



12+



2-5



90'

IN THE HALL OF THE MOUNTAIN KING

JAY CORMIER ÉS GRAEME JAHNS JÁTÉKA
KWANCHAI MORIYA KÉPEIVEL

A háború nemzedékekkel ezelőtt volt. Gyűlölt gnóm riválisaink elűzték bennünket a hegy alatti ősi otthonunkból, mi pedig a pusztában kóboroltunk, a hidegben és a piszokban kaparva a túlélésért. De most történt valami; a csontjainkban érezzük. Népünk lelkének megtartó ereje nélkül, a hegy összeomlott, és bosszút állt értünk. A túlélő gnómok elmenekültek, és ősi termeink romjai felszólítottak minket, trollokat, hogy térjünk haza. Tehát megyünk. Karommal, kalapáccsal, izzadsággal és varázslattal vissza fogunk térni otthonunkba, és otthonunk visszatér hozzánk.

Megbecsült vezetőként gyűjts össze egy sor trollt a Sár, Tűz, Jég és Hold klánból. Kőbe, vasba és szívkőbe burkolt alagutakat ásni. Nagytermeknek való tágas galériákat kivésni. Feltárni az ősök szobrait, és a klánok segítségével visszahozni azokat a hegy szívének közelében lévő dicsőséges helyeikre. A hazatérő trollok hullámzó áradata egyre hatalmasabbá válik, ahogy királyságunk újjáépül, felemelkedve és előrehaladva, míg egy vezető a többiek fölé emelkedik, és megkoronázzák a Hegykirályt!

CÉLOD

Toborozz trollokat a hordából, hogy a stratégiádhoz illő, testreszabott erőforrás-zuhatagot hozz létre.

Alapíts műhelyeket a sokoldalúság megszerzéséért és mondj varázslatokat, hogy a sorsot az akaratod szerint alakítsd.

A korona elnyerésének érdekében érdemelj ki megbecsülést az egyre értékesebb ásványokból álló alagutak feltárásával, a szobrok szállításával alagútjaidon keresztül a lehető legközelebb a hegy szívéhez (ideális esetben klántalapzatokhoz illőket) és hatalmas nagytermek felszentelésével.

Amikor elérkezik a koronázás, a legtöbb megbecsüléssel rendelkező vezető győzedelmeskedik, kinevezik **hegykirálynak**, hogy uralkodjon az egyesített klánok felett!

Magyarra fordította: Hipszki László (2020.11)

