



VLAADA CHVATIL DUNGEON LORDS

FESTIVAL SEASON

Óvatos léptekkel haladtak, miközben egyre mélyebben hatoltak lefelé.

A Kalandozók megközelítették a gonosz Kazamata Úr fészkének bejáratát.

A Tolvaj megvizsgálta az ajtót a pislákoló fáklyafénynél. Nincs csapda. Odanyomta a fülét a korhadozó ajtóhoz. Minden csendes odabent. A Harcos felé fordul és biccent neki.

A Harcos felemeli a pajzsát, leereszti vállát. Erőteljes lépésekkel nekiiramodik. De az ajtó hirtelen kinyílik.

„Igen?!” szólal meg a Kazamata úr szolgálója álmosan. „Miben szegíthetek?”

A Paplovag kardját felemelve üvölti felé, „Pusztulj, Te, a Sötétség förtelmes teremtménye!”

„A Sötétség förtelmesz teremtményei a bálon vannak”, válaszol a szolgáló. Előveszi a határidőnaplóját a köpenye ujjából. „Beírhatom Önöket esetleg jövő hét Csütörtökre?”

A Paplovag zavarodottan eresztette le a kardját. A Hősök kalandjai nem ilyenek szoktak lenni. Ránéz a Harcosra. A Harcos a Tolvajra. A Tolvaj pedig a Bárdra.

A Bárda megvonja a vállát, „Én mondtam, hogy inkább a bálba menjünk”.



Igen, itt a báli időszak. Ezeknek az idegesítő kalandozóknak még egy évszakot várniuk kell, mielőtt végigtrappolhatnának a kazamatákon.



Úgy ám. És miközben várakoznak, Te fejlesztheted a kazamatádat, új szobákat adhatsz hozzá, új szörnyeket bérelhetsz fel és új csapatokat állíthatsz fel.



Nos, a kalandozók sem ülnek azért tétlenül. De nem ám. Új varázslatokat tanulnak, új társakat szereznek maguk mellé. Sőt, lehet találnak egy Bárdot, ezt a gyűlöletes teremtményt, aki a gyalázatos énekével a kalandozókat egy magasabb szintű hősiességig buzdítja. Sőt mi több, a jól ismert, régi, betegesen tisztaszívű Paplovagot leváltotta két új, krónikusan tisztaszívű Paplovag.



Igy nem árt, ha jó nagy a Börtönöd, mert elég nagy csatáknak nézel elébe. De fel tudsz majd készülni rá, mivel évközben sok-sok lehetőség lesz fejleszteni a kazamatádat.



Biztosak vagyunk benne, hogy alkalmazkodni fogsz a kihívásokhoz.



Hé Csatlós, említetted a kis Kedvenceket?



Nem.

A Kazamata Minisztérium új speciális eseményeket engedélyezett, melyek egy részét ígéretes Kazamata Úr jelöltek ajánlottak. Köszönjük a segítségeket. A szabály végén megemlítettük a neveiteket, hogy mindenki tudja kiket lehet hibáztatni miattuk.

Előkészületek

Változás a Központi táblán

Egyedi lehetőségek kupac ▼

Keverd össze az Egyedi lehetőségek lapkáit és tedd képpel felfelé a központi tábla mellé, hogy csak a legfelső látszódjon belőlük. Így mindenki látni fogja előre, milyen egyedi lehetőség lesz a következő évszakban.

5 Harci kártya ▼

Mostantól a harcok 5 Fordulósok lesznek az eddigi 4 helyett.



Egyedi lehetőségek

▼ dobópakli

Hagyjatok egy kis helyett a kupac mellett, hogy ide kerülhessenek a lapkák, melyek az év utolsó évszakában nyereseményként szolgálnak.



↗ Új Paplovagok



Ugy tűnik, hogy a régi Paplovag egy nagyon jóvédelmező új szerződést kötött. Vett egy új, mérgező drága harci mént, és turné körúton van a "Küzdj a Gonosz ellen" showjával. (Egy kis túlsúlyt is felszedett magára eközben). A Kalandok Kora hírei szerint nincs kedve visszatérni a kazamata felforgatók világába.



Nos, nem szívtlem ezt a ficsúrt, de most valahogy hiányzik. De mindegy. Itt vannak az újak, akiket gyűlölhettek.



Igen, ezek a tiszta-szível megáldottak olyanok, mint a gyom: egyet nagy nehezen kiirtasz, jön a helyébe 2 új. Így most már a tünde és a törpe paplovaggal is meg kell küzdenünk, akik ugyanolyan émélytően jók, mint az elődjük.



Hé, mire fel ez a lehangolt, szomorú arc? Minél több jótét lélek van a börtönödben, annál jobb.

Az új Paplovagok lecserélik a régiket, így azt hagyd a dobozban (hacsak nem a 3 Paplovagos variánst játszottok). A világosabb hátterű lapkákat tegyétek a Paplovag sátrához, majd a tetejükre a sötétebb hátterűeket. Az új Paplovag szabályokat a 2 Paplovag résznel mondjuk el.

Változások a Haladási táblán

Ötödik évszak

Ezentúl minden évben lesz egy ötödik évszak, a Báli időszak. Tedd a Haladási tábla kiegészítő elemét a Haladási tábla jobb széléhez. A táblák háttérképe pont illeszkedik egymáshoz.

Események



Már 4 esemény jelölő lapka kell az 5 évszakos játékhoz. A régi jelölőket hagyjátok a dobozban, az újakat kell használni. Ezek pont olyanok, mint a régiéik, csak most már 2 Speciális Esemény jelölő van köztük.



Akkor minek is tettünk bele mind a 4 lapkát, mikor csak egy új kellene igazából? Nos, úgy gondoltuk, hogy a számtalan lejátszott játék után, ez az egy új lapka kiütne a többi, sokat használt közül.

Hehe. A táblák háttérképe a másik oldalra rakva is pont illeszkedik egymáshoz. Ugye milyen kis gonoszak vagyunk.



↗ Kis Kedvenc fázis az első évszakban

Ez a fázis évente csak egyszer van. A hőember (aminek semmi jelentősége sincs az alapjátékban) emlékeztethet arra, hogy a Termelés fázis után ideje egy kis Kedvencet beszerezni. (lásd 4. oldal)

↗ Új forduló fázis a 4. évszakban

Habár az ikonok nem mutatják, itt is meg kell tenni a következő fordulóra vonatkozó Kalandozók és esemény jelölő lapka felfedését, csakúgy, mint az előző 3 évszak során.

↗ Bál!

Ez a kis mező kilóg a sorból, így kitűnik és nehezebben benézhető. Eljött az ideje a Bálnak. Itt a lehetősége a Koboldjaidnak, Szörnyeidnek (sőt a Szellemeidnek is), hogy jól érezzék magukat. És ki tudja? Lehet a kis Koboldjaid szereznek valamit, amit használhatsz az elkövetkezendő csata során.

Változások a Távoli Földek táblán

A Távoli Földek tábla ugyanolyan, mint régen, csak magasabban rajta a kupacok. Tedd a Nagyon Távoli Földek táblát a Távoli Földek tábla mellé.



Ha meg tudod oldani, hogy a Nagyon Távoli Földek tábla messzebb kerüljön a játékosoktól, mint a Távoli Földek tábla, akkor nagyon büszkék leszünk rád, hogy az elnevezésünknek van értelme.

Speciális események és Harci kártyák

Szokás szerint a Speciális események és a Harci kártyák véletlenszerűen vannak kisorsolva. Minden évben 2 Speciális esemény és 5 Harci kártya kerül felhasználásra. Tehát a paklinak így kell kinéznie: 2 Speciális Esemény kártya, 5 Harci kártya a Második évhez majd újabb 2 Speciális Esemény kártya.



Változás a Játékosok tábláján:

Hajtsd be a Játékos tábla kiegészítőt és helyezd el a képen látható módon.



Negyedik kalandozó helye ➔

Mostantól 4 Kalandozóval kell szembenézned. (Plusz a Paplovag, ha nem túl jó a megítélésed).

Kis Kedvenc alom ➔

Itt pihenhet a kis Kedvenced (képpel lefelé). Miután használtad a képességét, képpel felfelé tárolod, így láthatod a cuki kis pofigját.



Kis Kedvencek dobott lapkák helye ↓

Idekerülnek a senki által sem választott kis Kedvencek. Nem, ez nem egy farm. Ez simlán egy távoli vidék.

Fejlesztett Járat lapkák ➔

Idekerül az 5 Fejlesztett Járat lapka. Nem kell összekeverni őket és képpel felfelé is lehetnek, bármikor átnézhetőek.



Szörny ➔ (és Szellem) szak-

értelem lapkák
Idekerül a 3 Szakértelem lapka. Nem kell összekeverni őket és képpel felfelé is lehetnek, bármikor átnézhetőek.

Kis ↑ Kedvenc kártyák

Keverd össze és képpel lefelé helyezd őket ide.

Új Kalandozók, Termek és Szörnyek

Mivel a játék egy évszakkal meghosszabbodott évenként, így ezekre szükség van. Add hozzá a megfelelő típusú lapokhoz.



A Bárd egy új kalandozó, melyről bővebben a 9. oldalon olvashatsz. Az új Termekről és Szörnyekről a Függelékben olvashatsz bővebben.

Új kártyák

Ez a kiegészítő új Csapda-, Harci- és Speciális Esemény kártyákat tartalmaz. Add hozzá a megfelelő paklikhoz és számíts némi meglepetésre.



