



CONNOR REID



MINUTE Dungeon

SZABÁLYOK

TARTOZÉKOK

ELŐKÉSZÜLETEK.....4

Felkészülés a kazamatára

KAZAMATA LEGYŐZÉSE.....7

Különleges képességek

Elfognak a kártyák

GYŐZELEM.....10

Felkészülés a következő kazamatára

VERESÉG.....11

HŐSÖK.....12

Ismerkedj meg a hősökkel

A KAZAMATA.....20

Főellenségek

Ajtók

Kihívások

IDŐZÍTŐ APP



A legjobb élményért javasoljuk letölteni az időzítő alkalmazást. Ingyenes, iOS és Android rendszerekre is elérhető.

5minuteDungeon.com/Timer

ÜDV AZ 5-PERCES KAZAMATÁBAN

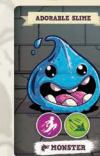
Ebben a játékban játékos társaidal kazamatákon keresztül fogtok küzdeni halálos ellenségekkel és veszélyes akadályokkal!

Választanod kell egyet a tíz hős közül, melyek mindegyike önálló képességgel rendelkezik.

E játékban nincsenek körök. Mindenki az órával versenyezve próbál a kazamatával egyező szimbólumú lapokat kijátszani.

Mind együtt vagytok - vagy legyőzitek a kazamatát és megpróbáljátok a következőt, vagy mind elbuktok!

Sok szerencsét!



ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületek során:

- Válaszd ki, melyik hőst akarod irányítani. Tedd hőslapját magad elé a választott oldalával felfelé.
- Vedd el a hőslapodnak megfelelő színű hőspaklit, keverd meg és tedd a hőslapod húzópakli részére, képpel lefelé.
- Húzz a kezedbe kártyát attól függően, hányan játszotok:

Játékoszám	Kezdő kézlimit
2 játékos	5 kártya
3 játékos	4 kártya
4 vagy 5 játékos	3 kártya



KÉTFŐS JÁTÉK

Ha kétfős játékot játszotok, több lapra lesz szükségetek. Mindkettőtöknek választania kell egy második paklit és bele kell kevernetek az első paklitokba.

Felkészülés a kazamatára

- Tedd a főellenséget a játéktér közepére.
- Alkosd meg a kazamatát:
 - Véletlenszerűen válassz ki annyi ajtó kártyát, amennyit a főellenségen látsz.
 - Adj hozzá véletlenszerűen játékosonként 2 kihívást.
 - Keverd meg őket és helyezd a főellenség lapjára úgy, hogy eltakarja annak szimbólumait.

20

AZ ELSŐ KAZAMATÁDHOZ:



20 AJTÓ

&



2 KIHÍVÁS
JÁTÉKOSONKÉNT



- Szükséged lesz egy 5 perces időmérőre, amit könnyedén leállíthatsz és újraindíthatsz. Javasoljuk saját Timer applikációnkat (5minuteDungeon.com/Timer).
- Állítsd be az időzítőt 5 percre, és indítsd el az első kártya kijátszásakor.

KAZAMATA LEGYŐZÉSE

Három módon juthatsz túl a kazamata kártyáin:

1. EGYEZŐ SZIMBÓLUMOK

Az ajtóval megegyező szimbólumú erőforráskártyák használatával **legyőzhetek** ajtót. A kártyákat nem kell, hogy ugyanaz a játékos játssza ki.

Az ily módon kijátszott erőforráskártyákat el kell távolítani, azok nem kerülnek a dobópakliba.

2. AKCIÓKÁRTYÁK

Akciókártyával is **legyőzhetek** ajtót.

Az erőforráskártyákhoz hasonlóan, ezeket is el kell távolítani használat után és azok nem kerülnek a dobópakliba..



KÁRTYAKIJÁTSZÁS SZABÁLYAI

Amikor egyező szimbólumokkal vagy akciókártyával győztök le ajtókartát, bárki kijátszhat kártyákat, hogy segítsen a legyőzésben.

Egy már a játéktérre kijátszott kártya **nem vehető vissza**. (Az rendben van, ha kijátszás nélkül megmutatjátok egymásnak lapjaitokat.)

...kivéve főellenség vagy mini-vezér ellen: Ilyen esetben csak olyan erőforrás-, vagy akciókártyát játszhattok ki, melynek érvényes célpontja aktuális ellenfeletek. Ha olyan kártyát játszotok ki, mellyel nem legyőzhető, vegyétek vissza az így kijátszott kártyát.

