

✧ KEITH MATEJKA ✧



fordította: Beorn (2020)
lektorálta: Hipszki László

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás

ROLL PLAYER

MONSTERS & MINIONS — EXPANSION — RULEBOOK

SZÖRNYEK ÉS CSATLÓSAIK - kiegészítő szabálykönyv

Bevezető

Fegyverbe! A Fertelem már az egész királyságban rettegésben tartja a falvakat, halált és pusztulást hagyva maga mögött. A király ezért összehívja az összes tehetséges kalandozót, hogy térjenek vissza a fővárosba, és kovácsoljanak tervet a királyságot fenyegető veszély elhárítására.

A Roll Player: Monsters & Minions kiegészítőben a játékosok immár nem csak a leghatalmasabb fantasy karakter megalkotásában versenyezhetnek egymással, hanem információkat is gyűjteniük kell a fenyegető veszélyekről, és fel kell készülniük közben a bestia elleni végső harcra is.

Mivel jobban felkészülnek a kalandozók erre a csatára, annál jobban fognak boldogulni – persze ezt a tudást nem szerezhetik meg ingyen. Gyűjts adatokat a főszörnyről annak csatlósaitól, a nagy harc előtt! Hol van a szörnyeteg búvóhelye? Milyen akadályok várnak rájuk az odavezető út során? Miként fog harcolni ellenetek? A játékosok további hírnévcillagokat szerezhetnek a gonosz szörnyeteg és csatlósainak legyőzésével. Végül pedig az a játékos nyeri meg a játékot, aki a leginkább figyelemreméltóbb hírnévre tesz szert, és így ő lesz egyben a királyság trónörököse is!

A játék célja

A **Roll Player: Monsters & Minions** egy kompetitív, karakterépítő társasjáték kiegészítője, 5 játékos részére. Minden játékban elsőként a saját fantasy karaktereteket fogjátok elkészíteni kockadobásokkal, piackártyák vásárlásával és szörnycsatlósók levadászásával. Ez a játék karakterépítési szakasza. Ezután a végső csatában megpróbáljátok majd legyőzni a főszörnyet is, a játék során összegyűjtött információkra támaszkodva. Szerezd meg te a legtöbb hírnévcillagot azáltal, hogy a legprofibb módon készíted el a hősödet, és a legtöbb sérülést okozod a főszörnynek, hogy te lehess a játék győztese!

Játéktartozékok

5 karakterlap

25 harcckocka

11 tápkocka

7 jellemzőkocka

- 1 zöld

- 1 kék

- 1 piros

- 1 lila

- 1 fekete

- 1 fehér

- 1 arany

170 kártya

- 35 piackártya

- 12 szörnykártya

- 6 többjátékos esetén

- 6 szólójátékhoz

- 26 csatlóskártya

- 54 kalandkártya

- 5 játékossegédlet-kártya

- 5 költségösszefoglaló-kártya

- 6 osztálykártya

- 3 kezdeményezéskártya

- 12 személyiségkártya

- 12 háttértörténet-kártya

15 kalandjelző (3 féleből 5-5)

20 sérülésjelző

20 dicsőségjelző

6 karizmajelző

50 arany

40 tapasztalatpont-kocka

1 hősfüzet (50 oldal)

1 kezdőjátékos-jelölő

1 szabálykönyv



Tápkockák

A tápkockák is a karakterlapodra kerülnek, és ugyanúgy beleszámítanak a karaktered jellemzőibe, akár az adott sorba tett többi jellemzőkocka. A karaktered azon rejtett fizikai, szellemi, vagy mágikus potenciálját jelképezik, amikkel túlléphet a természetes határain. A tápkockákon 3-tól 8-ig találhatsz számokat (pötytyöket), a szokásos 1-6 helyett. Átlátszóak, így nem kapsz utánuk hírnévcillagot, ha a háttértörténet-kártyádon feltüntetett valamely színnel megjelölt kocka helyére kerülnek, és nem számítanak egyik osztály színének sem.



Harckockák

A harckockák olyan piros színű, kisebb méretű kockák, amiket a főszörny csatlósainak levadászására, illetve a főszörny elleni végső csata során fogtok használni. Ezek határozzák meg, hogy a karaktered mekkora sérülést okoz egy csatában.

Új piackártya típus: a varázstekercsek

A varázstekercskártyák olyan új típusú piackártyák, amelyek mindegyike egy-egy erőteljes, ősi varázslatot jelképez. Amint a piacról megveszel egy varázstekercset a piacfázisban, azonnal végre kell hajtani a kártyán szereplő utasítást, majd a karakterlapod közelébe kell fektetned az elhasznált varázslatot, mivel néhány játékelem utalhat a nálad lévő varázstekercsekre.



Szörnykártyák

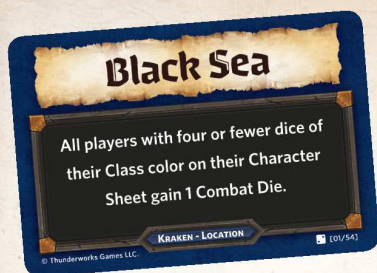
A játék kezdetén ki fogjátok majd választani a 6 főszörny egyikének kártyáját, mint a végső csata célpontját. Minden szörnykártyán szerepel annak ereje (a bal felső sarokban található szívszimbólumba írva), és a különleges képessége (a kártya alsó felén), amely majd a harcban játszik szerepet. Szintén a kártyán szerepel a végső csata során a támadóértéktől függően megszerezhető hírnévcillagok száma is.