A Kazamata Minisztérium elnézést kér az új kártyákról fellelhető kevés információ miatt:

- ♦ A Csapdakészítő Koboldok céhének vezetője elnézést kér, de nem emlékszik milyen csapdákat gyártottak és tettek bele a csomagba.
- ♦ A Kalandozók Akadémiájának varázslói nem adnak ki semmi információt az új varázslataikról
- ♦ Egyik Csatlós egy pár oldalas leírást készített az új eseményekről, de azok véletlenül összegyűrődtek és beestek a Minisztérium kandallójába. Ez a véletlen esemény, lehet megismétlődik, ha ez a bizonyos Csatlós ismét össze szeretné gyűjteni az információkat.

Egyéb változás



4 tárgy a Bárdoknak, amiről bővebben az első mini kiegészítő szabályában olvashatsz.



Egyedi lehetőségek



Jobban szeretem, ha előre tudom tervezni a napi teendőimet. Te nem így gondolsz? Hagyjuk ki ezt a részt. Szerintem egyikünknek se lenne túl nagy élvezet.



Nem, nem. Azt hiszem kicsit félreérthetted a játékosunkat. Ha már valaki megvesz egy kiegészítőt, valószínűleg az új lehetőségeket keresi benne.

Az egyedi lehetőségeket 8 lapka jelöli. Minden Egyedi lehetőség az alap helyszínek egyikét cseréli le, ahova majd a Csatlósaitokat küldhetitek. Azért nevezik ezeket Egyedi lehetőségeknek, mert játékként egyszer kerülnek elő.

Az Egyedi Lehetőségek felfedése

Az Egyedi Lehetőséget az 5 évszakos játékra találtuk ki. Az első évszak kivételével mindegyikben egy új Egyedi Lehetőség kerül a játékba. A játékosok egy évszakkal előre tudják mi fog következni.

Első Forduló

Az Új Forduló fázisban felfeditek a következő évszakhoz tartozó Eseményt és Kalandozókat. Ugyanekkor az Egyedi Lehetőségek pakli legfelső lapkáját fel kell fordítanotok. Hagyjátok a pakli tetején, ez majd a következő fordulón kerül a játékba.

Második Forduló

Az Új Forduló fázisban az Egyedi Lehetőségek pakli tetején lévő, már ismert lapkát tegyétek a megfelelő szimbólumú helyre a Központi táblán. A letakart akció most nem elérhető ebben a fordulóban, helyette a ráhelyezett új lehetőség van érvényben.

Fordítsátok fel a pakli tetején lévő lapot, hogy tudja mindenki, mi várható a következő fordulóban.

Harmadik és Negyedik Forduló

Ugyanúgy kell tennetek, mint az előző fordulóban, csak el kell távolítani a Központi tábláról az előző fordulóban felhelyezett egyedi lehetőség lapkát. Mindig csak egy Egyedi Lehetőség lapka lehet a táblán, egy pedig felfedve, a következő fordulóra.

Az eldobott lapkákat egy dobott lapkák pakliba gyűjtsetek.

Ötödik Forduló

Hasonló a menete, mint az előző fordulónak, csak itt már nem kell felfednetek új lapkát, mert az év végén a Harc következik. Az Ötödik Fordulóban érvényes Egyedi Lehetőség lapkát a Bál eljövetelekor vegyétek le a tábláról. Mind a 4, ebben az évben felhasznált, Egyedi Lehetőség lapka lesz a Bál díja. A Bál után a lapkákat tegyétek vissza a dobozba, így elkerülhetitek a véletlen összekeveredést a Második Évben felhasználásra kerülővel.

(A Bálról és annak díjazásáról a Bál részben olvashatsz bővebben)

Második Év

A Második év az Elsőhöz hasonlóan fog folytatódni. A megmaradt 4 Egyedi Lehetőség lapka fog sorra kerülni.

Az Egyedi Lehetőségek használata

Az Egyedi Lehetőség a Központi tábla része lesz arra a fordulóra. A Csatlósaidat a szokásosan tudod odaküldeni: A megfelelő szimbólumú Parancs kártyával és a legalacsonyabb számú szabad mezőre Az Akciók végrehajtását a legrövidebb mezőtől kell kezdeni.

Termények betakarítása



A közelben élő falusiaknak nincs könnyű életük. Amennyiben szeretnél tőlük élelmet kicsikarni, néha hagynod kell őket termelni. Amennyiben a Csatlósod jó diplomata, akkor a Várnagy meghívja a Koboldjaidat, hogy segédkezzenek a Betakarítás-nál. Amint a Koboldok nekifutnak a munkának a falusiak nagyon megkönnyebbülnek. Tudják, hogy a Koboldok mindig a legjobb részét viszik el a terménynek. A gyümölcskoszárból a legrettebb, legpuhább és férgékben gazdag darabokat veszik ki. A burgonyaföldeken a Koboldok a teljes növényt elviszik, csak azt a göcsörtös, barna gyökereket hagyják ott. És ezt a falusiaknak mosolyogva el kell tűnniük. Mint említettem, nagyon nehéz az életük.



Ez az akció hasonló az Arany bányászathoz vagy a Járat ásáshoz. Kell egy Csoportvezető és annyi Kobold, amennyi Élelmet szeretnél, természetesen a megengedett maximális mennyiségig. A III-as mezőn 2 Csoportvezető is kell, de a falusiak annyira le vannak nyűgözve a hatékony munkavégzésen, hogy a Kazamata Úr megítélése is javul. (ha csak a 2 Csoportvezetőt küldöd el, már akkor is léphetsz lefelé a Gonoszágmérőn.) A betakarításkor használt Koboldok a forduló hátra lévő részében már másra nem használhatóak, ezt jelezvén tedd őket a Kazamata táblád fölé.



Sajnos itt nem tudok segíteni nektek. Ez az „élelmiszer” dolog teljesen értelmetlen. Miért akarna bárki is élettelen dolgot enni?

Álarcosbál



A Kalandozók Akadémiájának Álarcosbálja egy nagyon híres, nagy tömeget vonzó esemény. Az emberek szörnyeknek öltözve érkeznek. A Szörnyek önmagukat adják és örömmel fogadják a „milyen élethű a jelmez” gratulációkat. És a Csatlósok? Nos, mi az ellenfél Kazamata Úr Csatlósának szeretünk beöltözni. Így bármit csinálhatunk.



Az Első Csatlós ellopja a Tombola díját. Kapsz 1 Aranyat. Minden más játékos egyet lép felfelé a Gonoszágmérőn. A második Csatlós az Akadémia Irataiba vet egy pillantás.

Megnézheted bármelyik Harci kártyát, a normál szabályoknak megfelelően, plusz átrakhatod bármelyik helyre. Ezt azonban el kell mondanod a többieknek. Például: „Megnéztem a negyedik Harci kártyát és az első helyre tettem” vagy „Megnéztem a második Harci kártyát és ott is hagytam a helyén”. Amikor a kar felügyelője rajtakapja a Csatlóst, azt hiszi, hogy az az ellenfeleidnek kémkedik, így mindenki más feljebb lép egyet a Gonoszágmérőn.

A bál a végéhez érkezik, mindenki előveszi a tomboláját a sorsoláshoz, amikor is a szervezők észreveszik, hogy nincs meg a tombola pénz. Itt az alkalom, hogy megmentsd az egészet. Ha befizetsz egy Aranyat, akkor megmentőként léphetsz egyet lefelé a Gonoszágmérőn, míg a többiek gyanúsak lesznek, így lépjenek feljebb egy-egy mezőt a Gonoszágmérőn. Továbbá lehetőséged nyílik megnézni az egyik Harci kártyát (de ennek helyét nem változtathatod meg).

Bármikor az a kifejezés szerepel, hogy a „többi játékos / többiek”, akkor az arra is vonatkozik, aki egyáltalán nem küldött Csatlóst az Álarcosbálba.



Tehát vigyázat! Az Akadémia valamikor megtartja az Álarcosbált, ami után nagyon valószínű, hogy fel fog tűnni két csillogó páncélos alak.

Ne felejtsetek el, hogy a sorrend (I, II, III). Ez határozhatja meg, hogy melyik Paplovag kihez kerül. Habár ezek a hatások egyszerre érvényesülnek a játékosokra. Például: a III. mezőn álló játékos ugyanakkor lép lefele egyet, mikor a többiek felfelé egyet.



Két játékos variánsban a Nem Játékos jelölőket nem érintik ezek a hatások.

Járat fejlesztése




Amikor is a Járat Ásás Engedélyezését végző Minisztérium belső ellenőrzés miatt zárva van, senki se tud új járatot ásni. Azonban, azt se ellenőriz senki, hogy a meglévő járatokat hogyan alakítjuk át. Meglehet, hogy ez a fejlesztés illegális, de van egy hallgatóságos egyezségünk az irodával, hogy elnézik ezt nekünk.





Bah! Nem néznek azok semmit se. Legutóbb mikor ilyen „ellenőrzésen” részt vettem, mindenki csak horkolt.




Az akció végrehajtási sorrendje a mezők hosszának megfelelően történik. Jelen esetben ez I, II, III. Minden mező több lehetőség közül enged választani (perjelekkel elválasztva). Ezekből csak egyik választható:

 2 Kobold segítségével egy Meg nem hódított Járatodat visszatehetsz a készletbe, és kicserélheted egy Fejlesztett Járat lapkára (a lehetséges 5 közül)


 2 Kobold segítségével a Meghódított Járatodat ismét visszaállíthatod. Fordítsd vissza a sötétebb oldalára.

 3 Kobold segítségével egy Meghódított Termet helyreállíthatasz. Fordítsd vissza a sötétebb oldalára.


 Ha ez a lehetőség az Első Évben jön elő, akkor valószínűleg csak az első lehetőség érdekelhet bárkit is.


