

Cavern Tavern

Rules of Conduct



FINAL FRONTIER
GAMES

Bevezető

A háború sújtotta, hőstettek és legendás küldetések varázslatos földjén van egy zug, amit soha nem járt át az Öt birodalom között dúló folyamatos, véget nem érő háborúk dühe. Ezt a helyet, aminek neve Barlangi Kocsmá (Cavern Tavern) az Erősszirt-hegység egy árnyékos barlangjának mélyén éveken át a legnagyobb titok övezte.

A nem sokak által ismert kocsmában a látogatók kimondatlan fegyverszünetet kötöttek; nem számít, ki honnan jött és melyik birodalomhoz tartozik. De ez ne tévesszen meg barátom, ez nem egy biztos menedék! Ez az Északi Birodalom legveszedelmesebb helye, talán még magánál a csatátnél is veszélyesebb. A kocsmá az Öt birodalom legkeményebb és legaljasabb bűnözőivel van tele. A háborúból hasznot húzóknak itt bonyolítják piszkos üzleteiket, és ez rejti el a renegátokat a törvény elől. De hébe-hóba néhány eltévedt zsvány is idevetődik.

A kocsmát a valaha látott legcsúnyább és leghidegvérűbb törpe üzemelteti, aki nem hiába kapta a Rusnya becenevet.

Mindenki, aki Rusnyának dolgozik egy zavaros életet hagyott ott, útjuk végén pedig a kocsmá állt. A múltjukat jellemző állandó menekülés és rejtőzködés után menedéket keresnek a kocsmában, ahol Rusnya tárt karokkal fogadja, és egy jobb élet reményével kecsegteti őket. Aztán hamarosan megismerik Rusnya igazi természetét, de akkor már túl késő. Rusnya már a markában tartja őket.

De nem csak rossz dolgok történnek a Barlangi kocsmában. Vannak éjszakák amikor minden feledésbe merül, és csak a gyönyörű környezet számít. Az étel itt nagyon finom, és itt vannak a birodalom legjobb italai és koktélljai. Néha valaki rázendít egy nótára, a többiek pedig csatlakoznak. Ezek azok a pillanatok amikért érdemes a kocsmába látogatni.

Tehát barátom, most, hogy már ismered a kocsmát, mit fogsz tenni? Készen állsz életed legnagyobb kalandjára – és munkába állsz a kocsmában?



Játékelemek

1 játéktábla

1 szabályfüzet

6 játékos tábla



76 összetevők-kártya

- 6 ambróziakártya

- 6 sörkártya

- 6 elixírkártya

- 6 gyümölcskártya

- 6 gyógynövénykártya

- 6 likörkártya

- 6 mézsörkártya

- 6 nektárkártya

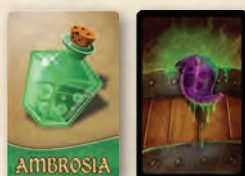
- 6 kőkártya

- 6 szeszkártya

- 6 szirupkártya

- 6 borkártya

- 4 varázsitalkártya



Néhány játékelemet nem
soroltunk itt fel.

Ezeket csak a
Titkos szoba kiegészítőben
kell használni (17. oldal).

48 rendeléskártya

6 karakterkártya

25 tárgykártya

15 Rusnya mondja kártya

13 titkosfeladat-kártya

20 Az Öt birodalom kártya
(csak szólómódban)

6 áttekintőkártya

18 fa elemek

- 6 bábu (egy minden színből)

- 6 pontjelző (egy
minden színből)

- 6 időjelző
(egy minden színből)

25 kocka

(4 minden színből, +1 fehér)

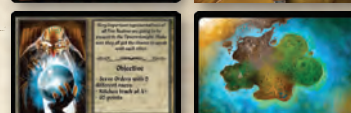
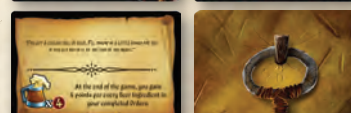
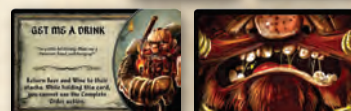
18 hírnév-kártya

(három minden színből)

12 bábumatricák

1 kezdőjátékos-jelző

1 óra



Hogyan nyerjünk

A *Cavern Tavern (Barlangi kocsmá)* játékot **10 fordulón** keresztül játszunk. Az utolsó forduló végén az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb **győzelmi pontja** van. Győzelmi pontokat a vendégek **rendeléseinek** elkészítésével, a **konyhai feladatok** és a **házimunka** teljesítésével, valamint **Rusnya titkos feladatainak** teljesítésével lehet szerezni.

A győzelmi pontokat a tábla szélén körbefutó pontozósávon jelöljétek.

Előkészületek

Játékos előkészületek

1. Minden játékos választ egy szint és egy karakterkártyát, amit a zöld használati ikonjával felfelé tesz le.
2. Minden játékos kap egy játékosablát.
3. Minden játékos kap egy bábut, egy időjelzőt és a színének megfelelő 4 kockát, amiket a játékosablájához mellé tesz.
4. Minden játékos kap a színében 3 hírnévjelzőt. Ezeket a Rusnya-, a konyha- és a házimunkasávra teszi a játékosabláján.
5. Minden játékos pontjelzője kerüljön a pontozósáv "0"-s mezőjére.
6. A kezdőjátékos-jelzőt annak adjátok, aki legutóbb résztvett egy kocsmai verekezésben, ha holtverseny lenne, akkor az kapja, aki a legrosszabb főnök.
7. A fehér kockát a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos kapja.

Kártyák előkészítése

1. Keverjétek meg a rendeléskártyákat, és tegyétek egy pakliba a játéktábla mellé.
2. Keverjétek meg a tárgykártyákat, és tegyétek egy pakliba a játéktábla mellé.
3. Keverjétek meg a titkosfeladat-kártyákat, és képpel lefelé osszatok egyet minden játékosnak. A megmaradt titkos feladatok képpel lefelé kerüljenek vissza a játék dobozába. Nem lesznek ebben a partiban felhasználva.
4. Keverjétek meg a "Rusnya mondja" kártyákat, és tegyétek egy pakliba Rusnya, a törpe irodájára.





