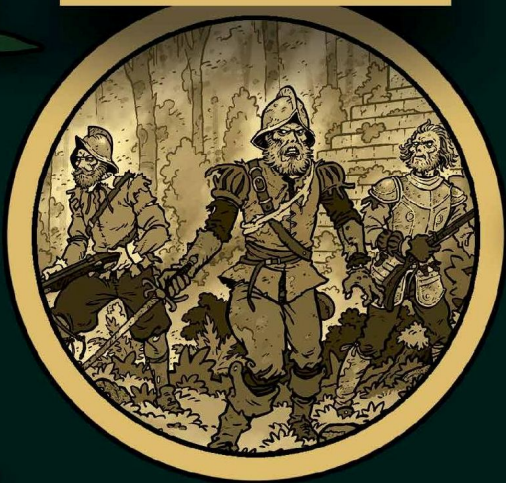


THE LOST EXPEDITION

THE FOUNTAIN OF YOUTH

& OTHER ADVENTURES



AN EXPANSION FOR THE GAME BY

PEER SYLVESTER

ILLUSTRATED BY GAREN EWING

ÜDVÖZLÜNK ÚJRA A DZSUNGELBEN...

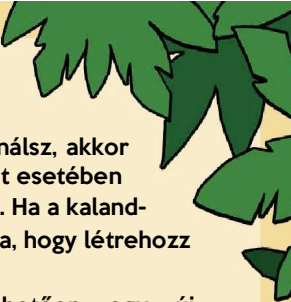
Az Ifjúság forrása és más kalandok kiegészítőben ott folytatod az utad a dzsungelben, ahol az *Elveszett expedíció* játékban elkezdted.

Ez a játék négy kiegészítővel bővíti az alapjátékot: „A forrás”, „A jel”, „A hegy” és „Az új barátok”.

Ezeket külön-külön vagy bármilyen kombinációban együtt is használhatjátok, hogy a játékok minél változatosabb legyen.



A TÚLÉLÉS SZABÁLYA



Ha egy, vagy több kiegészítőt használsz, akkor a szóló és a kooperatív játékváltozat esetében a túlélés szabályát kell alkalmaznod. Ha a kalandkártyák paklija kifogy, ne keverd újra, hogy létrehozz egy új húzópaklit.

Ha egy kártyahatásnak köszönhetően egy új kalandkártyát kell az ösvényhez adnod, és a húzópakli elfogy, akkor a játékosok azonnal vesztenek.

Amennyiben nincs elegendő kártya a játék végére, hogy minden játékosnak teljes legyen a kezében tartott lapjainak a száma, akkor nézd meg, hogy van-e elégséges kalandkártya egy reggeli kirándulás lejátszásához (a két játékos változatban három kalandkártya játékosonként, egyéb esetben két kártya játékosonként). Ha van, akkor oszd ki egyformán a maradék kártyákat amennyire lehetséges és játsszátok ki egy reggel fázisában.

A reggeli túra végére, ha nem értek be „Z” elveszett városába, akkor elbuktok. Ha nincs meg az elégséges számú kártya a reggel fázis befejezéséhez, akkor azonnal elvesztitek a játékot.



A FORRÁS

A 16. század végén, Francisco de Orellana vezetésével egy csapat hódító indult az Amazonas mélyére, keresve valami varázslatosat - egy természetfeletti forrást, ami életerőt ad. Magabiztosak és rendíthetetlenek voltak az örökkévalóság ígérését keresve. „Az ifjúság forrásának” nevezték, de olyanok voltak, mint az állhatatosság bolondjai. Bár a legendák örök életet ígértek, és nem szóltak semmit az örök ifjúságról. Azok a tekeredő alakzatok, amik még mindig a dzsungelben kísértettek, féltve őrizték a forrást. Nem szívesen fogadták a betolakodókat...

Ezzel a kiegészítővel a játék nehézségét növelhetitek azzal, hogy új kalandkártyákat adtok a kalandkártya paklihoz, amik vérszomjas, halhatatlan hódítókat tartalmaznak. Azt javasoljuk, hogy kombináljátok az *Új barátok* kiegészítővel, vagy ha mégis egy keményebb kihívást szeretnétek, egyszerűen add hozzá magában ezt a kiegészítőt.



