



Szabályok

Játékoszám: 2 - 4 játékos. Életkor: 10 éves és felette. Játék időtartama: 60 - 90 perc.

BEVEZETÉS: Minden kultúrában vannak olyan mítikus lények, akik védik az embereket, és segítik megoldani a problémáikat. Ezek a lények gyakran szárnyas emberalakot viselnek, és Őrangyaloknak vagy Ragamiknak hívják őket. Ebben a játékban minden játékos egy Ragami szerepét veszi fel, aki mindenfelé jár egy városban: a játéktáblán. Ebben a városban mindig vannak problémákkal küzdő emberek, akiknek segítségre van szükségük a konfliktusaik megoldásához. Vannak még más Ragamik, Szentek és Démonok, akik vagy akadályozzák, vagy segítik a konfliktusok megoldását.

A játék célja és a játék vége

Amelyik játékosnak a legtöbb Erénypontja lesz a játék végén, az nyer. A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amikor a következők egyike bekövetkezik:

- **egy játékos eléri a 30 EP-t**

vagy

- **a helyszín korongok elfogynak.**

Az utolsó forduló végén, az a játékos,

aki a legtöbb konfliktust oldotta meg, kap még 7 EP-t pluszba ahhoz, amit már gyűjtött. Aki a második legtöbb konfliktust oldotta meg, az 4 extra EP-t kap.

Ha holtverseny lenne az összes EP kiosztása után, akkor, aki közülük a legtöbb konfliktust oldotta meg, az nyer. Ha még mindig döntetlen az állás, akkor megosztva nyernek.

Fontos fogalmak

Erénypont (EP) - a játékosok által, a játék során gyűjtött pontok.

Erőpont - ezeket a pontokat a játékosok a konfliktusok megoldásához használják.

Forduló - Egy forduló több körből áll.

Játékelemek

Ez a szabályfüzet
Egy játéktábla



6 Konfliktuskocka



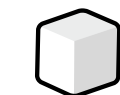
3 akciókocka



1 Erőkocka



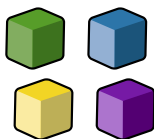
4 Erénykocka
(egy minden
játékos színben)



1 nagy kocka -
Kezdőjátékos
kocka



30 fehér kocka



4 Megoldott konfliktuskocka
(egy minden
játékos színben)



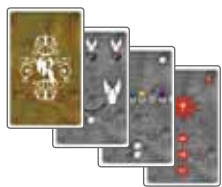
4 Ragami
(egy minden
játékos színben)



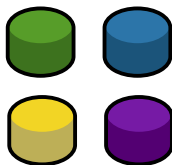
4 Szent
(egy minden
játékos színben)



30 helyszínkorong,
1-től 30-ig
számozva.
Megfordítva
"Ragaminak tilos
az átjárás"
korongként
működik.



33 akciókártya



4 EP jelző
(egy minden
játékos színben)



6 Démon

A játéktábla és az előkészületek

1 - A tábla egy várost ábrázol az utcáival és háztömbjeivel. Az utcákon szaggatott vonalú négyzetek vannak, itt következnek be a konfliktusok. Ha a Ragamik, a Szentek vagy a Démonok az utcákon mozognak, akkor azt ezekben a négyzeteken át teszik.

2 - A háztömb egy olyan terület, ami utcákkal van körbezárva és egy épület is van benne. Csak egy Ragami mehet be a háztömbbe, vagy mehet át rajta. Minden háztömbbel több konfliktusterület is szomszédos. A példában a 6-os háztömbbel szomszédos területek (No.12, 14, 15, 18, 19 és 20).



3 - Ide kerülnek a felhasznált vagy eldobott lapok.

4 - Tegyétek az EP jelzőket és a megoldott konfliktuskockákat a nullára az EP sávon, és tegyétek úgy a helyszínkorongokat képpel lefelé, hogy mindenki elérje! Tegyétek a fehér kockákat és a démonokat a központi talonba, és az Erőkockát a táblára!

5 - Dobjatok a 6 fekete konfliktuskockával, és véletlenszerűen válasszatok mindegyik konfliktushoz egy helyszínkorongot. Tegyétek a 6 konfliktuskockát a hozzájuk tartozó helyszínkorongokkal a táblára! Így most lesz 6 konfliktusotok a tábla 6 különböző helyszínén, ami megegyezik a konfliktuskocka mellé társított helyszínkorongokkal.

6 – Húzzatok véletlenszerűen 4 helyszíncorongot, és tegyetek 1-1-démont a táblára a korongokkal megegyező helyszínekre! Mind-egyik démonhoz a helyszíncorongot is le kell tenni.

7 – Minden játékos választ egy színt (sárga, zöld, kék vagy lila). Válasszatok kezdőjátékost, és ő kapja meg a nagy fehér kockát. A 2., 3., 4. játékos az óramutató járása szerint következik sorba.

8 – Minden játékos kap 3 akciókártyát, amiből EGYET kiválaszt, ket-tőt eldob, letéve ezeket a felhasznált kártyák zónájára.