Az összetevők előkészítése

1. Tegyétek a 13 összetevőkártya-paklit képpel felfelé a játéktábla mellé.
2. Minden játékos dobjon a saját 4 kockájával, és vegyen el az egyes dobásai értékével megegyező pincemezőknek megfelelő 1-1 összetevőkártyát, ami a saját kezdeti összetevőkpacklija lesz.

A játéktábla előkészítése

1. Húzzatok 6 rendeléskártyát, és tegyétek az Étkezde szabad mezőire ezeket.
2. Tegyétek az órajelzőt az Óra első fordulójára (este 10:00 órára).



Fontos fogalmak

Ezekkel a dolgokkal tisztában kell lenned, mielőtt tovább olvasol. Van néhány oldalhivatkozás, de nem kell előre olvasni.

Mezők és helyek

Ahogy a játékosok dolgoznak a kocsmában, gyakran kockákat kell tenniük különböző **mezőkre**.

Néhány mezőnél bizonyos **számú kockára** van szükség. Ezek bármilyen értékűek lehetnek.

Más mezőkre adott **kockaértékű** kockát vagy kockákat lehet csak letenni. A játékos bármennyi kockát letehet, de azok összértékének **pontosan** a megadott kockaértéket kell kiadnia.

Ahhoz, hogy kockát lehessen tenni egy mezőre, annak a **helynek** üresnek kell lennie. Ha egy játékos kockát tesz egy helyre, megszerzi a mező előnyeit, és feltölti a helyet.

Néhány mezőn csak egy hely van. Például a konyha összes mezőjén, és a házimunka elosztón csak 1 hely van.

Néhány mezőn több hely van, aminek a mennyisége a játékosok számától függ. Ezek a mezőkön minden hely egy bábut ábrázol, és azt a minimális játékoszámot, amikor az a hely nyitott.



A szükséges kockaérték

Például a pince minden mezőjén a következő mennyiségű hely van:

- 2 játékos: 1 hely
- 3 játékos: 2 hely
- 4 játékos: 3 hely
- 5-6 játékos: 4 hely





Rendelések és az összetevők

A kocsmá alkalmazottjaként a munkád a lehető legtöbb ital felszolgálása. Ehhez **rendeléskártyákra** lesz szükséged, amiket a megszerzett **összetevőkártyákkal** teljesítesz.

A rendelést és az összetevőket játékosáblád számokra kialakított mezőin tarthatod. A rendelések és az összetevők nyilvános információk.

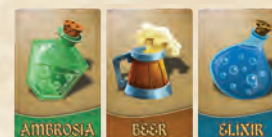
Nem szerezhetsz olyan összetevőkártyát, aminek a paklija elfogyott. Például, ha sörkártyát kéne kapnod, de a paklija elfogyott, akkor ezt nem kapod meg.

Mind az öt birodalomból érkeznek vendégek, hogy megízleljék az italokat és megkóstolják a helyi ételeket. Csakhogy a vendégek nem szeretnék órákat várni a rendeléseikre, és Rusnya nem akar elégedetlen vendégeket. Tehát **a lehető leggyorsabban kell teljesítened a rendeléseket**. Minél több fordulót vársz vele, annál kevesebb pontot kapsz – és ha túl sok fordulón át várakozol, akkor pontot vesztesz!

Rendelés



ÖSSZETEVŐK



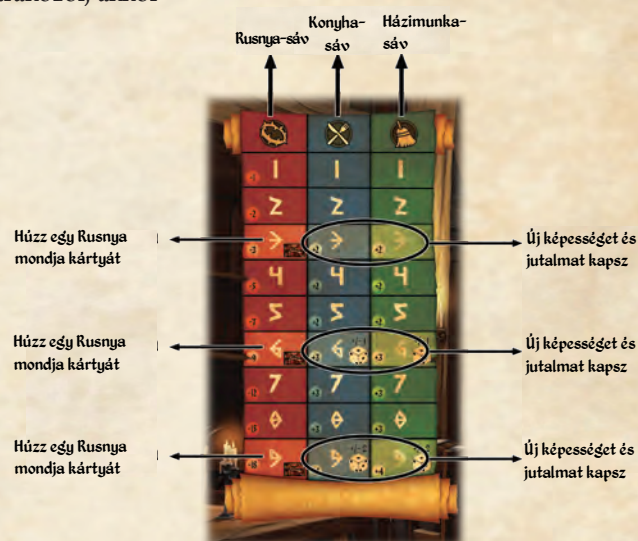
Pontok

Hírnev

A kocsmában fontos, hogy megőrizd jó hírneved. Hírnevedet a játékosábládon követed a **Rusnya-, a konyha- és a házimunkasávon**.

Előrelépni a Rusnya-sávon rossz dolog! Ha eléred a megjelölt mezőket, akkor behívatnak Rusnya irodájába, és húznod kell egy Rusnya mondja kártyát (lásd 15. oldal). Továbbá a játék végén pontokat vesztesz a Rusnya-sávon való előrelépésedtől függően.

A konyha- és a házimunkasávon jó dolog előrelépni, mivel így könnyebbé és értékesebbé válik a konyhai munka és a házimunka (lásd 15-16. oldal).



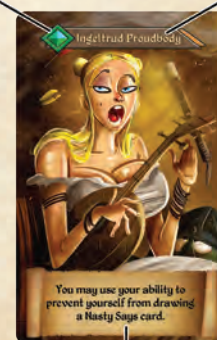
Karakterek

Minden játékos kap egy **karaktert**. Minden karakternek **saját képessége** van.

Karaktered képességét a játék alatt kétszer használhatod, és egy körben csak egyszer használhatod a képességét. Amikor először használod a képességét, fordítsd meg a karakterkártyádat, így a piros használati jel látszik. Amikor másodszor használod a képességét, dobd el a karakterkártyádat.

