



ORDER
OF THE
GILDED COMPASS



Szabályfüzet

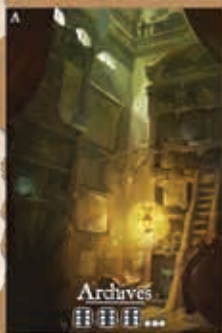
Áttekintés

Order of the Gilded Compass játék egy kocka elosztási játék 2-5 főre. Ebben a játékban minden játékos egy kincsvadász bőrébe bújik, akik a legrangosabb régészeti titkos társaságokhoz szeretnének csatlakozni. A játékosok az egész világot átkutatják, hogy fantasztikus és értékes leletekhez jussanak. Azzal, hogy a régészckockákat jókor, jó helyre teszik, a játékosok kincsestérképekhez juthatnak, specilisták követhetik őket, lemerülhetnek elsüllyedt kincsekért, ritka leleteket szerezhetnek az aukciósházaktól, és még az Illuminátusok segítségét is igénybe vehetik. Akinek a legtöbb kincset sikerül szerezni a játék végére, az a játékos meghívást kap Az arany iránytű rendjébe (The Order of the Gilded Compassba), és megnyeri a játékot.



Játékelemek

6 épületlapka



“A” épület

“B” épület (kétoldalú)



“C” épület (kétoldalú)



26 ősi térkép



36 magán lelet



6 magán gyűjtemény



20 speciális képesség



24 varázstárgy



24 ismeretjelző



30 elstüllyedt kincs



20 küldetés



36 kincs



36 specialista



42 kocka (5 játékoszín)



kezdőjátékos-jelző

Előkészületek

Order of the Gilded Compass játék változó előkészületeket használ, hogy mindig új és érdekes játékélményt nyújtson. Minden játék használja a 3 "A" épületet, és 1-1 a játékosok által választott "B" és "C" épületet. Ez a választási folyamat, és az egyes játékok előkészületei következnek részletesebben.

1

Az Egyetem, az Irattár, a Könyvtár épületét nevezzük "A" épületnek, és ezeket minden játékban használni kell. Tegyétek ezeket az épületek az asztalra az alább látható módon. Az Egyetemet a játékosszám alapján kell összerakni. Tegyetek össze az elemekből annyit, hogy 2 játékos esetén 4-mezős legyen az Egyetem, 3 játékos esetén 5-mezős, 4 játékos esetén 6-mezős és 5 játékos esetén 7-mezős. Ezután képpel lefelé keverjétek össze a specialistalapkákat, és tegyétek le őket egy pakliba az Egyetem bal oldalára. Majd keverjétek meg az ősitérkép-lapkákat, és képpel lefelé tegyétek őket egy pakliba az Irattár fölé. Végül tegyétek a Könyvtár mellé az újradobás-jelzőket.

2

Válasszatok egy "B" épületet (vagy a Kincsvadászok céhét vagy az Aukciósházat) és tegyétek le az Irattár baloldalára, az alább látható módon.

3

Válasszatok egy "C" épületet (A Titkos templomot, Az Illumin átusokat, Az elsüllyedt gályát, vagy a Kincses tornyot) és tegyétek az Irattár jobb oldalára.

4

Minden épületet készítsetek elő az Épületek leírása részben (6-19 oldal) leírtak szerint. A nem használt épületeket, és az azokhoz tartozó lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

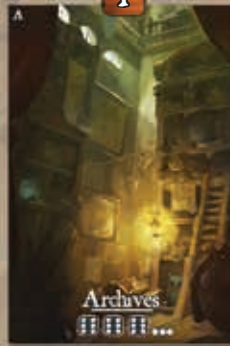
5

Minden játékos kapja meg a választott színének 8 kockáját, amit mindenki tegyen maga elé, a játékos területére egy Ismeret/Újradobás jelzővel együtt.

6

A djátok a kezdőjátékos-jelzőt annak a játékosnak, aki legutóbb talált valami értékeset. (Vagy véletlenszerűen határozzátok meg a kezdőjátékost.)

Most már készen álltok a játék megkezdésére.



I



I



5



4



5



4*

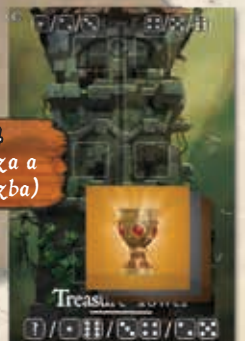


6

*A fentebbi előkészületekben minden játékosnak van egy magányújtemény-lapkája is, mivel az Aukciós ház is játékba került. Az Aukciós ház nélküli előkészületek esetén a játékosoknak nincs ilyen lapkájuk a játék kezdetén, akkor csak egyszerűen a saját színű kockáikkal kezdik a játékot.



4
(vissza a dobozba)



A játék menete

Order of the Gilded Compass játék 6 fordulón át tart 2-3 játékos esetén és 5 fordulón át 4-5 játékos esetén. Egy forduló első körét a kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékos kezdi. Egy kör során a játékos dob az összes kockájával, majd 1 vagy több kockát ezekből letesz egy épületre, ahol azok a kockák a forduló hátralévő részében maradnak. Minden épületnek egyedi szabályai vannak a kockák lerakására, amit részletesen Az épületek leírása részben találtak.