JÁTÉKTARTOZÉKOK

12 kalandkártya

56.5

THE FOUNTAIN

*A kiegészítő kalandkártyái a szám mögötti
koponyáról azonosíthatók.*

ELŐKÉSZÍTÉS

Keverd az új kalandkártyákat az alapjáték kalandkártya paklijába. Ne felejtsétek el, hogy a felkiáltójellel ellátott kártyákat el kell távolítani, ha a „*Fej-fej mellett*” játék-változatot játsszátok.



A JEL

Az Amazonasnak ez a része bővelkedik a rémhírekben, ahol az a szóbeszéd járja, hogy egy sötét szellem az elővigyázatlan kalandorokra vadászik. Azok, akik belebotlanak, erőszakossá, dühössé és teljesen idegenszerűvé válnak, ahogy a kaland tovább folytatódik. Még furcsább és sötétebb átváltozás történik azokkal, akik túl sokáig a hatása alá kerülnek. A rémhírek egy olyan macskaszerű lényről szólnak, aki félig ember és éjszaka a dzsungelt járja zsákmányt keresve...

Ez a kiegészítő olyan kalandkártyákkal bővíti a játékot, amely megátkozza a felfedezőiteket, és potenciálisan egy hatalmas vadállattá változtatja őket.

A szakértelem elvesztése csak akadályozhatja a csapatot, de egy kegyetlen teremtménnyel az oldalatokban, az irhátok éppen, hogy csak megmenthető.



JÁTÉKTARTOZÉKOK

1 fenevadkártya
12 kalandkártya



*A kiegészítő kalandkártyái a szám mögötti
mancsról azonosíthatók.*

ELŐKÉSZÍTÉS

Keverd az új kalandkártyákat az alapjáték kalandkártya paklijába. Tedd a fenevadkártyát a pakli egyik oldalára.

JÁTÉKSZABÁLYOK



Az ebben a kiegészítőben található kalandkártyák egy új szimbólumot vezetnek be a játékba – egy állatmancs jelet.

Amikor egy jelakciót hajtasz végre, és a felfedezők csapatában még nincs egy felfedezőn sem a jel, csúsztasd a fenevadkártyát az egyik felfedező kártyája alá úgy, hogy a nevének a felirata még látható

legyen. Ez a felfedező már meg van jelölve. Kiválaszthatod, hogy a csapatod melyik felfedezőjére kerüljön a jel, de nem a társra. Ha ez a felfedező meghal, mielőtt egy újabb jelakciót hajtanal végre, tedd a fenevadkártyát félre, és innentől egy másik felfedezőn jelenhet meg a jel.



Tedd a fenevadkártyát az egyik felfedező kártyája alá.

Egy jelakció végrehajtásakor, ha már az egyik felfedező viseli a jelet, akkor fedd le teljesen a megjelölt felfedező kártyáját a fenevadkártyával.

Állítsd vissza az egészségét a kezdő állásra a játék típusa és nehézsége szerint.



Egy jelakció végre-hajtásakor, ha már az egyik felfedezőn ott van a jel, akkor fedd le a fenevadkártyával a megjelölt felfedező kártyáját. Állítsd vissza az egészséget a kezdő állásra a játék típusa és nehézsége szerint.

A fenevad ugyanúgy működik, mint egy normál felfedezőkártya, az alábbi változásokkal: a korábbi felfedező szakértelme helyett, most a lőszer válik szakértelemmé. Bármikor, amikor lőszerjelölőre van szükség, helyette elkölthetsz egy egészségjelölőt a fenevadkártyáról. **A lőszer helyett, nem költhetsz el egy másik karakterről két egészségjelölőt.** A fenevad teljesen lecseréli a megszállt felfedezőt, és ahogy a fenevad meghal, vele együtt a felfedező is elveszik. **Amint a fenevad felbukkan, a jelszimbólumnak már nincs semmilyen hatása, még akkor sem, ha a fenevad meghal.**

A FEJ-FEJ MELLETTI JÁTEKMÓD TOVÁBBI SZABÁLYAI

Egyszerre csak egy felfedezőn lehet a fenevadkártya. Ha egy jelakciót hajtasz végre és a fenevadkártya az ellenfeled egyik felfedezőjén van, vedd el a kártyát és rakd valamelyik felfedezőkártyád alá. Innentől ez a felfedező lesz megjelölve. A fenevad felbukkanása után a szimbólumnak már nincs hatása erre a játékosra.