9 – A kezdőjátékoskal kezdve, minden játékos leteszi a színének megfelelő Szentet egy utca helyszínére (bármelyik szaggatott négyzet). E szakaszban NEM jár kocka a Szentek konfliktusra tételéért.

10 – A 2. játékoskal kezdve minden játékos az 1-es értékkel felfelé leteszi az erénykockáját valamelyik háztömbre. Kerülhet egynél több kocka is ugyanarra a háztömbre.



11 – A 3. játékoskal kezdve leteszi mindenki a Ragamiját egy háztömbre. A játék kezdetén egy háztömbön csak 1 Ragami lehet.

12 – A 4. játékos (az utolsó játékos) dob a 3 akciókockával. Minden **piros 1-ért** elvesz egy démon a talonból (ha van még ott), és leteszi valahova az utcára. Végül a játékos átforgatja a **piros 1-es** kockát olyan értékre, amilyenre szeretné (bármilyen értékre, KIVÉVE a **piros 1-es**), és leteszi mindhárom kockát a játéktábla akció-táblázatára.

A kezdőjátékos most kezdi a játékot az első fordulóval.

Köszönet az összes játékosnak aki tesztelte a játékot és segítette főkéletesítésénél a játékot: Bernardo Teixeira de Abreu, Pedro Teixeira de Abreu, Alexandre Oliveira Carvalho, Francisco Seruya, Maria João Teixeira de Abreu, Tiago Cordovil, Pedro Coelho, Pdr. Nuno Coelho, Miguel Marques, Miguel Pinto (Palanolho), Iago Sousa, Dimitri Dagot, Susana Dagot, Rodrigo Trocadio, Diogo Charters Monteiro, Diogo d'Orey, Rodrigo d'Orey, Francisco Melo Rego, Sara Araújo, Frederico Herédia, Sônia Rebeca, Pedro Mendanha Dias, Susana Rosa, Marcelo Ferreira, Maria João Namorado, Nuno Silva, Paulo Maia, Catarina

Cruz, Salomé Afonso, Diogo Figueira, Carlos Santos, João Delgado, Ghislaine Franco, Firmino Martinez, Miguel Angel, José Gama, Paulo Augusto, Pedro Caste, Pedro Dominguez, Juan Luque, David Ferrero, Rafael Saiz, Angela Ruiz, Sônia Santos, Pedro Aleixo, João Lameira, João Verissimo, Ricardo Rodrigo, Teresa Mendonça, Paulo, David Domingues, Rick Thornquist, Kris Gould, Nathan Beeler, Lizzy Palmer, Greg Melhuish, Chris Lemon. Special thank's to David Prieto Gomez (Spain) and Jonathan Franklin (USA). Több teszt, javaslat és fantasztikus ötletek a megszokott barátoktól: Paulo Soledade, Carlos Ferreira e Nuno Sentieiro.

Magyar fordítás:
Dunda

In Portugal, there are several sites about boardgames who promotes regular meetings for everyone. Here are some examples:
www.spielportugal.org www.grupobolisboa.com
www.jogoeu.wordpress.com
NOTE: These entities are completely independent and they have nothing to do with MESABOARDGAMES. The content of the sites is their full responsibility.

Grafika: Gil d'Orey
Illusztráció: Pedro Sotó - www.pedrosoto.com
Ezzel a játékkal kapcsolatos ügyekkel keressétek a szerzőt vagy a weboldalon vagy e-mailben:
info@mesaboardgames.pt
www.mesaboardgames.pt



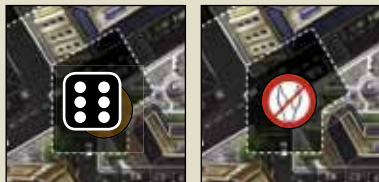
MEBO GAMES © 2012 • All rights reserved

Forduló előkészítése (Az első kivételével minden fordulónál)

1 - A kezdőjátékos átadja a nagy kockát a tőle balra ülőnek. Ő lesz az új kezdőjátékos.



2 - A táblán lévő összes konfliktuskockát 1-gyel meg kell növelni.



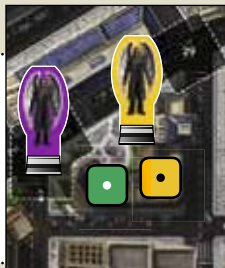
Az a konfliktuskocka, amit a 7-es értékre kellene állítani, a központi talonba kerül. Tegyetek egy helyszínrongot a "Ragaminak tilos az átjárás" felével felfelé erre a helyszíntre. Innentől kezdve a Ragamik nem mehetnek itt át, és nem állhatnak itt meg. Azok a Ragamik akik épp itt voltak, átkerülnek egy szomszédos háztömbre, a játékosuk dönti el, hogy melyikre.

3 - Növeljétek meg a táblán lévő erénykocka értékét eggyel, plusz az adott háztömbön, vagy vele szomszédos helyszínen található Ragamik számával!



Ebben a példában a fordulónak vége, és így a sárga és a zöld kockát 1-ről 4 pontra kell növelni.