Kétféle szörnykártyát találhattok a kiegészítő dobozában: az egyik sorozatot több játékos esetén (2P+), míg a másikat szólójátékban (1P) fogjátok (fogod) használni.

Csatlósokkártyák

Szerte a vidéken a főszörny csatlósai kószálnak, lehetőséget adva a fejlődő karaktereknek, hogy bizonyítsák értéküket a királynak. Elküldheted a karakteredet vadászni, hogy csatlósokat öljön, amivel tapasztalatpontra, aranyra, dicsőségre tehet szert, valamint információkat szerezhet a főszörnyről. Minden csatlósokkártyán szerepel valamilyen speciális gyengeség, ami lehetővé teszi a számodra, hogy további harckockákkal dobj, növelve ezzel a csatlós legyőzésének esélyét, hogy dicsőséget szerezz, vagy megismerhesd a főszörny elleni végső csata egyik részletét.





Kalandkártyák

A főszörny végső csatában való legyőzése előtt, a karakterek számára három lényeges információ tornyosul akadályként, amely a játék kezdetén még nem ismert: a főszörny tartózkodási helye, a főszörnyhez vezető úton található akadály, és a főszörny támadásának típusa, amelyet majd a karakterek ellen fog bevetni. Ezeket az információkat a csatlósok legyőzése után az általad megtekintett kalandkártyákon olvashatod el.

Kalandjelzők

Amikor a karaktered legyőz egy csatlóst, és megismered egy kalandkártya titkát, ezen jelzőkkel követheted nyomon, hogy ismered-e már a főszörny helyét (L), akadályait (O) és támadásmódját (A).



Dicsőségjelzők/sérülésjelzők

Amikor a karaktered rendkívül jól, vagy kínosan gyengén harcol egy csatlóssal, gyakran dicsőségjelzőket, vagy sérülésjelzőket kap, amik vagy hozzáadnak, vagy levonnak majd a dobásaid összegéből a főszörnyvel vívott végső csata során.

Tapasztalatszó - kockák

A karaktered tapasztalatszó-kockákat (TP) fog szerezni a csatlósok legyőzése után, illetve egyéb játékhatalások következtében. A TP felbecsülhetetlen értékkel bír, hiszen így tudsz további harckockákat szerezni, eltávolítani a sérülésjelzőidet, újradobni a harckockáidat, illetve igazítani a karakterlapodon.



Kezdőjátékos-jelölő / hősfüzet

A kezdőjátékos-jelölővel tudjátok nyomon követni, hogy éppen ki az aktuális kezdőjátékos. A játék végén pedig rögzíthetitek az elkészült karaktereitek adatait a hősfüzetbe.



A játék előkészítése - alaplépések

A kiegészítővel való játék során ugyanúgy kell a játékot előkészíteni, mint az alapjáték esetén, az alábbi eltérések kivételével:

1. Kockák és a húzózsák

A húzózsák előkészítésekor tedd a zsákba a kiegészítőhöz kapott 11 tápkockát, és a 7 további jellemzőkockát. Gyűjtsd a kisebb harckockákat egy kupacba valahová a játéktér szélére.

2. Kezdeti arany mennyiség

Öt játékos esetén mindenki 5-5 arannyal kezd: a harmadik és negyedik játékos nem kap extra aranyat, ahogy az alapjáték szabályfüzetében szerepel.

3. Karakterlapok és osztálykártyák

A karakterlapok kiválasztásakor immár az összes rendelkezésre álló közül lehet választani. Ha kockahúzással döntitek el az osztályt, akkor egy kihúzott tápkockát épp úgy tegyél félre, mint egy arany színű kockát, majd húzz újat helyette. A választás végeztével az összes félretett kockát tedd vissza a húzózsákba.

A kiegészítő 2-2 újabb osztályváltozatot ad a már meglévőkhöz, így az általad választott színben immár 4 különböző osztály (kaszt) közül választhatsz. Ne feledjétek el, hogy hiába van immár 2-2 darab kétoldalú kártya minden színben, egy adott színnel csak egyetlen játékos lehet.

4. Költségösszefoglaló-kártyák és játékossegédlet-kártyák

Ossz minden játékosnak egy-egy költségösszefoglaló-kártyát és egy-egy új, a kiegészítőhöz melléket játékossegédlet-kártyát. Az alapjátékban található játékossegédlet-kártyákat nem fogjátok használni, ha e kiegészítővel is játszatok.

5. Piackarli

Keverd hozzá a kiegészítőhöz adott egy- és kétpontos kártyákat az alapjáték megfelelő piackarlijaihoz, mielőtt lapokat távolítanál el belőlük. Ezután véletlenszerűen távolíts el mindkét pakliból bizonyos számú kártyát, a játékosok számától függően, és tedd őket a dobott lapok közé:

- Két játékos esetén dobj el mindkét pakliból 18 piackártyát (összesen 36 kártyát).
- Három játékos esetén dobj el mindkét pakliból 14 piackártyát (összesen 28 kártyát).
- Négy játékos esetén dobj el mindkét pakliból 12 piackártyát (összesen 24 kártyát).
- Öt játékos esetén dobj el mindkét pakliból 7 piackártyát (összesen 14 kártyát).

