

Játékszabály

Egy rejtélyes üzenet a palackban és egy fantasztikus tengeri szörny hozott ide téged, a rettenthetetlen kalandozót ebbe az új világba, Lumába. Miután Nukha odújában turkáltál, találkoztál a nomádokkal (Oh, Captain! játék, az első a Luma legendái sorozatban), felfedezted Kokota városát. Néhány nyom idevezetett téged Délre. A nomádok vezetnek innentől utadon.



Az éj leple alatt a nomádok tábort vernek és a tűz köré telepedve történeteket mesélnek. A hatalmas sámán téged is hív, hogy ízlelj meg egy fura főzetet, melytől úgy érzed, mintha egyszerre két helyen lennél. Hirtelen a táborúznél hallott történetek is összefüggéstelenek lesznek, darabokra hullnak.

A játék célja

Történetdarabkákat gyűjtve, megpróbáljátok összerakni a Nomádok legendáit. A játék végén az a kalandozó nyer, aki a legtöbb legendát tudja megírni. De legyetek óvatosak: az elszigetelt töredékek haszontalanok. Azok mindig zavart okoznak és pontvesztéshez vezetnek.

Tartozékok

- 1 játéktábla, táborúzzel (7 játékelemből)
- 28 legendakártya (4 kártya legendánként)
- 4 énekkártya
- 12 opál hold lap
- 98 történetlap (14 x 7 legenda), a mesés legendák történetei
- 2 vad lapka
- 19 fakorong
 - 8 kék korong, a Nomádok
 - karakterenként 2 színes korong (3 Nostromonak és békájának), egy a Kalandozóé, egy a másolata



Az első játékotok előtt matricázzátok fel a korongjaitokat. A kékhez (nomádok) nem tartozik matrica.

- 5 kalandozókártya (éber oldal: kijátszott, alvó oldal: kijátszatlan)
- 1 Lys jelölője
Mivel Lys nem ivott az italból, ő nem keveredik bele a többi kalandor ügyébe.



Előkészületek

- Állítsátok össze az 5 részből álló játéktáblát, majd rakjátok az asztal közepére.

Rakjátok össze a térbeli tábornüzet, majd helyezétek a tábla közepére.



- Keverjétek össze a 98 történetkártyát, a 12 opálhold kártyát és 2 vad kártyát (összesen 112 lap). Ezután alkossatok **8 paklit**, **mind 14 lapból** áll. Helyezétek egy-egy paklit a tábornüzt körüli nyolcszöglet oldalaihoz. A felső lapka mutatja meg, melyik történetet hallod éppen, ahogy a tűz körül sétáltok. Mind összekeveredett.



Hogy megkönnyítsük a játék előkészítését, a játék dobozában található 8 tárolórészbe éppen 14 lapka fér bele. Ha nem akartok számolgatni, csak keverjétek meg a paklit, majd töltsétek fel ezeket a helyeket.

- Válogassátok szét típusonként a legendakártyákat (4 kártya legendánként). Rakjátok a tábla köré, ahol mindenki látja őket.



- Helyezétek a 4 énekkártyát a tábla mellé, szintén látható helyre.

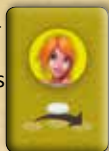


- A kék nomád korongok kerüljenek a tábornüzt körüli 8 kör alakú helyre.



• Minden játékos választ egy kalandozót és magához veszi az adott kalandozó kétoldalas kártyáját. Magatok elé rakjátok éber oldalával felfelé, így az is láthatóvá válik, mi a kalandozó különleges képessége (lásd 8.o.).

Minden játékos magához veszi a kalandozójának 2 korongját.



• Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára mesélt el egy történetet (vagy szabadon választható).

• A játékos nélkül maradt kalandozókártyákat fordítsátok alvó oldalukkal felfelé a tábla mellé.



Ha ötnél kevesebben játszatok, a kezdőjátékos jobbján ülő elveszi a **passzív kalandor(ok) két korongját** és saját döntése szerint lehelyezi valamelyik lehetséges helyre a tábornút körül.

• Ezután a kezdőjátékos rakja le az egyik korongját a korábban már lehelyezett korongok egyikére. A baloldalon ülő játékos ugyanezt teszi, és így tovább óramutató járásán megfelelően mindaddig, míg mindenki le nem helyezte mindkét korongját.

Az előkészületek alatt lehelyezhetitek korongjaitokat nomád vagy kalandozó korongra. De sehol nem lehet **négnél több korong egymáson az előkészületek végére**.

Ezt a megkötést kizárólag az előkészületeknél kell betartani. A játék során számolatlanul pakolhatjátok **egymásra** a korongokat.