Használati jel

A karakter neve



Képesség



Egy forduló menete

Először mindenki dob a kockáival. Mindenki dob a négy színes kockájával, és az egyik játékos dob a fehér kockával is.

Ezután a kezdőjátékos-jelzőt birtokló játékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos végrehajtja körét. A játékosok nem passzolhatnak.

Ez addig folytatódik, amíg mindenki le nem teszi az összes kockáját vagy amíg senki sem tud már kockát letenni. Amikor már senki nem tud kockákat letenni, és az aktuális játékos befejezte a körét, akkor a forduló azonnal véget ér. Ekkor hajsátok végre a következőket:

- Az órajelző a következő fordulóra lép.
- Minden nyitott rendeléssel rendelkező játékos egy mezőt lefelé lép a Rusnya-sávon.
- Minden elfelejtett rendeléssel rendelkező játékos a rendelés piros mezőjének jobb oldalán lévő számmal egyenlő győzelmi pontot veszít, eldobja a rendeléskártyát, visszatesszi a bábuját a játékosátlájára, húz egy rendeléskártyát, amit az étkeзде üres mezőjére tesz.
- Minden játékos visszatesszi a kockáit a játékosátlájára.
- A legkevesebb győzelmi ponttal rendelkező játékos megkapja a fehér kockát. Holtverseny esetén a játékosrendben később sorra kerülő játékos kapja a kockát.

A nyitott rendelés az a játékosátlán lévő képpel felfelé fordított, még nem teljesített rendeléskártya. Az étkeздеben lévő rendelések nem nyitott rendelések.

Az elfelejtett rendelés egy olyan nyitott rendelés, ami annyi fordulón át nyitott maradt, amennyi a rendelés piros mezőjének bal oldali száma (a játékos időjelzőjét kell az órajelzővel összehasonlítani). A vendégnek elege lett a várakozásból, így a játékos pontot veszít. A bonyolult rendeléseket leadó vendégek hajlandóak kicsit várakozni, míg kiszolgálják őket, de ők sem várnak örökké.



Elfelejtett rendelés

Ha az *Ugráló gnóm* rendelésével 7 fordulót késel, akkor a vendég ott fogja hagyni a kocsmát; vesztesz 28 pontot - így akár negatív összesített pontszámod is lehet -, el kell dobnod a rendelést, és új nyitott rendelést kell tegyél az étkeздеbe.



Egy kör menete

A köröd alatt ezeket az akciókat hajthatod végre:

- Rendelés felvétele
- Tárgykártya kijátszása
- Kockák lerakása
- Rendelés teljesítése

Az akciókat bármilyen sorrendben végrehajthatod. De ha nincs nyitott rendelésed a forduló kezdetén, akkor az első köröd első akciójaként a rendelés felvételét kell végrehajtanod.

Ha vannak még letehető kockáid, akkor a Kockák lerakása akciót végre kell hajtanod a körödben. Ha nincs letehető kockád, attól még használhatod a többi három akciót.

Ezeket az akciókat bármennyiszer végrehajthatod, kivéve a kockák lerakását, amit körönként csak egyszer hajthatsz végre.

Rendelés felvétele

Vegyél el egy rendeléskártyát az étkezdéből, és tedd a játékosábládra. Ezután tedd a bábudat az üres étkezdemezőre, és tedd az időjelződet az óra aktuális fordulójára.

Maximum egy rendelésed lehet.

Ahelyett, hogy rendeléskártyát vennél el az étkezdéből, húzhatsz egyet a rendeléspakliból. Ilyenkor húzz egy kártyát a pakliból, és dobj el egy kártyát az étkezdéből. Ezután tedd a bábudat az üres étkezdemezőre, és tedd az időjelződet az óra aktuális fordulójára.



Tárgykártya kijátszása

Válassz ki egy kezeden lévő tárgykártyát, hajtsd végre, majd dobd el. Akár az adott körben szerzett tárgykártyát is felhasználhatod.

Maximum három tárgyat lehet.

Kockák lerakása

Válassz egy kocsmamezőt, és tedd rá az előírt kockát, ezután megkapod a mező jutalmát. A kocsmamezők részletes leírását a 11. oldalon találjátok.

Ahhoz, hogy egy mezőre kockát tethess, kell lennie ott egy üres helynek. Amikor kockát teszel egy helyre, akkor az foglalttá válik.

A mezők és helyek részletes leírásához olvassátok el az 5. oldalt.





Rendelés teljesítése

A rendelés teljesítéséhez add le a rendeléskártyán felsorolt összetevőket, ezek az összetevők visszakerülnek saját paklijukba. Amikor teljesítesz egy rendelést, hajtsd végre a következőket.

Pontszerzés. Nézd meg, hány forduló telt el a rendelés felvétele óta, hasonlítsd össze az órajelzőt az órán lévő időjelződdel.

- Ha egyetlen forduló sem telt el, akkor a rendeléskártya tetején látható pontokat kapod meg.
- Ha eltelt valamennyi forduló, akkor a rendeléskártya jobb oldalán felsorolt pontokat kapod. A bal oldali szám az eltelt fordulók száma, a jobb oldali szám a rendelésért járó pontok.

Előmenetelsáv. Ha a rendelésen van konyhajel vagy házimunkajel, akkor a hírnévjelződdel egy mezőt lefelé léphetsz a konyha-, illetve a házimunkasávon.

Kártyacsere. Fordítsd képpel lefelé a rendeléskártyát, és tedd a játékosábládra. Ez nálad marad a játék végéig. Tedd vissza a bábudat és az időjelződet a játékosábládra, és tegyél egy új rendeléskártyát az üres étkezdemezőre.