- + 1 pont, mert a fordulónak vége
- + 1 pont a sárga Ragamiért
- + 1 pont a lila Ragamiért

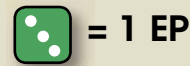


4 - Dobjatok a központi talonban található összes konfliktuskockával (ha van ott), és mindegyik dobott kockához húzzatok egy helyszínrongot.

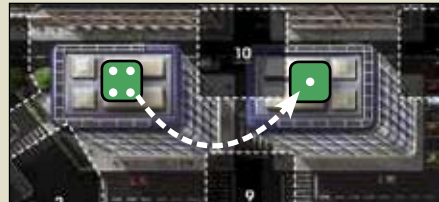
Tegyetek a kockát és a korongot a helyszínrongon feltüntetett helyre.



5 - A játékosok átválthatják az erénykockájuk értékét erénypontra. Minden 3 kocka pont = 1 EP

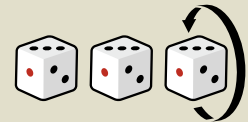


Valamint a játékos átteheti a kockáját másik háztömbre. Ha a kocka átkerül, akkor az értéke 1-re változik.

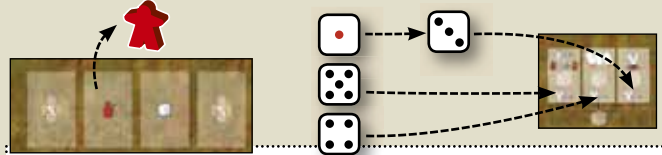


Ha a játékosnak a kockája nincs a táblán, akkor felteheti 1-es értékkel bármelyik háztömbre. Nincs korlátozva az egy háztömbön tartózkodó erénykockák száma.

6 - A 4. játékos dob a 3 akciókockával, és leteszi őket a táblára.



Mindegyik piros 1-es kocka miatt a játékos elvesz egy démont a központi talonból (ha van ott), és leteszi valamelyik helyszíntre az utcán. Végül megváltoztatja ezeknek a kockáknak (piros 1-es) az értékét az általa kívánt értékre KIVÉVE a piros 1 értékre, és leteszi őket a tábla akció-táblázatára.



Ebben a példában az új 4. játékos az akciókockákkal 1-est, 5-öst és 4-est dobott. Az 5-ös és 4-es értékű kocka azonnal az akció-táblázatra kerül, a játékos által választott akcióra. Mivel az egyik piros 1 volt, a játékos elvesz egy démont a talonból (ha van ott), és leteszi a táblára. Ezután megváltoztatja a kocka értékét (kötelező). A 3-as értéket választja. Ezután leteszi a kockát a megmaradt akcióterületre.

7 - A kezdőjátékos kezdi az új fordulót.

Forduló áttekintése és a forduló vége

A kezdőjátékoskal kezdve, és haladva az óramutató járása szerint, minden játékos végrehajt:

- Egy akciót valamelyik akciókockával (lásd a zöld rész)
- Bármennyi kártyaakciót, amit a játékos végre tud és akar hajtani (lásd a lila rész)

A játékos dönti el, hogy milyen sorrendben hajtja végre az akciókat. Kijátszhat akciókártyát az akciókocka használata előtt és/vagy utána is. A játékosoknak nem kell végrehajtania minden akciót, sem a kockáét, sem a kártyáét.

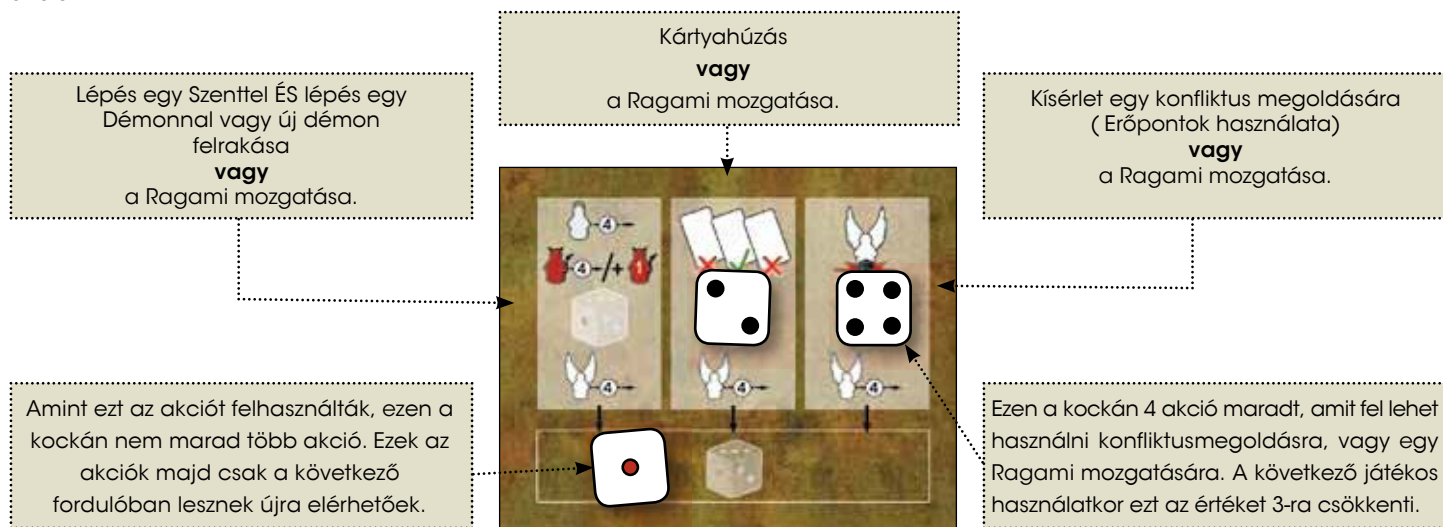
A kezdőjátékos köre után a 2. játékos jön, stb., addig folytatják, míg mindenki nem passzol, vagy mert nem tud, vagy mert nem akar több akciót végrehajtani. Amint minden játékos passzol, a forduló véget ér.