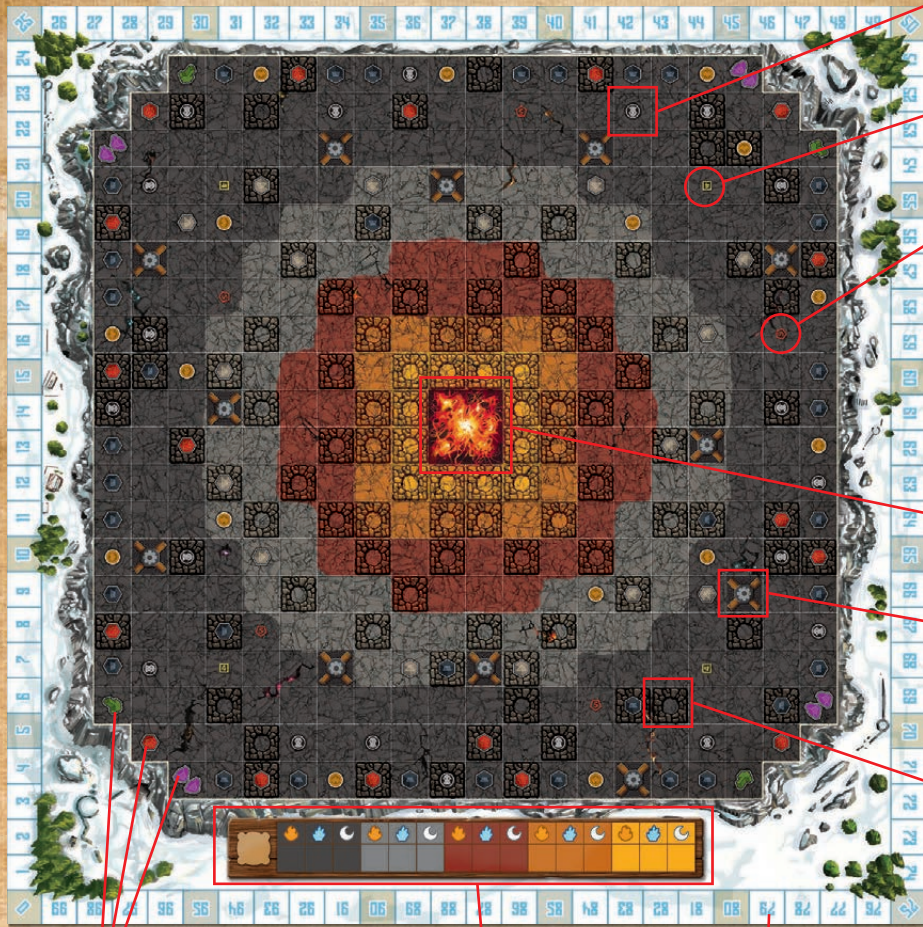
v1.0

Szerkesztette: Németh László



ALKATRÉSZEK

1 KÉTOLDALÚ JÁTÉKTÁBLA



ELTEMETETT ERŐFORRÁSOK

TALAPZATSÁV

PONTSÁV



SZOBORHELY



4 FŐS KEZDŐHELY



5 FŐS KEZDŐHELY



3 FŐS KEZDŐHELY
(AZ ŐSZI OLDALON)

A HEGY SZÍVE



MŰHELY
HELYE



ROMTERÜLET

52 ALAGÚTLAPKA



10x



HORGONY

12x



5x



5x



5x



5x



5x



5x

5 JÁTÉKOSTÁBLA



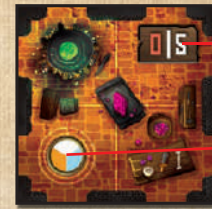
SZOBORPONT-
TÁBLÁZAT

RAKTÁRTERÜLET

TROLLHELYEK

ALAGÚTPONT-TÁBLÁZAT

6 NAGYTEREM-LAPKA



PONTTÁBLA

A SÁMÁN KAMRÁJA



KÓFARAGÓ



A KINCSTÁR



NAGY KOHÓ



AZ OLVASZTÓ



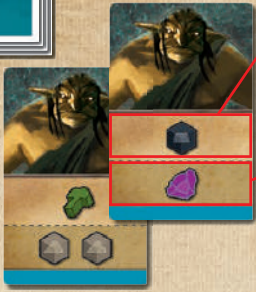
A REPEDÉS

17 VARÁZSLATKÁRTYA



30 KEZDŐ TROLLKÁRTYA

6 MINDEN JÁTÉKOSSZÍNEN



ERŐFORRÁS
Többször is termelődhet a játék során.

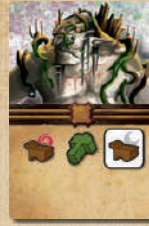
KEZDŐ ERŐFORRÁS
A pontozott vonal alatt találhatók az egyszeri kezdő erőforrás(ok).

55 TROLLKÁRTYA

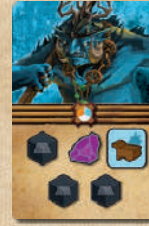
21 1. SZINTŰ, 17 2. SZINTŰ ÉS 17 3. SZINTŰ



TŰZ KLÁN
TROLL



HOLD KLÁN
TROLL



JÉG KLÁN
TROLL



SÁR KLÁN
TROLL

SZINTSÁVOK
Ez jelzi a troll szintjét.

ERŐFORRÁSOK
Többször is termelődhet a játék során.

5 KAPULAPKA

1 MINDEN JÁTÉKOSSZÍNEN



5 PONTJELZŐ

1 MINDEN JÁTÉKOSSZÍNEN



3 TALAPZAT- EMLÉKEZTETŐJELŐLŐ



21 SZOBOR



7 TŰZ



7 JÉG



7 HOLD

22 MŰHELYLAPKA

MIND A 11 KÜLÖNBÖZŐ MŰHELYBŐL 2



18 TALAPZAT



7 TŰZ



7 JÉG



7 HOLD

15 TALAPZAT-PONTJELŐLŐ



3x



4x



4x



4x

ERŐFORRÁSOK

E hét alkatrésztípus mindegyike erőforrás. A kő, a vas és a szívkő az erőforrások alkategóriájába, az úgynevezett ásványokba tartoznak.