Miután a kezdőjátékos letette a kockáit egy épületre, az óramutató járása szerint következő játékos köre jön, aki szintén dob és lerak kockákat. Megjegyezzük, hogy a játékos minden köre kezdetén az összes elérhető kockájával dob. Ez a folyamat addig tart, míg a játékosok minden kockája lekerül.

Amint egy játékos minden kockája lekerül, a köre után a forduló még a forduló végéig megy. Ha a játékos, aki befejezte a körét, a kezdőjátékos jobbán ült, akkor a forduló véget ér.

A forduló végén az épületeket egymás után, balról jobbra és föntről lefelé haladva értékeljétek ki. Az a játékos, aki a legjobban megfelelt az egyes épületek feltételeinek, megkapja az adott épület jutalmait. Ezeket a feltételeket és jutalmakat a szabályban később minden egyes épületnél részletezzük.

A játékosok, miután minden épületet értékelték, visszaveszik kockáikat, és a kezdőjátékos-jelző az óramutató járása szerinti következő játékoshoz kerül. Ezután új forduló kezdődik. Ez addig ismétlődik, amíg a játékosok számától függően vagy 5 vagy 6 forduló lemegy. Ezután a játékosok rátérnek a játék végére és a végső pontozásra.

A végső pontozás után a legtöbb arannyal rendelkező játékost kiáltjátok ki győztesnek!



Épületek

“A” épületek

Irattár

Küldd a régészedet az irattárba, hogy ősi kincsestérképeket tanulmányozzon, és rábukkanjon olyan dolgokra, mint: Pompeii temploma, Atlantisz elveszett városa, őserdei romok, fáraó sírja, Istenek Tornya vagy a Sötétség Temploma.



Előkészületek

A játék kezdetén keverjétek meg az ősi térképlapkákat, és tegyétek a képpel lefelé néző pakliként az irattár fölé. Minden forduló elején húzzatok 4 lapkát a pakliból, és tegyétek az irattár jobb oldalára. (A robotjátékos játékmódnál a lapkákat egyesével húzzátok, és a fentről lefelé tegyétek le.)



arany dublon

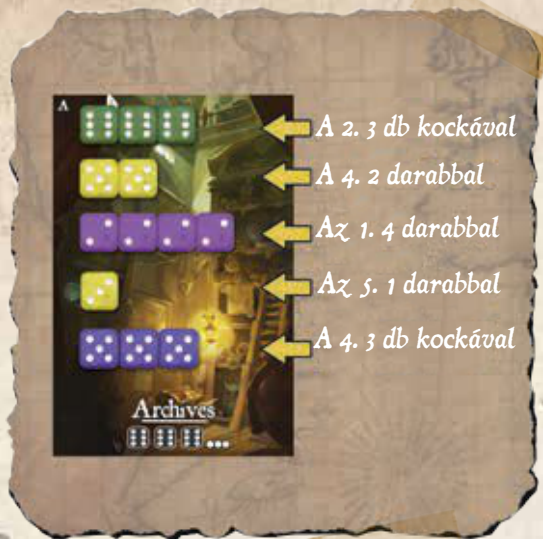
Hogyan működik

Idekerülnek csoportosítva a kockák (egy, dupla, tripla, stb.), A játékosok minden körben csak egyetlen kockaértékű kockát rendelhetnek az irattárhoz. Az egy játékos által hozzárendelhető kockák száma nincs korlátozva, feltéve, hogy a kockaérték azonos. A játékos egyetlen kockát is hozzárendelhet az irattárhoz. A játékos további kockákat tehet az irattárba a későbbi körökben, amiket vagy egy már meglévő csoporthoz ad, vagy új csoportot alakít ki. De a játékos nem tehet le egy már meglévő csoporttal azonos értékű és azonos számú kockából álló csoportot. Az irattárban bármennyi kockacsoport lehet, de soha nem lehet 1-nél több azonos számú és azonos értékű kockából álló csoport. Minden játékos több csoportot is ide rendelhet, ha ezeket a szabályokat betartja.



Hogyan történik az épület kiértékelése

A játékos, akinek az irattáron a legtöbb kocka van a csoportjában, elvesz egy általa választott képpel felfelé fordított ősi térképet az Irattárból, és képpel felfelé a saját játékterületére teszi. Ezután a következő legtöbb kockából álló csoport játékosa teszi ugyanezt. Megjegyzés: Egy játékos egymás után kétszer is sorra kerülhet. A kockák számában kialakult holtversenyt a nagyobb értékű kockákból álló csoport nyeri. A játékosok addig folytatják így a lapkák megszerzését, amíg az összes ősitérkép-lapkát el nem vették, vagy amíg nem marad több kockacsoport az irattáron. A megmaradt lapkák kikerülnek a játékból, de referenciaként képpel felfelé az irattár fölött maradnak. Az összes olyan játékos, akinek még maradt kockája az irattáron, de nem szerzett lapkát, átteszi a fel nem használt kockáit a könyvtárra.



