sorrendje megegyezik a játékosok sorrendjével.*

**Duamutef kanópuszedény /Duamutef-Kanope/:** Minden ellenfél dobjon el egy lapot a kezéből.

**Hapi kanópuszedény /Hapi-Kanope/:** Dobj el 1 kártyát kezedből, vedd el a piramis legkisebb költségű lapját.

**Amszet kanópuszedény /Amsset-Kanope/:** Tégy a kezedből egy 4 vagy kisebb költségű lapot a síremlékedbe.

**Tyet amulett /Tit-Amulett/:** Ismételj meg egyszer egy ebben a körödben végrehajtott akciót.

*E kártyának nincs hatása az arany értékéért kijátszott kártyára. NEM HASZNÁLHATÓ Csónakkal, Thot szoborral és Füstölővel. Az átlagos síremlékbe helyezés nem számít akciónak, így ezzel az nem ismételhető meg.*

**Dzsed-oszlop amulett /Djed-Pfeiler-Amulett/:** Vegyél el egy olyan szett kártyát, mely szettből már van a síremlékedben.

*Vizsgáld meg síremlékedet. A kiválasztott szett kártyát mutasd meg a többieknek. A szettel megegyező kártyát ekkor veheted el a piramisból, majd a szerzett lapot tedd a dobópaklidba. Kezdő kártyák és egyedi ereklyék nem szett kártyák, azokra a Dzsed-oszlop amulett hatástalan.*

**Szívskarabeusz amulett /Herzskarabäus-Amulett/:** Válassz 1 lapot a dobópaklidból és tedd a síremlékedbe.

**Wadj amulett /Wadsch-Amulett/:** Cseréj ki 1 kártyát a kezedből a síremlékedben lévő 1 kártyára.

**Weres amulett /Weres-Amulett/:** Tégy 1 kártyát a kezedből egy ellenfeled síremlékébe. Húzz 3 kártyát.

**A kapuk könyve /Pfortenbuch/:** Fordítsd fel húzópaklid legfelső lapját. Hajtsd végre az akcióját, ha lehetséges. Dobd el a kártyát.

*A felhúzott kártyának csak az akcióját használhatod. Az akciót köteles vagy végrehajtani!*

**A menny könyve /Himmelsbuch/:** Ha 5 vagy több lap van a dobópaklidban, az egyiket síremlékedbe helyezheted.

**Könyv az örökkévalósággá változásról /Buch vom Durchwandeln der Ewigkeit/:** Ha ebben a körben vásároltál lapot, vegyél el egy annál kisebb értékű kártyát is.

*Kötelező, hogy az így szerzett új lap értéke kisebb legyen az előzőleg, szintén ebben a körben vásárolt kártyánál.*

**Az alvilág könyve /Unterweltsbuch/:** Vedd el a készlet pakli legfelső lapját.

**A föld könyve /Buch von der Erde/:** Áldozz fel 1 lapot a kezedből. Végy el a piramisból egy ennél maximum kétszer magasabb költségű lapot.

**A holtak könyve /Totenbuch/:** Vedd el a legkisebb költségű kártyát és tedd síremlékedbe.

*Ha több kártya között egyenlőség van a legkisebb költségre vonatkozóan, te választhatod ki, melyiket veszed el. Ezt követően továbbra is megmarad a körönkénti egy síremlék helyezés lehetőséged.*

**Csónak /Boot/:** Amikor egy ellenfél lapot vásárol, azonnal eldobhatod a Csónakot és elvehetsz egy kártyát a piramis alsó sorából.

*Ezt az akciót az ellenfél körében használhatod, miután az ellenfél megvette kártyáját, és miután a piramis beomlott. Így a lap eldobása után 3 kártya közül választhatsz és a kiválasztott lapot dobópaklidra teheted. Ezt követően a piramis ismét beomlik.*

**Temetési maszk/Grabmaske/:** Válassz 1 kártyát a kezedből vagy a dobópaklidból és tedd a síremlékedbe.

**Füstölő /Räuchergefäß/:** Vedd el az egyik játékos dobópaklijának legfelső lapját. Tedd a Füstölőt a választott játékos dobópaklijának tetejére.

**Szekér /Streitwagen/:** Dobj el 1 lapot a kezedből. Vedd el a legfelső lapot a csonttemetőből.

**Ka-alak /Ka-Figur/:** Dobj el 1 lapot a kezedből. Vegyél el egy kártyát, mely a dobott kártyával egyező szetthez tartozik.

*Szett kártyát dobj el. A piramis bármelyik kártyáját elveheted. A szerzett kártyát a dobott paklidra tedd. Nem hajthatod végre az akciót, ha nem tudsz a szettnek megfelelő kártyát elvenni. Kezdő kártyák és egyedi ereklyék ezért nem eldobhatók a Ka-alakkal.*

**Mumifikált macska /Mumifizierte Katze/:** Amikor egy ellenfél feláldoz egy kártyát, azonnal eldobhatod a Mumifikált macskát és elvehet a feláldozott kártyát.

*Ezt a képességet használhatod a saját körödben (ha egyéb módon előtte arra kényszeríted az ellenfeled, hogy áldozzon fel egy lapot), vagy az ellenfél köre során (amikor a játékos bármi ok miatt így cselekszik). Tedd a megszerzett kártyát a dobott paklid tetejére. Nem használhatod a Mumifikált macskát feláldozott lapod helyreállítására. Használhatod a Mumifikált macskát arra, hogy egy automatikus feláldozás eredményeként szerezz kártyát akkor is, ha akkor a piramis egyébként változatlan marad.*