35 KŐ



35 VAS



30 SZÍVKŐ



45 KORDÉ



20 KALAPÁCS



25 RÚNA



35 ÉRME



ÁSVÁNYOK

2 KORONÁZÁS- JELŐLŐ



22 KORONA A KEZDŐJÁTÉKOS JELZÉ- SÉRE



2 CSAPATRAKTÁR- KÁRTYA CSAK A CSAPATJÁTÉK- MÓDHOZ



1 HÚZÓ- ZSÁK



ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÍTÉS

1. Helyezd a **játéktáblát** az asztal közepére, a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé. A téli oldal 4 vagy 5 játékoshoz, az őszi oldal 3 játékoshoz való. 2 játékos a tábla bármelyik oldalán játszhat. A tábla mellett halmozd fel az összes erőforrást (*kő, vas, szívőkő, érmék, kordék, kalapácsok és rúnák*), ez lesz a készlet.
2. Készítsd el az **alagútkészletet**; halmozd fel alakjuk szerint az alagutakat a tábla mellé. A közelbe rakd ki a **nagytermeket** is.
3. Hozd létre a **hordát**; Keverd meg a szintjük szerint szétválogatott **trollkártyákat**. Egy 3 szintű tömböt fogsz alkotni (5/4/3 troll minden sorban alulról felfelé, egy "piramis" alakzatba rendezve).
 - Az alsó sorba ossz ki öt 1. szintű trollt. A paklit képpel lefelé rakd a közelébe.
 - A középső sorba ossz ki négy 2. szintű trollt. A paklit képpel lefelé rakd a közelébe.
 - A felső szintre ossz ki három 3. szintű trollt. A paklit képpel lefelé rakd a közelébe.
4. Helyezd a **talapzatokat** a zsákba és rázd össze. Véletlenszerűen húzz 4 talapzatot, és tegyél egyet a hordában a 2. szintű trollokra (a talapzatikonjára). Tartsd a zsákot a horda közelében. Fogd a 3 **talapzat-emlékeztetőjelölőt**, és tegyél egyet a horda minden 3. szintű trolljára (a talapzatikonjára).
5. Rakd a 2 **koronázásjelölőt** a horda közelébe úgy, hogy az 5-ös legyen a 3-as tetején.
Egy 2 fős játékban, rakd vissza az 5-öst a dobozba és csak a 3-ast használd.
6. Keverd össze a **műhelylapkákat** képpel lefelé, majd fedj fel **játékosonként 2-t és további +1-et**. Tartsd készenlétben a felfedett műhelyeket a játéktábla egyik használaton kívüli sarkán. Tedd vissza a felfedetlen műhelyeket a dobozba.
Ki is választhatjátok - ha azt szeretnétek - a játékokban lévő műhelyeket a véletlenszerű kivétel helyett, vagy hogy ne legyen benne két ugyanolyan.
7. Készíts egy képpel lefelé lévő összekevert **varázslatkártya**-paklit és fordíts fel 3 kártyát képpel felfelé a *varázskönyvből*, a paklit pedig tedd a közelébe.
8. Helyezz **szobrokat** a táblán lévő szoborhelyekre ebben a mintázatban: véletlenszerűen válaszd ki valamelyik klán szobrát (például: Hold), és helyezd le bármelyik szoborhelyre. Ezután helyezd le egy másik klán szobrát (például: Tűz) az óramutató járása szerinti következő szoborhelyre. Ezután a megmaradt klán szobrát (ebben a példában: Jég) az óramutató járása szerinti következő szoborhelyre. Ismételd ezt a mintát az óramutató járása szerint a tábla körül, amíg mindegyik hely feltöltésre kerül. A megmaradt szobrokat tedd vissza a dobozba.
9. Keverd össze a **talapzat-pontjelölőket** képpel lefelé és véletlenszerűen rakd ki azokat képpel felfelé a **talapzatsávra**, minden helyre 1 jelölőt téve.

A JÁTEKOS ELŐKÉSZÍTÉSE

- A. Válasszatok kezdőjátékost és adjátok neki a **koronát**. Minden játékos válasszon egy szint, vegyen el egy **játékosábrát**, **6 kezdő trollkártyát**, **kapulapját** és a **pontjelzőt** a saját színében. A nem használt játékoszínnek minden alkatrésze kerüljön vissza a dobozba.
- B. Minden játékos helyezze a **pontjelzőjét** a pontsávon a 0-ra.
- C. A kezdőjátékostól kezdve és az óramutató járásával megegyező irányba, minden játékos a **kapulapját** helyezze egy választott kezdőpontra, amelyet a játékosok száma jelöl. (4 játékosnál tehát az egyik "4"-essel jelölt helyre.)
Egy 2 fős játékban használjatok két tetszőleges, egyező számozású kezdőpontot. Minél közelebb vannak a kapuitok, annál többször léptek kapcsolatba.
A legegyszerűbb és legintuitívabb, ha csak a székekhez legközelebb helyezitek le a bejáratot, de ez nem kötelező. Valamennyi bejáratnak kissé eltérő előnyei és hátrányai vannak, de mindegyiket gondosan kiegyensúlyozták, hogy egyaránt versenyképesek legyenek.
- D. Minden játékos beállítja a saját **kezdő trolljait** a saját trolltanácsába. A **trolltanácsod** trollkártyákból fog állni, és a játék során állítod össze, hogy erőforrás-készletet termeljen neked. Kezdd a sajátodat úgy, hogy összekevered a kezdő trollpaklid, és követed a következő lépéseket:
 - Húzd fel a pakliból a felső két trollt, közülük az egyiket válaszd ki, és képpel felfelé helyezd a játékosábrád 4 üres helyének egyike fölé; a másikat tartsd a kezvedben. Húzd fel a következő trollt a pakliból, és újra válaszd ki az egyiket és helyezd az egyik helyre. Ismételd ezt az eljárást, amíg 4 troll lesz a trolltanácsod kezdő sorában, 1 a kezvedben és 1 troll marad a paklidban, amit még nem láttál.*Figyeld meg, hogy minden kezdő trollon két sornyi erőforrás van. A felső sor azt jelzi, hogy a troll mit fog termelni a játék során többször is. Az alsó sor egy egyszeri erőforrás-nyereséget jelez, amit a troll kiválasztásakor kapsz meg. Ne feledd, hogy a kezdősorodban lévő két belső troll többször fogja termelni az erőforrásait a játék során, mint a két külső troll.*
 - Vedd ki a készletből az összes kiválasztott kezdő trollon látható kezdő erőforrásokat. Helyezd ezeket az erőforrásokat a **raktáradba**. Ezután csúsztasd fel a játékosábrád, hogy elrejtse a trolljaidon látható kezdő erőforrásokat.A fordulósorrendbeli helyedtől függően, bónusz kezdő erőforrásokat fogsz kapni. A **kezdőjátékos nem** kap extra erőforrásokat. A **második és harmadik** játékos megkapja a raktárába a **kezében** lévő kezdő trollja kezdő erőforrásait. A negyedik és ötödik játékos megkapja a raktárába a kezében lévő és a paklijában maradt kezdő trollja kezdő erőforrásait is. A játékosok trolltanácsaiban lévő 4-4 kezdő trollkártyán kívül minden más kezdő trollkártya visszakerül a dobozba.