A 2. 3 db kockával
A 4. 2 darabbal
Az 1. 4 darabbal
Az 5. 1 darabbal
A 4. 3 db kockával

Specialistával



Specialista nélkül



Hogyan kell pontozni

A térképlapkákra 2 érték van nyomtatva. A nagyobb érték az az arany mennyiség, ami akkor jár a játék végén, ha egy specialistalapka is van az ősi térképhez rendelve. A kisebb érték az az arany mennyiség, ami akkor jár a játék végén, ha nincs specialista rendelve a lapkához. Minden térképhez 1 térképész és 1 kubikos rendelhető, és csak a térkép színével azonos színű térképész és kubikos tehető rá. A specialistalapkákat az alábbi Egyetem fejezetben részletezzük.

Egyetem

Küldd a régészeit az egyetemre, hogy specialistákat – térképészeket és kubikosokat – fogadjanak fel, akik az adott ásatáshoz megfelelő tudással rendelkeznek. Válaszd ki azt a specialistát, aki képzettségével segíteni tudja kincsvadászatodat.

Előkészületek

A játék kezdetén képpel lefelé fordítva keverjétek meg a specialistákat, és tegyétek őket az egyetem bal oldalára egy pakliba. Minden forduló elején húzzatok annyi specialistát, amennyi bejárata az egyetemnek van, és tegyétek őket képpel felfelé az egyetem alá. (A bejáratok száma a játékosok számától függ: 4 bejárat 2-fős játéknál, 5 bejárat 3-fős játéknál, 6 bejárat 4-fős játéknál és 7 bejárat 5-fős játéknál.) (A robotjátékos játékmódnál egyszerre 1 lapkát húzz, és balról jobbra tedd le a lapkákat.)



Hogyan működik

A játékosok az egyetemhez vagy egyetlen bármilyen értékű kockát rendelhetnek vagy pontosan két kockát, amik összértéke 5 (1 és 4 vagy 2 és 3 kombinációja két mezőre téve). A következő körökben a játékosok további kockákat tehetnek ide, betartva ezeket a szabályokat. Az egyetemre tett kockáknak balról jobbra növekvő sorrendben kell lekerülnie. A kockákat mindig a bal szélső szabályosan elérhető mezőkre kell tenni. Ha a letett kockán ugyanannyi pont van, mint egy már letett kockán, illetve kockákon, akkor a korábban hozzárendelt kockák jobbra csúszva helyet teremtenek az új kockának. Amikor nem marad hely a jobb szélső kockának, akkor ez a kocka lekerül a könyvtárról.



Szent serleg?

Hogyan történik az épület kiértékelése

A bal szélső kocka tulajdonosával kezdve a játékosok specialistalapkákat szereznek. Utána az a játékos választ, akinek kockája a bal szélső mezőhöz a következő legközelebbi, és így tovább. A megmaradt térképészek és kubikosok (a térképészeket iránytűikon, a kubikosokat lapátikon jelöli) kikerülnek a játékból, de képpel felfelé az egyetem bal oldalán maradnak referenciaként. A specialisták 1-3 aranyat adnak a játékosoknak, feltéve, hogy van a színüknek megfelelő ősi térkép, amihez hozzárendelhetők.

Megjegyzés: Egy térképhez minden típusból csak egy specialista rendelhető. (Vagyis a zöld dzsungel romok térképlapkához maximum 1 zöld térképész és 1 zöld kubikos rendelhető hozzá.)



Kék vesz el elsőnek 1 specialistát, mert ő bal szélső

Piros játékos választ harmadiknak és negyediknek specialistát

Sárga játékos másodszor is választ, mert ő az ötödik.



Térképész+Térkép+Kubikus

$$2+2+3=7$$

Hogyan kell pontozni

A specialistalapkák 1-3 aranyat érnek, amennyiben ősi térképhez vannak rendelve. Ha egy specialista szabályosan egy térképhez van rendelve, akkor annyi aranyat ér, amennyi a lapkájára van nyomtatva. Ha a specialista nincs térképhez rendelve, akkor a játék végén 0 aranyat ér. A játék végén az összes specialistát kiosztod. Nem kell adott térképhez rendelned őket, amíg el nem jön a végső pontozás ideje.

A könyvtár az a hely, ahol a régészek magánkutatásokat végezhetnek, véletlen tényekre bukkanhatnak, vagy megvitathatják ötleteiket egymással. Az ideküldött régészek újradozásjelzők formájában ismereteket szerezhetnek.

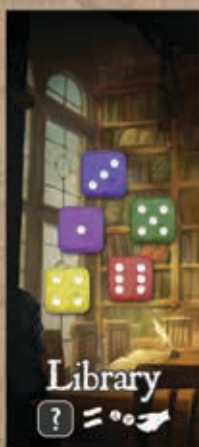


Előkészületek

A játék kezdetén tegyétek az ismeretjelzőket egy pakliba a könyvtár mellé.



Szarhofág - 1922



Hogyan működik

Ha egy játékos nem tud szabályosan kockát rendelni egy épülethez (ez elég ritkán következik be), akkor egy kockát a könyvtárra kell tennie. Valamint az egyetemről jobbra (vagy a Kincses Torony tetejéről) letolt összes kocka idekerül. Az épületek kiértékelésénél jutalmat nem hozó kockák szintén idekerülnek. Dönthetsz úgy a körödben, hogy **egyetlen egy** kockát a könyvtárra teszel, ha sehova máshova nem szeretnéd letenni, de ez általában nem jó lépés.