A játékos sorrend nagyon fontos itt is. A III-es helyen lévő játékos kezd, és ő még mind az 5 Fejlesztett Járat lapka közül választhat, míg a I-as már csak háromból, azonban ő kettőt is fejleszthet ha van elég Koboldja. Illetve csak neki van döntési lehetősége, hogy egy vagy két Járatot fejlesszen. A lehetőségeket kombinálni nem lehet, azaz nem állíthat helyre egy Járatot és egy másikat pedig fejleszteni.

Azok a Koboldok, akik a Járat fejlesztésén dolgoztak, rákerülnek a Járat / Terem lapkára, így nem elérhetőek más feladatra ebben a körben. A Fejlesztett Járat lapka még mindig Járat lapkának minősül. Adót kell utána fizetni, lehet aranyat bányászni benne, és átalakítható Teremmé. Azonban van neki bizonyos előnye, amit a Függelékben megtalálhattok.

 A Fejlesztett Járatok lapkák a Nagyon Távoli Földek Táblán tárolandóak, de bármikor bármelyik játékos átnézheti őket. Az első játék alkalmával érdemes egyenként elmondani a tulajdonságaikat a játékosoknak, mielőtt ez az Egyedi Lehetőség felfedődik.

Arany befektetése


 Megegyik néha, hogy a Bányászati Engedélyek kiadásáért felelős Minisztérium van bezárva. Nem kell azonban agódnod. A Csatorlásaid így is tudnak neked aranyat szerezni. Ezt az emberek által kitalált intézményt banknak nevezik. Ahelyett, hogy a vadonban turkálnánk arany után, betehetjük az aranyat egy bankba. Itt aztán növekszik, fial aranyat és amikor a bankárok leszüretelik a hasznót, sok aranyat zsákolhatsz vele. Nos, a bankárok ezt valahogy másképp magyarázzák el...

 ...meg akarják tartani a titkot maguknak. Légy kemény. Mondd meg nekik, hogy több aranyat akarsz, mint amit beraktál. Említsd meg a szomszédos városból felszálló füstöt, amit okoztatok, így látják, hogy komoly ügyfél vagy.





Fizesd be a megjelölt költséget. Megkapod a feltüntetett mennyiségű aranyat, azonban nem azonnal. Csak a Parancsok fázis végén lehet magadhoz venni az aranyakat,

azaz az itt kapott aranyakat nem lehet felhasználni a forduló parancsainak kifizetésére.

 Igaz, de még mindig elég gyors a megtérülés így is. Csak figyelj rá, hogy legyen aranyad, amit be tudsz fektetni. Ez az oka, hogy egy fordulónál hamarabb látod, mi fog következni.

Kis Kedvenc beszerzése


 Azt hiszem, már eleget beszéltünk a Kis Kedvencekről. Ezek a Boltok szinte egy éjszaka alatt felépülnek. De ne aggódjatok. Igaz egyszerre 2-3 is megjelenik, de egy hónapon belül mind becsődöl.


 Hé, Csatlós, hagyd abba a zörztölődést és szaladj le hozzájuk, mielőtt bezárnak. Vannak ott Koboldok, akiknek nálunk kellene dolgozniuk. És persze a Kazamata Uraknak mindig jól jön egy extra kis Kedvenc. Valami izlettest válassz.



Fizesd ki a megjelölt költséget, majd vedd el a feltüntetett számú Koboldot és Kedvencet. (az I-es hely ingyenes és csak egy Kedvencet vihetsz el). Húzz egy Kedvencet a pakli tetejéről és tedd a Kazamatád mellé a Kis Kedvenc Alomra, képpel lefelé. Az így szerzett Kedvencek semmiben sem különböznek a Kis Kedvenc fázis során szerzettéktől (lásd 4. oldal).

Csapdák felállítása

 Néha a Csapdakészítők is bezárnak és elmennek a Csapdakészítők Expo-jára. Ez egy igazán kellemetlen hely. A különböző, külföldi mérnökök felállítanak bódékat, amelyeknél a saját tudásukat ajnározzák. Marketingesek mindenfelé, akik halomban tolják az ember orra alá a szórólapjaikat. Még Bárdokat is felbérelnek, hogy reklámjaikat énekeljék.

 Azonban, nagyon jó ajánlatokat is ki lehet fogni az Expo idején. Ilyenkor láthatod, hogy mi is a kínálat és még fel is állítják a Kazamatádban a megvett csapdát.



Amikor ez az Egyedi Lehetőség felkerül a táblára, akkor azonnal tegyél le 3 Csapdát képpel felfelé a Központi Tábla mellé. Az akció végrehajtási sorrendje - III, II, I-es sorrendben - olyan, akárcsak a Szörny felbérelése vagy Terem építése. Ennek az az oka, hogy a felfedett 3 Csapda közül lehet csak választani.


Válassz ki és fizesd ki (ha van költsége) az egyik Csapdát. Azonnal be kell szerelgetned. Képpel felfelé tedd a Kis Kedvenc Alom alá és a bankból elvett arannyal jelöld azt a még meg nem hódított helyet, ahová felállítatad. A használat költségét is meg kell fizetni, ha van ilyen. Ha Teremben állítatad fel, akkor 1 Aranyat fizetned kell (Nem, nem fizetheted ki azzal az arannyal, amivel meghatározatad a helyét, hisz az nem a Tiéd!). Ha nem tudod kifizetni a költségét, akkor nem veheted el azt a Csapdát.

Megjegyzés: A Csapda költsége a jobb felső sarokban van a sárga szöveg sávjában. Például, ha egy Kamikáze Kobold csapdát telepített, akkor azonnal el kell dobnod egy Koboldot. (Amíg a csapdát nem aktivárod, addig elbújik egy kiszögellésben, várva az alkalmat). Ha egy Szörny Katapultot szerzel be, akkor azonnal el kell dobnod egy Szörnyet (tedd azt a Szörnyet a Katapult lapkára, hogy lásd Erős szörnyet használtál-e.). Mérgezett Étél esetén 1 vagy 2 Élelmet kell beadnod, az Évtől függően (így lehet, hogy csak 1 Élelemmel fizetted, de a Második Évben használd el).

A Csapda automatikusan élesedik az első csatában, ami abban a Teremben / Járatban történik, ahova telepítetted. Nem választhatod, hogy nem használod. Azonban nem számít bele a Harci körönként 1 Csapdádba. Használhatod mellette az egyik Csapdát a szokásos szabályok betartásával. Azt is eldöntheted, hogy a több csapdát milyen sorrendben aktiváld. A Csapdák sebességét csökkentő képességekből csak ha marad, akkor használható a második vagy további csapdára. (úgy működik, mint a Labirintus, és igen, ha a Labirintusba állítatasz fel csapdát, akkor egyszerre 3 Csapdát is lehet a csatában.)

Ha a Csapda aktiválódott, akkor a Csapda kártyát és a jelölt aranyat is le kell venni a tábláról. Akkor is eltávolítandó, ha a Járat átalakul Teremmé, vagy Fejlesztett Járatá, vagy valahogy lefordul, csata nélkül.




Szörny (vagy Szellem) szakértelem beszerzése

 Néha az Alvilági Fogadóban különleges lények tűnnek fel. A sarokban ülő Goblin egy zsoldos szemével vizslatja a Csatorlásokat. A Troll nevet, de valami gusztustalanul. És a Boszorkány valahogy...nagyobb. Ejj, többre fog fájni ezeket felbérelni, mint egy kiadós ebéd.



Az Új Forduló fázis során ugyanúgy felfedjük a rendelkezésre álló Szörnyeket (és Szellemeket). A végrehajtási sorrend is ugyanúgy marad, mint normál esetben. Mindenki választ egyet a rendelkezésre álló Szörnyekből. A III-as mezőn lévő játékos választhat először, de ezzel egygyel magasabbra kerül a Gonoszágmérőn - a Szakértő Szörnyek (és Szelleme) jobban vonzódnak a gonosz Kazamata Urakhoz.

Amikor választasz egy Szörnyet, utána elveszed a mező által megjelölt Szörny Szakértelem lapkát is. Ennek a plusz költségét is ki kell fizetned a következőképpen:

-  egy különösen okos Szörnyért (vagy Szellemért)
-  egy különösen kegyetlen Szörnyért (vagy Szellemért)
-  egy különösen nagy Szörnyért (vagy Szellemért)

Ez a felár minden alkalommal kifizetésre kerül, ha a Szörny (vagy Szellem) fizetést kap. Például Fizetés nap. Úgy kell értelmezni, mintha az extra lapkán lévő költség alapból a Szörny (vagy Szellem) lapkán lenne rajta.

Amennyiben nem tudod kifizetni az extra költséggel együtt a Szörny (vagy Szellem) teljes költségét, akkor nem választhatod. A Szakértelem lapka a Szörny (és Szellem) mellett marad a játék végéig. Ha a Szörny (vagy Szellem) kikerül a játékból, akkor a Szakértelem lapka is.

Minden Szakértelem lapkának ugyanaz a hatása: +2 Harci Erőt ad a Szörny (vagy Szellem) első támadásához. Ez csak egy kalandozó elleni első támadásra érvényes a teljes 5 Harci forduló során, még ha a Szörny (vagy Szellem) képes is többször támadni. Például egy Szakértő Nyálka az első Kalandozónak 3-at fog sebezni, de a többieknek csak a normál 1-et. A Szakértő Boszorkány vonal alatti támadása tehát bármelyik kalandozó ellen 3-as sebzés, majd ismét bármelyik ellen 1-es. (a vonal feletti támadása 6-os lenne.) Egy Szakértő Gólem első támadása 6-os, de utána már csak a normál 4 a Harc végéig. Hasonlóan a Szakértő Vámpír első támadása 4-es erősségű, majd utána ismét választhat a 3-as vagy 2-es erősségű közül.