Most már készen állsz a kezdésre!



JÁTÉKMENET

A játékmenet a kezdőjátékkal kezdődik és felváltva folyik, az óramutató járásával megegyező irányba haladva, amíg a játék véget nem ér. Ezután a végső pontozás során szerzett pontokat hozzáadjátok a játék alatt szerzettekhez, és megállapítjátok a győztest. Itt van néhány általános szabály, amelyet ismerned kell a játék elkezdése előtt:

HÁLÓZATOD

Minden játékos *hálózatot* fog építeni a táblán, kezdve a kapujával, amit alagutakkal és nagytermekkel bővít. A kapud a hálózatod indulóforrása.

SZOMSZÉDOSSÁG

A játékban a táblán lévő terek csak akkor számítanak „szomszédosnak”, ha az oldalukkal találkoznak. Az egymást átlósan érintő négyzetek **nem** szomszédosak.

ERŐFORRÁSOK ELKÖLTÉSE

A játék során erőforrásokat fogsz elkölteni különböző dolgok megvalósítására. A felhasznált erőforrások visszakerülnek a készletbe, hacsak másképp nincs meghatározva. Az összes, a tulajdonodban lévő erőforrást (függetlenül attól, hogy a raktárterületeden van-e, vagy a trollokon a trolltanácsodon) szabadon elköltheted.

Szinte mindig az a jobb, ha a trolljaidon lévő erőforrásokat költöd el hamarabb, nem a raktáradban lévőket. Ez felszabadítja a trollokat, és azok újratermelik az erőforrásaikat.



A FORDULÓDBAN

A fordulóban ebben a sorrendben végezd el ezeket a lépéseket*:

1. VARÁZSLATOK ÉS MŰHELYEK

Elmondhatsz 1 varázslatot és aktiválhatsz 1 műhelyedet. Megcsinálhatsz mindkettőt (bármilyen sorrendben), vagy csak az egyiket, vagy még azt sem.

2. TOBORZÁS VAGY ÁSÁS

Vagy toboroznod **kell** 1 trollt a hordából, **vagy** ásványokat elkölteni 1 alagút kiásásához és a megbecsülés megszerzéséhez.

