

## BEVEZETŐ

Királyságod szívében csodálatos dolog rejtőzik: a Sors Fája, amely mérhetetlen erőt ad minden olyan szerencsésnek, aki a gyümölcséből eszik. Rowan király azon kezdett aggódni, hogy ha a többi királyság is tudomást szerez erről a titokról, háborít indítanak a megszerzése érdekében. Összehívta hát leghűségesebb tanácsadóit, hogy megtalálják az őrzők legkiválóbb seregét, akik meg tudják majd védelmezni az értékes Sors Fáját. Gazdag jutalmat ígért annak, aki a legjobb csapatot gyűjti össze. Gondold át, milyen stratégiát fogsz követni, hiszen királyságod sorsa a kezeden van!

## A JÁTÉK CÉLJA

Te szerezd meg a legtöbb győzelmi pontot a játék végére. Ehhez azonban igen gondosan kell megválasztanod az őrzőidet. Tartsd észben, hogy az ugyanabba a fajba tartozó őrzőid nagy erőt képviselhetnek, ám ha két ugyanolyan fajú ÉS ugyanolyan kasztú őrzőt fogadsz fel, az gátolhat a céljaid elérésében! Ugyanis miután mindenki összeállította a saját hadseregét, a legtöbb azonos fajú őrzővel rendelkező játékos bonusz pontot kap, a teljesen egyforma fajú és kasztú (dupla) őrző után viszont pontlevonás jár.

## JÁTÉKTARTOZÉKOK



72 őrző kártya és  
25 zsoldos kártya



35 sátor  
kártya



13 tárgy  
kártya



5 referencia  
kártya

Az őrző kártyák képviselik azokat az őrzőket, akiket fel tudsz majd fogadni.

A kártya bal felső sarkában, a piros körbe írt szám jelzi azt az összeget, amiért az adott őrzőt fel tudod bérelni, illetve ennyi győzelmi pontot (VP) kapsz majd érte a játék végén.

Minden őrző kártya bal alsó sarkában 1, 2, vagy 3 aranyérme szimbólum látható. Ez a pénz. Minden őrző kártya fizetési eszközként is szolgál ugyanis sátrak vásárlásához és más őrző kártyák felfogadásához.

Minden őrző kártyán szerepel még a kasztja (alul középen), a faja (jobb oldalt alul), valamint az, hogy összesen hány speciális akciót tud végrehajtani a játék során (a lila körben lévő szám).

A jobb oldali példakártyán egy 5 aranyba kerülő (és a játék végén 5 VP-t adó) nyúl orgyilkos szerepel, aki 2 aranyat tud egy vásárláshoz biztosítani és a játék során összesen egyszer tudja végrehajtani a speciális orgyilkos akcióját. A speciális őrző akciókat lásd a 4. oldalon!

ár / pont

arany-  
érmék



kaszt

akciók száma

faj

## Fajok:



nyúl



vidra



bagoly



kutya



egér



macska

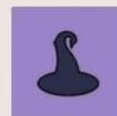
## Kasztok:



harcos



orgyilkos



mágus



vadász



nindzsa

# WATCHMEN OF DESTINY

arcasam.wordpress.com

(A Sors Őrzői)

fordította: **Beorn** (2013)

## Sátor kártyák

Kell lennie egy szabad sátornak (sátor kártyának) előtted ahhoz, hogy felbérelhess egy őrzőt. Minden sátor 1 aranyérmébe kerül és maximum hetet vásárolhatsz belőlük. Az őrzők nem fognak neked dolgozni, ha nem biztosítasz szállást a számukra!

## Tárgy kártyák

Minden fordulóban mindnyájan 1-1 tárgykártyát fogtok majd kijátszani. A kijátszott tárgy kártyád határozza meg, hogy hány őrző kártyát húzhatsz, és hány speciális őrző akciót hajthatsz végre a **játékkörödben**.