Az 5. forduló során (23.20) felvetted az Ugráló gnóm rendelését, és időjelződet az óra aktuális fordulójára tetted. A 7. fordulóban teljesítetted a rendelést (12.00), tehát két fordulóval később. Az Ugráló gnóm rendeléskártyáján az áll, hogy +2/15, tehát ha két körrel később teljesítetted a rendelést, akkor 28 helyett 15 pontot kapsz.

Amikor teljesítesz egy rendelést, nem kell újat elvenned a következő forduló kezdetéig. A stratégia része úgy elvenni egy rendelést, hogy azt gyorsan tudd teljesíteni. Elvehetsz egy másik rendelést egy rendelés teljesítése után, de ha nem teljesítetted ugyanabban a fordulóban, nem kapsz érte annyi pontot. Bölcsezen tervezd meg lépéseidet!



A játék vége

A játék a 10. forduló után véget ér. Ilyenkor a játékosok győzelmi pontokat kapnak és veszítenek a következők szerint:

- A játékos a Rusnya-sávjának az aktuális mezőjén látható pontokat elveszti.
- Ha nincs a játékosnak nyitott rendelése, 1 pontot kap minden egyes nála lévő összetevőért. Ha van nyitott rendelése, akkor azt dobja el. Ezen rendelés miatt nem veszít pontokat, de ilyenkor nem kap pontokat a nála lévő összetevőkért.
- Ha a játékosnak van egy nem teljesített Rusnya mondja kártyája, 10 pontot veszít.
- A játékos pontokat kap a titkosfeladat-kártyák teljesítéséért (14. oldal).

Holtverseny esetén a Rusnya-sávon közülük a kevesebb pontot veszítő játékos győz. Ha még mindig döntetlen, akkor a több rendelést teljesítő játékos győz. Abban a valószínűtlen esetben, ha még mindig holtverseny van, mindkét játékos győz.

Példa forduló

Először mindenki dob a kockáival. Norbi dobása: "2, 3, 5, 5". Detti dobása: "1, 1, 3, 4, 6". Ildi dobása: "1, 3, 4, 5". Zsolt dobása: "1, 3, 6, 6". Detti dob a fehér kockával, mert az előző forduló végén neki volt a legkevesebb pontja.

A kezdőjátékos-jelző szerint Norbi kezd. Már van egy nyitott rendeléskártyája, ezért nem vehet el másikat. A 2-es kockáját a „Szirup/ szörp vagy kő” pincmezőre teszi, hogy elvegyen egy szirupkártyát. Már csak a szirup hiányzott a nála lévő rendelés teljesítéséhez, így most teljesíti a rendelést. Először visszateszi az összetevők mindegyikét a saját paklijába. Mivel az előző fordulóban vette fel a rendelést, egy fordulót késett, ezért a kártya +1-es mezőjén látható pontokat kapja. Ezután visszateszi a bábuját és az időjelzőjét a játékosablájára, képpel lefelé fordítja a rendelést, majd húz egy rendeléskártyát a pakliból, amit az üres étkezdemezőre tesz.

Dettinek szintén van egy nyitott rendeléskártyája. Sok összetevő hiányzik még a teljesítéséhez, ezért a 4-es kockát a „Bor vagy elixír” pincmezőre helyezi, és elvesz egy borkártyát.

Ildinek szintén van egy nyitott rendeléskártyája. Az 5-ös és az 1-es kockáját a „Likőr vagy szesz” pincmezőre helyezi, és elvesz egy likőrkártyát. Kijátssza az „Erősszirt pohara” tárgykártyát, hogy ellopjon egy összetevőt, és elvesz Norbitól 1 ambróziát.





Zsolt elvesz egy rendelést.



Majd leteszi a bábuját.



és leteszi az időjelzőjét.



Zsoltnak nincs nyitott rendeléskártyája, ezért első akciójával fel kell vennie egy rendelést. Elvesz egy rendeléskártyát az étkezdéből, bábuját az üres étkezdemezőre teszi, és időjelzőjét pedig az óra aktuális fordulójára. Ezután az összes kockáját $(1+3+6+6=16)$ a „Tetőjavítás” feladatra teszi. Kap egy bort és 6 pontot. 1 összetevőt erőszakkal elcserélhet egy másik játékoskal, Ildit választja, ad neki egy bort, és elvesz tőle egy ambróziát.

Zsolt köre véget ér, az óramutató járása szerint haladva Norbi folytatja a játékot, neki van még három kockája, majd Detti jön, és így tovább. Valamivel később Ildi leteszi az utolsó kockáját, a többiek már mind letették kockáikat, így a forduló Ildi köre után azonnal véget ér.

A kocsmá részei

A kocsmában hat helyszín van: az étkeзде, a pince, a konyha, a házimunka elosztó, Rusnya, a törpe irodája és a varázsló műhelye. Az étkeзде kivételével mindenhol kockákat kell letennetek, hogy a helyszínmezők jutalmát megkaphassátok.

Étkeзде

Az étkeздеben ücsörögnek és mulatnak a vendégek. Itt hat asztalmező van a rendelések számára.

Pince

Egy pincemező használatához a megadott kockaértéket kell letenned, ezt az értéket a pincemező alsó felének közepén, a szürkésfehér négyzetben láthatod. (Mivel kockaértéket kell kirakni, így pl. a 6-os likőr vagy szesz pincemezőn egy 5-ös és egy 1-es kocka **együttes** lerakásával is megszerezheted az egyik összetevőt. Ilyenkor a 2 (vagy több) kockát egymásra kell tenni, egy helyet foglalnak csak el. Lásd 10. oldal, Példa forduló, Ildi akciója.)

Egy pincemező használatakor a felsorolt összetevők egyikét kapod meg. Például nem vehetsz el szirupot és követ is, amikor a második mezőre teszel kockát.

Minden pincemezőn 4 különböző számozású hely van, amik a játékosok számától függően érhetőek el.

Gyümölcs vagy gyógynövény (1): Kapsz egy gyümölcs- vagy egy gyógynövénykártyát.

Szirup vagy kő (2): Kapsz egy szirup- vagy egy kőkártyát.