Használat után emlékeztetőül, fordítsd le a Szakértelem lapkát. Ne felejtss el visszafordítani a Harc végeztével. A Szakértelem a Második Évben is megmarad. (ahogy a plusz költsége is). A végső pontozásnál a Szakértő Szörnyek semmiben nem térnek el a normál változatuktól.

Terem bérlése



Az emberek sosem szalasztnak el egyetlen alkalmat sem, ha üzletről van szó. Azt hinnéd, hogy egy Kazamata a környéken kicsit visszavetné a kedvüket...de nem. Ehelyett a pincéjüket is átalakítják, hogy Kazamata Urak is az ügyfeleik lehessenek. Így most minden Kazamata Úr szükségét érzi egy Külvárosban lévő kirendeltségnek.



Az Új forduló fázis során a normál szabályok szerint készítsd elő a rendelkezésre álló Termeket. Azonban ezeket nem lehet beépíteni a Kazamatába, hanem bérelni lehet a Külvárosban. A játékosok a szokásos III, II, I-es sorrendben választhatnak Termet bérlésre. Azaz a legutoljára érkezett Csatlós választhat elsőnek.

Ha mind a 3 mező foglalt, akkor a III-as helyen lévő Csatlós-nak fizetnie kell pluszba egy aranyat, ha akar egy Termet bérelni. A II-es mezőn lévő Csatlós ingyenesen bérelheti a maradék Termet. Ha mindketten béreltek egyet, akkor az I-es helyen maradt Csatlós-nak nem jut Terem. Azonban az I-es helyen lévő Csatlós dönthet úgy, hogy elveszi az aranyat, amit a III-as mezőn lévő fizetett, még ha maradt Terem lapka is. (a II-es mezőn lévő Csatlós-nak nincs ilyen választási lehetősége).

Amennyiben a III-as mezőn nem fizettek aranyat, akkor nem választható az arany elvétele a Terem lapka helyett.

Mi a teendő a bérelt Teremmel?

- Ne rakd be a Kazamatádba, hanem helyezd a Kis Kedvenc Alom alá. Nem kell Járatot se beadni érte, sőt a lehelyezési kritériumok is figyelmen kívül hagyható.
- A bérelt Terem nem számítanak bele az eseményekbe (pl. Adófizetés).
- **A bérelt termelő Terem** ugyanúgy használhatóak, mintha be lennének építve, de **csak egyszer használhatóak** a Második Év során is. A szokásos mennyiségű Troll / Kobold szükséges hozzá.
- A bérelt Harci Terem **mindig** a rendelkezésre állnak. Bármikor választhatod a csata helyszínének. **Amennyiben Meghódítják, ugyanúgy beleszámolódik a végén**, -2 pontot eredményezve. Illetve a Hadvezér Titulusnál is beleszámít, viszont a Terem megszállottja titulusnál nem.
- **A bérelt pontot adó Terem ugyanúgy számítanak, mint a beépítettek.**
- **A Bérelt Terem a pontozásnál nem számítanak Teremnek.** Nem kapsz értük 2 pontot.

BÁL!



A Báli szezon az év legszebb időszaka. A Szörnyek (és Szellemek) a felszínre mennek ünnepelni egészen hajnalig, így nyugtot hagyva neked a papírmunkára.

A legjobb, amikor a Mester elküldi a Koboldokat is. Ők aztán minden marhaságban benne vannak. Eltört ásóval Járatot ásni vagy Termet építeni. A Kalandozókkal táncot lejteni. És valahogy mindig hoznak magukkal valamit: vattacukor, elveszett érme vagy egy csinos kis gyűrű. Néha egy egy rokont hoznak magukkal, de már megtörtént, hogy egy részeg Goblint.



A Báli szezon mindig az ötödik évszak az évben. (azaz a játék során kétszer történik meg). A Parancs fázis után, de még a Termelés fázis előtt.

Elküldheted a Koboldjaidat, hogy hozzád el a díjat neked. Aki a legtöbbet küldi el, az választhat elsőnek. Vegyétek elő az év során felhasznált 4 Egyedi Lehetőségek lapkát (beleértve az 5. Fordulóra vonatkozót is). A lapka sarkában látható szimbólum mutatja meg milyen díjak is vannak ezen a bálon.

- Egy három játékos variáns esetén csak 3 lapkából választhatok, hagyjátok ki az 5. forduló során használandót.
- Egy két játékos variáns esetén csak 2 lapkából választhatok, hagyjátok ki a 4. és 5. forduló során használt lapkákat.

Minden játékos egyszerre kiválaszt valamennyit az elérhető Koboldjai közül, és kezébe veszi. (lehet úgy dönteni, hogy 0 Koboldot használ fel erre a célra). Fontos, hogy a Koboldok, amelyek már dolgoztak (Járatot ástak vagy Aranyat bányásztak) nem használhatóak fel a licithez. A Termekhez felhasználandó Koboldokat tedd a másik

kezedbe, így titokban marad az elosztásuk. Ne mondd el a többieknek, mennyit küldtél a Bálba, de ha megkérdezik, hogy összesen mennyi elérhető Koboldod van, azt el kell mondanod.

Egyszerre mindenki felfedi a kezét, hogy mennyi Koboldot küldött a Bálba. Aki a legtöbbet küldte, az választ elsőnek. A többiek a koboldok számának megfelelően következnek, a döntetlen a gonoszabb javára dől el. (az ő Koboldjainak hegyesebb a könyökük). Amennyiben a Gonoszágmérőn is döntetlen lenne, akkor a Kezdőjátékostól való távolságuk dönti el, melyikük a gonoszabb. (a kezdőjátékos mindig a legkevésbé gonosz a hasonló gonoszok között).

Ha valaki 0 Koboldot küld, akkor nem kap semmit. Ha legalább egy Koboldot küldött valaki, akkor már választhat egyet az Egyedi Lehetőségek lapkák közül. Azonnal megkapja a lapka bal felső sarkában látható díjat:

- Kapsz 1 Élelmet
- Eggyel lépji lefelé a Gonoszágmérőn
- Áss egy Járatot (a szabályok betartásával, de nem kell hozzá újabb Koboldot felhasználnod)
- Kapsz egy Aranyat
- Kapsz egy Koboldot (már dolgoztathatod is a Termelés fázisban)
- Húzz egy Csapda kártyát
- Fizess egy Élelmet, hogy felbérelhess egy Szörnyet (vagy Szellemet) a kidobott Szörny lapkák közül. Fizesd ki a Szörny (vagy Szellem) bérét is a szokásos módon. (amennyiben ebben a fordulóban Fizetés nap is lesz, akkor ismét ki kell fizetned a bérét).
- Fizess egy Aranyat, hogy a dobott Terem lapkák közül megépíthess egyet (a szabályok betartásával)



Az extra költség, amit fizetned kell a Szörny felbérlésére vagy a Terem építése során, pont ugyanaz, mintha az Akciónál a III-as helyet használnád volna. Ez a díja a több közül választásnak.

A Bálba küldött Koboldok nem elérhetőek a Forduló további részében, még ha nem is választottál díjat. Tedd őket a Játékos tábládon a város képére. Az Első Év Bálja után az felhasznált Egyedi Lehetőségek lapkákat (nem csak a választottakat) tegyétek vissza a dobozba, nehogy keveredjenek a Második év során feljövőekkel.

Új Paplovagok



Minden Évben 2 Paplovag lesz jelen, egy Elf és egy Törpe. (2 Törpe nem lehetne, hiszen akkor nem férnének el a sátorban). A 2 Paplovagnak ugyanolyan a háttere és a képességei. Az egyetlen különbség, hogy a Törpe több sebesülést tud elviselni. (valószínűleg a számok már alaplól ezt sugallták).

A Paplovagok és a Gonoszságmérő

Az első játékos, akinek a Gonoszságmérője eléri vagy túlhaladja a Paplovag mezőt a Gonoszságmérőn...



Hééé. Mondj csak annyit „az a játékos, aki eléri a Paplovag mezőt”. Nem érünk rá egész nap erre...

Őóó, rendben...Tehát az a játékos, aki eléri a Paplovag mezőt, ahhoz odakerül az elf Paplovag. Ez eddig olyan, mint az alap játékban. Az Elf a csapat elejére kerül. Hiába kerül a játékos utána vissza a Paplovag mező alá, a Paplovag már ottmarad a Kazamatánál, kivéve ha más játékos eléri a Paplovag mezőt.

Amennyiben egy második játékos is eléri a Paplovag mezőt 3 dolog történhet:

- Amennyiben ez a második játékos az egyedüli, aki a Paplovag mezőn vagy felette áll (mert az előző játékos a mező alá jutott), akkor az Elf Paplovag átkerül az ő Kazamatájához (a törpe még marad a sátorban).
- Amennyiben az Elf Paplovagot aktiváló játékos még mindig a Paplovag mező felett van, de a második játékos az első játékosnál magasabban van a Gonoszságmérőn (nem döntetlen). Ekkor a Törpe elhagyja a sátrat és a második játékos elleni Kalandozó csapat élére áll.
- Amennyiben az Elf Paplovagot aktiváló játékos még mindig a Paplovag mező felett van, és a második játékos az első játékosnál alacsonyabban vagy ugyanazon a helyen van a Gonoszságmérőn. Ekkor a Törpe elhagyja a sátrat és az első játékos elleni Kalandozó csapat élére áll, míg az Elf átkerül a második játékos Kalandozó élére.