A HEGY

A dzsungelnek ez a része sokkal durvább lesz, mint ahogy azt elképzeltétek. Ugyan a túra egy kicsit hosszabb, ahogy azt előre sejteni lehetett, de talán van néhány lehetőségetek arra, hogy az utat előre megtervezzétek.

Ez a kiegészítő lecseréli az alapjáték expedíciókártyáit egy teljesen új útvonalra egy magas hegyen keresztül. Az útvonal hosszabb, de a kemény kihívás közepén a lejtők lehetőséget nyújtanak a felfedezőcsapatnak az út felderítésére, hogy egy kedvezőbb ösvényen át jussatok el az elveszett városba.

JÁTÉKTARTOZÉKOK

10 expedíciókártya



8 lejtő



1 hegycsúcs



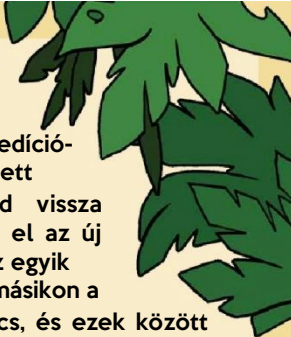
1 tábor

ELŐKÉSZÍTÉS

Távolítsd el az alapjáték expedíció-kártyáinak a készletét, „Z” az elveszett városkártya kivételével, és tedd vissza azokat a játék dobozába. Készítsd el az új expedíciókártyákkal az útvonalat, az egyik végén az elveszett várossal, míg a másikon a táborral. Középre kerül a hegycsúcs, és ezek között hagyj teret a további térképkártyáknak. Keverd össze a lejtőkártyákat és ossz annyi lapot az asztal közepére képpel lefelé fordítva, mint amilyen játéknehézséget választottatok. A maradék lejtőkártyákat tegyétek vissza a játék dobozába anélkül, hogy megnéznétek őket. Tehát a lejtőkártyák száma függ a játéknehézségtől és a szabályoktól, ami szerint játszani fogtok:

- **Könnyű** vagy **fej-fej melletti** játékváltozat esetén: használjatok öt lejtőkártyát.
- **Normál** vagy **szóló** játékváltozatnál: használjatok hét lejtőkártyát.
- **Nehéz** játékváltozatnál használjatok mind a nyolc lejtőkártyát.

Tedd a nálad maradt lejtőkártyákat a tábor és a hegycsúcs, a hegycsúcs és az elveszett város közé úgy, hogy minél egyenletesebben kerüljenek elosztásra a csúcs felé mutató nyilakkal. Ha a kártyák száma páratlan, rakj még egy extra kártyát a hegycsúcs és az elveszett város közé. Helyezd a gyalogot (gyalogokat) a táborkártyára.





A játék előkészítése egy könnyű játékra.

JÁTÉKSZABÁLYOK

Amikor haladtok, a szokásos módon mozgasd előre a bábut, és ha az expedíciókártya lefelé van fordítva, azonnal fordítsd át, amikor ráléptek. A hegycsúcs elérésekor, fordítsd meg az összes, ez után következő lejtőkártyát, hogy azok képpel felfelé nézzenek.

Minden kirándulás kezdetén, a **kalandkártyák** **kijátszása után, de még a megoldásuk előtt**, hajtsd végre annak az expedíciókártya feliratkeretének a szimbólumait, ahol a bábu áll. Ezeket a feliratkereteket pontosan ugyanúgy kell elvégezni, mint a kalandkártyákat.