Ezután - ugyanúgy, mint az alapjátékban - tedd az egyponthoz tartozó kártyát a kétpontos kártyák tetejére, hogy elkészítsd a piackarlit.

6. A piac előkészítése

A piac előkészítéséhez csapj fel a piackarli tetejéről kettővel több kártyát, mint ahány játékos van (4/5/6/7 kártyát a 2/3/4/5 játékos esetén). Azaz eggyel több kártya kerül felcsapásra a piacra, mint az alapjátékban.

7. Kezdeményezéskártyák

Cseréld ki az alapjátékhoz adott 4-es és 5-ös kezdeményezéskártyákat az újakra, amelyeket e kiegészítőben találsz. Ha öt játékos játszik, akkor használjátok a kiegészítőhöz mellékelte új 4-es, 5-ös és 6-os kezdeményezéskártyákat, majd tegyél 1-1 aranyat a 2-es, 3-as, 4-es és 5-ös kártyákra.

8. Kaland-, sérülés- és dicsőségjelzők

Gyűjts a jelzőket típus szerint szétválogatva egy-egy kupacba, valahová a játékterületen úgy, hogy minden játékos kényelmesen elérhesse azokat.

9. Kezdeti kockák

Öt játékos esetén minden játékos 8 kockát kap a játék kezdetén, amikkel dob.

Szörnyek előkészítése

Az alaplépések végrehajtása után folytassátok a játék előkészítését a szörnyekkel, és hajtsátok végre az alábbi lépéseket is.

1. Szörnyválasztás

Keresd ki a 6 szörnykártyát, amelyeken a "2P+" felirat található. A szörnykártyák mindegyike valamelyik karakterszínhez van társítva: ezért távolítsd el az összes olyan szörnykártyát, amelynek színe megegyezik az egyik játékos karakterosztályának színével. A megmaradt kártyák közül véletlenszerűen válassz ki egyet, és fektesd képpel felfelé az asztalra. A többi szörnykártyát tedd vissza a játék dobozába.

Például: ha a tolvaj (fekete), a barbár (piros), a keresztes (fehér) és a sámán (zöld) játszik, válassz véletlenszerűen egyet a kiméra (lila) és a kráken (kék) szörnyek közül.

A fentiekből következik, hogy ha öten játszatok, a kimaradt osztálynak megfelelő szörny lesz a végső ellenfelet.





2. Kalandkártyák kiválasztása

Gyűjtsd össze a kiválasztott szörnyhöz tartozó (vele azonos színű) 3-3 helykártyát (location), akadálykártyát (obstacle) és támadáskártyát (attack). Képpel lefelé keverd meg őket, majd véletlenszerűen válassz minden típusból egyet-egyet, és (anélkül, hogy megnéznéd) fedtesd - továbbra is képpel lefelé - a szörnykártya mellé őket. Győződj meg róla, hogy egyik játékos sem láthatta meg a kiválasztott hely-, akadály- és támadáskártyát. A megmaradt kártyákat (anélkül, hogy megnéznéd őket) tedd vissza a játék dobozába.

3. Csatlóspakli elkészítése

Válogasd külön az egy- és kétpontos csatlóskártyákat, keverd meg a két paklit külön-külön, majd tedd az egy pontos csatlóskártyákat a kétpontosok tetejére, létrehozva a csatlóspaklit. Tedd vissza a játék dobozába a pakli tetején lévő 7 kártyát. Képpel lefelé fordítva helyezd el a kész paklit a kalandkártyák mellé, majd a legelső kártyát csapd fel a pakli tetejére.

A játék menetének áttekintése

Ez a kiegészítő magában foglal néhány változást az egyes fordulók és körök menetében az alapjátékhoz képest, beleértve egy új választási lehetőséget is a piacfázisban.

DOBÁSFÁZIS

A szabályok megegyeznek az alapjáték szabályaival.

KOCKAFÁZIS

A szabályok megegyeznek az alapjáték szabályaival.

PIACFÁZIS

A piacfázisban a következők egyikét teheted:

1. Megvehetsz 1 kártyát a piacról (mint az alapjátékban).
2. Eldobhatsz 1 kártyát a piacról, 2 aranyért cserébe (mint az alapjátékban).
3. Vadászni mehetsz. (Lásd a következő fejezetet.)

TAKARÍTÁSFÁZIS

A szabályok egy kivétellel megegyeznek az alapjáték szabályaival: A takarításfázisban a kezdőjátékosnak új kártyákat kell felcsapnia a piac területére, melynek száma kettővel több a játékosok számánál (4/5/6/7 kártyát kell felcsapni 2/3/4/5 játékos esetén).