Hogyan történik az épület kiértékelése

Mindig a könyvtár az utolsóként kiértékelte épület. Minden játékos leveszi a könyvtárról az összes kockáját, és minden egyes levett kockáért egy ismeretjelzőt kap. A játékosok az ismeretjelzőket a játék későbbi fordulóiban kockák újradozásához használhatják. Amikor egy játékos ismeretjelzőt használ, vissza kell tennie egy jelzőt a készletbe, és annyi nem hozzárendelt kockáját dobhatja újra, amennyit szeretne. A játékos tulajdonában lévő felhasználható jelzők számán kívül semmi nem korlátozza a játékos újradozásainak a számát.



Hogyan kell pontozni

A játékos a játék végén 1 aranyat kap a tulajdonában lévő minden 2 ismeretjelzőjéért (lefelé kerekítve).

“B” Épületek

Aukciósház

Küldd régészeidet az aukciósházba, hogy magán gyűjteményedbe ereklyéket szerezzenek. Az aukciósház néhány ereklyéje kifejezetten csábító a számodra, míg a többi annyira nem nyugöz le.



Előkészületek

A játék kezdetén keverjétek meg a magángyűjtemény-lapkákat, és adjatok 1-et minden játékosnak. Ezek a lapkák titkosak. A magángyűjtemény-lapka meghatározza az általad kedvelt 2 ereklyetípust. Keverjétek meg képpel lefelé a magánereklye-lapkákat, és tegyék a paklit az aukciósház fölé. (6 különböző magánereklye-típus van – sivatag, dzsungel, víz, tűz, szent és sötét – minden típusból 6.)

Hogyan működik

A játékosok kockasorozatokat rendelnek az épülethez (folytonos) (pl. 2-3, 1-2-3, 5-6, stb.). A játékos nem tehet le olyan sorozatot, ami pontosan megegyezik egy másik sorozattal, és egyik játékosnak sem lehet egynél több sorozata az aukciósházon. A játékos egyetlen kockát is letehet egy tagból álló sorozatként. Ha a játékosnak már van egy sorozata az aukciósházon, akkor azt a későbbi körökben bővítheti, az egyik végén, a másik végén vagy mindkét végén – amíg az nem válik egy másik, már itt lévő sorozattal teljesen egyformává. Az aukciósházon egyidőben ott lévő két sorozat fedheti egymást, de soha nem lehet egymással teljesen azonos, és minden játékosnak csak 1 kockacsoportja lehet ezen a helyszínen.



Hogyan történik az épület kiértékelése

A két leghosszabb sorozattal rendelkező játékos ereklyelapkákat kap az aukciósházzól. A leghosszabb sorozattal rendelkező játékos 3 lapkát húz, amiből 2-t választ, és megtart. A második leghosszabb sorozattal rendelkező játékos 2 lapkát húz, amiből 1-t választ, és megtart. (pl. 1-2-3-4 üti a 4-5-6-ot, ami üti az 5-6-ot.) A hosszúságban kialakult holtverseny esetén a nagyobb értékű sorozat nyer. A nem választott lapkákat dobjátok el képpel felfelé az aukciósház fölé. A megmaradt, győztes sorozatot nem adó kockákat tegyétek át a könyvtárra.

Megjegyzés: 5-fős játéknál az aukciósház minden fordulójában a harmadik játékos is húz 1 ereklyelapkát, amit megtart.



Hogyan kell pontozni

A magánereklye-lapkákat különböző mennyiségű aranyat érnek a játékosoknak a játék végén. Minden játékos a saját magángyűjtemény-kártyája alapján lesz pontozva. A leginkább áhított ereklye mindegyike 4 aranyat ér, az érdeklődést kiváltó ereklye darabja 2 aranyat ér, a játékos lapkáján nem szereplő minden egyes ereklye 1 aranyat ér.



Kincsvadászok céhe

Küldd a régészeidet a Kincsvadászok céhébe, hogy a kincsvadászatod szempontjából értékes titkos küldetésekről belső értesítéseket szerezzenek.

Előkészületek

A játék kezdetén keverjétek meg a titkosküldetés-lapkákat, és tegyétek képpel lefelé a Kincsvadászok céhe fölé.



Hogyan működik

A játékosok kockasorozatokat (folytonosak) rendelnek az épülethez (pl. 2-3, 1-2-3, 5-6, stb.). A játékos nem tehet le olyan sorozatot, ami pontosan egyezik egy másik sorozattal, és egyik játékosnak sem lehet egynél több sorozata a kincsvadászok céhén. A játékos egyetlen kockát is letehet egy tagból álló sorozatként. Ha a játékosnak már van egy sorozata a kincsvadászok céhén, akkor azt a későbbi körökben bővítheti, az egyik végén, a másik végén vagy mindkét végén – amíg nem válik egy másik, már itt lévő sorozattal teljesen egyformává. A kincsvadászok céhén egyidőben ott lévő két sorozat átfedheti egymást, de soha nem lehet egymással teljesen azonos, és minden játékosnak csak 1 kockacsoportja lehet ezen a helyszínen.