Azaz a Törpe csak akkor kerül a játékba, ha két játékos is a Paplovag mező felett van.



A törpe Paplovag imádja a sörét vedelni, és közben bátorítani Elf társát, míg az a gonosszal küzd. Azonban ha úgy látja, hogy túl erős a gonosz, amit esetleg már az elf nem tud kezelni, akkor nehezen ugyan, de lerakja a korsóját, felkapja a Kalapácsát és nekiindul a gonoszirtásnak.

Innentől kezdve a 2 Paplovag már nem tér vissza a sátrába, mindig a 2 leggonoszabb Kazamata Úrnál fog tevékenykedni. A Törpe a leggonoszabbnál, míg az Elf a második leggonoszabbnál.

Bármikor, ha a Gonoszságmérőn változás állna be, akkor a Paplovagok mozoghatnak:

- A Törpe átmozog a leggonoszabb Kazamata Úrhoz. Amennyiben a jelenlegi Kazamata Úr döntetlen egy másikkal, akkor marad. Ha a jelenlegi játékos a másik játékos (akik ugyanazon a helyen vannak mindketten) alatt van a Gonoszságmérőn, akkor ahhoz megy át, akinél az Elf van. Ha egyiknél sincs az elf, akkor a kezdőjátékostól távolabb ülő játékoshoz. (a kezdőjátékos a legkedvesebb mindig).
- Az Elf átmege a második leggonoszabbhoz. A döntetlen esetén az szokásos kezdőjátékostól számított távolságot használják, kivéve a következő speciális esetben:
- Speciális eset: Amennyiben az elfet és a törpét „birtokló” játékos közt van döntetlen és egy harmadik játékos mindkettőjüknél gonoszabb lesz, akkor a törpe az új, leggonoszabb Kazamata Úrhoz megy át, míg az elf a törpe helyére kerül.
- A Paplovagok csak olyanhoz mennek át, akinél már van Paplovag vagy a Paplovag mezőn vagy felette áll a Gonoszságmérőn. Olyan játékoshoz, akinél nincs Paplovag és a Paplovag mező alatt van, nem kerülhet Paplovag, még akkor sem, ha ő lett a leggonoszabb vagy a második leggonoszabb.
- Figyeljetez oda, hogy a Paplovagok mindig betartják a Gonoszságmérőn lévő sorrendet. A Törpe sose lehet olyan, aki alacsonyabban van, mint akinél az elf van.



Áh, ez túl bonyolult hangzik. Általában csak pár dologra kell odafigyelni:

- Ha nem éri el senki a Paplovag mezőt, akkor nem kapja meg a Paplovagokat senki
- Ha csak egy játékos éri el, akkor az Elf nála ver tábort a csata végéig
- Egy játékos éri el a mezőt, hozzá kerül az elf, majd alá megy a mezőnek, míg egy másik pedig fölé, akkor az elf átmege a másik játékoshoz
- Egy játékoshoz odakerül az elf, de úgy dönt ez nem zavarja és tovább szerzi a Gonoszságot és egy másik játékos is eléri a Paplovag mezőt. A leggonoszabb játékoshoz kerül a Törpe a másikhoz az Elf. Ha a kettőjük helyzete megváltozik a Gonoszságmérőn, akkor a Paplovagok is cserélnek.
- Az egyetlen helyzet, amikor elkezdhetsz aggódni a dolgokon, ha mindkét Paplovag a játékban van és egy harmadik játékos is eléri a paplovag mezőt, akinek eddig még nem volt Paplovagja.

A Második év elején, hasonló szabályokat alkalmaz (kivéve, hogy nem kell alkalmaznod a speciális esetet). Ha egy játékos van a Paplovag mező felett, akkor oda megy az elf. Ha kettő vagy több játékos is a Paplovag mező felett van, akkor a leggonoszabbnak add oda a törpét, a másodiknak az elfet. A döntentlent a kezdőjátékostól való távolság alapján döntésétek el. A Második Évben jövő Paplovagok a sátorban pihennek, míg fel nem fedeznek egy elég gonosz játékost.

Paplovagok a csatában

Az Elf és a Törpe Paplovag pont úgy harcol, mint az alapjátékban a Paplovag. Még mindig változtathatják a helyüket csata közben, de a sérülés jelölőket magukon tartják. A Paplovagok a fent említett módon változtathatják a Kazamatáikat, hol harcolnak. Azonban ha megölsz egy Paplovagot, a másik nem jön oda ezután, még ha gonoszabb is vagy. (még a Paplovagokat is meg lehet félemlíteni). A harc hátralévő részére a Paplovag úgy kezel, mintha nem is lenné rajta a Gonoszság sávon és csak a többiek kazamatái között cserél helyet, ha úgy alakul.

Ez csak az Első év csatájára érvényes, a Második év Paplovagjai ugyanúgy mehetnek majd a Paplovagot legyőző játékoshoz is.



Először megengedte volna a szabály, hogy egy évben akár 2 paplovagot is elkaphasson egy játékos, de akkor a szabályok annyira vadak lettek volna, hogy

inkább feladtuk ezt. Az eredeti 2 Paplovagos szabályt megtalálhatjátok a www.czechgames.com oldalon.

Paplovagok pontozása

A Pontozás során a pont attól függ, hogy az elf vagy a törpe Paplovagot sikerült-e legyőznöd és bebörtönözöd. Az alapjátékhoz hasonlóan ugyanaz a pont jár az Első és a Második év Paplovagjaiért:

- az elf Paplovagért 4 pont jár a játék végén
- a törpe Paplovagért 6 pont jár a játék végén



Lássuk be: Egy törpe Paplovag sokkal jobban mutat a Börtönben.

3 Paplovagos változat

Ha nem szeretnétek egyik Paplovagot sem a dobozban hagyni, akkor játszhattok 3 Paplovaggal.

Amint sejtették az ember Paplovag valahol az elf és a törpe között helyezkedik el erőben. Az első játékos, aki eléri a Paplovag sávot, megkapja az elf Paplovagot. Az ember akkor kerül játékba, ha már 2 játékos van a Paplovag mezőn vagy felette. A törpe így csak akkor kerül a játékba, ha már 3 játékos van egyszerre a Paplovag mező felett. A Paplovagok betartják az erősortrendet, azaz a leggonoszabbnál lesz mindig a törpe, a másodiknál az ember és a harmadiknál az elf. Harc során a Paplovagok kihagyják azt a Kazamatát, ahol van a Börtönben egy Paplovag már.

A Pontozás során az elf Paplovag 4 pontot ér, az ember 5 pontot, míg a törpe 6 pontot.

Bárd



A lantos kislány ártalmatlannak tűnik. Csak álldogál a csatázók mellett és pengeti a húrokat. De várj csak, majd meglátod a többi kalandozó mit csinál. Belevetik magukat a csatába, a sebeik ellenére, megpróbálják hősiességükkel lenyűgözni a bárdot. Szeretnék, ha a bárd őket is belevenné a balladáiba.



Kivéve a Paplovagokat. Ok már régen leszerződtek nagy-névi bárdokkal a balladáikról. A Paplovagok figyelmen kívül hagyják ezt az amatőr, kazamata-felforgató bandát.

Kalandozók hozzárendelése

A Bárdokat összekeverjük az alapjáték Kalandozóival, így azok között lehetnek, akiket a Hozzárendelés fázisban a Kazamatához kell küldeni. A Bárd a Harcos ellentéte, azaz ő mindig az utolsó helyre megy a csapatban. A későbbi fordulóban érkező Kalandozók a Bárd elé kerülnek. Ha újabb Bárd érkezne, akkor az új fog a legutolsó helyre kerülni, tolvaj előrébb egygel a többieket.



Csatában

A Bárd ösztönzi a többieket, hogy hőstetteket hajtsanak végre a csatában. A képességét a Harc első lépéseként kell alkalmazni, még a csapdák előtt. A Bárd lépés a Játékosok Tábláin is jelölve vannak.



A Harc első lépése a Bárd hatása

A Harc első lépéseként a Bárd bátorságot ad a többieknek. Minden Bárd 1 bátorságot tud adni egy kalandozónak minden egyes jele után. Jelöljétek ezt egy Arannyal a Bankból. Az elsőt az első kalandozóra a sorban, majd a másodikra és így tovább. (ezek innentől Bátorság jelölők, nem Arany jelölők és vissza kell adni őket a Csata után). A Bárd nem ad bátorságot a Paplovagnak. Szimplán ne vedd figyelembe a Bárd hatásának kifejtésekor.



Hogy megkönnyítsd a tervezést, már a Tervezés fázisban is ráteheted a Kalandozókra ezt a jelölőt.

Minden Bárd, függetlenül bármítől, az első Kalandozótól kezdve az utolsó felé haladva adja a bátorságot. Így lehetséges, hogy az első Kalandozón több jelölő is van, míg a másodikon esetleg egy se. A Bárd adhat bátorságot egy másik Bárdnak, sőt magának is, ha elég elől van a csatasorban.

Példák:



Bátorság

A Bátorság felvértezi a Kalandozókat a sérülés ellen. Ha a Kalandozó sérülést szenvedne el, akkor vegyél le róla annyi jelölőt, amennyi sebesülést kapna. Ha például van egy Kalandozón 2 Bátorság jelölő és 3 sérülést kapna, akkor távolítsd el a 2 Bátorság jelölőt és csak 1 Sérülés jelző kerül a Kalandozóra.