Vadászat a főszörny csatlósaira

A piacfázisban dönthetsz úgy, hogy vadászni indulsz ahelyett, hogy vásárolnál, vagy eldobnál 1 piackártyát aranyért cserébe a piac területéről. Ha így döntesz, hajtsd végre az alábbi lépéseket:

- 1) Vizsgáld meg a csatlóspakli tetején lévő csatlóskártyát.
- 2) Ha nem vagy megelégedve a felcsapott csatlóssal, akkor 3 aranyért cserébe a tetejére felcsaphatod a csatlóspakli legalsó lapját. Ezt egymás után többször is megismételheted, minden alkalommal 3-3 aranyat fizetve érte.
- 3) Vegyél el 1 harckockát a közös készletből, illetve még annyit, ahány extra harckockát biztosít számodra a legfelülre felcsapott csatlóskártya szövegmezőjében ismertetett gyengesége.
- 4) További zsoldosokat (azaz még több harckockát) bérelhetsz 3 TP, vagy 5 arany elköltésével.
 - Csak a nálad lévő TP és arany mennyiség korlátozza, hogy hány zsoldost bérelhetsz fel az adott vadászatra.
 - A karizmajelzőid is felhasználhatók arra, hogy zsoldosokat bérelj fel: zsoldosonként 1-1 karizmajelzőt kell eldobnod.
- 5) Dobj az összes harckockáddal: azaz az 1 alapból kapott, az esetleg a csatlós gyengesége miatt járó, és a felbért zsoldosaid által szerzett összes kockáddal.
 - Bármelyik harckockádat újradozhatod (beleértve a felbért zsoldosok által biztosítottakat is), ha elköltesz 1-1 TP-t újradozott kockánként.
 - Bármennyiszer újradozhatsz egy kockát, de minden egyes kocka újradozásáért 1-1 TP-t kell fizetned.
- 6) A csatlóskártya szövegmezőjének alsó felében szerepel, hogy a harckockáid végleges (újradozások utáni) összege alapján jutalmul aranyat, sérülésjelzőt és/vagy dicsőségjelzőt kapsz-e, és miből mennyit pontosan.
- 7) Ha az adott értékű jutalom értékhatárai mellett nem szerepel trófeaszimbólum (arany színű kupa), akkor tedd a legyőzött csatlóskártyát képpel lefelé a csatlóspakli lefelé néző lapjainak tetejére (közvetlenül a képpel felfelé néző, felcsapott lapok alá), mert a csatlós túlélte a támadásodat, és elmenekült.
- 8) Ha az adott értékű jutalom értékhatárai mellett szerepel trófeaszimbólum, akkor tedd a legyőzött csatlóskártyát a karakterlapod közelébe, mivel a karaktered megölte a csatlóst! Ezután gyűjts be az egyik keresett információt:
 - Az 1. trófeád begyűjtésekor kapsz egy helyszín (L) kalandjelzőt, és megnézheted a helyszín (location) kalandkártyát, de azt nem mutathatod meg a játékosársaidnak, és nem is beszélhetsz róla.
 - A 2. trófeád begyűjtésekor kapsz egy akadály (O) kalandjelzőt, és megnézheted az akadály (obstacle) kalandkártyát.
 - A 3. trófeád begyűjtésekor kapsz egy támadás (A) kalandjelzőt, és megnézheted a támadás (attack) kalandkártyát.
 - Ha már korábban mindhárom kalandjelzőt megszerezted, 1 extra TP-t kapsz.
- 9) Csapd fel a legalsó csatlóskártyát a pakli tetejére.
- 10) Tedd vissza az összes elvett harckockát a közös készletbe.

Például: A piacfázisban Adél úgy dönt, hogy levadássza a csatlóspakli tetejére képpel felfelé felcsapott koboldot. Adél 4 harckockát vesz el a készletből: 1-et a vadászat miatt alapból kap, a kobold kártyáján szereplő gyengeség további 2-t biztosít neki, az ügyesség jellemzőjének sorában lévő 2 jellemzőkockája miatt, valamint felbért 1 zsoldost is, amiért cserébe eldob 5 aranyat a közös készletbe. Adél mind a 4 harckockával dob. A dobása:

■ ■ ■ ■ , aminek összege: 10! Adél úgy dönt, elégedett az eredménnyel, és egyik kockáját sem akarja újradozni. A kobold kártyáján felsorolt jutalmak közt a 10+ eredmény alapján Adél 3 TP-t és 1 dicsőségjelzőt kap. Ezután elteszi trófeaként a kobold kártyáját, mivel a 7-9 és 10+ eredménynél is szerepel a trófeaszimbólum. Egy korábbi fordulóban Adél már megnézte a főszörny helyszín kalandkártyáját, ezért most elvesz egy akadály kalandjelzőt (A), és megnézi a középső, akadály (obstacle) kalandkártyát.



Tapasztalatpontok (TP) elköltése

Tapasztalatpontokra elsősorban egy csatlós levadászásával, vagy egyes piackártyák hatására tehetsz szert. A megszerzett tapasztalatpontjaidat az alábbi módon költetheted el:

- 1 TP - Újradozhatod 1 harckockádat vadászat, vagy a főszörnnyel folytatott végső csata során.
- 2 TP - Mielőtt a végső csata elkezdődne, eldobhatod 1 sérülésjelződet.
- 3 TP - Felbérlelhetsz 1 zsoldost (azaz kapsz 1 extra harckockát) egy vadászat, vagy a végső csata során.
- 5 TP - Mielőtt a végső csata elkezdődne, végrehajthatod bármelyik jellemződ akcióját.