Akciókocka

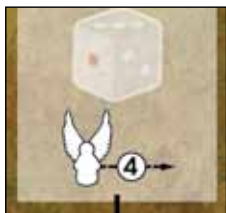


Az akciókockák az akció-táblázatra kerülnek még a forduló előkészületeinél. A kockák értéke megmutatja, hogy az adott akciót hányszor lehet végrehajtani a forduló során. A körben minden játékos választhat, hogy a játéktábla 3 akciójának egyikét hajtja végre, vagy az egyik akciókockát a Ragamija mozgására használja. Amint a játékos felhasználta VALAMELYIK akciókockát a körében, onnantól akciót már csak az akciókártyáival érhet el. Miután használt egy akciókockát, a kocka értékét 1-gyel csökkenteni kell.

Ha a kocka értéke 1 (piros), akkor már csak 1 akciót lehet végrehajtani azzal a kockával. Ha ezt az akciót is felhasználták, akkor a kocka lekerül a táblázat alsó részébe, jelezve, hogy a forduló hátralévő részében nem használható. Néhány kártya jelent kivételt, amik lehetővé teszik bizonyos, a táblázatban megadott akciók végrehajtását. A játékosok úgy is dönthetnek, hogy nem hajtanak végre akciót.



Akciókocka - Mozgás a Ragamival



A játékos CSAK bizonyos szabályoknak megfelelően léphet a Ragamijával:

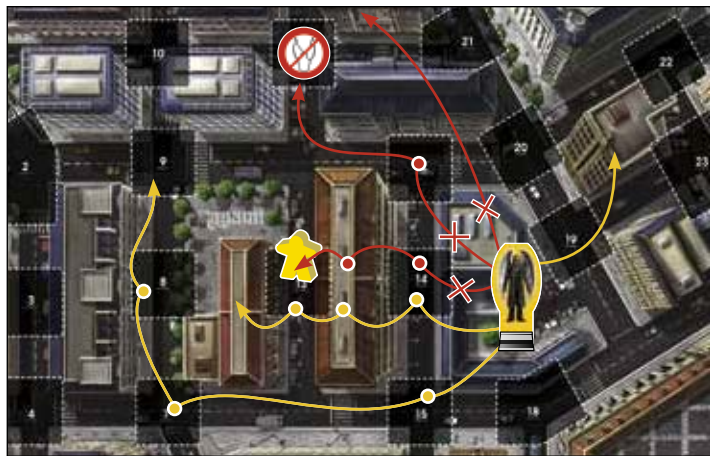
- › A Ragamit NEM LEHET azonos színű Szenttel egy helyszínre tenni, azonban átmehet köztük.
- › A Ragami NEM mehet át vagy nem lehet a mozgásának a vége olyan helyszínen, ahol "Ragaminak tilos az átjárás" korong található.

› A Ragami legfeljebb 4-et léphet.

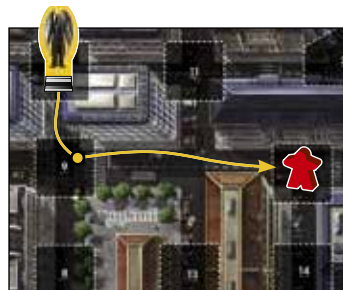
› A Ragami átmehet az utcákon és a háztömbökön. Átugorhat egy háztömbről egy vele szomszédos másikra, anélkül, hogy átkelne az utcán. Ha egy háztömből egy utcai helyszínre lép, akkor ennek a helyszínnek szomszédosnak kell lennie az adott háztömbbel.

› Csak két Ragami lehet az utca ugyanazon helyszínén. Az egy háztömbön tartózkodó Ragamik száma nincs korlátozva. (A háztömbként 1 Ragami korlát csak a játék előkészületénél érvényes).

› Ha egy Ragami mozgása olyan helyen ér véget, ahol csak Démonok vannak, akkor ezek visszakerülnek a tábláról a talonba, és a játékos 1 EP-t nyer minden démonért, ami azon a helyszínen volt. Lásd "EP-k gyűjtése" részt a 7. oldalon.



A Ragami bármelyik sárgával jelölt helyre léphet. A Ragami NEM (pirossal jelölve): ugorhat egy nem szomszédos háztömbre, fejezheti be a mozgását azonos színű Szenttel egy helyen, és olyan helyen, ahol "Ragami tilos az átjárás" korong van.