3. NAGYTEREM

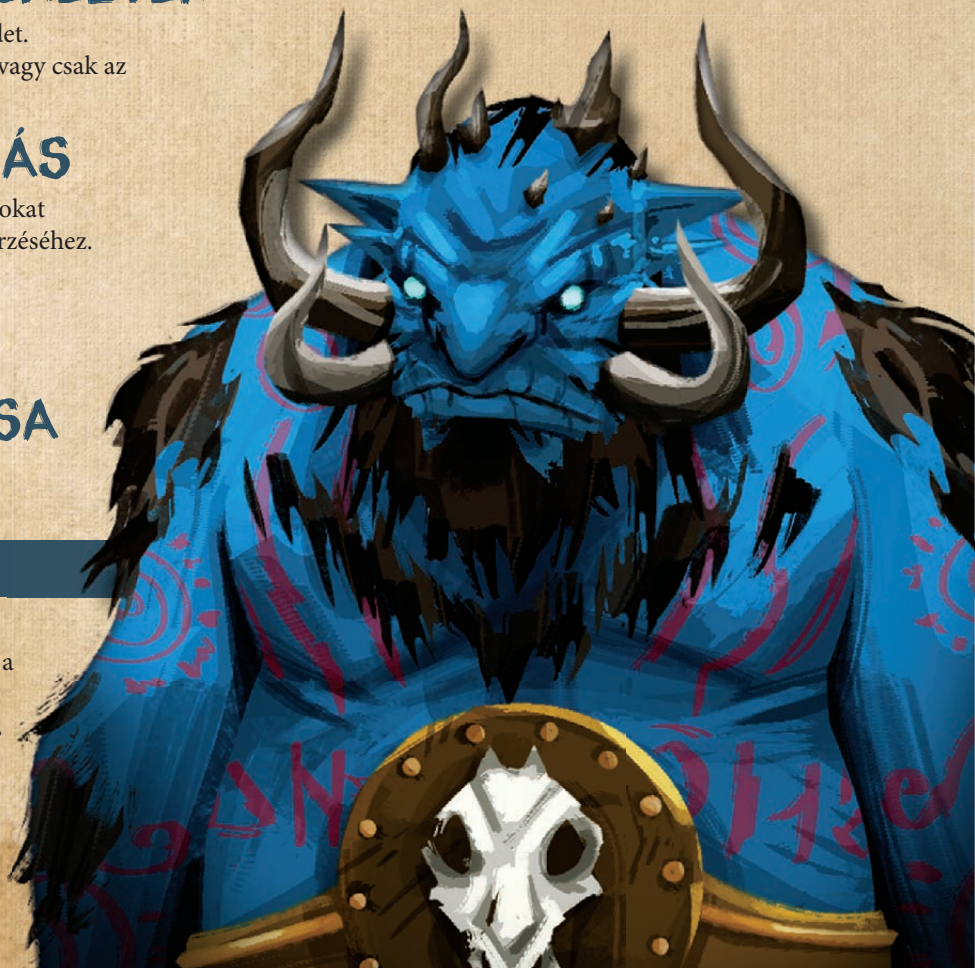
Felszentelhetsz 1 nagytermet.

4. SZOBROK MOZGATÁSA

Kordék elköltségével annyi szobrot mozgathatsz a hálózatodban, amennyit szeretnél.

* KERESKEDEÉS A KÉSZLETTEL

A fordulóban bármikor, elkölthetsz 4 erőforrást (bármilyen kombinációban), hogy szerezz a készletből a raktárodba a választásod szerint 1 meghatározott erőforrást. Megteheted ezt egy fordulóban többször is, ha kívánod.



1. VARÁZSLATOK ÉS MŰHELYEK

Elmondhatsz **egy** varázslatot és aktiválhatsz **egy** műhelyt, amelyhez a hálózatod hozzáér. Megteheted mindkettőt (*bármilyen sorrendben*), vagy csak az egyiket, vagy még azt sem.

EGY VARÁZSLAT ELMONDÁSA

Varázslat elmondásához el kell költened egy rúnát **arra** a varázslatra (*jelenleg képpel felfelé van a varázskönyvedben*), amelyet használni szeretnél. Ezután hajtsd végre a varázslat hatásait a varázslatkártya utasításainak megfelelően.

Ha a rúnád a **harmadik rúna** a varázslaton, a varázslat szétesik, miután befejezted. Tedd vissza a 3 rúnát a készletbe, majd helyezd a szétesett varázslatkártyát a pakli aljára, és húzz egy újat a helyére.



Példa: A varázskönyvből a Földrítus varázslat elmondásához 1 rúnát (a raktáradból vagy az egyik trollodról) arra a kártyára kell raknod. Ezután végrehajtod a varázslat hatásait. A rúnád még csak a második rajta, így a varázslat most a varázskönyvben marad.

EGY MŰHELY AKTIVÁLÁSA

A játék kezdetén még nem férsz hozzá semmilyen műhelyhez. Az **Alagút ásása** szakasz elmagyarázza, hogyan kezdheted el hozzáadni a műhelyeket a táblához.

Minden műhelynek a táblán legfeljebb 4 bejárata van, oldalanként egy. Egy bejárat akkor van nyitva, ha bármelyik játékos hálózatát érinti. Amíg a hálózatod **legalább egy** bejáratához hozzáér, aktiválhatsz egy műhelyt (*legfeljebb egyszer minden egyes nyitott bejárata után*, függetlenül attól, hogy a hálózatod hányhoz ér hozzá).

- All resources gained through a workshop come from the **supply** and go into your **storage**.

This process means that workshops provide a provide a pathway to “clear” resources off of your trolls so that they are free to generate more later.

- When using a workshop multiple times, each usage is a distinct operation, conducted in whatever order you wish.
- Multiple players may have entrances to the same workshop; a workshop itself is not considered to be part of any player's network.