Hogyan történik az épület kiértékelése

A két leghosszabb sorozattal rendelkező játékos titkos küldetéslapkát kap a kincsvadászok céhéről. A leghosszabb sorozattal rendelkező játékos választ először, ezután a második leghosszabb sorozattal rendelkező játékos jön (pl. 1-2-3-4 üti a 4-5-6-ot, ami üti az 5-6-ot). A hosszúságban kialakult holtverseny esetén a nagyobb értékű sorozat nyer. A győztes játékos húz 3 titkos küldetéslapkát, választ 1-et, és a maradék 2-t továbbadja a második játékosnak. A második játékos is választ 1 lapkát, amit megtart, a maradékot pedig visszateszi a lapkapakli aljára. A megmaradt, győztes sorozatot nem adó kockákat tegyék át a könyvtárra.

Megjegyzés: 5-fős játéknál a kincsvadászok céhén a harmadik helyezett játékos megkapja minden fordulóban a harmadik lapkát (ahelyett, hogy az visszakerülne a készletbe).



Dzsungel ereklje - 1929



Hogyan kell pontozni

A titkos küldetéslapkák a játék végén különböző mennyiségű aranyat érnek, feltéve, hogy a játékos teljesítette a küldetés feltételeit. A kincsvadászok céhének minden küldetéslapkáját részletesen leírjuk a küldetéslapkák függelékében.

Dompeii temploma

“C” Épületek

Titkos templom

Küldd régészedet a Titkos templomba varázstárgyokat keresni, amik segítenek, hogy specialistáid több kincset találjanak.

Előkészületek

A játék kezdetén keverjétek meg a varázstárgylapkákat, és tegyétek a paklit a titkostemplom-tábla fölé. Minden forduló elején, anélkül, hogy megnéznétek, tegyetek át adott számú titkostemplom-lapkát a titkostemplom-tábla mellett megadott helyszínekre. Ezek száma a játékosok számától függ – 2-fős játéknál 2 lapka, 3-fős játéknál 3 lapka, 4- és 5-fős játéknál 4 lapka.



Hogyan működik

A játékosok hozzárendelik egy varázstárgylapkához a szükséges 2 kockát. A lapka megadja, milyen 2 kockára van szükség. Ezt a két kockát egyszerre kell ugyanahhoz a lapkához hozzárendelni. A játékosok semmilyen módon nem eshetnek le ezekről a lapkákról, és az épület kiértékelésekor fogják ezeket megkapni.



Hogyan történik az épület kiértékelése

A játékosok egyszerre begyűjtik és megnézik az összes olyan varázstárgyat, amihez kockát rendeltek. Ezeket a lapkákat a játék végéig az ellenfelek előtt titokban kell tartani. Azt a lapkát/lapkákat, amihez nem rendeltek kockát, képpel felfelé dobjátok el a titkos templom fölé.



Kubikus (varázstárggyal): $2 \times 2 = 4$
Térkép egy specialistával: 2

Összesen = 6



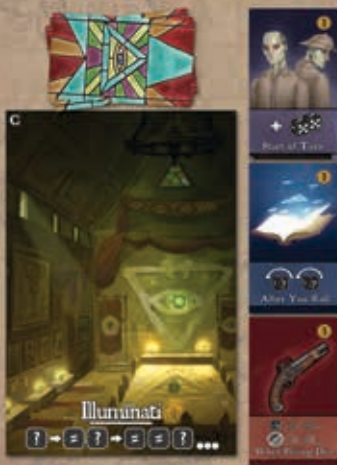
Térképész (varázstárggyal): $2 \times 2 = 4$
Kubikus (varázstárggyal): $1 \times 2 = 2$
A térkép mindkét specialistájának van
varázstárgya: $3 \times 2 = 6$

Összesen = 12



Illuminátus

Küldd régészedet az illuminátusok megszentelt csarnokaiba, hogy egyedi képességek formájában különleges segítségre leljenek. Ezek a képességek az elkövetkező fordulóknban használhatóak, ezekkel felülkerekedhetsz a többi játékoson, és segítenek, hogy több kincset szerezhess.



Előkészületek

A játék kezdetén keverjétek meg a képességkártyákat, és tegyétek a képpel lefelé néző paklit az Illuminátusok fölé. Minden forduló elején húzzatok 3 különlegesképesség-lapkát, és tegyétek képpel felfelé az Illuminátusok mellé. (A robotjátékos játékmódnál a lapkákat sorban egymás után húzd fel, és fentről lefelé tedd le.)



Hogyan működik

A játékosok kockákat rendelnek az Illuminátusokhoz az előzőleg iderendelt kockákra alapozva. Elsőként egy kockát kell idetenni. Ezután minden hozzárendelésnek az előző kombinációt, meg egy plusz kockát kell tartalmaznia. Az elsőként kockát tevő játékos 1 tetszőleges értékű kockát lehet. A 2. játékos hozzárendelésében egy, az előző játékos által idetett kockával azonos, és egy második, bármilyen értékű kockának kell lennie. A 3. játékosnak az öt megelőzően idetett 2 kockával egyező, és egy harmadik, bármilyen értékű kockát kell letennie, stb. A legtöbb, és második legtöbb kockát az Illuminátusokhoz rendelő játékos kap képességkártyát. A fel nem használt kockák a könyvtárra kerülnek. Egy játékosnak sem lehet 1-nél több kockakészlete az illuminátusokon, de adhat kockát a már meglévő készletéhez. Ezt akkor is megteheti, ha már nyeresre áll. Egy játékos egy meglévő készletéhez soha nem adhat több kockát, mint amennyi a vezetés átvételéhez szükséges. Aki éppen vezet, csak 1 kockát adhat a készletéhez.