A karakterépítés befejezése és a végső csata

KARAKTERÉPÍTÉS BEFEJEZÉSE

Miután minden játékos karakterlapján 18-18 kocka van, és az utolsó forduló is véget ért, a játék karakterépítési szakasza befejeződik, és immár a karaktereknek csak egy feladatuk marad: szembeszállni a főszörnyvel. Ez a játék utolsó alkalma, hogy a játékosok TP-t költhessenek el a jellemzőik akcióinak végrehajtása, vagy sérülésjelzők eldobása érdekében.

KOCKATARTALÉKOK LÉTREHOZÁSA

Minden játékos hozza létre a főszörny elleni végső csata során használt saját kockatartalékát azáltal, hogy elvesz 1 harckockát a közös készletből.

KALANDKÁRTYÁK HATÁSAINAK VÉGREHAJTÁSA

Ezután egyenként csapjátok fel a kalandkártyákat, a helyszínkártyával (location) kezdve, az akadálykártyával (obstacle) folytatva, és a támadáskártyával (attack) befejezve, majd egymás után hajtsátok végre azok hatásait. Csak az a játékos kaphatja meg egy felfedett kalandkártya előnyét, aki korábban már begyűjtötte a kártyára vonatkozó információt, és ott van előtte a kártyához tartozó megfelelő kalandjelző (L, O és A). A kalandkártyák TP-t, vagy extra harckockákat adnak a karaktereknek, amiket a saját kockatartalékukhoz adhatnak. Ha egy kalandkártya kiértékelésénél több játékos is döntetlent ért el az adott követelmény teljesítésében, akkor mindketten megkapják a kártya előnyét. *Például: ha egy kalandkártya a legkevesebb TP-vel rendelkező játékosnak biztosít +3 harckockát, és 2 játékos ugyanannyi (legkevesebb) TP-t szerzett a játék során, mindketten megkapják a 3-3 extra harckockájukat.*

Ezután minden játékos zsoldosokat toborozhat, hogy segítsenek neki a főszörny elleni végső csatában: minden elköltött 3 TP, vagy 5 arany után 1 extra harckockát lehet a kockatartalékhoz adni. Nincs korlátozva a felbérelhető zsoldosok száma.

A FŐSZÖRNY ELLENI VÉGSŐ CSATA

Itt az idő, hogy a kalandozók csapata megpróbálja megölni a főszörnyet! Minden játékos dobjon a saját kockatartalékában lévő összes harckockával, majd adja össze a kockák összegét, hogy meghatározza a karaktere támadóértékét.

- Vegyétek figyelembe a szörnykártya különleges képességét, mert az befolyásolhatja majd a végső dobás eredményét.
- Bárki bármelyik harckockáját újradozhatja (beleértve a felbérelt zsoldosok által biztosítottakat is), ha elkölt 1-1 TP-t újradozott kockáinként. Bármennyiszer újradozható egy kocka, de minden egyes kocka újradozásáért 1-1 TP-t kell fizetni. *Kivétel: a kiméra elleni harc során 2 TP-ért lehet csak egy kockát újradozni.*
- Miután mindenki befejezte a kockái dobását és esetleges újradozásait (ezt nevezzük végső kockáknak), hajtsátok végre a szörnykártya képességét, ha az a kidobott kockákra vonatkozik.
- Minden játékos hozzáadhat a dobásainak összértékéhez 1-et, minden nála lévő dicsőségsíjelző után.
- Minden játékosnak le kell vonnia a dobásainak összértékéből 1-et, minden nála lévő sérülésjelző után. *Kivétel: a sárkány elleni harc során 2-t kell levonni minden sérülésjelző után.*

Minden játékosnak hangosan be kell jelentenie a végső támadóértékét, és ezt a számot össze kell hasonlítani a főszörny erejével (a bal felső sarokban lévő szívbe írt számmal).

- Ha egy karakter támadóértéke kisebb, mint a főszörny ereje, akkor a játékos nem kap hírnévcsíllagot, mivel a karaktere nem járult hozzá a főszörny legyőzéséhez.
- Ha egy karakter támadóértéke ugyanannyi, vagy magasabb, mint a főszörny ereje, a szörnykártya alján a támadóértékétől függően bizonyos számú hírnévcsíllagot fog kapni a főszörny legyőzéséért jutalmul. A kapott hírnévcsíllagok számát a játékossegédlet-kártya hátoldalán tudjátok nyomon követni.
- Ha egyetlen karakter sem ér el sikert, ismételjétek meg a főszörny elleni végső csatát, de az elköltött TP-ket senki nem kapja már vissza, ráadásul minden játékos kap 1 sérülésjelzőt is. Ha ekkor sem ér el senki sikert, minden játékos veszít, és a főszörny fogja uralni a királyság területét, a kalandozók pedig szégyenükben elbujdosnak, vagy a főszörny vacsorájaként végzik.



Például: Egy ötszemélyes játékban a főellenfél az óriástroll, amelynek 7-es az ereje. Minden játékos dob a harckockáival, majd TP-t és aranyat költhet el, hogy újradobjon a kockái közül bármennyit. Miután mindenki végzett az újradobásokkal, a végsőnek számító kockák közül minden 6-ost újra kell dobni a troll képessége miatt. Krisztina támadóértéke 5 lesz, míg Adélé összesen 9, ami a nála lévő 2 dicsőségjelző miatt 11-re nő. Erik támadóértéke szintén 11 lesz, Andrásé 19, de ezt csökkentenie kell 1-gyel, a nála lévő sérülésjelző miatt. Gábor támadóértéke 23. Krisztina támadóértéke nem érte el a troll erejét, így ő nem kap jutalmat. Adél és András egyaránt 2-2 hírnévcillagot kap a troll legyőzéséért, míg András 4-et, Gábor pedig 8-at.