Példa: Te vagy a magenta. Hálózatod ehhez a számszámkészítőhöz csatlakozik. A műhelynek egy nyitott bejárata van a hálózatodból, és még kettő egy-egy másik hálózatból. Mivel 3 nyitott bejárata van, akár 3-szor is használható. Minden használatnál elkölthetsz egy szívkövet, hogy kalapácsot szerezz a raktáradba, vagy egy kalapácsot, hogy szívkövet szerezz a raktáradba.



A MŰHELYEK



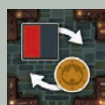
BOGNÁR

Költs el 1 szívkövet, hogy szerezz 1 jokerkordét, vagy fordítva. Itt **nem** költhetsz el klánkordékat, **csak** jokerkordékat.



BÁJOLÓ

Költs el 1 érmét, hogy szerezz 1 rúnát, vagy fordítva.



ÉRMENYOMÓ

Költs el 1 vasat vagy 1 szívkövet, hogy szerezz 1 érmét, vagy fordítva.



FÉMÖNTÖDE

Költs el 1 szívkövet, hogy szerezz 1 vasat, vagy fordítva.



CSÁKÁNYKOVÁCS

Költs el 2 bármilyen erőforrást (nem kell ugyanolyanokat), hogy szerezz 1 kalapácsot.



SZÁLLÁSMESTER

Áthelyezhetsz 1 bármilyen erőforrást az egyik trollodról a raktáradba. A klánkordék jokerré válnak, miután bekerülnek a raktárba.



RÚNAKOVÁCS

Költs el 1 követ vagy 1 vasat, hogy szerezz 1 rúnát, vagy fordítva.



KÖDARÁLÓ

Költs el 1 szívkövet, hogy szerezz 2 követ, vagy fordítva.



MALOMKŐ

Költs el 1 követ, hogy szerezz 1 vasat, vagy fordítva.



SZERSZÁMÖNTÖDE

Költs el 1 szívkövet, hogy szerezz 1 kalapácsot, vagy fordítva.



KERÉKKÉSZÍTŐ

Költs el 2 bármilyen erőforrást (nem kell ugyanolyanokat), hogy szerezz 1 jokerkordét.

2. TOBORZÁS VAGY ÁSÁS

A végrehajtáshoz a két lehetőség egyikét **kell** választanod. Ha már van 10 troll a (teljes) trolltanácsodban, akkor **nem** toborozhatsz trollt, és alagutat **kell** ásnod. Ha nincs elég ásvány egy alagút kiásásához, akkor egy trollt **kell** toboroznod. Ha nem tudsz trollt toborozni és alagutat ásni sem, hagyd figyelmen kívül ezt a lépést.

EGY TROLL TOBORZÁSA

Egy troll toborzásához a hordából kövesd ezt a 3 lépést:

ELSŐ LÉPÉS: VÁLASSZ EGY TROLLT A TOBORZÁSHOZ

- Az **alsó** sorban lévő **1. szintű** troll **ingyen** toborozható.
- Ahhoz, hogy egy **2. szintű** trollt a **középső** sorból toborozz, meg kell vesztegetned az alatta lévő két 1. szintű trollt úgy, hogy egy-egy érmét ráakasz **mindkettőjükre** (összesen tehát 2 érme a megvesztegetés).
- Egy **3. szintű** troll felvételéhez a **felső** sorból meg kell vesztegetned az alatta lévő két 2. szintű trollt és az alattuk lévő három 1. szintű trollt úgy, hogy **mindegyikükre** 1-1 érmét rakasz (összesen tehát 5 érme a megvesztegetés).

Nem toborozhatsz egy adott trollt, ha nem engedheted meg magadnak az alatta lévő összes troll megvesztegetését. Ne feledd, hogy az 1. szintű trollok mindig ingyenesek! Célszerű a megvesztegetést a troll képére helyezni, hogy a kártyákon található erőforrás-szimbólumok ne takaródjanak le.



Példa: Ha toborozni akarnád a horda jobb felső sarkában a 3. szintű jég trollt, érméket kellene költened, hogy megvesztegesd az alatta lévő mind az öt trollt. Helyezz 1-1 érmét ezekre a trollokra.

MÁSODIK LÉPÉS: VEDD EL A TROLLT

Vedd ki a kiválasztott trollkártyát a hordából, és töltsd fel a hordában lévő üres helyet egy friss trolloval, amit az ugyanolyan szintű pakliból húztál ki. (Adj hozzá egy talapzatot is a húzózsákból, ha ez egy friss 2. szintű troll).

- Rakd a választott trollon lévő **megvesztegetést** (általában érméket, de varázslathatások miatt néha más erőforrásokat) a raktáradba.
 - Ha ez egy **2. szintű** troll volt, akkor lesz rajta egy **talapzat** (hacsak nem fogytak már el ebben a játékban). Rakd be a raktáradba.
 - Ha ez egy **3. szintű** troll volt, akkor átnézheted a húzózsákot és kivehetsz a megmaradt talapzatok közül egyet (ha vannak), amit tegyél a raktáradba.
- A 3. szintű troll talapzat-emlékeztetőjelölője erre figyelmeztet. Rakd vissza a jelölőt az újonnan húzott trollra a hordában.