A Bátorság jelölőt csak akkor kell eltávolítani, ha ténylegesen sérülést szerezne a Kalandozó. Ha egy Csapda okozna sérülést, akkor arra először a Tolvaj képességét kell alkalmazni és ha marad azon kívül még sérülés, akkor a Bátorság jelölőt.

Példa:



Ha a Gördülő Követet használod, hogy 3 sérülést okozz a Harcosnak, a Tolvaj először lecsökkenti a sebesülést egyre. Így a Harcos elveszt egy Bátorság jelölőt, ahelyett hogy kapna 1 Sérülés jelölőt.

Ha a Mérgezett Ételet használod, akkor az 5 sérülést próbálna okozni (a Bátorság jelölők nem számítanak Életerőnek). A Tolvaj ebből semlegesít kettőt, és további kettőt semlegesít a 2 Bátorság jelölő levétele, tehát a végére csak 1 Sérülés jelzőt kell a Harcosra tenni.



Nézd, hogy vetit a hölgynek.

Mi lenne, ha az Átkozott Gyűrűt használnád? Ez 1 sérülést

okozna minden Kalandozónak. A Tolvaj képessége megvédi a Harcost és a Tolvajt a sérüléstől. Így 0 Bátorság jelölőt veszítenek és nem kapnak Sérülés jelzőt sem. Azonban a hátsó részben lévő két Bárd mindegyike kap 1-1 Sérülés jelzőt.

A Bátorság csak átmeneti

A buzdítás majdnem a teljes Harc során kitart. A Gyógyítás lépésig csak akkor távolíthatók el, ha sérülést semlegesítené, sőt ha Bárd kidőlné a sorból, a jelölők továbbra is fennmaradnak. Azonban ettől a lépéstől kezdve a Kalandozók fáradnak és a buzdítás elveszti hatását.

Távolíts el minden Bátorság jelölőt a Meghódítás és Kifáradás lépés előtt. (még ha kimarad ez a lépés valami miatt, akkor is). Bármilyen sebesülés, ami innentől érinti a Kalandozókat már nem semlegesíthető a Bátorság jelölőkkel.



Nos mostanra kifárasztottad és megijesztetted, talán kissé meg is sebezted őket. Ne kezdj azonban korán az ünneplésnek. A Bárdok a következő Harci fordulóban is énekelni fognak. Le kell győznöd néhány Kalandozót, hogy megtörd a moráljukat.

Gyász

A Bátorság ugyanúgy működik a későbbi fordulóban, azzal a kivéttel, hogy minden egyes bebörtönzött Kalandozó csökkenti a Bárd hatékonyságát egygel. (a Bárdok szeretnek az esetelekről hősi énekeket előadni, ami annyira nem ösztönző a még harcolóknak). Minden Bárd veszít 1 képességet minden egyes ebben a csatában bebörtönzött Kalandozó után, kivéve a Paplovagot. (Ezek a Bárdok nem tudják gyászolni, mert másnál van egyedi szerződése, emlékszel?). Az ebben a csatában bebörtönzöttek számát könnyen ki tudod számolni azzal, hogy megszámoled az üres helyeket a Kalandozók csatasorában.

Példák:



Haha, az utolsó jól mutatja, hogyan lehet a Bárd hatását a következő fordulóra a legjobb semlegesíteni. Szólj, ha szükséged van a segítségemre.

Második Évre vonatkozó szabályok



Van néhány dolog, amit tisztázni kell, hogy ne legyen szabályellentmondás az alapjátékkal.

Kezdőjátékos a Második év elején

Egy 5 évszakos év során a kezdő játékos jelölő annál a játékosnál lesz, akinél a Báli időszak kezdetén volt. A Második év kezdetén a következőt kell tenni:

- 4 játékos változat esetén a Kezdőjátékos jelölőt az Első évet kezdő játékoskal szemben lévő játékosnak kell adni.

3 játékos esetén az Első évet kezdő játékos jobb oldalán lévő játékosnak kell adni

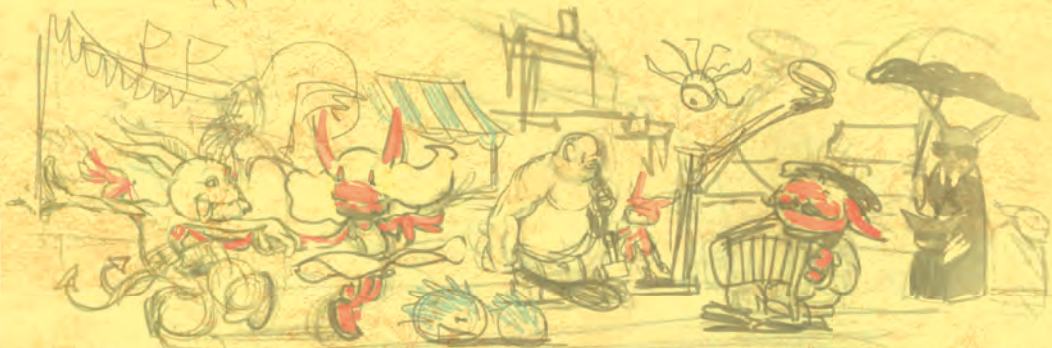
2 játékos esetén annak kell adni, aki nem kezdte az Első évet.



Gonoszságmérő 2 játékos esetén

A Második év kezdetén 2 játékos variáns esetén mozgassátok a nem játékos jelölőket **3 mezővel lefelé** a Gonoszságmérő sávon (a 2 helyett). Ha még így is eléri a Nem Játékos a Paplovag mezőt a Második év Kalandozók Hozzárendelése fázis végére:

- Kezeljétek úgy, mint egy játékos és rendeljétek hozzá egy Paplovagot az új szabályok szerint. (nem kap Paplovagot, ha mindkét játékos gonoszabb nála).
- Ha a Nem játékoshoz hozzárendelnek egy Paplovagot, akkor azt azonnal a Távoli Földek táblára kell tenni, és már nem rendelhető hozzá Paplovag újra.
- Függetlenül attól, hogy rendeltek-e vagy sem Paplovagot a Nem Játékoshoz, vegyétek le a Gonoszság jelölőjét a Második Évi Csata idejére. A Paplovag teljesen kihagyja őket a csatából.



A variánsok kombinálása

A kiegészítő elemeit úgy terveztük, hogy jól működjenek együtt, azonban lehetőség van csak bizonyos részeket használni belőle, ha olyan igény merülne fel.

Négy évszak

Nem kötelező az 5 évszak használata. Ennek ellenére lehet használni az új lapkákat és kártyákat, csak a változatosság mellett véletlenszerűséget is visz a játékba. Ha használjátok a Bárdokat és az új Bővített Játékos táblákat, akkor ne felejtsetek el, hogy az egyik mező azért maradt üresen, mert csak 4 évszak volt, nem azért mert bebörtönöztek onnan valakit.



Mi az 5 évszakos játékot ajánljuk minden tapasztalt Kazamata Úrnak. A játék sokkal érdekesebb, a kazamatád sokkal hatalmasabb és a csaták sokkal izgalmasabbak.

Egyedi Lehetőségek és a Bál

Ha már hozzászoktatok az Egyedi Lehetőségekhez, akkor ki is hagyhatjátok őket, hogy lássátok milyen is a régi, limitált mód. Ha kihagyjátok az Egyedi Lehetőségeket, akkor viszont ki kell hagyni a Bált is. Azonban a Bál kihagyása ellenére is használhatjátok az Egyedi Lehetőségek lapkákat.



Paplovagok

Ha hiányzik a régi Paplovag, akkor használhatjátok csak öt egyedül, azonban így is megeshet, hogy mégiscsak átvált a játék a több Paplovagos variánsra. Másik lehetőség a 3 Paplovagos variáns, ha használni szeretnétek a régi Paplovagot is.

Kis Kedvencek

Nagyon és határozottan ajánljuk, hogy a Kis Kedvencek nélkül játszatok! Vigyázzatok, mert ezek a kis dögök, még így is belopózhatnak a játékba néhány egyedi lehetőség keretében, így azokat is távolítsátok el a biztonság kedvéért. Mindegyiket! Hát nem sokkal jobb egy szokásos és kiszámítható játékot játszani?

Szerkesztő megjegyzése: Szeretnénk figyelmeztetni mindenkit, hogy a fentebb olvasható bekezdés nem biztos, hogy megfelel az eredeti ajánlásnak. Megpróbáltuk összevetni a korábban készült vázlatokkal, melyek a Csatlós és Démon szerkesztése előtről valók, de sajnálatos és érthetetlen módon, azok eltűntek.

Kezdő változat

Ha egy könnyebb változatot szeretnétek bemutatni, akkor játszhatjátok 5 évszakon keresztül, de csak 4 fordulónyi csatával, kevesebb Kalandozóval. Így a játék sokkal „megbocsátóbb” lesz, mint az alapjáték.



Unalmaaas.

Ebben a változatban:

- csak 4 Harci kártyát kell összeállítani
- a második fordulóban ne tegyetek fel kalandozókat csak a 3. fordulótól kezdve kapnak a játékosok
- Ne használjátok a Bővített Játékos táblákat, csak összességében az embereket
- A Harc során használjátok az alapjáték Csata tábláját, amin csak 4 forduló van
- Egyszerűbb harc kedvéért ne használjátok a Bárdokat (az alapjáték játékos tábláin úgyszint rajta a jelük)
- Első alkalmas játékosok esetén kihagyhatjátok az Egyedi lehetőségeket is
- Egy Paplovagos mód esetén könnyebben átlátható a mozgása a Gonoszságmérővel összhangban
- Csak rajtatok múlik, hogy használjátok-e a Báli szezon és a Kis Kedvenceket

Kiegészítő szabályaink összefoglalója



Alljon itt a kiegészítő szabályainak egyszerű összefoglalója, mindenféle hablaty nélkül



Jó fiú.