Minden tárgynak van egy bizonyos speciális hatása is, ami a kártya szövegmezőjében szerepel. Ha a kártya aljának közepén szereplő gyémánt fehér színű, a kártya speciális hatásának használata opcionális; ha azonban vörös színű, akkor **kötelező** végrehajtanod azt!

Összesen 11 (különböző) tárgy található a játékban (+2 exkluzív). Hogy pontosan melyik tárgyak kerülnek be a játékba, az a játékosok számától függ.



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1.) Válaszd ki a játékosok számától függően, hogy melyik fajokkal akartok játszani! A választható fajok számát lásd az alábbi táblázatban! Választhatod simán a neked tetsző fajokat, de választhatsz véletlenszerűen is. A kiválasztott fajú őrző kártyákat keverd össze képpel lefelé, és képezz belőlük egy őrző paklit, amit tegyél az asztal közepére! A nem választott fajkártyákat tedd vissza a dobozba!

| játékosok | fajok |
|-----------|-------|
| 2         | 3     |
| 3         | 4     |
| 4         | 5     |
| 5         | 6     |



példa a játék előkészítésére 3 játékos esetén

2.) Tedd a sátor kártyákat egy pakliba, képpel felfelé az őrző pakli mellé!

3.) Minden játékos egymás után addig húz lapokat az őrző pakliból, amíg összesen legalább 5 aranyérme szimbólumos lap nem lesz a kezében. A lapokat egyesével kell felhúzni. Könnyen előfordulhat, hogy a húzás végén több, mint 5 aranyérmét tartalmazó kártya lesz a kezében.

**Példák:** mindkét esetben legalább 5 arany értékű kártyát húzott fel a játékos.



A jobb oldali példánál a játékos első felhúzott kártyáján 3 aranyérme volt, a másodikon pedig 1. Mivel ez még összesen csak 4 aranyérme, így egy harmadik lapot is kellett húznia. A harmadik lapon 3 aranyérme volt, így összesen 7 aranyérmével kezdi a játékot.

4.) Az a játékos kezdi a játékot, aki a valós életben legutoljára simogatott meg egy állatot. Megkapja a nyaklánc (Necklace) tárgy kártyát, ami jelzi, hogy ő az első játékos. A nyaklánc kártyát képpel felfelé magad elé teszi.

5.) Nézd át a többi tárgy kártyát, és távolítsd el közülük azokat, amelynek alján nem szerepel a játékosok száma! (4 játékosnál ki kell venni: üllő, céltábla / 3 játékosnál ki kell venni: üllő / 2 játékosnál ki kell venni: levél, köpeny, nyaklánc, mérge, szellem.) Ez után keverd meg a megmaradt kártyákat képpel lefelé, és ossz mindenkinek 2-2 (4, vagy 5 játékos esetén), vagy 3-3 (2, vagy 3 játékos esetén) lapot, továbbra is képpel lefelé!



Például: ezt a tárgy kártyát csak 3, 4, vagy 5 játékos esetén kell használni. Ha csak 2 játékos van, tedd vissza a dobozba!

## JÁTÉKSZABÁLYOK

A Watchmen of Destiny egy teljes fordulójában a játékosok körei játéksorrendben követik egymást. A saját köröd 2 lépésből áll. Az **1. lépés kötelező**, és ezt kell végrehajtaniod elsőként. A 2. lépésben 3 lehetőség is van, és csak rajtad áll, melyiket és milyen sorrendben választod közülük. Ez lesz a stratégiád legmókásabb része, amikor is el kell döntened, hogy miként használd fel a rendelkezésre álló erőforrásaidat. Ha végeztél a saját köröddel, a sorban utána következő játékos köre kezdődik. Ha már minden játékos végrehajtotta egy saját körét, a forduló is véget ér, és egy új forduló kezdődik.

### 1. lépés: válassz ki egy tárgyat az aktuális játékkörödre!

Válassz ki egy tárgy kártyádat, és csapd fel képpel felfelé magad elé! Hajtsd végre a felcsapott tárgy kártya speciális hatását (ne feledd, hogy ez nem kötelező, ha a kártya aljának közepén lévő gyémánt fehér színű, de **kötelező**, ha vörös színű). Húzz az őrző pakliból annyi őrző kártyát, amennyit a felcsapott kártya bal alsó felén lévő, zöld háttérű szám mutat. A felhasznált tárgy kártyát hagyd az asztalon magad előtt, képpel felfelé!