ELFOGYNAK A TROLLOK

Ha valaha kifogysz egy adott szint trolljaiból, húzz trollt az eggyel magasabb szintű pakliból, vagy (ha ez nem lehetséges) az eggyel alacsonyabb szintű pakliból.

KIFOGYNAK A TALAPZATOK

A talapzatok száma korlátozott. Ha elfogynak, újak nem kerülnek be a játékba.

VISSZAVONULÓ TROLLOK

Miután befejezted trollod toborzását, a horda bármelyik trollja, amelyen jelenleg **4 megvesztegetés** (általában érme) van, boldogan visszavonul. Rakd a trollt a paklija aljára, és tedd vissza a 4 megvesztegetést a készletbe. Fedj fel egy új trollt a megfelelő pakliból a pótlására.



Példa: Az öt megvesztegetés lehelyezése után elveszed a kívánt jég trollt, majd az üres helyre egy 3. szintű trollt húzol a pakliból.

Az új trollodon volt egy talapzatemlékeztető-jelölő, amely arra figyelmeztet, hogy vedd ki egy talapzatot a húzózsákból. Válaszd ki, amelyiket szeretnéd, és helyezd a raktárodba, majd rakd vissza az emlékeztetőjelölőt a horda új trolljára.

HARMADIK LÉPÉS: ADD HOZZÁ A TROLL-TANÁCSODHOZ ÉS INDÍTS EL EGY ZUHATAGOT

Add hozzá az újonnan felvett trollt a trolltanácsodhoz. Helyezd két másik már ott lévő troll fölé és közé (te választod ki, hová, ha több lehetőség is van).

A játék folyamán így a trollok „piramisát” alkotod meg, amelyben összesen 10 troll lesz (beleértve a kezdő trolljaidat is), når ha sikerül befejezned.

Aktiváld az új trollodat, és aktiváld a közvetlenül alatta lévő két trollt, valamint a közvetlenül azok alatt lévő két-két trollt is, és így tovább, egy lefelé irányuló zuhatagban. Amikor egy troll aktiválódott, a kártyáján feltüntetett minden olyan erőforrást letermel (a készletből), amely még nincs rajta. Helyezz minden megszerzett erőforrást közvetlenül az aktivált trollra, lefedve a megfelelő szimbólumot. Ha már van erőforrás egy szimbólumon, akkor **nem** kapsz egy másikat mellé.

KORDÉK

A Tűz, Jég és Hold trollkártyákon található kordésszimbólumok leggyakrabban kifejezetten tűz-, jég- vagy holdkordéként jelölik meg azokat. Az ilyen szimbólumokon megszerzett kordéjelzők klánkordékká válnak, amelyeket **csak az adott klánhoz** tartozó szobor mozgatására lehet elkölteni. A spirállal ellátott kordésszimbólumok (és a raktáradban lévő kordék) jokerek, és felhasználhatók **bármelyik** klán szobrának mozgatására.

Másképp fogalmazva, annak ellenére, hogy a fizikai kordéjelző mindig ugyanaz, a szimbólum, amelyen a jelző van, meghatározza, hogy melyik klán szobrai mozgathatók vele.



Tűzkordé



Jégkordé



Holdkordé



Jokerkordé



Példa: Ez a harmadik troll, amelyet ebben a játékban toboroztál, és jelenleg két helyre lehetséges lehelyezned az új trollodat.

Figyeld meg, hogy a trolltanácsodban lévő néhány troll továbbra is korábban termelt erőforrásokkal rendelkezik.



Úgy döntesz, hogy a bal felső sarokba helyezed, és ez elég nagy áradatot indít el! Először az új troll aktiválódik, és 3 vasat, 1 rúnát és 1 kordét kap a készletből a szimbólumaira. Majd az alatta lévő tűz- és sártroll aktiválódik. A tűztroll 2 követ kap, de még mindig van rajta egy korábban szerzett kordé, az tehát nem képződik újra. A sártroll kap 1 vasat, de nem kap szívkövet, mert az még van rajta.

Az áradat lefelé halad, az alsó sorba! A balra lévő troll értmét, a második pedig szívkövet kap, de a harmadikon még mindig van korábbi egy kő. Az alsó sor negyedik trollja nem része ennek a zuhatagnak.

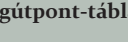


ALAGÚT ÁSÁSA ÉS MEGBECSÜLÉS SZERZÉSE

Alagút ásásához válassz egy alagutat a készletből, költsd el a megfelelő ásványokat, majd helyezd az alagutat a hegyre, meghosszabbítva ezzel saját alagúthálózatod és **megbecsülést szerezve**.