A végső pontozás

Akárcsak az alapjátékban, a játékosok hírnévcillagokat kapnak ha teljesítik az osztályuk jellemzőinek céljait, illetve az osztályuk színének megfelelő kockáik, a személyiségkártyájuk, a háttértörténet-kártyájuk, és az összegyűjtött páncélkártyáik után. Ehhez jön a főszörny elleni végső harc során szerzett hírnév. Ha döntetlen alakulna ki, akkor az lesz a győztes közülük, aki a legtöbb arannyal rendelkezik, illetve - ha ez is egyenlő - akinek az osztálya színéből kevesebb kockája van a karakterlapján.

Megjegyzések

Általánosságban: Ha egy kártya szövege ellentmond a szabályfüzetnek, akkor kövessétek a kártya utasításait.

Kalandkártyák: Ha már megszereztél egy bizonyos kalandkártyához tartozó kalandjelzőt, bármikor megnézheted ismét ezt a kártyát, de továbbra sem mutathatod meg másoknak, és nem beszélhetsz róla.

Hátizsák (Backpack): Legfeljebb 4 kockát tárolhatsz a hátizsákodban, és amikor te vagy soron, tetszőleges számú kockát átmozgathatsz a hátizsákodról a karakterlapodra. Soha nem lehet több kocka a hátizsákodban, mint ahány üres mező van még a karakterlapod jellemzősoraiban. Ha egy kockát a hátizsákodba teszel a karakterlapod helyett (amikor elveszed azt a kezdeményezéskártyáról), nem aktiválhatod egyik jellemződ képességét sem, illetve nem kapsz aranyat, ha egy sárga kockát vettél el mindaddig, amíg a kockát a karakterlapodra nem teszed át. A hátizsák nem számít bele a fegyverkártyáid limitjébe.

Áldott buzogány (Blessed Mace): A buzogány képessége nem aktiválódik, amikor vadászatra indulsz a piacfázisban.

Könyörületes/Őszinte/Utálatos (Compassionate/Honest/Obnoxious): Ezen kártyák képességét nem aktiválják a tápkockák, mivel azok színtelenek.

Álcázás (Disguise): A személyiségedet nem befolyásolja egyik kicserélt személyiségkártyán lévő nyílsszimbólum sem. Viszont maga az "Álcázás" kártyán szereplő nyíl miatt a személyiségjelződet egy mezővel a gonosz (evil) felé kell léptetned.

Páncélozott (Ironclad) - a paplovag képessége: Ha a "Zárnyitás" (Open Lock) képesség segítségével vásárolsz meg egy páncélkártyát a piacpakli tetejéről, akkor is használhatod a "Páncélozott" képességedet.

Lebegő (Levitate): Amikor kockaszínt választasz a megnövelni szánt kockákhoz, választhatod a tápkockákat is.

Keresés (Search): Nem használhatod eltérő típusú kockák kicserélésére. Például: ha a karakterlapodon lévő tápkocka értéke 7-es, vagy 8-as, azt nem tudod kicserélni egy normál kockára, aminek 1-6 között változik az értéke.

Tüskés buzogány (Spiked Club): Az ezzel a kártyával szerzett TP-t a 2 aranyon felül kapod, amikor eldobsz 1 kártyát a piacról.

Kőbőr/Rázkódás (Stoneskin/Tremor): Ha a személyiségjelződ a varázslat aktiválásakor negatív számon van, és nincs elegendő aranyad / TP-d, amit el kellene dobnod, akkor el kell dobnod annyit, amennyit tudsz, majd megszerzed a kártyát.

Botlás (Tumble): A "kiválasztás" szó ezen a kártyán azt jelenti, hogy megnézheted a húzózsákokat, és választhatsz egy bármilyen színű kockát belőle.

Játékvariációk

Alternatív megoldás a kezdeményezéskártyák használatára: A kockafázisban nem kell a kiválasztott kezdeményezéskártyát a játékos elé mozgatni, csupán rá kell raknia a követőjelzőjét az osztálykártyájáról az általa választott kártyára. Ezután a piacfázisban a játékosok visszateszik a követőjelzőjüket a kezdeményezéskártyákról az osztálykártyájukra. Ily módon nyomon követhető, hogy éppen kinek a piacfázisa folyik, de nem kell annyi kártyát mozgatni a játék során.

Nyílt kalandkártyák: A játék előkészítése során távolítsd el a "Varázskönyv" (Spellbook), és a "Hatalom megismerése" (Gather Power) piackártyákat a pakliból, és tedd vissza őket a játék dobozába, mielőtt elkészítenéd a piacot. Ahelyett, hogy képpel lefelé helyeznéd el a 3 kalandkártyát a főszörny kártyája mellé, most tedd őket képpel fölfelé, hogy minden játékos láthassa őket. Tedd vissza a kalandjelzőket a dobozba, mivel ezeket most nem fogjátok használni.