### 2. lépés: a játékköröd lejátszása

Több lehetőség (opció) közül is választhatsz ebben a lépésben. Az alábbiakat tetszőleges sorrendben hajthatod végre, és akárhányszor ismételheted, amíg megfelelsz a követelményeknek.

#### 2a.) sátor (sátrak) vásárlása

Vehetsz bármennyi sátor kártyát a körödben, amennyit csak megengedhetsz magadnak. Minden sátor 1 aranyérmébe kerül. Maximum 7 sátrad lehet. Tedd a megvásárolt sátor kártyát (kártyákat) képpel felfelé magad elé! Ha egy sátor kártyát akarsz venni, el kell dobnod a kezedből egy őrző kártyát, amin legalább 1 aranyérme szimbólum szerepel. Maximum annyi sátor kártyát vehetsz az eldobott őrző kártyáért (a megengedett 7-es maximumig), ahány aranyérme szimbólum szerepel rajta. **Például: ha eldobsz egy 3 aranyérme szimbólumos őrző kártyát a kezedből, azért 1, 2, vagy 3 sátrat vehetsz.**

#### 2b.) Egy őrző felfogadása

**Egyetlen őrzőt fogadhatsz fel a körödben**, hacsak a köröd kezdetén kijátszott tárgy kártyád másként nem rendelkezik. **Csak akkor** fogadhatsz fel egy őrzőt, ha van előtted egy üres sátor kártyád, amibe beköltözhetsz.

A felfogadás menete: tedd a kezedből az őrző kártyát a sátor kártyára úgy, hogy az őrző kártya alján szereplő akciók számával (kis lila körben lévő szám) egyenlő számú lila kör lógjon ki felül a sátor kártyából!

Egy őrző felbérletéhez el kell dobnod egy, vagy több másik őrző kártyádat a kezedből úgy, hogy az azokon szereplő aranyérme szimbólumok összege legalább elérje a felbérelni kívánt őrző árát.

**Nem fogadhatsz fel őrzőt ÉS nem vehetsz sátrat ugyanabban a lépésedben!** (Például: ha egy 5-ös árú őrzőt kívánsz felbérelni, és ehhez eldobsz összesen 6 aranyérme szimbólummal ellátott kártyákat, akkor nem vehetsz egy sátor kártyát is mellé a felesleges 1 aranyadból.)



## 2c.) Egy őrző speciális akciójának végrehajtása

Attól függően, hogy milyen tárgy kártyát játszottál ki az 1. lépésben, bizonyos számú speciális akciót hajthatsz végre a már felfogadott őrzőiddel. A végrehajtható speciális akciók száma maximum annyi lehet, mint a felcsapott tárgy kártya jobb alsó felén lévő lila háttérű szám. A végrehajtható speciális akciók az éppen használt őrződ kasztjától függenek.

Válassz egy általad felbérelt (még nem kimerült), előtted fekvő őrzőt és hajts végre **egy, a kasztja által biztosított speciális akciót**, majd csúsztasd egyel feljebb az őrző kártyát a sátor kártyán (egyel kevesebb lila kör látszódjon ki felül)! Ha az őrzőt már nem tudnád feljebb csúsztatni a sátor kártyán, az azt jelenti, hogy az őrző már minden lehetséges speciális akcióját elhasználta (kimerült), így őt nem választhatod ilyen akció végrehajtására.

**Példa a 2. lépésedre:** végrehajtasz egy 2a opciót (sátor vásárlása), majd egy 2c opciót (az egyik felbérelt őrződ végrehajtja a speciális akcióját), ez után végrehajtasz egy 2b opciót (őrző felfogadása), majd - mivel az 1. lépésedben kijátszott tárgy kártyád 2 speciális őrző akciót is megenged - még egy 2c opciót.