• Végezetül az utolsó játékos (kezdőjátékostól jobbra ülő) lehelyezi Lys jelölőjét az általa választott egyik kupac lapkára mutatva.

Készen álltok a játékra!

A játék

Óramutató járásának megfelelően következik egymás után mindenki köre.

A körödben két lehetőségből kel egyet választanod:

A – Mozgatsz és meghallgatsz egy történetet

VAGY

B – Megírsz egy éneket vagy egy legendát

A – Mozgatás és történehallgatás

Mozgatás

Válassz egy olyan korongkupacot a tűz körül, amelyikben neked is van korongod.

Vedd magadhoz az egész kupacot, **anélkül, hogy megváltoztatnád** a korongok sorrendjét -, majd válassz egy irányt (jobb vagy bal).

Az elvétel helyéhez legközelebbi kupaccal kezdve a választott irányba haladva helyezz egy-egy korongot mindegyik kupacra. Ez azt jelenti, hogy a legelső korongot helyezed a választott kupac helye melletti első kupacra, az alulról következő korongot a következő kupacra stb. míg ki nem ürül a kezed. *A kalandozók elméi körbe vándorolnak a tűz körül, egyik csoporttól a másikig haladva.*

A példa szerint Ulrich (fekete) köre van.



Ha Lys jelölője egy olyan kupacra mutat, ahova épp az utolsó korongot helyezted le (nem számít milyen színűt), akkor azonnal mozgasd át Lyst egy általad választott kupacához, majd vedd el abból a lapkakupacból a legfelső lapkát. Ha nem akarsz történetkártyát elvenni, áthelyezheted Lys jelölőjét egy kiürült kupacához vagy oda, ahol opál hold lapka a legfelső.



Történethallgatás

Minden kalandor részt vesz ebben a lépésben.

Az aktív játékoskal kezdve óramutató járásának megfelelően mindenki **elveszi** abból a kupac lapkából a legfelsőt, amelyiknél az ő korongja van legfelül.

- Aki történet vagy vadkártyát vesz el, az maga elé helyezi, ott gyűjti.



- Aki opál holdat vesz el, az a Holdábrára (tábla sarka) helyezi.



- Kiürült kupacnál semmi teendő.

Ha egyikőtöknek nincs egyik kupac tetején se korongja, nem vehet el sehonnan.



Ha a legfelső korong passzív kalandozóhoz tartozik, az aktív játékos eldobja a kupac tetején lévő lapkát. Ha történet vagy vadkártya volt, visszahelyezi a dobozba. Ha opál hold kártya volt, akkor a Hold ábrára helyezi.



Ha a legfelső korong kék, senki nem vesz el lapot arról a helyről. Ott marad mind a következő körre. A nomádok már mind szívükben őrzik legendáikat.



Csak azok a kalandozók vehetik el a felső lapot a kupacukról, ahol az ő korongjuk van legfelül. Ulrich (fekete) és Siana (sárga) történetkártyát vehet el a kupacuk tetejéről. Red (piros) egy opál hold kártyát vesz el, majd lerakja a Holdábrára. Moon (inaktív) elvesz egy lapkát, majd félre is rakjátok a dobozba. Nostromonak nincs sehol legfelül korongja, így ő nem vehet el lapkát.

B – Ének vagy legenda megírása

Az összegyűjtött történetkártyák eldobásával:

1. Elvehetsz egy megszerezhető énekkártyát, ha különféle kártyákat dobsz el.

VAGY

2. Elvehetsz egy megszerezhető legendakártyát, ha ugyanolyan típusú kártyákat dobsz el.

Körönként csak egy kártyát szerezhetsz meg. Az énekek és a legendák pontot érnek a közbenső és a végső pontozásnál is.

1. Énekek

Ahhoz, hogy megírass egy éneket és elvehess egy ilyen kártyát, dobj el a kártyán feltüntetett mennyiségben **különbő** történetlapokat. Vedd magadhoz az ének lapkát és helyezd magad elé.



Légy óvatos! Egynél több éneked nem lehet. Gondold át, mielőtt elveszel egy éneket (egy legenda helyett). *Mindenki tudja, hogy nem egyszerű elfelejteni egy fülbemászó dallamot...*

2. Legendák

Ahhoz, hogy megírass egy legendát és elvehess egy ilyen kártyát, dobj el annyi azonos történetlapot, amennyi a kártyán szerepel.



Minden Legendából **csak egy** lehet nálad. De felfejlesztheted egy már nálad lévő legendát egy nagyobb értékűre. Ehhez dobj el annyi azonos történetlapkát, amennyi a különbsége az erősebbnek és a tiednek. Vedd el az újat, és rakd vissza a régit a tábla mellé, hogy más megszerezhesse.