Mézsör vagy nektár (3): Kapsz egy mézsör- vagy egy nektárkártyát.

Bor vagy elixír (4): Kapsz egy bor- vagy egy elixírkártyát.

Ambrózia vagy sör (5): Kapsz egy ambrózia-vagy egy sörkártyát.

Likőr vagy szesz (6): Kapsz egy likőr- vagy egy szeszkarlyát.



Konyha

Egy konyhamező használatához a megadott kockaértéket kell letenned, ezt az értéket a konyhamező jobb alsó részén, a szürkésfehér négyzetben láthatod. Amikor konyhamezőt használsz, hírnévjelződ lefelé lép egyet a konyhasávon. Minden konyhamezőn egy hely van.

Ebédkészítés Rusnyának (7): Kapsz egy gyógynövényt, a kezdőjátékos-jelzőt és 2 pontot.

Hússütés (9): Kapsz egy szirupot és 3 pontot.

Sárkánytojásfőzés (11): Kapsz egy nektárt és 4 pontot.

Mosogatás (13): Kapsz egy elixírt és 5 pontot.

Hús összevágása (15): Kapsz egy sört, tegyél vissza egy összetevőkártyát a paklijába, vegyél el egy összetevőkártyát a varázssital kivételével bármelyik pakliból, és kapsz 6 pontot.

Vacsora felszolgálása (17): Kapsz egy mézsört, lopj el egy összetevőkártyát egy általad választott játékostól, és kapsz 7 pontot. Varázssitalt nem lophatsz.



Házimunka elosztó

Egy házimunkamező használatához a megadott kockaértéket kell letenned, ezt az értéket a házimunkamező jobb alsó részén, a szürkésfehér négyzetben láthatod. Amikor egy házimunka mezőt használsz, hírnévjelződ lefelé lép egyet a házimunkasávon. Minden házimunkamezőn csak egy hely van.

Asztalok letörlése (8): Kapsz egy gyümölcsöt és 2 pontot.

Felmosás (10): Kapsz egy követ és 3 pontot.

Szobák előkészítése (12): Kapsz egy ambróziát és 4 pontot.

Favágás (14): Kapsz egy likőrt és 5 pontot.

Tetőjavítás (16): Kapsz egy bort, adj oda egy összetevőt egy másik játékosnak és vegyél el egy összetevőt ugyanettől a játékostól, akár varázssital kártyát is, és kapsz 6 pontot is.

Vendégek szórakoztatása (18): Kapsz egy szeszt, egy tetszőleges összetevőt a pincéből, és 7 pontot.



Rusnya, a törpe irodája

Ahhoz, hogy használhasd a Rusnya, a törpe irodája mezőt, **egy tetszőleges kockát** kell letenned.

Beszélgetés Rusnyával: Tegyél le 1 bármilyen kockát, lépj egy mezőt feljebb a hírnévjelződdel a Rusnya-sávodon, és válaszd ki egyik ellenfeled, és lépj a hírnévjelzőjével egy mezőt lefelé az ő Rusnya-sávján.



Varázsló műhelye



Ahhoz, hogy használhasd valamelyik Varázsló műhelye mezőt, a mezőnél **megadott mennyiségű kockát** kell letenned.

Rendelés cseréje: Tegyél le **1 bármilyen kockát**, majd dobj el 1 rendeléskártyát az étkezdéből. Ezután húzz 3 rendeléskártyát, ebből egyet tegyél az üres étkezdemezőre, a másik kettőt pedig tedd vissza a rendeléspakli aljára.

Tárgy: Tegyél le **2 bármilyen kockát**, és húzz 3 tárgykártyát, tarts meg egyet, a másik kettőt pedig keverd vissza a pakliba. Ha a tárgypakli elfogy, keverjétek meg a dobott lapokat új húzópaklit képezve belőlük.

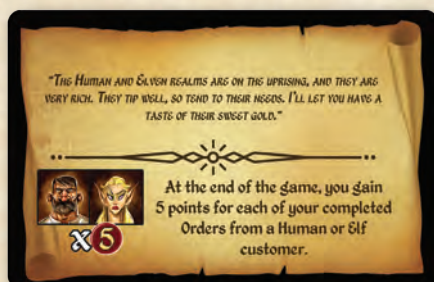
Varázsital: Tegyél le **3 bármilyen kockát**, kapsz egy varázsitalkártyát, és húzz egy tárgykártyát.

Egy rendelés teljesítésekor visszatehetsz egy varázsitalkártyát a húzópaklijába, ezzel a rendelés egyik összetevőjét helyettesíted (dzsókerösszetevő). Bármennyi varázsitalkártyát visszatehetsz egyszerre.

A rendeléshez két sörkártya kell. Eszter a rendelés teljesítésekor visszatesz egy sörkártyát, és egy varázsitalkártyát a megfelelő paklikba.

Rusnya titkosfeladat-kártyái

Amikor Rusnya, a törpe felhagyott az aranyásással, ugyanabban a barlangban nyitotta meg kocsmáját. Mind az Öt birodalomból érkeznek a Barlangi kocsmába kalandorok, hogy megízleljék az itt felszolgált különleges italokat. A kocsmá sikeres működése Rusnya irányításán múlik, aki olyan feladatokat ad alkalmazottainak, amik biztosítják a kocsmá csúcsformáját.



Minden titkosfeladat-kártya az adott feltételek teljesülése esetén győzelmi pontokat ad a játék végén. Tartsd titokban a feladatod! Senki sem szeretné, ha a többi játékos szabotálná.

Néhány titkosfeladat-kártya előírja, hogy egy bizonyos **fajhoz** tartozó vendég rendelését teljesítsd. A rendelő faja szerepel a rendeléskártyán.

Fontos megjegyzés: a zöld elf és az elf két külön fajnak számít!



Hírnévsávok

Rusnya-sáv

A Rusnya-sáv Rusnya, a tulajdonos figyelő tekintetét jelképezi, mutatja mennyire elégedett veled Rusnya.