Amíg még van kártya a kezvedben, a 2a opciót (sátor vásárlása) bármennyiszer végrehajthatod, a 7-es limitig. **A fenti lehetőségeket mindaddig ismételheted, amíg megfelelsz a követelményeknek.**

Ha elfogyna az őrző pakli, mert felhúztátok az összes kártyát belőle az utolsó 5 kivételével, akkor keverd össze az eldobott őrző kártyákat képpel lefelé, képezz belőlük egy új őrző paklit, és tedd az asztal közepére (szintén képpel lefelé)!

## Kasztok speciális akciói:



harcos

**A játék végén.** Nincs speciális akciója a játék közben. A játék végén azonban +1 győzelmi pontot (VP) ér minden egyes általad felfogadott harcos kasztú őrző kártyád.



mágus

**A saját körödben.** Húzd fel a dobott lapok pakli 2 felső lapját, majd dobj el egy kártyát a kezedből a dobó pakli tetejére (nem szükséges, hogy a 2 felhúzott lap közül az egyiket dobd el)!



orgyilkos

**A saját körödben.** Húzd fel az őrző pakli 5 felső lapját, válassz közülük egyet, azt vedd a kezvedbe, a többi 4 lapot pedig tetszőleges sorrendben tedd vissza az őrző pakli tetejére (képpel lefelé)!



vadász

**A saját körödben.** Minden végrehajtott akciója után kapsz 2 aranyérmét, amiket csak a következő sátor vásárlására, vagy őrző felfogadására használhatsz fel. Megengedett, hogy csak a vadász által adott érmékből vegyél meg 1, vagy 2 sátrat, vagy fogadj fel egy őrzőt.



nindzsa

**Az ellenfeled körében.** Amikor ellenfeled egy vásárlást hajt végre, és eldob egy, vagy több őrző kártyát, kiáltd azt, hogy „nindzsa!”, majd húzd fel a dobott lapok pakli legfelső lapját! Ha többen is „nindzsát” kiáltanak, akkor az elsőként kiáltó kapja meg a legfelső kártyát. A nindzsád egy fordulóban, vagy ellenfeled körében többször is végrehajthatja a speciális akcióját, ha még nem merült ki.

1. Ha egy olyan vásárlás akciót hajtasz végre, amikor több kártyát is eldobsz, dönthetsz úgy, hogy épp az ellenfeleid „nindzsa” akciójának kivédése érdekében, az értékesebb kártyádat a többi, kevésbé értékes előtt (azok „alá”) dobod el. Azonban ne feledd, hogy egy „nindzsa” akció többször is elvégezhető egy körben, így ha ellenfelednek van elég aktiválható nindzsája, akkor így is hozzájuthat az eldobott értékes lapodhoz.

2. Ez az akció nem számít bele a megengedett akcióid számába. A köröd elején felcsapott kártyán lévő (lila háttérű) szám csak **a saját körödben végrehajtott speciális őrző akcióid számát** korlátozza.

A referencia kártyákra vetett gyors pillantás segíthet, ha esetleg bizonytalan vagy még az egyes kasztok speciális akcióit illetően.

## MINDEN FORDULÓ VÉGÉN

Amikor minden játékos végzett a saját játékkörével, egy komplett forduló is véget ér. Most minden játékos előtt egy (vagy a nyakláncsal együtt két) tárgy kártya fekszik, **képpel felfelé**. Ezek azok a kártyák, amiket a játékosok kijátszottak a saját játékkörük elején.

Minden játékos egy tárgy kártyát használt a saját körében. Most van arra lehetőség, hogy minden játékos egy új tárgy kártyát válasszon és vegyen fel az asztalról magának a többiek által használt lapok közül úgy, hogy végül ugyanannyi tárgy kártya legyen a kezében, mint kezdetben.

Az a játékos választ először, akinél ott van a nyaklánc. Bármelyik tárgy kártyát választhatja, kivéve azt, amit a saját körében használt (azaz, amelyik előtte fekszik).