Hogyan történik az épület kiértékelése

Az illuminátusokon a legtöbb kockával rendelkező két játékos különlegesképesség-lapkát kap. Az a játékos, aki a legtöbb kockát rendelte az illuminátusokhoz, 1-et választ a kínálatban lévő 3 különlegesképesség-lapkából, amit egy későbbi fordulóban használhat fel. Aki a második legtöbb kockát rendelte az illuminátusokhoz, az a megmaradtak közül választ 1 különlegesképesség-lapkát. Ezután a legtöbb kockát iderendelő játékos megkapja a megmaradt különlegesképesség-lapkát. Azok a játékosok, akiknek van kockájuk az illuminátusokon, de nem nyertek képességlapkát, átteszik kockáikat a könyvtárra. A következő fordulóban a játékosok eldobhatják a különlegesképesség-lapkáikat, ezzel aktiválva a képességüket.

Különlegesképesség-lapkák



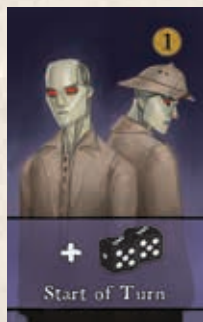
Egy időszerű ajándék (x5):

Hajts végre egy plusz kört a forduló végén. (A forduló vége után használd. A felhasználás lehetősége az óramutató járása szerint halad, a kezdőjátéktól kezdve.)



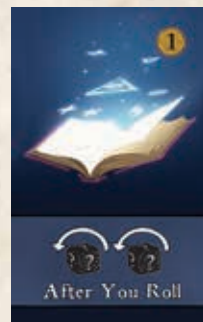
A győzni akarás (x5):

Tegyél le egy azonos kockakészletet, ezzel holtversenyt alakítva ki. Küldd a holtversenyben álló egyik ellenfeled kockáit a könyvtárba.



Egy kis segítség (x5):

Kapsz 2 plusz kockát. (Használd a köröd kezdetén. Ennek hatására fordulóként csak 1 játékos használhatja.)



A kényszerítő erő (x5):

2 kockát állítsd a kívánt értékre. (Közvetlenül a kockadobás után használd.)



Hogyan kell pontozni

A fel nem használt képességkártyák darabonként 1 aranyat érnek a játék végén. Úgy fogod találni, hogy ha képességüket a játék alatt hatékonyan felhasználod, akkor ennél sokkal értékesebbek, illetve több pontot érnek.

A Sötét templomban található koponya



Elsüllyedt gálya

Küldd régészeidet az elsüllyedt gálya roncsához búvárokodni, hogy felszínre hozzák az elsüllyedt ládákat – amik értéke változó. Így a legjobb annyit találni belőlük, amennyit csak bírsz.



Előkészületek

A játék kezdetén keverjétek meg képpel lefelé az az elsüllyedtláda-lapkákat, és tegyétek a paklit az elsüllyedt gálya fölé.



Az Istenek tornya

Hogyan működik

Az elsüllyedt gályához rendelt kockáknál az összeg számít. Az első játékos, aki kockát rendel az elsüllyedt gályához, az pontosan 1 kockát tehet ide, aminek értéke bármennyi lehet. Ezután az adott játékos megszerez 1 elsüllyedtláda-lapkát, titokban megnézi, és képpel lefelé maga elé teszi. A második játékosnak pontosan 2 kockát kell rendelnie az elsüllyedt gályához, de ezen két kocka összértékének magasabbnak kell lennie az elsőként idehelyezett kocka értékénél. A 2 kocka lehelyezése után a játékos elvesz 2 elsüllyedtláda-lapkát, titokban megnézi, és képpel lefelé saját játékterületére helyezi. A harmadik játékosnak 3 kockát kell letennie, melyek összértéke az előző két kockáénál magasabb, és 3 elsüllyedtláda-lapkát kap, stb. Megjegyzés: Az a játékos, aki korábban már rendelt kockát az elsüllyedt gályához, egy későbbi körben további kockákat tehet le. A játékosnak annyi kockát kell letennie, hogy az összes letett kockája pontosan a szükséges számot adja, és a kockák összértékének nagyobbak kell lennie az előző kockák összértékénél. Ezután a játékos annyi lapkát húz, amennyi kockát éppen kijátszott.



Hogyan történik az épület kiértékelése

Az a játékos, akinek az elsüllyedt gályán a legtöbb kockája van, választ 2 elsüllyedt gályalapkát a fordulóban megszerzettek közül, amit megtart, képpel felfelé maga elé teszi, a többit pedig képpel felfelé az elsüllyedt gálya mellé teszi. Az összes többi játékos, akinek volt legalább 1 kockája az elsüllyedt gályán, választ egyet a megszerzett lapkáiból, képpel felfelé maga elé teszi, a többit pedig képpel felfelé az elsüllyedt gálya mellé teszi. Amikor a képpel lefelé néző elsüllyedtgályalapkák készlete elfogy, a képpel felfelé néző lapkákat keverjétek, és hozzatok létre belőlük egy új képpel lefelé fordított készletet.