Keményebb szörnyek: A játék előkészítése során ne a "2P+" sorozatból válaszd ki a játék főszörnyét, hanem az "1P" jelölésű szörnykártyák közül.

Szólómód

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Hajtsd végre ugyanazokat a lépéseket, mint az alapjáték esetén, az alábbi kivételekkel:

- Készítsd elő a kalandkártyákat és a csatlóskártyákat ugyanúgy, mint többjátékos módban.
- Az "1P" jelölésű szörnykártyák közül válassz véletlenszerűen egy főszörnyet, amelynek a színe nem egyezik meg az osztályod színével.
- Tedd vissza a "Diplomácia" (Diplomacy), a "Varázskönyv" (Spellbook) és az "Energiamező" (Energy Field) piackártyákat a játék dobozába, mielőtt a piackartit elkészítenéd. Távolíts el mind az egyponthos-, mind a kétpontos piackártyák közül 16-ot (összesen 32-öt).
- Tedd a legfelső piackártyát a húzópakli mellé képpel fölfelé, létrehozva ezáltal a piackártyák dobópakliját.
- Minden fordulóban 4 piackártyát csapj fel 3 helyett.
- Távolíts el 2 arany színű kockát a húzózsákból, és tedd félre őket, mint "ellenségkockák".

EGY FORDULÓ MENETE

1) Dobásfázis

A dobásfázis menete megegyezik az alapjátéknál ismertetettel.

2) Kockafázis

Válassz ki egy kezdeményezéskártyát, a rajta lévő kockát helyezd el a karaktertábládon, ezután végrehajthatod a most elhelyezett kocka jellemzőakcióját, akár az alapjátékban.

- Ha az 1-es kezdeményezéskártyát választod ki, nem kell dobnod az ellenségkockákkal.
- Ha a 2-es kezdeményezéskártyát választod ki, megkapod a kártyán lévő aranyat, majd dobnod kell az egyik ellenségkockával.
- Ha a 3-as kezdeményezéskártyát választod ki, akkor dobnod kell mindkét ellenségkockával. Ha két egyformát dobsz az ellenségkockákkal, dobj addig újra csak az egyik kockával, míg eltérő értéket nem dobsz, mint a másik kockán lévő.

Ezen kocka dobásának eredménye a következő:

- Ha 1-est dobsz, dobd el a bal szélső piackártyát a dobópakliba.
- Ha 2-est dobsz, dobd el a balról 2. piackártyát a dobópakliba.
- Ha 3-ast dobsz, dobd el a balról 3. piackártyát a dobópakliba.
- Ha 4-est dobsz, dobd el a jobb szélső piackártyát a dobópakliba.
- Ha 5-öst, vagy 6-ost dobsz, tedd át a felcsapott csatlóskártyát képpel lefelé a legalsó felcsapott kártya alá, majd csapj fel egy új csatlóskártyát a helyére a pakli aljáról.

3) Piacfázis

Megvehetsz egy kártyát a piacról, vagy eldobhatsz egy piackártyát a piacról, hogy kapj 2 aranyat, vagy elmehetsz vadászni, éppúgy, ahogy több játékos esetén. Ezután a piacon megmaradt kártyák közül a bal szélsőt távolítsd el a játékból, a többi megmaradt kártyát pedig tedd át a dobópakliba.

4) Takarításfázis

A takarításfázis megegyezik az alapjátékkal, egyetlen eltéréssel: a 2 ellenségkockát tartsd meg, hogy a következő fordulóban is dobni tudj velük.

A JÁTÉK VÉGE

A karakterépítési szakasz befejeztével ugyanúgy meg kell küzdened a főszörnyel, mint több játékos esetén. Ennek a végső csatának a lépései megegyeznek a korábban ismertetettel.

A kalandkártyák felfedésekor vedd figyelembe a kalandkártyák jobb alsó sarkában esetleg felbukkanó "1P" jelzőket. Ezek olyan újabb követelményeket jelölnek, amiket teljesítened kell ahhoz, hogy megkapd a kalandkártya jutalmát. Ugyanúgy, mint több játékos esetén, ha nem szereztél meg egy adott kalandkártyához tartozó kalandjelzőt, nem kaphatod meg a kártya által biztosított előnyöket sem.

Például: A kék színű "Maelström" (Maelstrom) akadálykártya bal alsó sarkában szerepel egy kitétel: "1P [Max 2]", ami azt jelenti, hogy csak akkor biztosít ez a kártya neked további 2 harckockát, ha kettő, vagy kevesebb páncélkártyád van a játék végén.

A főszörnyel vívott végső csata során, ha a támadóértéked kevesebb, mint a szörnykártya ereje, a szörnyeteg megölte a karakteredet, és azonnal elveszíted a játékot.

Ha a támadóértéked nagyobb, vagy egyenlő, mint a szörnykártya ereje, akkor legyőzted a főszörnyet, és a szörnykártya alján látható táblázat szerint kapsz hírnévcillagokat, a támadóértéked nagyságától függően.

Miután begyűjtötted a főszörny legyőzéséért járó hírnévcillagokat is, végezd el a végső pontozást.

A VÉGSŐ PONTOZÁS

A hírnévcillagokat ugyanazokért kapod, mint a többszemélyes játéknál, azzal a különbséggel, hogy minden 8 megmaradt aranyad után 1-1 további hírnévcillagot kapsz.