Ez után az óramutató járása szerinti irányba haladva a második játékos következik, felvesz egy tárgy kártyát a maradék kártyák közül, majd a harmadik játékos választ egyet, stb...

Ha egy játékos szeretne a következő körben kezdő játékos lenni, akkor a nyaklánc tárgy kártyát választja helyett, hogy egy másik tárgy kártyát választana, majd a nyakláncot maga elé fekteti. Ezután meg kell várnia, amíg minden játékos kiválaszt magának 1-1 tárgy kártyát, majd az utoljára megmaradt kártyát neki kell felvennie. **Ez az egyetlen olyan kivétel, amikor ez a játékos esetleg ugyanazt a tárgy kártyát kaphatja meg, amit az előző körében használt** (azaz a saját kártyáját is visszakaphatja, ha az maradt utoljára, mert senki másnak nem kellett).

Ha senki nem választja a nyakláncot, az ott marad az előtt a játékosnál, akinél eddig volt és a következő fordulóban is ő lesz a kezdő játékos. Ez az egyetlen olyan tárgy kártya, amit minden játékos láthat.

## A JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik játékos felfogadta a 7. őrzőjét, a játék a forduló végén véget ér. Miután még a forduló végéig hátra lévő játékosok befejezték a saját körüket, következik a pontok összeszámolása.

## PONTOZÁS

**Elsőként:** Add össze a felfogadott őrzőid pontszámát (az őrző kártyák bal felső sarkában a piros körben lévő számokat)!

**Másodszor:** Adj az összeghez +1 győzelmi pontot, minden általad felfogadott harcos kasztú őrződ után!

**Harmadszor:** Vonj ki az összegből -1 győzelmi pontot, minden általad felfogadott azonos kasztú ÉS azonos fajú őrző kártyád után!

**Negyedszer:** Meg kell néznetek, hogy ki fogadott fel egy fajból a legtöbb őrzőt! Ez a játékos annyi pontot kap, amennyi felfogadott őrző kártya fekszik az asztalon az adott fajból (saját maga, és az ellenfelei előtt összesen). Ha két játékos ugyan annyit fogadott fel egy adott fajból, egyikük sem kap érte pontot. Ezt minden játszó fajra végig kell néznetek!

Sem a kezekben lévő kártyák, sem az előtted lévő üres sátrak, sem az előtted fekvő tárgy kártyák nem számítanak bele a pontozásba!

**Az a játékos, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte, megnyeri a játékot.**

Ha döntetlen alakulna ki, meg kell nézni, hogy hány aranyérme szimbólum van a döntetlent elért játékosok kezében lévő kártyákon. Az a játékos, akinek a legtöbb arany szimbólum van a kezében lévő kártyáin, +1 pontot kap. Ne feledd: az aranyérmeiket csak akkor kell pontozni, ha nem egyértelmű, hogy ki nyerte a játékot!



## Pontozási példa:



### Balázs:

- 33 (3+5+6+5+5+5+4) pontot kap az általa felfogadott őrzői után.
- Mivel 3 harcosa is van, ezért +3 pontot kap.
- Mivel van egy olyan kártyapárja, aminek azonos a faja és a kasztja (orgyilkos kutyák) ezért 1 pontot veszít.

Balásznak eddig  $33+3-1 = 35$  pontja van.

### Anikó:

- 32 (4+6+4+5+4+4+5) pontot kap az általa felfogadott őrzői után.
- Mivel 2 harcosa van, ezért +2 pontot kap.
- Mivel nincs olyan kártyapárja, aminek a faja és a kasztja is azonos, így nem szenved pontlevonást.

Anikónak így eddig  $32+2 = 34$  pontot kapott.

Balázs és Anikó most végignézik az általuk kijátszott őrzőket **fajok** szerint.