Előkészületek

- ♦ a 2. és 3. oldalon említett változások figyelembevételével, az alapjáték szerint készítsétek elő a játékokat

Kazamata építése

♦ Új Forduló fázis

- » a másodiktól ötödik Fordulóig minden alkalommal cseréljétek le az egyik Akciót az Egyedi Lehetőségek egyikére
 - Ha ez a Csapdák felállítására, akkor azonnal húzz fel 3 Csapda kártyát
- » Az első négy Fordulóban fedd fel a következő fordulóra vonatkozó Egyedi Lehetőségek lapot

♦ Parancs fázis

- » Az Akciókat a rövidtől a hosszabb mezők felé kell sorban végrehajtani
- » Új ikonok:



A többi játékos egyet felfele lép a Gonoszságmérőn



Nézz meg egy Harci kártyát és tedd vissza egy tetszőleges helyre



Használj 2 Koboldot, hogy helyreállítsd egy Meghódított Járatot



Használj 3 Koboldot, hogy helyreállítsd egy Meghódított Terem lapját



Használj 2 Koboldot, hogy egy Járatot egy Fejlesztett Járatra cserélhess



A Parancs fázis után megkapod ezt a jutalmat



Húzd fel a felső kis Kedvenc kártyát és tartsd meg



A felfedett Csapda kártyákból válassz egyet és állítsd fel a Kazamatádban. Jelöld ezt a helyet egy Arannyal a bankból. (ki kell fizetned most az összes felmerülő költségét)



Bérelj fel egy Szörnyet (vagy Szellemet) és vedd el hozzá a megfelelő Szakértelem lapját. Ez a lapka a Szörny végleges tartozéka lesz a játék végéig.



Bérelj 1 Termet és tedd a Kazamatád mellé



Vegyél el egy Aranyat, de csak akkor, ha az előtted lévő játékos fizetett Aranyat

♦ Béli szezon, az 5. Fordulóban

- » Vedd elő az elhasznált Egyedi lehetőségek lapokat (játékosonként max egyet)
- » Minden játékos titokban a kezébe veszi valamennyi koboldját és licitál. Innentől ezek a Koboldok felhasználtnak minősülnek erre a fordulóra. Aki a legtöbbet küldte, az választ elsőnek. A döntetlenek a gonoszabbnak kedveznek.

» Sorban, minden játékos (aki legalább 1 Koboldot licitált) elvehet egy Egyedi lehetőség lapját és megkapja a rajta szereplő jutalmat:

- Megkapod az egyiket a bal felső sarokban szereplő dolgok közül
- Termék esetén a dobott lapok közül választhatsz, fizetve 1 Aranyat
- Szörnyek felbérzése esetén szintén a dobott lapok közül választhatsz. A felbérlés költségén kívül 1 Élelmet be kell fizetned.

♦ Termelés és Parancskártyák visszavétele fázis

» A Bérelt Termeket csak egyszer lehet használni (még a Második Év során is)

♦ Kis Kedvencek fázis (csak az első fordulóban)

- » A Kis Kedvencek fázis a Termelés és Parancsok visszaszerzése fázis után következik
- » Mindenki húz 2 Kis Kedvenc kártyát
- » Egy kártyát továbbad balra (akár egy előzőleg szerzett lapot)
- » Tarts meg egyet és dobj el egyet (akár egy előzőleg szerzettet is)

♦ Esemény fázis

- » Ne felejtse el, hogy a Szakértelem lapjának is van költsége a Fizetésnapon
- » Ne számítsd bele a Bérelt Termeket

♦ Kalandozók hozzárendelése

- » A Bárdok a csapat végére kerülnek

♦ Nincs változás a forduló végéig már

2 Paplovag

♦ Minden évben 2 Paplovag van

- » Az Elf Paplovag akkor kerül játékba, amikor az első játékos eléri a Paplovag mezőt
- » Ha csak az elf van játékban, akkor az az alapjáték szabályai szerint mozog
- » A törpe akkor kerül játékba, ha egyszerre 2 játékos is a Paplovag mezőn vagy felette van
- » A törpe mindig a leggonoszabb játékosnál tartózkodik, míg az elf a második leggonoszabbnál, a Gonoszságmérő alapján:
 - Csak azok a játékosok számítanak, akiknél van Paplovag és a Paplovag mezőn vagy felette állnak
 - A Paplovag mozgatása előtt a döntetlen helyzeteket a következőképpen oldjátok fel:
 - Ha valakinél a törpe van, az a gonoszabb
 - Akinél az elf van az mindenkinél gonoszabb, kivéve azt, akinél a törpe van
 - Paplovag nélküli döntetlen esetén a játékos sorrend dönt

» Ami azt jelenti, hogy:

- A törpe nem mozdul, amíg valaki a jelenlegi játékosánál magasabban nem kerül a Gonoszságmérőn
- Ha a törpe és elf Paplovagot birtoklók ugyanazon a mezőn állnak, nem történik semmi
- Ha a törpe és elf Paplovagot birtoklók ugyanazon a mezőn állnak és egy harmadik játékos a kettőjük fölé kerül (és a Paplovag mezőjére vagy azon túl), akkor a törpe a harmadik játékoshoz kerül, míg az elf a törpe helyére

♦ Csataban:

- » Ha valaki legyőz egy Paplovagot, akkor a másik már kihagyja
- ♦ 2 játékos változtatban
- » Ha a Nem Játékoshoz rendelnek egy Paplovagot, akkor azt el kell dobni
- » Paplovag nem mehet át Nem Játékoshoz



Harc

- ♦ Fordítsátok át a Haladás jelző táblát és tegyétek mellé a kiegészítőt. Tegyétek rá sorban az 5 Harci kártyát
- ♦ Tervezés fázis

» Dönthetsz úgy, hogy egy Bérelt Teremben legyen a harc

- » Ha egy olyan területen lesz csata, ahol van egy Felállított csapdát, akkor normálisan tehetsz le egy csapdát még

♦ Csata fázis

- » Bárd
 - Minden Bárd 1 Bátorság jelölőt ad minden  képességért cserébe, minden kalandozónak. Előlről kezdve hátrafelé kell kiosztani. A Paplovag kimarad.
 - Minden, az aktuális csatában, bebörtönzött Kalandozó (kivéve a Paplovag) eggyel csökkenti a Bárdok képességét
- » Csapda
 - Felállított csapdát kötelező használni, majd utána eldobni
 - A játékos dönti el a csapdák sorrendjét
 - A  képesség csökkenti a sebzés mértékét, a maradékot tovább csökkentheti a Bátorság jelölők elhasználásával
- » Szörnyek és Szelleme
 - A Szakértelem lapjával rendelkező Szörny (vagy Szellem) első támadása +2 erősséggel történik. Egy évben egyszer használható
 - A Bátorság jelölők elhasználásával lehet csökkenteni a sebesülés mértékét
- » Gyógyítás
 - Kis Kedvenc használata még nem minősül harcnak a Gyógyítás szempontjából
 - Kivétel a Gólem bébi
- » Meghódítás és Kifáradás
 - Kezdetén el kell távolítani a kalandozókról az összes Bátorság jelölőt
 - Ha valami miatt változna a Kifáradás, akkor a következő sorrendben alkalmazandóak: duplázás, felezés, növelés
- » Csata vége
 - A mérgezés alkalmazása

Második Év

- ♦ Két játékos variáns esetén mozgassd a Nem Játékos Gonoszság jelölőket 3 mezővel lefelé
- ♦ A Kezdőjátékos jelölő átadása:
 - » 4 játékos esetén kettővel balra
 - » 3 játékos esetén eggyel jobbra
 - » 2 játékos esetén egyet balra

Pontozás

- ♦ A Kis Kedvencekkel kezdődik
 - » Mindenki használhatja a Pontozás során használható Kis Kedvenceit
 - » A fel nem használt Kis Kedvencek mindegyike 1 pontot ér
- ♦ Elfogott Paplovagok
 - » 4 pont minden elfért
 - » 6 pont minden törpért
- ♦ Bérelt Termék nem számítanak a Termék közé
 - » Adnak bónusz pontot, ha olyan maga a Terem
- ♦ A Meghódított Bérelt Terem is beleszámít a Meghódított lapkák számába (de a Termék közé nem)
- ♦ A Titkos folyosó nem számít bele sehova (akár Meghódított, akár nem)
- ♦ A többi Fejlesztett Járat sima Járatként értékelendő
- ♦ Szakértő Szörnyek (vagy Szelleme) ugyanúgy számítanak, mint a normál Szörnyek (vagy Szelleme)

Függelék

Új Szörnyek (nem Szelleme)



Baziliskusz

Könnyű a gondját viselni. Amennyiben nem eteted, örül visítésba kezd, de aztán lenyugszik és elfelejti az egészet. Vagy egy Élelmet vagy egy Gonoszságot kell érte fizetni. Ezt akár változtatni is lehet a fizetések során. (egy Szakértő lapka a választotthoz adja hozzá a költséget). Csataban bárkit támadhat egyes Erősséggel. A harci kör végén a támadott Kalandozó sérül további egyet, még ha az eredeti sebzést semlegesítették is. Ez hasonló, mint a Mérgezett nyílnál.