Megjegyzés: Ha a fordulóban csak egy kocka lett az elsüllyedt gályához rendelve, akkor ez a játékos megtartja a megszerzett 1 lapkáját, amit képpel felfelé fordít. Ezután ez a játékos véletlenszerűen húz egy képpel lefelé fordított elsüllyedtláda-lapkát, amit képpel felfelé saját játékterületére tesz.





Hogyan kell pontozni

Minden egyes elsüllyedtláda-lapka 1-3 aranyat ér. A játékosok az elsüllyedtláda-lapkára nyomtatott aranyat kapják a játék végén.



Atlantis elveszett erekllyeje

Kincses torony

Küldd régészeidet a roskatag kincses toronyba, hogy értékes kincseket szerezzenek – attól függően, milyen okosak, illetve mennyire vakmerők. Próbáld meg feljutni a torony felső szintjére, de ne hagyd, hogy játékosársaid régészei kiüssenek.



Előkészületek

A játék kezdetén keverjétek meg a kincsjelzők mind a 3 típusát, és tegyétek a paklikat képpel lefelé a kincses torony megfelelő szintje mellé. A bronz jelzők a kincses torony első szintje, az ezüst jelzők a második szintje, az arany jelzők pedig a harmadik szintje mellé kerüljenek.



Hogyan működik

A játékosok hozzárendelhetnek a kincses toronyhoz 1 tetszőleges kockát vagy 2 kockát, amik összértéke 7. Az 1-3 pontos kockák a bal torony első szintjére, míg a 4-6 pontos kockák a jobb torony első szintjére kerüljenek. Amikor egy másik játékos kockát/kockákat tesz a kincses toronyra, akkor azok az első szintre kerülnek, és az ott lévő kockákat a második szintre tolják. Ha van már kocka a második szinten, akkor az a harmadik szintre kerül. Ha van kocka a harmadik szinten, akkor az kiesik a kincses toronyból, és a könyvtárra kerül. Ez így megy a forduló végéig.



Hogyan történik az épület kiértékelése

Azok a játékosok, akiknek maradt kockája a kincses tornyon a forduló végén, minden kockájukért kincsjelzőt kapnak. Azok a játékosok, akinek kockája az első szinten van, bronz jelzőket; akiknek kockája a második szinten van; ezüst jelzőket és akiknek kockája a harmadik szinten van, arany jelzőket kapnak. A kincses toronyból szerzett jelzők a játék végéig képpel lefelé maradnak. (Pl. Ha egy játékosnak 2 kockája van az első szinten, és 1 kockája van a harmadik szinten, akkor ez a játékos 2 bronz jelzőt és 1 arany jelzőt kap.)



Hogyan kell pontozni

A kincses torony kincsjelzői a típusuktól függően különböző számú aranyat érnek. A bronz jelző 0-2 aranyat, az ezüst jelzők 1-3 aranyat és az arany jelzők 1-3 aranyat érnek. A torony magasabb szintjei nagyobb valószínűséggel adnak értékesebb kincset.



1 x 0 ARANY
10 x 1 ARANY
1 x 2 ARANY



5 x 1 ARANY
6 x 2 ARANY
1 x 3 ARANY



1 x 1 ARANY
6 x 2 ARANY
5 x 3 ARANY

A játék végi pontozás

A játék ötödik (2-3 fős játéknál a hatodik) fordulója után a játékosok rátérnek a végső pontozásra. Minden játékos a következők mindegyikét lepontozza, majd összeadja az aranyértékeit. A legtöbb arannyal rendelkező játékos csatlakozik az Arany iránytű rendjéhez (Order of the Gilded Compass) és megnyeri a játékot!



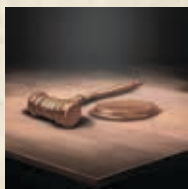
Ősitérkép-lapkák - A nagyobb érték jár, ha legalább 1 specialista van a lapkához rendelve. A kevesebb pontérték jár, ha nincs specialista rendelve a lapkához.



Specialistalapkák - 1-3 aranyat ér (a lapkán jelölve), ha a specialista egy vele azonos színű ősitérkép-lapkához van rendelve (vagy egy titkos térképhez vagy egy kettős térkép küldetéslapkához). Ha a specialista nincs térképhez rendelve, akkor 0 aranyat ér a játék végén. Minden egyes térkép-lapkához csak 1 térképész és 1 kubikos rendelhető.



Ismeretjelzők - A játékos tulajdonában lévő minden 2 ismeretjelző 1 aranyat ér (lefelé kerekítve).



Magánereklye-lapkák - A magánereklye-lapkákért 1, 2 vagy 4 arany jár a magángyűjtemény-lapkától függően. A leginkább áhított ereklye darabja 4 aranyat, a kedvelt ereklyék darabja 2 aranyat, az összes többi ereklye, ami nem szerepel a lapkán, darabonként 1 aranyat ér.



Titkosküldetés-lapkák - A titkosküldetés-lapkák különböző számú aranyat érnek a játék végén, attól függően, hogy teljesítette-e a játékos a küldetés feltételeit. Minden küldetéslapkát részletesen leírunk a küldetéslapkák függelékében.



Varázstárgylapkák - A játék végén ezeket a lapkákat egy a varázstárggyal azonos színű és típusú specialistához kell rendelni. Az ilyen tárggyal rendelkező specialista saját értékének dupláját éri, feltéve, hogy ősi térképhez van rendelve. Ha egy térképhez rendelt mindkét specialistának van varázstárgya, akkor a térkép értéke is megduplázódik.