- Elsőnek a macskákat számolják össze. Balázs 2, Anikó 3 macska őrzőt fogadott fel, így Anikó 5 (2+3) pontot kap utánuk.
- Most a vidrák következnek. Balázs 1, Anikó 2 vidrát fogadott fel, így ismét Anikó kap értük pontot, mégpedig 3-at (1+2).
- Jöhetnek a kutyák. Balázs 4, Anikó 2 kutya őrzőt fogadott fel, így ezért Balázs kap 6 pontot (4+2). Több faj nincs a játékban.

Balázs ezzel összesen  $35+6= 41$ , Anikó pedig  $34+5+3=42$  pontot gyűjtött össze, így Anikó **nyeri meg a játékot** egyetlen ponttal.



## Példa egy játékkörre

**Megjegyzés:** azokat a tárgy kártyákat, amiket a játékos nem játszott ki a körben, nem ábrázoljuk a képeken.



**1. lépés:** Balázs a kísértet (Spook) tárgy kártyát játssza ki a játékkör első (kötelező) lépésében, majd úgy dönt, nem akarja használni a tárgy képességét (mivel a kártyán lévő gyémánt fehér, ezért ezt megteheti). Egy őrző kártyát húz az őrző pakliból és maximum majd 2 speciális őrző akciót hajthat végre a körben.



**2. lépés 2c opció (1.):** Balázs előtt egyetlen felbérelt őrző van, egy orgyilkos bagoly, akinek most használja a speciális képességét. Felhúzza az őrző pakli 5 felső lapját, kiválaszt közülük egy bagoly mágust, amit a kezébe vesz, a többi kártyát pedig a neki tetsző sorrendben visszateszi az őrző pakli tetejére. Az orgyilkos baglyot egyel feljebb tolja a sátor kártyán (ezzel az ki is merül).



**2. lépés 2a opció:** Balázsnak szüksége van egy új sátorra, mert szeretne felfogadni majd egy új őrzőt, ezért eldobja az 1 aranyérme szimbólumos bagoly vadász kártyáját a dobott lapok közé, majd elvesz egy sátor kártyát, és lerakja azt maga elé. Még nincs 7 sátra, így ezt megteheti.



**2. lépés 2b opció:** Balázs most felfogadja a második őrzőjét (a bagoly mágust), ami 4 aranyérmébe kerül. Ehhez el kell dobnia mind a 2 megmaradt kártyáját, amiken összesen 4 aranyérme szimbólum van. Balázs a sátor kártyájára teszi a bagoly mágusát: mivel 1 lehetséges speciális akciója van, ezért úgy, hogy 1 lila kör lógjon ki a sátorból.



Egy másik játékos, Anikó, ekkor felkiált: „nindzsa!”. Egyel feljebb tolja a saját sátor kártyáján a saját nindzsa őrző kártyáját, majd felveszi a Balázs által eldobott utolsó lapot, egy értékes nyúl harcost.



**2. lépés 2c opció (2.):** végül Balázs használja az újonnan felfogadott bagoly mágusának speciális képességét is, mint az ebben a körben lehetséges második speciális őrző akcióját. Felhúzza a 2 legfelső dobott lapot, és a macska vadászt választja közülük (a másikat visszadobja). Ez után a bagoly mágusát is feljebb csúsztatja a sátor kártyán, aminek következtében ő is kimerül.

## SPECIÁLIS SZABÁLYOK 2 JÁTÉKOS ESETÉN

**1-es változat:** Nem használjátok a nyaklánc kártyát, ehelyett felváltva kezdtek minden fordulóban. Minden forduló végén kicseréletek egymással az éppen használt tárgy kártyáitokat, majd félreteszitek azokat egy fordulóig. Ezeknek a félre tett tárgyaknak „töltődniük” kell 1 teljes fordulón keresztül, így nem lehet őket a következő saját körötökben még használni. Csak rajtatok múlik, hogy láthatóan, vagy rejtve tartjátok-e a nálatok lévő tárgy kártyáitokat (hiszen 2 játékos esetén mindenki pontosan tudhatja, hogy melyik tárgy éppen kinél is van).