KÁRTYÁK ELTÁVOLÍTÁSA

Miután egy Ajtót legyőztetek, az ehhez használt kártyáitokat el kell távolítanotok, ezek nem a dobópakliba kerülnek! Ezt követően felfordíthatjátok a következő kazamata kártyát.



3. KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

Minden hős egyedi képességével segíthet a csapatnak. A képesség a hőslap alján található.

Használatához **3 kártyát képpel felfelé** a hőslapra, a saját **dobópakliba** kell helyezni, be kell jelenteni a használt képességet és végre kell hajtani a hozzá tartozó akciót.



MEGJEGYZÉS

1. Ha nincs legalább 3 lapod, nem használhatod különleges képességedet.
2. Ha a képességgel legyőzhetsz egy meghatározott ajtótípust (Szörny, Akadály, Személy), csak a megadott típusú ajtókártya ellen használhatod. Minden más képesség bármikor használható.
3. A képesség használata nem számít kártya kijátszásnak. Ezért megteheted akkor is, amikor az időzítő szünetel, anélkül, hogy az óra újraindulna!

KÉZ ÚJRATÖLTÉSE

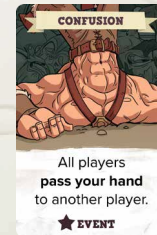
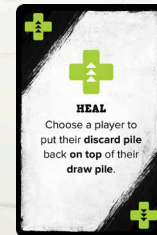
Bármikor, ha kártyát játszol ki, vagy dobsz el, azonnal kiegészítheted új lapokkal a kezed, a kezdőlimitig.

Ha bármikor túlléped a kezdőlimitet, csak azt követően húzhatsz ismét lapot, ha kevesebb lap lesz kezekben mint a kezdőlimitben meghatározott lapok száma.

Játékoszám	Kezdő kézlímit
2 játékos	5 kártya
3 játékos	4 kártya
4 vagy 5 játékos	3 kártya

ELFOGYNAK A KÁRTYÁK

Ha kezedből és húzópaklibból is elfogytak a kártyáid, nem tehetsz semmit, mindaddig, míg az alábbi hatások egyike be nem következik:



GYŐZELEM

Ha minden ajtót, kihívást és még a Barbár bébit is legyőztétek, meghódítottátok az első kazamatát! Gratulálunk!

Kalandjaitok viszont még nem értek véget! További kazamaták várják, hogy győzedelmeskedjétek és végül legyőzzétek A kazamatamestert, hogy megnyerjétek a játékot!

FELKÉSZÜLÉS AZ ÚJABB KAZAMATÁRA

- Szedjétek össze a kártyákat és válogassátok ki a hősök szerint, majd keverjétek meg őket egyesével és tegyétek vissza a hőslapra.
- Tegyétek a következő főellenség lapját a játéktér közepére
- Állítsátok össze a kazamatát az új főellenségnek és a "Felkészülés a kazamatára" résznek megfelelően.
- Állítsátok vissza 5 percre az időzítőt és irány a kazamata!

Változatosságot szeretnétek? Két kazamata között választhattok új hőst, csatlakozhat hozzátok új játékos, vagy távozhat is közületek játékos.



VERESÉG

Háromféleképpen győzhet le titeket a kazamata:

- Az idő lejár, mielőtt még legyőznétek a főellenséget
- Egyik játékosnak sem marad kártyája
- A csapat nem tudja legyőzni a kazamata egyik ajtókátyáját egyező szimbólumok kijátszásával, és nincs használható akciókártya, vagy hősképeség.

Ha ezek bármelyike bekövetkezik, csapatotokat legyőzte a kazamata. Próbáljátok előlről, a Barbár bébivel kezdve.



HŐSÖK

5 hőslap van, mindegyik különböző hőstípussal. A hőslapok kétoldalasak, mindkét oldalán más-más karakterrel. Minden hőslapnak saját paklija van, amint azt lentebb láthatod.

BOSZORKÁNY & VARÁZSLÓ



VADÁSZNŐ & VADÓR



NINJA & TOLVAJ



PALADIN & VALKÚR



BARBÁR & GLADIÁTOR

Például, ha a varázslóval akarsz lenni, a kék paklit kell elvenned.

BOSZORKÁNY & VARÁZSLÓ

VADÁSZNŐ & VADÓR



NINJA & TOLVAJ

PALADIN & VALKÚR



BARBÁR & GLADIÁTOR

HŐSPAKLIK

A hőspaklik két kártyatípust tartalmaznak:

Az erőforráskártyák egy vagy több nagy ikonnal rendelkeznek. Egyező szimbólumokkal ajtókartákat győzhetünk le.