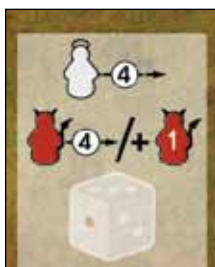


A sárga Ragami két mezőt lép, és a mozgását olyan helyszínen fejezi be, ahol csak egy Démon van. A sárga Ragami 1 EP-t kap, leveszi a Démon a tábláról, és visszatesszi a talonba.

A forduló végén, ha a Ragami olyan háztömbön áll, ahol van egy erénykocka, vagy egy erénykockával szomszédos helyszínen, akkor az erénykocka értéke minden egyes ilyen Ragami miatt eggyel nő (lásd 3. oldal - Forduló előkészítése).



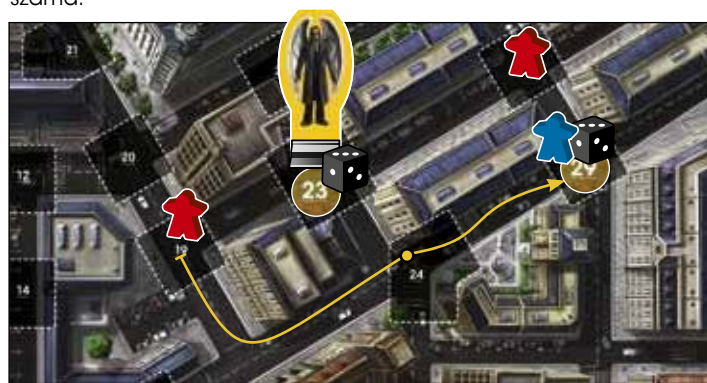
Akciókocka - Lépés egy Szenttel ÉS lépés egy Démonnal vagy egy új Démon lerakása



- › A Szent nem léphet azonos színű Ragamihoz.
- › Amikor a játékos egy Szentet konfliktusra tesz (ahol fekete kocka van), akkor kap 1 fehér kockát. Fontos: nem a Szent tulajdonosa szerzi a kockát. Az kapja, aki mozgatta a Szentet.
- › A Szent bármilyen irányba mehet. Minimum 1-et kell lépnie, maximum 4-et.



- › A Szent NEM fejezheti be ugyanazon a mezőn a mozgását, ahonnan elindult.
 - Miután lépett egy Szenttel, a játékosnak vagy lépnie KELL egy Démonnal, vagy egy újat KELL tennie a táblára (egyiket kell választani), a következő szabályoknak megfelelően:
 - › A Démon CSAK az utcákon mozoghat, a szaggatott vonalú négyzetek között.
 - › A Démon bármilyen irányba mehet. Minimum 1-et kell lépnie, maximum 4-et.
 - › A Démon NEM fejezheti be ugyanazon a mezőn a mozgását, ahonnan elindult.
 - › Ha a játékos úgy dönt, hogy egy, a talonból felvett Démont (ha van ott) tesz le, akkor bárhova teheti az utcán.
- Nincs korlátozva az ugyanazon a mezőn álló Szentek és Démonok száma.



A sárga játékos a Szent mozgatása mellett dönt. A kék Szentet választja, és a 29-es konfliktusra lép. Mivel rátett egy Szentet egy konfliktusra, nyer egy fehér kockát. A kék Szentet nem teheti a 23-as konfliktusra, mert a Ragamija ott áll. Ezután a 19-es helyszínen álló Démonnal lép, és ugyanerre a konfliktusra teszi. A 19-es helyszínen álló Démon mozgatása helyett, a játékos választhatta volna azt is, hogy elvesz egy démont a talonból (ha van ott), és egyből a 29-es konfliktusra teszi.

Akciókocka - Kártyahúzás



Ezzel az akcióval a játékos csak kártyákat kap. Ez NEM arra van, hogy használja a kártyákat. Kérjük, olvassátok el a **lila részt** a "Kártyaakciókat" a 7. oldalon, hogy megtanuljátok használni kártyákat.

Ha a játékos ezt az akciót választja, akkor húz 3 kártyát, és ebből csak 1-et tarthat meg.

A dobott lapok képpel lefelé a táblára kerülnek.

A játékos leghamarabb a következő körben használhatja a most választott lapot.

A játékosnak nem lehet 3 lapnál több a kezében. Akinek már van 3 lap a kezében, az is húzhat kártyákat, de vagy dobni kell vagy fel kell használnia egy lapot előbb. Ha a húzópakli kifogy, akkor meg kell keverni a dobópaklit (amelyik képpel felfelé van), és képpel lefelé a táblára kell tenni.

Akciókocka - Konfliktusakció és az Erőpontok használata



Ahhoz, hogy ezt az akciót választhassa, a játékos Ragamijának olyan helyszínen kell lennie, ahol konfliktus van (fekete kocka).

A konfliktus megoldásához a Ragaminak annyi vagy több Erőpontot kell kijátszania, mint annak a konfliktusnak az értéke, amit

meg akar oldani. A konfliktus értékét a Konfliktuskocka értéke, és az adott helyszínen álló Démonok számának összege adja meg. A játékos Erőpontot 6 különböző módon kaphat. Több módszert használhat egyszerre:

- 1 - Fehér kockák az erején.
- Egy kocka = 1 Erőpont.