**2-es változat:** A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE: mindent az alapjátéknál megszokott módon kell előkészítened, azzal a kivétellel, hogy helyez 7 sátor kártyát képpel felfelé egymás mellé, valahová kettőtök közé. Ezek egy képzeletbeli harmadik játékoshoz tartoznak. JÁTÉKSZABÁLYOK: amikor a játék legelső őrzőjét felfogadja valamelyikőtök, húzd fel az őrző pakli legfelső lapját, és tedd a felhúzott őrzőt a képzeletbeli játékos első sátrára. Amikor valamelyikőtök felfogadja a második őrzőjét, szintén húzd fel az őrző pakli legfelső lapját, és tedd a felhúzott őrzőt a képzeletbeli játékos második sátrára. Ismételd meg ezt az eljárást a hetedik őrzővel bezárólag. A képzeletbeli játékos őrzői nem hajthatnak végre speciális akciót. A képzeletbeli játékosnak így mindig ugyanannyi őrzője lesz, mint kettőtök közül a többi őrzővel rendelkezőnek. A képzeletbeli játékosnak nincs saját köre és nem játszik ki tárgyakat. Amikor a játék véget ér, ő előtte is 7 őrző lesz. PONTOZÁS: a képzeletbeli játékos őrzői is beleszámítanak a legtöbb azonos fajú őrző összeszámlálásakor. Ne feledkezz meg erről a játék során! A pontozás hasonlít a 3 játékos pontozásához. **Például: ha neked 3 macskád van, az ellenfelednek 2, a képzeletbeli játékosnak pedig 1, akkor  $3+2+1=6$  pontot kapsz érte.** Ha a képzeletbeli játékosnak van egy fajból a legtöbbbe, ő nem kap érte pontot, mivel az ő pontszámát amúgy sem kell összeszámolni. Ismételjétek meg az eljárást mind a 3 faj esetén!

## PONTOSÍTÁSOK

**Pajzs (Shield) tárgy:** Ha a pajzsot játszottad ki, akkor rád nincs hatással a mérge (Poison), levél (Letter), köpeny (Cloak), illetve kísértet (Spook) kártya. Ha megcéloznának egy tárgy hatásával az adott fordulóban, mielőtt még sorra kerülnél, kitheted magad elé a pajzsot. Ez számít majd az 1. lépésedben kijátszott tárgy kártyádnak. Ugyan úgy húzol kártyákat és hajthatsz végre speciális őrző akciókat, mintha csak a saját köröd legelején játszottad volna ki. Ha megcéloztak egy tárgy hatásával és úgy döntesz, nem teszed ki a pajzsot, vagy miután már kijátszottál egy másik tárgyat a köröd legelején, már nem játszhatod ki a pajzsot a kezedből, hogy egy hatást semlegesíts.

**Pénzeszsák (Moneybag) tárgy:** Kaphatsz 2 ingyen sátrat, amikor az első őrződet felfogadod. Ha a második őrződet fogadod fel, már nem jár neked a 2 ingyen sátor.

**Erőkő (Energy Stone) Kickstarter exkluzív tárgy:** Nevez meg egy kasztot! Minden játékos megújíthatja egy akcióját a egyik, megnevezett kasztú őrzőjének (minden játékos csak egyetlen őrzője egy akcióját „töltheti vissza”, és azt is csak akkor, ha már elhasznált valamennyit a lehetséges maximális akciói közül). **Az erőkövet valamelyik másik tárgy kártya helyett keverd a többi közé. Kísérletezgethatsz játékról játékra, hogy melyik tárgy helyett tetszik neked igazán.**

**Vadász kaszt:** Lehetőség van egyedül a vadász speciális akciója segítségével felbérelned egy őrzőt / venned 1, vagy 2 sátrat anélkül, hogy a kezedből kártyát jásztanál ki.