A Rusnya-sávon kétféleképpen léphetsz:

- Amikor a forduló kezdetén van nyitott rendelésed, lefelé lépsz hírnévjelződdel a Rusnya-sávodon.
- Ha kockát teszel Rusnya, a törpe irodájába, hírnévjelződ egyet felfelé lép a Rusnya-sávodon, miközben az általad bemártott játékos hírnévjelzője egy mezőt lefelé lép a Rusnya-sávján.

A játék végén a Rusnya-sávon elfoglalt meződön megadott mennyiségű pontot vesztesz. De ez még nem minden. Időről időre hívatnak Rusnya irodájába – és ezek a látogatások egyáltalán nem kellemesek.



Rusnya-sáv



Rusnya mondja kártyák

Ha eléred a Rusnya-sávod 3-as, 6-os vagy 9-es mezőjét, hívatnak Rusnya irodájába: húzz egy kártyát a Rusnya mondja pakliból, olvasd fel hangosan, majd tedd játékos táblád Rusnya mondja mezőjére.

Amíg van a játékos táblád egy Rusnya mondja kártya, addig csak a pincébe, a varázsló műhelyébe és Rusnya, a törpe irodájába tehetsz kockákat (kivéve, ha a Rusnya mondja kártya mást követel meg tőled).

Amikor teljesíted Rusnya kívánságát, ami a Rusnya mondja kártyádon szerepel, dobd el a kártyát. Egy időben több Rusnya mondta kártyád is lehet.

Ne húzz Rusnya mondja kártyát, ha olyan Rusnya jelű mezőre lépsz, amin már jártál, vagy ha a 10. fordulóban lépsz Rusnya jelű mezőre.

Konyhasáv

A konyhasáv a konyhában szerzett tapasztalataidat jelképezi, amikre a mosogatás, a vacsora felszolgálása és a reggeli elkészítése során teszel szert. Minél tapasztaltabbá válsz, annál nagyobb jutalomban részesülsz.

- **3. mező:** Amikor konyhai feladatot látsz el, 2-vel több pontot kapsz.
- **6. mező:** Egyrészt ha konyhai feladatot látsz el, 3-mal több pontot kapsz. Másrészt 1-gyel növelheted vagy csökkentheted az egyik olyan kockád értékét, amit egy konyhamezőre teszel (például egy 3-ast 2-esre vagy 4-esre fordíthatsz).
- **9. mező:** Egyrészt ha konyhai feladatot látsz el, 4-gyel több pontot kapsz. Másrészt 1-gyel vagy 2-vel növelheted vagy csökkentheted az egyik olyan kockád értékét, amit egy konyhamezőre teszel (például egy 3-ast 1, 2, 4 vagy 5-ös értékre fordíthatsz).

Ezeket a jutalmakat akkor nem kapod meg, ha konyhajeles rendelést teljesítesz.



Konyhasáv

Házimunkasáv

A házimunkasáv a házimunka terén szerzett tapasztalataidat jelképezi, ezekre a favágás, felmosás, asztaltörlés során teszel szert. Minél tapasztaltabbá válsz, annál nagyobb jutalomban részesülsz.

- **3. mező:** Amikor házimunkát végzel, 2-vel több pontot kapsz.
- **6. mező:** Egyrészt ha házimunkát végzel, 3-mal több pontot kapsz. Másrészt 1-gyel növelheted vagy csökkentheted az egyik olyan kockád értékét, amit egy házimunkamezőre teszel (például egy 3-ast 2-esre vagy 4-esre fordíthatsz).
- **9. mező:** Egyrészt ha házimunkát végzel, 4-gyel több pontot kapsz. Másrészt 1-gyel vagy 2-vel növelheted vagy csökkentheted az egyik olyan kockád értékét, amit egy házimunkamezőre teszel (például egy 3-ast 1, 2, 4 vagy 5-ös értékre fordíthatsz).

Ezeket a jutalmakat akkor nem kapod meg, ha házimunkajeles rendelést teljesítesz.



Házimunkasáv

Megjegyzések a hivatalos FAQ alapján a konyha- és a házimunkasávval, és a kockaérték változtatással kapcsolatban.

1. Mindkét sávon a sávjutalmat akkor kapod meg, ha egy konyha ill. házimunka teljesítése előtt már az adott mezőn állsz. A sorrend mindig a következő: lehetséges módosító használata, munka elvégzése, adott munka jutalmának megszerzése, majd az adott sávon egy mezővel lefelé tolás. Ezért pl. ha a fentebb látható házimunkasáv 2-es során áll a jelződ, és elvégzel egy házimunkát, akkor megkapod a házimunkamezőn látható jutalmat, majd a házimunka elvégzéséért a sáv 3. mezőjére kerül a jelződ. Így már ha legközelebb ismét egy házimunkát végzel el, akkor az adott házimunka jutalom pontértéke 2-vel több lesz.
2. Mindkét sávon a 6. mező elérése után már kockaértéket is tudsz módosítani. Azonban nagyon fontos, hogy csak az adott típusú mezőre rakáskor tudsz ezzel a módosítóval élni.
3. A kockaérték módosítása (ez igaz a Titkos szoba kiegészítő módosító jelzőjére is):
 - a) A kockát nem lehet körbetekerni, azaz 6-os-ról 1-esre vagy 1-esről 6-osra módosítani.
 - b) Megengedett a kockaértéket 6-ról 7-re növelni.
 - c) Több módosítót is fel lehet egy kockára használni, így például 3 módosító használatával egy kocka 6-os értékét lehet 9-re növelni vagy akár 3-ra csökkenteni.



A titkos szoba – kiegészítő

Az Öt birodalomban dúló háborúk alatt a Barlangi kocsmá számos homályos gyűlésnek ad otthont. Néhány vendég nem szeretné üzletét a nyilvánosság előtt bonyolítani – inkább egy csendes zugra vágyik.