ERŐFORRÁSOK:
TEKERCS, UGRÁS, KARD, PAJZS ÉS NYÍL



Az akciókártyák minden hőspakliban egyediek. Némelyikükkel meghatározott típusú ajtókartákat győzhetünk le, míg másokkal húzhatunk, lophatunk, vagy átadhatunk kártyákat. Minden akciókártyának fekete kerete van.

ISMERKEDJ MEG A HŐSÖKKEL

BOSZORKÁNY & VARÁZSLÓ

Ezek a hősök mágikus tudással rendelkeznek, a legjobbak, amikor a csapatnak tekercsre van szüksége.

A varázsló Időmegállítás (Stop Time) képességekor állítsátok meg az időzítőt. Mindaddig szünetel az időzítő, amíg egy játékos ki nem játszik egy kártyát. Kártya eldobása, képesség használata, új ajtókartya felfedése nem indítja újra.



A Mágikus bombák (Magic Bombs) minden szimbólumból biztosít egyet, úgyhogy annál hasznosabb, minél több típusú szimbólumra van szükség. Nem kell, hogy az összes szimbólumot tudd használni kijátszáskor.

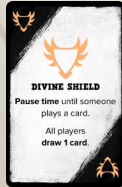


A Mégsem (Cancel) megállít egy eseményt vagy kihívást, ami különösen akkor hasznos, ha lapeldobásra kényszerítene, mint a Hirtelen betegség (Sudden Illness).

PALADIN & VALKŰR



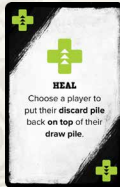
Ezek a hősök erős védekezőképességgel rendelkeznek, a legjobbak, amikor a csapatnak pajzsra van szüksége.



Az Áthatolhatatlan pajzs (Divine Shield) megállítja az időzítőt és lehetővé teszi a játékosoknak a laphúzást. A varázsló képessége mellett ez az egyetlen lehetőség az időzítő megállítására.



A Szent kézigránát (Holy Hand Grenade) lehetővé teszi bármely kártya legyőzését, beleértve a mini-vezéreket és a főellenséget is. Ez az egyetlen akciókártya, mellyel a mini-vezérek és főellenségek legyőzhetőek.



A Gyógyítás (Heal) lehetővé teszi egy játékosnak, hogy minden lapját felvegye a dobópaklijából. Ezzel megmenthető egy olyan játékos, aki kifogyott a kijátszható lapokból!



A Gyógyír (Health Potion) lehetővé teszi az összes játékosnak, hogy 3 lapját visszavegye a dobópaklijából. Hasznos, ha értékes lapok kerültek a dobópaklikba hatások, vagy események következtében.

BARBÁR & GLADIÁTOR



Ezek a hősök elképesztő erővel rontanak neki ellenfeleiknek, a legjobbak, amikor a csapatnak kardra van szüksége.



A dupla szimbólumú kártyákon egy kard mellett egy további ikon is található. Egyszerre mindkét ikon felhasználható. Nem kell, hogy az összes szimbólumot tudd használni kijátszáskor.



A Düh (Enrage) lehetővé teszi, hogy válassz 2 játékost, hogy húzzanak 3-3 kártyát. Magadat is választhatod.

NINJA & TOLVAJ



Ezek a hősök a lopakodás és az elkerülés mesterei, a legjobbak, amikor a csapatnak ugrásra van szüksége.



Az Adomány (Donate) lehetővé teszi, hogy átadd a kezében lévő összes lapod egy másik játékosnak. Hasznos lehet, ha értékes lapjaid vannak, de valami másra is szükséged lenne még.

Az átadott lapok játékosársadnál maradnak, te pedig azonnal húzhatsz helyettük új lapokat.



A Lopás (Steal) lehetővé teszi, hogy elvedd egy másik játékos kezében lévő összes lapot, hogy használhassa képességét, anélkül, hogy az aktuális kártyáit el kellene dobnia.

VADÁSZNŐ & VADÓR



Ez a két természetkedvelő imádja a távolsági fegyvereket, a legjobbak, amikor a csapatnak nyílra van szüksége.

A vadásznő Állat társ (Animal Companion) képessége lehetővé teszi, hogy kiválasszon egy másik játékost, aki 4 kártyát húz. Nem választhatja önmagát.



A Joker kártya (Wild Cards) bármilyen szimbólumként kijátszható.



A Gyógyfű (Healing Herbs) lehetővé teszi, hogy egy játékos újratöltse kezét dobópaklijából, 4 kártyával. Tanácsos akkor használni, amikor el kellett dobni valami értékeset.

A KAZAMATA

Egy kazamata egy főellenségből, számos ajtókétyából és néhány kihíváskétyából áll.