**Köpeny (Cloak) tárgy:** Amikor lecseréled az őrzőt, az megtartja a lehetséges akcióinak számát, amennyivel a csere előtt rendelkezett. **Például: ha egy őrződ a maximális 2 akciójából már egyet elhasznált a csere előtt, a lecserélt őrzőnek is csak 1 akciója lesz, nem a kezdeti maximális kettő!**

**Mérge (Poison) tárgy:** A tárgy képességét csak akkor tudod alkalmazni, ha a célpont játékosnak ebben a fordulóban még nem múlt el a saját köre. Ha a mérge tárgy kártyát játszod ki úgy, hogy te vagy az adott fordulóban az utolsó játékos, a méregnek nem tudsz célpontot választani, így a tárgynak nem lesz hatása.

**Levél (Letter) tárgy:** Ellophatsz egy kártyát valamelyik ellenfeled kezéből.

**Sárkánycsizma (Dragon Boots) Kickstarter exkluzív tárgy:** Válassz ki tetszőleges mennyiségű kártyát a kezedből, dobod el őket, majd húzz helyettük ugyanannyit az őrző pakliból! Ezt a normál kártyahúzás lépésed előtt kell megtenned! **A sárkánycsizmát valamelyik másik tárgy kártya helyett keverd a többi közé. Kísérletezgethatsz játékról játékra, hogy melyik tárgy helyett tetszik neked igazán.**

# TOVÁBBI SZABÁLYOK A VÉRES ZSOLDOSOK KIEGÉSZÍTŐHÖZ

JÁTÉKTARTOZÉKOK: 25 zsoldos kártya

## Játékszabályok

**Megjegyzés:** hacsak a kártyák szövege mást nem mond, a játékot az alapjáték szabályai szerint kell játszaniotok!



Jelenleg ötféle fajú különleges zsoldos kártya áll a rendelkezésedre: nyúl, macska, kutya, vidra és bagoly. Minden fajból 5-5 kártya alkotja a 25 lapos zsoldos paklit. A játékosok számától függően, az alábbi táblázatnak megfelelő számú zsoldos kártyát kell kiválasztanod.

| játékosok | zsoldosok |
|-----------|-----------|
| 2         | 10        |
| 3         | 15        |
| 4         | 20        |
| 5         | 25        |

**Például:** 2 játékos esetén 10 zsoldos kártyát kell használnotok: minden fajból 2-2 lapot.

Készítsd elő a játékot az alapszabályok szerint, az őrző pakli kivételével! Keverd bele a kiválasztott zsoldos kártyákat jó alaposan az őrző pakliba, majd tedd le képpel lefelé az asztal közepére!

**Kezdeti laphúzás:** a zsoldos kártyákon ugyanúgy szerepelnek aranyérmék, amik beleszámítanak a legalább 5 érméig történő kezdeti laphúzásba. (A bagoly 0-nak számít, húzz még egy lapot!)

## Zsoldos kártyák használata

Minden zsoldos kártyán (kivéve a baglyon) szerepel aranyérme szimbólum. Válassz egyet a következő lehetőségek közül!

- 1.) Használható vásárlásra a zsoldos kártyát az alapszabályok szerint. Miután fizettél vele, dobd el a dobott lapok közé!
- 2.) Használható a zsoldos különleges képességét. Ez után dobd el a kártyát a dobott lapok közé!

**Megjegyzés:** a zsoldosok nem őrzők, így nem teheted a sátor kártyáidra őket, azaz nem gyűjtheted őket a sereggedbe!

## Zsoldos kártyák pontosításai

**Kutya:** Nem bérelhetsz fel ezzel a zsoldossal sem egynél több őrzőt. Nem bérelhetsz fel több őrzőt ebben a körödben, kivéve, ha a pénzeszsák tárgy kártyát használtad a köröd elején.

**Bagoly:** Át tudja alakítani egy, vagy több őrződ speciális akcióját arannyá. Ha így döntesz, hangosan jelentsd be a többieknek, hogy melyik őrződ hány akcióját alakítottad át arannyá. Ezeket az aranyérméket bármilyen vásárlásra / felbérletre használhatod. Ha úgy döntesz, hogy nem használod el minden lehetséges speciális őrző akciódát arra, hogy arannyá alakítsd át őket, akkor azokat normál őrző akciókként még végrehajthatod.