Ekkor jön Mrs. Rusnya, hogy megmentse a napot, és csatlakozik a Barlangi kocsmához. Ő üzemelteti a titkos szobát, de tulajdonképpen nem más, mint egy újabb főnök. De ne rezelj be! Most Rusnya az aki fél, hiszen párja igencsak rövid pórázon tartja.

Mrs. Rusnya új pénzkereseti lehetőséghez juttat, számíthatsz rá, ha összebalhézol Rusnyával, és segít rendeléseid és feladataid teljesítésében!

Játékelemek

- 1 titkosszobatóbla
- 21 feladatkártya
- 30 módosító jelző
- 24 italjelző
- 21 Mrs. Rusnya jelző



Előkészületek

Képpel lefelé keverjétek össze az italjelzőket és a Mrs. Rusnya jelzőket titkos készletnek. Ha szeretnétek, tegyétek egy nem átlátszó pohárba vagy egy zsákba.

Tegyétek a titkosszobatóblát képpel lefelé a fő játéktábla mellé.

Tegyétek a módosító jelzőket a titkosszobatóbla mellé.

Keverjétek meg a feladatkártyákat, és a paklit tegyétek a titkosszobatóbla közelébe.



A játék menete

A negyedik forduló kezdetén (23.00) kinyílik a titkos szoba: fordítsátok képpel felfelé a titkosszobatalát, húzzatok 3 feladatkártyát, és tegyétek a kártyákat a titkos szoba üres mezőire. Majd húzzatok 3 jelzőt a titkos készletből, és tegyetek egyet-egyet képpel felfelé minden feladatkártyára.

Minden feladatkártyán szerepel a teljesítéséhez szükséges kockaérték, a feladat típusa (konyhai, házimunka vagy egyik sem), és a jutalom. Ezeket a feladatokat a konyhai és a házimunka feladataival azonos módon lehet teljesíteni. A feladatkártyákon csak egy hely van.

Amikor teljesítesz egy feladatkártyát, megkapod a jutalmát, és elveszed a rajta lévő jelzőt, és a feladatnak megfelelő sávon is lépsz egyet, mint ahogy a konyhai vagy házimunkamezők feladatainál tennéd.

Amikor a forduló véget ér, tedd a teljesített feladatkártyáidat a játékosablákra. Ha 3-nál több feladatkártyád van, dobj el annyit, hogy a számuk 3-ra csökkenjen. Ezután húzzatok feladatkártyákat, tegyétek képpel felfelé a titkos szoba üres mezőire, és tegyetek egy-egy jelzőt minden kártyára a titkos készletből.

Amíg egy feladatkártya a játékosabládon van, azt a szokásos módon kockák lerakásával teljesítheted. Senki más nem tehet a kártyáidra kockákat.

Módosító jelzők

Egy módosító jelző eldobásával 1-gyel növelheted vagy csökkentheted az egyik kockád értékét. A 6-ost nem fordíthatod 1-esre, és az 1-est sem 6-osra. Több módosító jelzőt is eldobhatsz, hogy a kockák értékét többször is megváltoztasd.

Italjelzők

Az italjelzők olyanok, mint a rendelések, de ha teljesítesz egyet, azért mindig 2 győzelmi pont jár, és nincs időkorlát.

Amikor teljesítesz egy italjelzőt, tedd vissza a felsorolt összetevőkártyákat, megkapod a megadott pontokat, ezután dobj el az italjelzőt. Az italjelzők nem befolyásolják a titkos feladatokat.

Dettinek van egy sörjelzője. Visszatesz egy sörkártyát a pakliba,
és eldobja a sörjelzőt, ezért 2 pontot kap.

Mrs. Rusnya jelzők

Ha Rusnya mondja kártyát kéne húznod, eldobhatsz 3 Mrs. Rusnya jelzőt, hogy elkerüld a kártyahúzást.

A játék végén 1 győzelmi pontot kapsz minden egyes Mrs. Rusnya jelzőért.

Rusnya mondja kártyák

Attól, hogy van Rusnya mondja kártyád, még tehetsz kockákat a titkos szoba mezőire.

Mrs. Rusnya mező

Ahhoz, hogy használhasd a Mrs. Rusnya mezőt, egy tetszőleges kockát kell letenned a mezőre.

Beszélgetés Mrs. Rusnyával: Tegyél le 1 bármilyen kockát, és kapsz 2 módosító jelzőt.



Szólójáték

A szólójáték előkészületei azonosak a több játékos játék előkészületeivel a következő módosításokkal:

- Ne használd a titkosfeladat-kártyákat és a karakterkártyákat.
- A fekete tartozékokat használd – bábu, kockák és jelzők.
- Tegyél félre az összes többi színből egy-egy kockát: fehér, sárga, kék, zöld, piros és lila. Ezek lesznek az **Automata kockái**. (A lila kockát csak akkor használd, ha a titkos szoba kiegészítővel játszol.)
- Vedd ki a tárgypakliból a következőket: *Homokóra*, *Kalapács*, *Karperec*, *Sárkánykarom*, *Erősszírt pohár*, *Törpe bögre*, *Lóhere*.

A szólójáték menete

Hagyj figyelmen kívül minden szabályt, ami a másik játékosra hivatkozik. Ha összetevőt kéne adnod, lopnod vagy kereskedned kéne egy másik játékosal, akkor a készletet használd hozzá.

A forduló kezdetén dobj az Automata összes kockájával, majd tedd le a kockákat a következő részben megadottak szerint, ezáltal ezeket a mezőket blokkolja a többi kocka számára. Miután letetted az Automata kockáit, dobj a saját kockáiddal, és hajtsd végre az akciókat a szokásos módon. A forduló végén dobd el az Automata fehér kockája alatt lévő rendelést, és húzz egyet a helyére.

Az Automata kockák lerakása

Fehér kocka: Az étkezde egyik rendelését blokkolja, az 1-es van bal fent, és a 6-os jobbra lent. Ha a dobott rendelésmezőn bábu áll, akkor a kockát egy mezővel jobbra tedd le; ha ez a jobb szélső mező, akkor egygyel balra tedd le.