Szemmelverő

Nem is annyira gonosz. Azonban nehéz jól kinézni, mikor valakinek az arca (és egyéb testrészei) egy hipnotizáló, hatalmas szemből áll. Bárkit hipnotizálni tud. Ez a Kalandozó a csatasor elejére kerül (még a Paplovagot is megelőzi) és a Szemmelverő támad rá 3-as Erősséggel. A hipnotizált Kalandozó a csatasor elején marad (már ha túlélte a támadást), így egy másik Szörny normál támadása is támadhatja. (illetve a Szellem is kap esélyt, hogy a Paplovagot támadhassa). A Szörnyek támadása után a Paplovag vagy egyéb idézett lény, ismét az élre kerül, de a hipnotizált karakter a többi Kalandozó előtt marad.



Ősgonosz

Idejének nagy részét azzal töltötte, hogy dimenziók között vándorolt és kultistákat toborzott. Most hogy a kora miatt belassult, már inkább csak a Kazamata közelében tevékenykedik. A költségei között ott van egy Kobold is. Bármikor, ha a költségét ki kell fizetni egy Koboldot be kell tenned a Bankba. Azonban ez nem lehet akármelyik, csak olyan, amelyik az adott fordulóban még nem tevékenykedett. Mivel minden varázslat a tarsolyában van, ha csatába küldöd, akkor kihagyhatod a Gyors Varázslatokat (függetlenül attól mennyi varázsló van a csapatban).

A Lassú varázslatok azonban működnek, hiszen mire az sorra kerül, az Ősgonosz már régen otthonában pihen. Először egy normál 3-as Erősségű támadást hajt végre, majd egy mindenkire ható egyes Erősségűt. (az első kalandozóra is)

Termelő Termek



Pékiség

Ez egy hasznos kis Terem, ahol a Koboldok sütitket, pogácsákat, nasikat készítenek a Kazamata környékén fellelhető dolgokból (ne kérdezd miből). Ezt megetetheted a Szörnyeiddel, vagy szétszthatod a város lakosainak. A felső 2 emeleten építsd fel, hiszen nem akarod az egész Kazamatát telefüstöltetni, ugye? Valahányszor használod, el kell döntened, hogy 1 Elelem lesz belőle vagy lejjebb lépsz egyet a Gonoszságmérőn.



Edző terem

A Koboldok imádják a Kazamatát és istenítik az azt védelmező Szörnyeket. (a Szellemek azonban megijeszítik őket). Most már azok a kis puhány Koboldok is harci gépezetek lehetnek. Vagy legalábbis valamennyivel erősebb Koboldok. Valahol a Kazamatád peremén építsd fel. Elég hangos tevékenység az erősítés.

Minden Termelés fázisban a következők egyikét hajthatod végre: beküldhetsz egy elérhető Koboldot a terembe vagy kivehetsz egy már bennlévőt. Ha kiveszed, akkor azonnal elérhetővé válik, így máshol felhasználhatod. A Második év során beküldhetsz 1 vagy 2 Koboldot vagy kivehetsz 1 vagy 2 Koboldot. Ebből a Teremből nem kerülnek vissza a Koboldok szállására a bennlévő Koboldok a kör végén, de küldhető a Terembe Kobold, ha már van bent másik.

A Harc során ezek a Koboldok a Meghódítás és Kifáradás lépésben használhatóak, mikor a kalandozó csapat elszívja a Kifáradás sérülést. Ilyenkor minden egyes a Teremből a Kobold szállásra áttett Kobold egygel növeli a Kifáradás okozta sérülést. Ez a sérülés semmilyen más hatással nem növelhető vagy csökkenthető (pl.: A Felderítő a kapuknál esemény vagy a Sötét Járat)

Kifáradásonként csak 1 kobold távolítható el azaz, csak egyszer használható harci fordulónként, kivéve, ha a Kifáradás fázis többször történik meg egy Harci

körön belül. (Bátorság dala harci kártya pl.). Ha a Kifáradás elmarad a Harci körben, akkor az Edző Terem se használható. A Csata végeztével a még mindig a Teremben lévő Koboldok ott maradnak, a játék végén azonban úgy számítanak, mintha a Szálláson lennének. Troll jelölőt nem lehet itt felhasználni. Ha a Terem meghódításra vagy eldobásra kerül, akkor a bennlévő Koboldok a Szállásukra kerülnek.

Pontot Adó Termek



Ibolya Csarnok

A Lila az idén a divat. Azaz elnézést, az „Ibolya”. Hívj át néhány barátot egy kis italozásra, mely közben megemlíted az újon-sült Szörnyeidet, akik véletlenül pont ibolyaszínűek. 2 pontot kapsz minden Ősgonoszért, és 1-1 pontot minden Baziliskusz és Szemmelverőért.

Harci Termek



A Káosz Terme

Lehet már találkoztál ilyen szobával, ahol a káosz totálisan legyőzte a rendet. Ebben a Teremben a Kalandozók egy kicsit megzavarodnak. Így a csapat 1 , 1 , 1 képességet veszít. (nincs hatása a képességre, mert a Bárdnak ez a káosz maximum egy hangosabb fogadónak felel meg). A Meghódítás során a Kalandozók egygel többet sérülnek. Ezt a sérülést más hatások nem felezhetik vagy duplázhathatják (azonban más, hozzáadódó hatások pl. az Edző terem képessége használható itt is).

Fejlesztett Járatok

A Fejlesztett Járat még mindig csak egy Járat. Azaz adózol utána, aranyat bányászatsz benne, illetve átalakíthatod Teremmé stb. Azonban van neki valami sajátos tulajdonsága is:



Fészter

Minden kapcsolódó Termelő Teremhez egygel kevesebb Kobold kell a működtetéshez. Ezt a kedvezményt azonban csak egyszer lehet használni fordulónként. Például ha egy Terembe 3 Kobold kellene, akkor a Második év során lehet használni egyszer, 2 vagy kétszer, 5 Koboldért. Több Teremben is lehet használni a kedvezményt ugyanabban a fordulóban. Nem lehet használni a kedvezményt az Edző Teremben (azonban a Mágikus Teremmel igen, ne kérdezd hogyan és miért).



Előcsarnok

Egy elegáns karosszék és egy egzotikus szőnyeg minden környező Teremnek emeli a fényét. A játék végén az Előcsarnok 1 pontot ér, illetve minden meg nem hódított, szomszédos Terem is.



Sötét Járat

„Hé! Ki oltotta el a fákyát? Öő, mi volt ez?”

Igen, a Kalandozóknak kisebb nehézséget okoz ennek a Járatnak a Meghódítása. Duplázd meg a Harci kártyán, nyomtatva található számát. Ez a duplázás csak a nyomtatott értékre vonatkozik, semmi más hozzáadandó extra sérülésre.



Titkos átjáró

Ez csak egy átjáró. De titkooooo! Így senki se tudja, hogy ott van. Azaz a Kazamata Minisztérium se tud róla, így adót se kell érte fizetni. Továbbá minden olyan hatás, ami a Járatok vagy Kazamata elemek számát határozza meg, az nem vonatkozik a Titkos átjáróra. A Kalandozók azonban rátalálnak (természetesen ők nagyon jók a titkos dolgok felkutatásában), viszont nem számít bele a végső pontozásba ügyse, így nyugodtan Meghódíthatják. Nem számít bele a Hadvezér titulusért való küzdelembe se (érthetetlen, de a Vájár fejedelmé titulusból se).

Fontos: Ez az egyetlen olyan Terem, amelyiknek még Meghódítva is van tulajdonsága (ezért van mindkét oldalára nyomtatva a képessége). A többi Terem elveszíti képességét, ha Meghódítják.



Mithrillér

Megütötted a főnyereményt! Az Arany bányászás akciónál 2 Koboldot is küldhetsz ebbe a Járatba aranyért. (mindegyikük 1-1 Aranyat hoz neked). Az itt bányászó Koboldok nem számítanak bele az Akciónál meghatározott limitbe. (a Mithrillér bányászat nem volt túl népszerű régebben, csak manapság lett felkapott és a Minisztérium nem írja át a törvényeit ilyen muló hóbort miatt). Példa: Ha az „I”-es akciót hajtod végre az Arany bányászásnál, akkor van 2 Koboldra engedélyed. De így tudsz 2 Koboldot bármelyik másik 2 Járatodba elküldeni, és további kettőt a Mithrillérhez. Minden Kobold 1 Aranyat termel neked.

A game by

Vlaada Chvátil

Illustration: David Cochard

Graphic design: Filip Murmak

Translation: Jason Holt

Fordította: Ryek

Szerkesztette: grafiction

Testers: Kreten, Vitek, dilli, Filip, Zuzka, Venca, Jéna, Marcela, Petá, Bára, Yim, Vytick, Paul, Jirka Bauma, Deli, David, Račka, Petr, Flygon, Yurri, Markéta, Fanda, Michal, Patrik, Mišo, Bobo, Nef, Šimunek clan, and other aspiring dungeon lords from Brno Boardgame Club, Spiel am See trip and various Czech and international gaming events.

Thanks to: Drew Sonnenberg, Chris Wilczewski and Matt Eyo-Tonks whose ideas were used for some of the new Special Event Cards. Your minds are twisted the right way, guys.

Special Thanks To: David for another load of amazing art, Jason for days and nights of creative translation, Paul for nice sneak previews, Filip for ... you know what, and all CGE people for the care Dungeon Lords and the expansion are getting.

© Czech Games Edition, October 2012, www.CzechGames.com

English-language distribution:
Z-Man Games, Inc., www.zmangames.com

Z-MAN
games

CGE
Czech Games Edition