2 - Akciókártyák erőpontokat érnek.

3 - A Szentek, amik az adott konfliktus helyszínén állnak.

Minden Szent automatikusan hozzájárul 1 Erőponttal (a Szent NEM ad semmilyen kockát.) Ha a konfliktust megoldották, akkor a Szent(ek) tulajdonosa(i) kap(nak) 1 EP-t. Ne felejtsetek, hogy ugyanolyan színű Szent és Ragami NEM állhat együtt ugyanazon a helyszínen.



4 - Ha a konfliktus helyszíne olyan háztömbhöz csatlakozik, amin a játékos Erénykockája van, akkor felhasználhat pontokat erről a kockáról.



Meg kell változtatnia a kocka értékét, csökkentve a felhasznált pontokkal. Ha az eredmény nulla, akkor a kockát le kell venni a tábláról, és visszakapja a tulajdonosa. Majd csak a forduló végén teheti vissza egy háztömbre.

5 - Egy 2. Ragami jelenléte a konfliktus helyszínén automatikusan hozzájárul 2 Erőponttal a konfliktus megoldásához. A segítő Ragami kap 2 fehér kockát a központi talonból, ha a konfliktus megoldódik. Ne felejtsetek, hogy 2-nél több Ragami nem lehet egy konfliktusban!



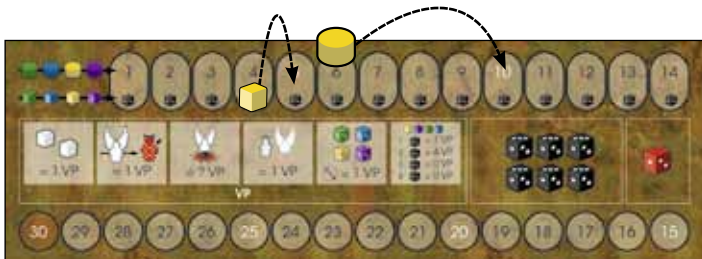
6 - Erőkocka használata. A játékos akkor használja ezt a kockát, ha azt akarja, hogy plusz erőpontokat kapjon. Azonban ha a kockát használja, akkor más forrásokból nem adhat hozzá erőpontokat. A játékos dob a kockával. Ha az



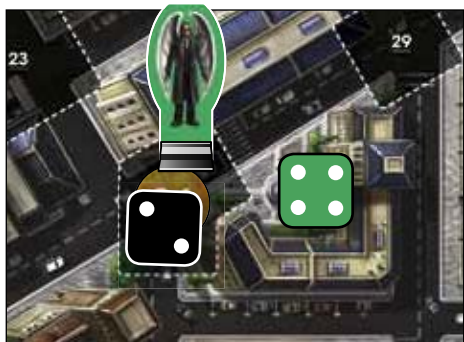
eredmény több, mint amennyi szükséges, a megmaradt pontok törlődnek, és nem kapja vissza őket. Ha a konfliktus megoldása sikertelen (az erőkocka nem mutat elég erőpontot), akkor a játékos azonnal visszavonul a Ragamijával a konfliktus helyszínéről egy szomszédos háztömbre.

Nem veszíti el a kockákat, kártyákat vagy az erénykockáról a pontokat, amiket erőpontoszerzésre használt fel.

Ha a játékos megold egy konfliktust, akkor CSAK a konfliktuskocka értékét nyeri meg (nem számít, hogy mennyi erőpontot kellett a játékosnak felhasználnia a konfliktus megoldásához). A fekete kocka visszakerül a talonba. A helyszínkorong marad a helyszínen. A kártyák és a fehér kockák visszakerülnek a központi talonba. A játékos a kocka értékét hozzáadja (és csak a kockáét) az Erénypontjaihoz a sávon, és egy mezőt előre lép a kockával, ami a megoldott konfliktusai számát mutatja.



A sárga játékosnak 6 EP-je volt, és 4 megoldott konfliktusa. Megold egy újabb, 4-es értékű konfliktust. Előrelép az EP jelzőjével a 10-re, és 1-et lép előre a megoldott konfliktusokat jelölő kockájával.



Ennek a konfliktusnak a megoldásához a zöld Ragaminak 2 erőpontra van szüksége. A konfliktusmegoldás akciót választja, és az Erénykockájával oldja meg az esetet, felhasznál róla 2 pontot. Visszateszi a fekete kockát a talonba, kap 2 EP-t, előrelép a zöld kockával egyet (megoldott konfliktusok száma), és csökkenti az Erénykockájának az értékét 2 ponttal.



Ennek a konfliktusnak a megoldásához a zöld Ragaminak 3 erőpontra van szüksége = Konfliktuskocka értéke 2 + 2 Démon - 1 Szent.

A konfliktusmegoldás akciót választja, és 3 fehér kockája felhasználásával oldja meg az esetet. Visszateszi a fekete kockát a talonba, a fehér kockákat a központi talonba, kap 2 EP-t, előrelép a zöld kockával egyet (megoldott konfliktusok száma).