Minden kártya értéke megmutatja, hány pontot ér a játék végén.



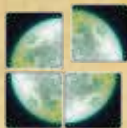
Megjegyzés: a vadkártya bármelyik történetkártyát helyettesíti.

Közbenső pontozás

A játék során két vagy három alkalommal, esélyesek vagytok további pontok gyűjtésére (az opál hold lapkákkal).

Amint egy kör végére összegyűlik **négy lapka** a Holdábrán, egy közbenső pontozást hajtotok végre.

Ha 5 vagy több lapka gyűlik össze, akkor a felesleget rakjátok félre, majd helyeztétek vissza az ábrára a kör végén.



Ezután így határozátok meg a pontszámokat:

- Minden nálad lévő ének- és legendakártya értéke.
- Csökkentve minden nálad lévő történet és **vadkártya** értékével.

Megjegyzés: a végeredmény lehet negatív. Ez elég gyakran megeshet az első vagy a második pontozás során.

A legtöbb pontot elérő játékos kap hármat a négy opál hold lapkából. A második legtöbb pontot elérő kap egy lapkát.

Félre teszitek az így szerzett opál hold lapkáikat. Nem használjátok a többi közbenső pontozásnál, csak a játék végi, végső pontszámításnál lesz szerepük.

Döntetlen esetén osszátok szét az opál hold lapokat az egyenlő pontszámot elérő játékosok között. Ha marad belőle, azt tegyétek vissza a dobozba.



Ulrich kap
 $3 + 4 - 2 = 5$
pontot



Red kap
 $4 - 2 = 2$ *pontot*



Siana kap
 -7 *pontot*

Tehát Ulrich szerez 3, Red pedig 1 opál hold lapkát.

A játék vége

Ha bármelyikőtök köre előtt már csak két kupac lapka marad a tűz körül, a játék a végéhez ér.

Sorrendben még mindenkire egyszer sor kerül, hogy megírasson egy utolsó éneket vagy legendát az összegyűjtött történeteiből.

Végső pontozás

A játék végén összeszámoljátok a pontjaitokat:

- Adjátok össze az ének- és legendakártyákon lévő pontokat.
- Egy pontot ér minden opál hold lapka, amit korábban gyűjtöttél.
- 1 pont levonást jelent minden történet vagy vadkártya, amit nálad maradt.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer, döntetlen esetén pedig a legendakártyák mennyisége dönt.

Speciális képességek

Minden kalandozónak van egy állandó speciális képessége:

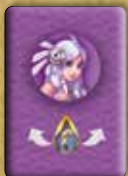
Ulrich



Egyszer a körödben mozgás során két korongot is rakhatsz (egy helyett) egy kupacra.

Haladj tovább, nincs itt semmi látnivaló!

Moon



Köröd kezdetén Lys jelölőjét bármelyik irányba elmozdíthatod eggyel.

Lys bármit megtenne fogadott lányáért.

Red



Egyszer a körödben mozgás után az egyik korongodat a kupaca tetejére rakhatsz (nem számít, hol volt előtte a kupacban).

Red mindig talál magának utat, hogy felküzdje magát a csúcsra.

Siana



Egyszer a körödben mozgás során átugorhatsz egy kupacot (helyet) anélkül, hogy oda korongot tennél.

Siana könnyű és gyors mint a szél.

Nostromo



2 helyett 3 koronggal játszol. A Béka az egyik korongod. Előkészület során, **mielőtt leraknátok a nomád korongokat**, tedd a Békát az egyik általad választott üres helyre a tűz körül.

Senki nem tudja ez a különös béka hova bújt, de szerves részét képezi ennek a mókás karakternek.

LUMARATHON – Ha befejeztétek az *Oh Captain!* játékot, ami az első a Luma legendája sorozatban, az utolsó Kapitány lesz a kezdőjátékos, a nyertes elvesz egy érmét abból a játékból, ami itt vadkártyának számít; aki pedig az utolsó helyen végzett, irányíthatja az inaktív karaktereket. A teljes szabályt megtaláljátok ehhez a játékváriánshoz itt:

www.LegendsOfLuma.com

Magyar fordítást készítette: pkmic
Ne hivatalos, nem lektorált, félrefordításokat, elírásokat tartalmazhat.

Legends Of
LUMA

Game Designer
Gary Kim

Artists
Andrey Tatarchenko
Clément Masson
Swann Tolazzi
Radja S.
Patrick Biesse
Ian Parovel
Cédric Lefebvre

An original
creation by
Ludonaute