FŐELLENSÉGEK

A főellenség a kazamata végén a csapattal szembenéző végső ellenség. Minden főellenséglapon az alábbiak találhatók:

- A. A főellenség száma. Az #1. számúval kezdetek (Barbár bébi) és egyesével haladtok tovább A kazamatamester főellenségig.
- B. Szimbólumok, melyekkel legyőzhető.
- C. A legyőzendő ajtókétyák darabszáma, mielőtt szembenéznetek a főellenséggel.



MEGJEGYZÉS: Kezdetek a Barbár bébivel és egyesével haladjatok előre. (Boss #1, Boss #2 ...)

AJTÓK

Minden ajtó egy csapatra leselkedő kihívást rejt. A következő információk találhatók rajtuk:

- A. Leírás arról, mivel is néztek szembe.
- B. Szimbólumok (kard, nyíl, tekercs, ugrás, pajzs). Ugyanilyen típusú és mennyiségű erőforráskétya kijátszásával győzhető le.
- C. Típus (szörny, akadály, személy). Néhány különleges képesség, vagy akciókártya lehetővé teszi adott típusú ajtókétya legyőzését szimbólumok kijátszása nélkül.



KIHÍVÁSOK

A kazamata összeállításánál játékosonként 2-2 kihívás is belekerül a kazamatapakliba.

A kihíváskártyák hátlapján egy szarvaskoponya található és két fő típusba tartoznak:

A **mini-vezérek** szívós teremtmények, legyőzésükhöz még több egyező szimbólumra lesz szükség. Ráadásul hősképeséggel nem győzhetőek le, mivel nem számítanak szörnynek, akadálnak, vagy személynek.



22

Az **események** speciális lapok, melyek a csapatot különleges akció megtételére kötelezik. Amikor egy ilyet felfordítotok, azonnal végre kell hajtaniotok a lapon szereplő utasításokat. Csupán a "**Mégsem**" (Cancel) akciókártya állíthat meg egy eseményt, mielőtt bekövetkezne a hatása.



ALKOTÓK

Készítette: Connor Reid

Megrajzolta: Alex Diochon

Szerkesztette: Peter Nesbitt

Vezető producer: Don Reid

Magyarra fordította: Csibu

A magyar fordítást lektorálta: AmpeRyuu

Az ikonokat készítette: Lorc (<http://lorcblog.blogspot.com>) és

Delapouite (<http://delapouite.com>).

Elérhetőségük: <http://game-icons.net>

A "Five Minute Dungeon" a Wiggles 3D Incorporated bejegyzett védjegye. © 2016

Wiggles 3D

Wiggles 3D,
1124 Gainsborough Rd. Suite 9
London, ON, Canada
N6H 5N1

Telefon: 1-519-439-0440
Email: Info@Wiggles3D.com
Web: Wiggles3D.com
© Wiggles 3D Incorporated. 2016.
Minden jog fenntartva.

23

**KÖSZÖNET JÁR MINDEN
KICKSTARTER TÁMOGATÓNKNAK!**

VILLÁMRAJT

Minden játékos választ egy hőslapot és elveszi a hozzá tartozó paklit. Megkeveri és húz a kezdő kézlimitnek megfelelően.

Játékosszám	Kezdő kézlimit
2 játékos	5 kártya
3 játékos	4 kártya
4 vagy 5 játékos	3 kártya

Tegyétek a Barbár bébi főellenséget középre. Játékosonként 2 kihívást és 20 ajtókártyát megkeverve alkossátok meg a kazamatapaklit.

A kártyákat tegyétek a főellenségre.

HOGYAN JÁTSZD

Indítatok el egy 5-perces időzítőt és fordítsátok fel az első kazamatakártyát.
Ha a kártyán szimbólumok vannak, három módon győzhetitek le:

- A kártyával egyező szimbólumú erőforráskártyák kijátszásával, amit bárki megtehet külön és együtt is.
- Egy megfelelő akciókártya kijátszásával.
- Egy megfelelő különleges képesség használatával.

Ha a kártya egy esemény, hajtsátok végre.

Egy kártya legyőzését követően tegyétek félre és fordítsátok fel a következőt.

Ha minden kazamatakártyát legyőztetek, még le kell győznötök a kazamata főellenségét!

MEGJEGYZÉS: Nincsenek körök. Minden játékos egyszerre játszik ki kártyákat.

Kártyakijátszást-, vagy eldobást követően húzhatsz lapokat a kezdő kézlimit eléréséig.

Nem húzhatsz lapokat, ha több lapod van mint a kezdő kézlimit.