Az automata kockalerakás





Sárga kocka: Egy pincemezőt blokkol, az 1-es van balra fent, a 6-os van jobbra lent.

Kék kocka: Egy konyhamezőt blokkol, az 1-es van balra fent, a 6-os van jobbra lent.

Zöld kocka: Egy házimunkamezőt blokkol, az 1-es a balra felső mező, a 6-os a jobbra alsó mező.

Piros kocka: Egy mezőt blokkol a Varázsló műhelyében vagy Rusnya, a törpe irodájában.

1–2: A tárgymezőt blokkolja a Varázsló műhelyében.

3–4: A varázssitalmezőt blokkolja a Varázsló műhelyében.

5: A rendelés csere mezőt blokkolja a Varázsló műhelyében.

6: A Rusnya, a törpe irodáját blokkolja, lépj 1 mezőt lefelé a hírnévjelződdel a Rusnya-sávodon.

Lila kocka: Egy mezőt blokkol a titkos szobában. Amíg a titkos szoba nincs nyitva, addig ne dobj ezzel a kockával.

1–3: Egy feladatkártyát blokkol a titkos szobában, az 1-es a bal szélső, és a 3-as jobb szélső. A forduló végén dobd el a blokkolt feladatkártyát a rajta lévő jelzővel együtt, és húzz a helyére egy újat.

4–6: A Mrs. Rusnya mezőt blokkolja.





Győzelmi feltételek

A Barlangi kocsmá szőlőjátékát játszhatod standard játékmóddal és sztori játékmóddal.

Standard játékmód

A kocsmában ezen a csendes estén csak te és Rusnya látjátok el a vendégeket. Teljesítened kell az aznapi kvótát, különben Rusnya keres valakit a helyedre.

A standard játékmódnál akkor győzöl, ha legalább 80 győzelmi pontot gyűjtesz a játék végére.

Sztori játékmód

A varázsló álma

Egy reménysugár tűnik fel az Öt birodalomra borult sötét égbolton. A béke esélyének illata járja át a levegőt. A varázsló megpillantotta a jövőt kristálygömbjében, és ő már tudja mit kell tenni, hogy mindez létrejöjjön.

De a béke gondolata nem mindenkit tölt el boldogsággal. Vannak, akik mások nyomorából élnek, mint Rusnya, a törpe, aki vagyonát a folyamatos háborúnak köszönheti. Szerencsére a Barlangi kocsmá alkalmazottai mind a varázsló oldalán állnak. Szeretnének segíteni a küldetés teljesítésében, és mindezt Rusnya orra alá dörgölni.

Vajon megteszik?

A sztori játékmód azonos a normál játékkal, a győzelmi feltételeket kivéve.

A játék kezdetén keverd meg a feladatkártyákat (az Öt birodalom kártyákat), és húzz egyet. Ez a kártya a vendégek egy adott fajtát jelöli ki, őket kell kiszolgálnod, vacsorát felszolgálnod nekik, szükségleteiket kielégítened, így segítesz a varázslónak Rusnya figyelő tekintete alatt. **A kártyán látható célkitűzés adja meg a minimális feltételét a feladat teljesítésének.**

Példa egy feladatkártyára:



Köszönet

Paul Kellett
Timothy Duffield
Rusty Suhr
Tobias Ander
Uffe Vind
James Holzhauer
Raf (Gravata) Elen
Lone Lekgolo
Larry Harala
Nick & Mindy Johnson
Joe Anders
Martin Margosiak
tale
Darko Gacov
Andrew LaCortiglia
ShadowCon
Michael Schneider
Jeffrey M. LaCortiglia
Andrew Schroettner
Sean "Winterstoirm" Quilty
Alan Przybyla
Sonny Scott
Christopher Sudweeks
Joshua Lee Schauer
Jason Pollard
Savadge Dragon Games
Matthew "Firestorm" Reiss

Meredith Schwall
Arsan Buffin
Chris Britton
Paw Halse
Jacob Unwin
Michael G.Cooper
@garygnw
Jason Kapalka
Colin Alsbury
Travis Braid
Geff egy igazi VikingZ
"Ellende" Ellen Groeneveld- v.d. Dool
Tantrum House
és az összes Kickstarter backkelőnknek.

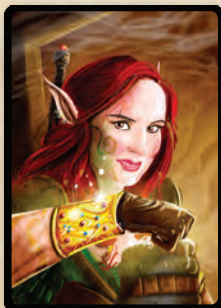
Külön köszönet az alábbiaknak:

Aleksandar Gucinovski, Milorad
Krstevski, Juliane Petrovska,
Ilija Stankovski,
Zeljko Radisic,
Mario Orlik,
Darko Livrinski,
Marija Livrinski,
Goran Dimitrievski Goblin Games
és az összes játéktesztelőnknek.



Stáblista

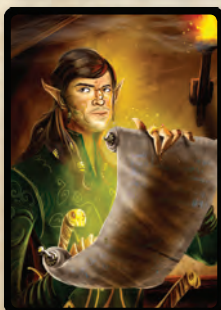
Játéktervezők és fejlesztők



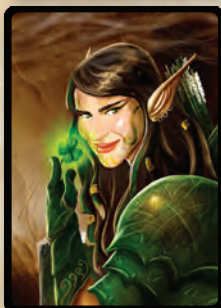
Ivana Krstevska



Vojkan Krstevski



Toni Toshevski



Maja Matovska

Illusztrátor

Mihajlo Dimitrievski – The Mico

Grafikai tervezés:

Vojkan Krstevski

Szabályfüzet szerkesztő:

Joshua Yearsley

Szabályfüzet kinézet:

Bojan Ivanovic (brigada.mk)

Magyar fordítás:

Trew és Dunda



Szeretnél többet megtudni a Barlangi kocsmá mögötti világról?

Keresd fel a finalfrontiergames.com-t és olvasd el az Öt birodalom történetét.