Megjegyzés: a játékos 3 erőpontot használt fel, de csak 2 EP-t kapott. A sárga játékos kap 1 EP-t (mivel a szentje részt vett a konfliktusban).



Ennek a konfliktusnak a megoldásához a zöld Ragaminak 1 erőpontra van szüksége = Konfliktuskocka értéke 2 + 1 Démon - 2 pont (a kék Ragami miatt). 1 pont hiányzik! Vállalja a rizikót, és az erőkockát használja. Az eredmény 1. Sikertült! Visszateszi a fekete kockát a talonba, kap 2 EP-t, előrelép a zöld kockával egyet (megoldott konfliktusok száma).

A kék játékos kap 2 fehér kockát a központi talonból (mert a Ragamija részt vett a konfliktusban).



Kártyaakciók

A játékosok ANÉLKÜL használhatják az akciókártyáikat, hogy a tábla valamelyik akciókockáját használják. Nincs korlátozva a játékos által egy körben kijátszható kártyák száma, de ahhoz, hogy kijátssza a kártyát, már a korábbi fordulóban fel kellett húznia. A játékosok a kártyákat az akciókocka akciója előtt és után is használhatják. A kártyák használatához kövessétek a leírást (lásd 8. oldal), és tegyék a kijátszott lapot képpel felfelé a tábla Dobott és felhasznált kártyák területére.



Piros háromszög:
egy konfliktus megoldásakor a játékos csak EGY piros háromszöges kártyát használhat.

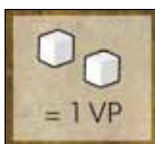


Fehér kocka:
ez a kártya beadható fehér kockaként, ahelyett, hogy az akcióját használják.

EP-k gyűjtése

A játékos 6 különböző módon juthat EP-hez:

1 - Fehér kockákat cserél be EP-re. Minden pár kocka = 1 EP. A játékos ezt a cserét bármikor végrehajthatja a köre során, és a játék végén is.



2 - Ragamijának mozgása olyan helyen ér véget, ahol csak Démonok vannak (nincs konfliktuskocka vagy másik Ragami vagy Szent). Több démon azonban lehet. A Démonokat ezután "kipurgálják", és lekerülnek a tábláról, vissza a talonba. A játékos 1 EP-t kap minden "kipurgált" Démonért.



3 - Konfliktusok megoldása. A játékos a konfliktuskocka értékével megegyező EP-t kap.



4 - Ha a Szent olyan helyszínen tartózkodik, ahol megoldanak egy konfliktust, akkor a tulajdonosa kap 1 EP-t.



5 - A köre során (nem kell a forduló végéig várni) a játékos akció elköltése nélkül válthat át az Erénykockája értékéből pontot EP-re. Minden 3 pont = 1 EP.



Ha a kocka értéke 3, és így lecsökken 0-ra, akkor a kocka lekerül a tábláról, és vissza-kapja a játékos. A forduló végén a kocka újra feltehető a táblára.

6 - A játék végén, a legtöbb megoldott konfliktussal rendelkező játékos kap 7 extra EP-t. A második legtöbb konfliktussal bíró 4 EP-t szerez.



A harmadik és negyedik játékos nem kap semmilyen bónuszt. Döntetlen esetén, a holtversenyben állók mindegyike megkapja a pontot. Példa: Ha legtöbb megoldott konfliktusa két játékosnak van, és a két másik a második legtöbbet oldotta meg, akkor az első helyen holtversenyben álló mindkét játékos 7 EP-t kap, a második pedig 4-et.

Hogy juthattok fehér kockákhoz?

A fehér kockák nagyon fontosak a játékosoknak, mivel velük lehetőségük van a konfliktusok megoldására és néhány akciókártya is használja.

3 féle lehetőség van a fehér kockák szerzésére:

+1 Tegyi Szentet konfliktusra!

Amikor a játékos letesz egy Szentet (nem szükséges a saját színében) egy konfliktusra, akkor kap egy fehér kockát. Azonban a játékos nem tehet olyan konfliktusra Szentet, ahol már van egy Ragami. Ugyancsak nem lehet a Szentet vele megegyező színű Ragamihoz tenni.

+2 Ha a Ragamid részt vesz egy másik Ragami konfliktus megoldásában.

A segítségéért (a Ragamid erőponttal járult hozzá), kapsz 2 fehér kockát a központi talonból,

+? Akciókártyákkal.

Bizonyos kártyák adhatnak a játékosnak fehér kockákat, ha egy adott akciót választ.

Az erőkocka



(Opcionális szabály) A játékosok megegyezhetnek abban, hogy nem használják ezt a kockát és a 6-os lapot.

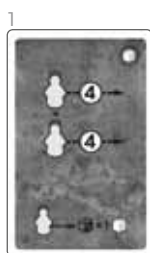
Szabályok 2 és 3 játékos esetére

3 játékos esetén mind a 4 Szent elkezd a játékot. Azt a Szentet, ami nem tartozik egyik játékoshoz sem, azt véletlenül kiválasztott helyre tegyék (helyszíncorongot használjatok) a táblán az előkészületek során. Minden más szabály változatlan.