A lap alján látható táblázatból megtudod, hogy mennyire voltál sikeres kalandozó.



Szörnyölő	44+
Valódi hős	40 – 43
Klánvezér	36 – 39
Nagytudású	32 – 35
Kalandozó	28 – 31
Bérenc	24 – 27
NJK	≤ 23



Gyors szabályáttekintés

Játékmenet

1) DOBÁSFÁZIS

Az aktuális kezdőjátékos húzzon eggyel több kockát, mint ahányan játszottok, dobjon velük, majd növekvő sorrendbe rendezve helyezze el őket a kezdeményezéskártyákon.

2) KOCAFÁZIS

Kezdeményezési sorrendben minden játékos válasszon magának egy kezdeményezéskártyát.

- Tegye a rajta lévő kockát a karaktértáblája egyik jellemzője sorának bal szélső üres kockahelyére.
- Ha arany kockát helyezett el, vegye el az érte járó aranyat. Ha befejezett egy egész sort, 1 aranyat kap.
- Elvégezheti a kapcsolódó jellemző akcióját (ha akarja).

3) PIACFÁZIS

Kezdeményezési sorrendben minden játékos meglátogathatja a piacot, és az alábbiak egyikét hajthatja végre:

- Megvehet egy felcsapott piackártyát.
 - Ha jellemvonáskártyát vásárolt, mozgassa a jelölőt a személyiségkártyáján.
 - Ha képességekártyát vásárolt, azt azonnal használhatja.
 - Ha varázstekercset vásárolt, azonnal hajtsa végre a kártya utasítását, majd tegye a kártyát a karakterlapja közelébe.
- Eldobhat 1 tetszőleges kártyát a piacról 2 aranyért cserébe.
- Elmehet vadászni, és harcolhat egy csatlóssal.
 - Ha csak megsebezte a csatlóst, tegye a kártyáját képpel lefelé a csatlóspakli tetejére, a legalsó, képpel felcsapott kártya alá.
 - Ha legyőzte a csatlóst, vegye el a kártyáját trófeaként, vegye el a következő kalandjelzőt, és nézze meg a következő kalandkártyát is. Ha már mindhármat megnézte, 1 TP-t kap.
 - Ezután csapjon fel egy új csatlóskártyát a pakli tetejére.

4) TAKARÍTÁSFÁZIS

- Minden játékos dobja el a karizmajelzőit, majd frissítse (fordítsa vissza) a használt képességekártyáit.
- Tegyék vissza a kezdeményezéskártyákon maradt kockákat a húzózsákba, és dobjátok el a piacon maradt kártyákat.
- Csapjatok fel új piackártyákat a piac feltöltéséhez.
- Tegyetek 1-1 aranyat azokra a középső kezdeményezéskártyákra, amelyeken már nincs arany.
- Adjátok tovább a kezdőjátékos-jelölőt a sorban következő játékosnak.

A végső csata

1) A karakterépítés befejezése

Utoljára lehet módosítani a karakterlapokat.

2) Kockakészlet létrehozása

Mindenki vegyen el 1-1 harckockát.

3) Kalandkártyák felfedése

Egymás után, egyenként, fedjétek fel a kalandkártyákat, és hajtsátok végre azok hatásait (helyszín, akadály, támadás). Zsoldosok bérelhetők.

4) A főszörnyrel való csata

Mindenki dobjon az összes harckockájával. 1 TP-ért újradozhat bármelyik kocka. Hasonlítsátok össze a támadóértéketeket a főszörny erejével. Siker esetén az adott játékos hírnevcillagokat kap.

5) Végső pontozás

Minden játékos kiértékeli azt a 6 területet a karakterlapján, ahol hírnevcillagokat szerezhet, és hozzáadja a főszörny legyőzéséért kapottakat. A legtöbb hírnevet szerző hős megnyeri a játékot!

Készítők

Tervezte: Keith Matejka

Grafikai tervező: Luis Francisco

Illusztrátorok: John Ariosa, Lucas Ribeiro

Szerkesztők: Dustin Schwartz, Brian Coppedge, Shelagh Redding

Speciális köszönet minden olyan embernek, aki segített a játékesztelésben, és visszajelzéseket adott a fejlesztés során: Claire Matejka, Eric Schlautman, Bryan Winter, Kane Klenko, Carrie Klenko, Ed Marriott, James Ryan, Mitch Zuleger, Marissa McConnell, Dan Harwood, Dan Menard, Andre Dusette, August Hopp, Kirk Dennison, Emily Dennison, Caitlin Jung, Jacob Mueller, Brendan Lapsley, Dan Cunningham, Luke Nelson, Scott Birrenkott, Tim McCloud, Chris Mogensen, Todd Verge, Chris Browne, Greg Krywusha, Becky Tilly, Max Sandeson, Todd Wall, Ian Thomas, Becca Steudel, Matt Steudel, Corey Mayo, Zak Koehler, Lindsey Koehler, Brett Atkinson, Luke Muench, Matt Holden, Liz Howald, Eric Jack, Jeremy Haack, Scot Schafer, Steve Esser és Chris Buxton.

További információkért, vagy támogatásért látogass el honlapunkra: www.thunderworksgames.com