Képességlapkák - A nem használt képességlapkák darabonként 1 aranyat érnek.



Elsüllyedtláda-lapkák - Minden egyes elsüllyedtláda-lapka 1-3 aranyat ér. A játékosok az elsüllyedtláda-jelzőikre nyomtatott aranyakat kapják.



Kincses torony serlegek - A serlegjelzők 0-3 aranyat érnek. A játékosok a jelzőikre nyomtatott aranyakat kapják.

Különleges szabályok 2-3 fős játéknál

Amikor 2-3 játékos játszik az Order of the Guilded Compass játékkal, szükségesek kisebb változtatások, hogy megmaradjon a verseny a jutalmak megszerzésénél. A lenti játékmódok bármelyikét használhatjátok, de együtt a kettőt nem.

1. Variáció Kevesebb épület

(Ennél a játékmódnál kevesebb lesz a konfliktus, és az épületek kevésbé lesznek változatosak.)

Az előkészületek alatt a játékosok ne válasszanak C épületeket. A játék a szokásos módon folyik, de 1-gyel kevesebb épület lesz.

2. Variáció Semleges játékos

(Ennél a játékmódnál változatosabbak lesznek az épületek, és néha nő a játékosok közti direkt interakció.)

A játék kezdetén válasszatok egy kockaszínt a semleges játékosnak. Adjatok minden emberi játékosnak két kockát a semleges játékoséból, amit a sajátjához tesz. A játékosok minden körben dobnak az összes kockájukkal (beleértve a semleges játékosét is).

A játékosok a körükben hozzárendelhetnek egy vagy több semleges kockát a saját kockáik hozzárendelése előtt vagy után. A semleges kockákra ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a játékosok saját kockáira – körönként egyetlen épülethez rendelhetők, és követni kell a kiválasztott épület hozzárendelési szabályait. A játékos úgy is dönthet, hogy 0 semleges kockát rendel hozzá a körben.

A semleges kockák úgy viselkednek, mint egy plusz játékos, vagyis a következő fordulóban bármelyik játékos a már játékban lévő semleges csoportot újabb kockákkal egészítheti ki.

Egy játékos akkor használta fel az összes kockáját (és váltotta ki ezzel a forduló végét), amikor az összes saját kockáját hozzárendelte az épületekhez. A játékosnak maradhat semleges kockája a forduló végén.

Amikor a semleges játékos nyeri el egy épület jutalmát, akkor ezt úgy hajtsátok végre, mintha ő is egy játékos lenne, de a jutalmát dobjátok el. Amikor választani kell, a semleges játékos a legnagyobb értékű jutalmat veszi el, holtverseny esetén fentről lefelé és balról jobbra dönt. Ha egy jutalom titkos, akkor úgy vegyétek, hogy az adott jutalmat senki sem szerezte meg.

Példák az egyes épületek kiértékelésére:

"A" Épületek

Irattár:

Semleges játékos nyer: Dobjátok el a legnagyobb értékű megmaradt térképlapkát – holtversenynél fentről lefelé haladjatok.

Könyvtár:

Semleges játékos nyer: Nincs hatása.

Egyetem:

Semleges játékos nyer: Dobjátok el a legnagyobb értékű megmaradt specialistalapkát – holtversenynél balról jobbra haladjatok.

"B" Épületek

Aukcióház:

Semleges játékos: Dobjátok el 4 taláalomra választott lapkát képpel.
Semleges játékos második helyezett: Dobjátok el 2 taláalomra választott lapkát képpel felfelé fordítva.

Kincsvadászok céhe:

Semleges játékos: A második helyezett emberjátékos csak 2 lapkát húz.
Semleges játékos második helyezett: Csak a győztes emberjátékos kap lapkát. A másik 2 lapkát tegyétek vissza a pakli aljára.

Épületek "C"

Titkos templom:

A semleges játékos nyer: A lapka képpel lefelé visszakerül a készletbe.

Illuminátus:

Semleges játékos nyer: Dobjátok el a felső lapkát. A játékos válasszon 1-et a megmaradt lapkákból, amit megtart, a másikat pedig dobja el.
Semleges játékos második helyezett: Az emberjátékos választ 1 lapkát. Ezután eldobja a felső megmaradt lapkát, mielőtt az utolsó lapkát megszerezné.

Elsüllyedt gálya:

Semleges játékos: A második helyezett emberjátékos csak 1 lapkát tart meg.
Semleges játékos második helyezett: Csak a győztes játékos kap jutalmat.

Kincses torony:

Semleges játékos nyer: Nem kell lapkát eltávolítani a semleges játékos miatt

Stáblista!

Játéktervezők: Bernd Einstein & Jeff Allers

Fejlesztés: Joshua Lobkowicz

Art: Grace Liu, Mackenzie Brewer, Felipe Gaona, Vincente Sivera Catala

Grafikai kinézet: Becky Hislop

Szabályfüzet kinézet: Becky Hislop

Szerkesztő: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Dawn Lobkowicz, Becky Hislop

Játéktesztelők: Shane Myerscough, Joseph Reissmann, Josh Black, Kyle Per ryman, Brad Brooks, Owen Reissmann, Dawn Lobkowicz, és sokan mások.

Magyar fordítás: Trew és Dunda