Néhány expedíciókártya ebben a kiegészítőben egy új szimbólumot tartalmaz, ez a felderítés.

Amikor egy felderítő akciót végzel, akkor fedd fel a kalandkártya pakli legfelső három lapját (vagy amennyit tudsz, ha kevesebb, mint három kártya lenne már a pakliban). Csapatként, **egy választott sorrendben visszatehetitek a pakli tetejére a három kártyát, de akár el is dobhatjátok mindhármat.**



Úgy nem dönthettek, hogy néhányat dobtok csak el a három kártyából.

A SZÓLÓ JÁTÉKMÓD TOVABBI SZABÁLYAI

Amikor kijátszod a kalandkártyákat a normál szabályok szerint, hagyd őket az eredeti sorrendben, ne rendezd át őket, vagy dobd el mindhárom kártyát.

A FEJ-FEJ MELLETTI JÁTÉKMÓD TOVABBI SZABÁLYAI

A játékosok még azelőtt kiválasztják, hogy melyik ösvényt járják végig, mielőtt még feliratkeretet oldanának meg bármelyik expedíciókártyán. Az ösvényt választó játékos végigjárja és megoldja az expedíciókártya akcióit, ha van, és a másik játékos is ugyanígy elvégzi. Majd ezután az ösvény végigjárása következik, azzal a játékosal kezdve, aki elsőként választott. Amikor egy felderítő akciót hajtasz végre, az ellenfeled nem nézheti meg, hogy milyen kalandkártyákat fedtél fel a pakliból.



AZ ÚJ BARÁTOK

A dzsungel veszélyes hely, ezért talán érdemes segítséget kérni. Egy útvesztőhöz érve, csak egy helybéli tudja megmutatni az irányt. Amikor a veszedelmek elborítanak, némi izom kisegíthet. És amikor minden elveszettnek tűnik, csak egy igaz barát tud megmenteni a katasztrófától.

Ez a kiegészítő társakat ad melléd, hogy segítséget nyújtsanak az elveszett város felé vezető úton. A tisztességebb küzdelem miatt, kombináld „A forrás” kiegészítővel, vagy add hozzá bármelyik játék-változathoz, hogy csökkentsd a játéknehézséget.

JÁTÉKTARTOZÉKOK



3 társkártya: Vulcana, Comatsi és Rinty.

ELŐKÉSZÍTÉS

Válasszatok véletlenszerűen mindegyik felfedező csapathoz egy társkártyát, és tegyétek le melléjük. A megmaradt kártyát (kátyákat) tedd vissza a játék dobozába.

A játéknehézségtől függetlenül, tegyetek minden felfedezőre és társkártyára 3-3 egészségjelölőt. Amennyiben Vulcana is a csapatban van, őrá 5 egészségjelölőt helyezetek.

JÁTÉKSZABÁLYOK

A társak szinte teljesen úgy működnek, mint a felfedezők. Elköltheted az egészségjelölőiket (szakértelmükért, vagy egyéb dolgokért), vagy elkölthetsz róla két egészségjelölőt egy másik felfedező szakértelméért cserébe. A társat elveszítheted egy halálakcióval, cserébe a felfedeződdé. A legfontosabb, hogy legalább egy felfedeződdnek el kell jutnia az elveszett városba, és nem csak a társadnak. A társkártyák az alábbi segítséget nyújtják még:

- **Comatsi**, aki egy őslakos és a szakértelem mindhárom területét ismeri.
- **Vulcana** egy nagyon erős nő, aki ugyan nem rendelkezik szakértelemmel, de 5 egészségjelölővel kezdi a játékot.
- **Rinty** egy háborús kutya, nincs szakértelme, hanem különleges képessége van. A túra során bármikor eldobhatsz egy egészségjelölőt Rintyről, hogy eltávolítsd az ösvény utolsó kártyáját, kivéve az aktuális kalandkártyát. Rintyt nem használhatod a halálakció végrehajtására.



First published in Great Britain in 2018 by OSPREY GAMES
Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2018. This edition © 2018 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts,
email: info@ospreygames.co.uk

18 19 20 21 22 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1