2 játékos esetén mind a 4 Szent elkezd a játékot. Azt a 2 Szentet, ami nem tartozik egyik játékoshoz sem, azt véletlenül kiválasztott helyre tegyék (helyszíncorongot használjatok) a táblán az előkészületek során. A játékosok még használhatnak egy harmadik, semleges Ragamit. Ezt a Ragamit bármelyik játékos használhatja, és csak a konfliktus megoldásában tud segíteni. Miután kiválasztották a kezdőjátékost, mindkét játékos leteszi a játékelemeit a következő sorrendnek megfelelően: A kezdőjátékos leteszi a Szentjét, és az Erénykockáját. A másik játékos leteszi a Szentjét, az Erénykockáját, a Ragamiját és a semleges Ragamit. Végül a kezdőjátékos is leteszi a Ragamiját. Az itt látható kártyát ne használjátok 2 játékos partiban. Minden más szabály változatlan.



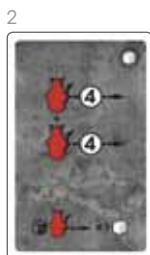
Kártya magyarázatok



Lépj 2 Szenttel!
Mindkét Szent legfeljebb 4-et léphet.

› Nem teheted a Szenteket ugyanarra a helyszínre, ahol a Ragamid van.

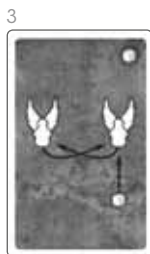
› Kapsz 1  minden Szentért, ami NINCS konfliktusban és belép egy konfliktusba.



Lépj 2 Démonnal!
Mindkét Démon legfeljebb 4-et léphet.

› Nem teheted a Démonokat ugyanarra a helyszínre, ahol a Ragamid van.

› Kapsz 1  minden Démo nért, amit kiveszel egy konfliktusból és nem csatlakozol vele másik konfliktushoz.



Cseréld meg a Ragamid helyszínét egy másik játékoséval!

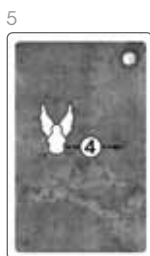
› Adj 1  a sajátodból annak a játékosnak, akinek a Ragamiját felcserélted a tieddel!



Kapsz 1  a központi talonból minden Ragamiért, ami nincs konfliktusban.

› A saját RAGAMI-d nem számít.

Megjegyzés: 2 játékos esetén a semleges Ragami nem számít.



Lépj a Ragamiddal legfeljebb 4-et!

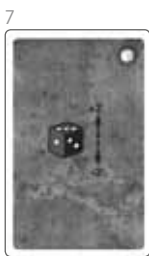
Megjegyzés: 2 játékos esetén a semleges Ragami tud lépni ezzel a kártyával.



Kétszer dobj az erőkkockával! Mindkét értéket add hozzá az erőpontjaidhoz!

› Ez a kártyát a kockadobás ELŐTT kell kijátszani.

› Ez a kártya mindig dobásra kerül, mindegy, hogy a konfliktust sikerült-e megoldani vagy sem.



Növel a konfliktuskockát legfeljebb 2 ponttal!
vagy

Csökkentsd a konfliktuskockát legfeljebb 2 ponttal!

› A kocka értéke nem lehet 6-nál több, és 1-nél kisebb.



Hajts végre egy konfliktusakciót!

› Fizess 1  a sajátodból a központi talonba.



1 extra akció EGY akciókockával

› Használhatsz olyan akciót, ami nullán áll.

› Csökkentsd az egyik kocka értékét 1-gyel (ha lehet)!

› Fizess 1  a sajátodból a központi talonba.



Növel az utolsó játékos pontjait 1 EP-vel, és adj neki 2  

› Ha ketten holtversenyben utolsók, akkor mindkettőnek 1 ponttal növel, s adj 3   

› Ha hárman utolsók holtversenyben, akkor a kártyának nincs hatása.

› Te nem lehetsz az utolsó helyen vagy holtversenyben utolsó.



Húzz 3 kártyát, tarts meg 2-t!

› Csak akkor használhatod ezt a kártyát, ha csak egy kártya van még emellett a kezervedben.



Tedd át az Erénykockát egyik háztömbről egy másikra!

› Adj 1-et a kocka meglévő értékéhez.

› A kocka értéke nem lehet több, mint 6.



2 Erőpont

› Fizess 1  a sajátodból a központi talonba.

› Ez a kártya nem konfliktusakció, ez csak erőpontokat ad.



4 Erőpont

› Fizess 2   a sajátodból a központi talonba!

› Ez a kártya nem konfliktusakció, ez csak erőpontokat ad.



? Erőpont

› Ez a kártya **4 erőpontot** ér, ha neked van a legkevesebb EP-d.

› Ez a kártya **2 erőpontot** ér, ha te vagy az egyik a holtversenyben álló legkevesebb EP-vel rendelkező játékosok közül.

› Ez a kártya **1 erőpontot** ér egyébként.

› Ez a kártya nem konfliktusakció. Ez csak erőpontokat ad.

Megjegyzés: 2 játékos partiban ezt a kártyát nem használjuk.