Az alagút **költsége** megegyezik az alagútlapka **négyzeteinek** számával. Például egy négyzet alakú alagút költsége 4 ásvány. Az összes elköltött ásványnak **azonosnak** kell lennie (például: *mindnek vasnak*).

Az alagút **pontszáma** a **méretétől** és az **ásvány típusától** függ. A játéktábládon található egy táblázat, amely a pontszámokat mutatja. Mozdasd a pontjelződet a pontsávon, hogy mutassa a megszerzett megbecsüléset.

			
	0	0	0
	3	4	5
	4	6	8
	5	8	11

Alagútpont-táblázat

Alagutakat ásni izgalmas, ezért ne feledkezz meg a pontszerzésről! Pontozd le az alagutat, amint fizettél érte. Mondd be az alagút ásványát és méretét, hogy biztosan ne maradjon ki a pontozás az izgalomban. Figyeld meg, hogy a 2-es méretű alagutak után nem jár pont.

- Lehelyezés előtt megfordíthatod és elforgathatod az alagútlapkát bármilyen tetszőleges irányba.
- Soha** ne helyezz le alagutat úgy, hogy az átnyúljon a tábla szélén, vagy átfedjen bármilyen más lapkát, **bármilyen** műhely helyét, vagy a hegy szívéét.
- Az új alagutat úgy **kell** lehelyezni, hogy legalább az egyik széle szomszédos legyen a saját hálózatoddal, meghosszabbítva azt. A játék kezdetekor a hálózatod csak a saját **kapudból** áll. Ahogy alagutakat és nagytermeket adsz hozzá, azok a hálózatod részévé válnak. A műhelyek (még ha vannak is hozzájuk bejárataid) nem számítanak a hálózatod részének.
- Soha** ne helyezz le alagutat úgy, hogy az az ellenfél hálózatának bármely részével szomszédos legyen. Az ellenfél hálózathoz legközelebbi lapkát lehelyezni azzal átlósan lehet. Ez azt jelenti, hogy soha nem lesz vita amiatt, hogy melyik alagút kihez tartozik.
- Abban a ritka esetben, amikor egy lapka vagy lapkacsoport elkülönül (vagyis a szomszédos négyzeteken keresztül egy kapuig sem vezet út), az elkülönített rész már nem része egyetlen játékos hálózatának sem. **Bármelyik** játékos később csatlakozhat az elkülönült részhez, ami ekkor a játékos hálózatának részévé válik.



ROMTERÜLETEK

A sziklás gyűrűkkel rendelkező terek romterületek. Az új alagút által lefedett **minden romterület** után el kell **költened 1 kalapácsot**. Ha nincs elég elkölteni való kalapácsod, akkor **nem** helyezheted oda az alagutad. Előfordul, hogy az **eltemetett szobrok** vagy az **eltemetett erőforrások** (lásd alább) romterületeken vannak, ami megnehezíti a megszerzésüket.



ELTEMETETT SZOBROK

Bármely szobor, amely nincs a hálózatodban, **eltemetett szobor**. Ha az új alagút lefedi az egyiket, akkor a szobor **előkerült**, és később mozgatható lesz. Helyezd az új alagúton ugyanoda, ahol az alatta lévő táblán volt.

ELTEMETETT ERŐFORRÁSOK

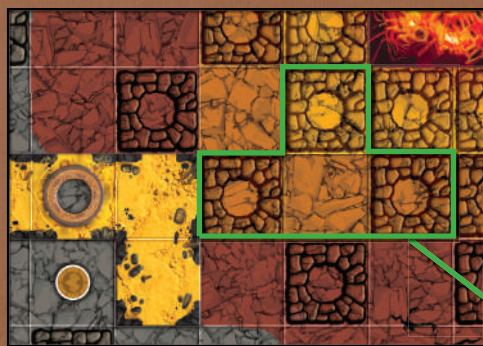
Ha az új alagút eltakar bármilyen **eltemetett erőforrást**, haladéktalanul megkapod a raktáradba azokat az erőforrásokat a készletből.



Példa: Alagút ásásával szeretnéd feltárni a hálózatod közelében lévő erőforráscsoportot. 4 kő van a birtokodban, ezért mind a 4-et elköltöd, és a készletből egy 4-es méretű alagutat választasz.

Az alagútpont-táblázat szerint egy 4-es méretű kőalagút 4 megbecsülést ér. A pontjelződet 4-el mozgatod felfelé a pontsávon.

A megjelölt helyre helyezve az ott eltemetett erőforrásokat (2 vas és 1 kalapács) a raktáradba rakod. Továbbá, az eltemetett tűzszobor a hálózatodban kerül elő.



Ha ugyanezt az alagutat inkább erre a helyre szeretnéd helyezni, akkor 3 kalapácsot kellene elköltened ahhoz, hogy áttörj az alagút által lefedett 3 romterületen.

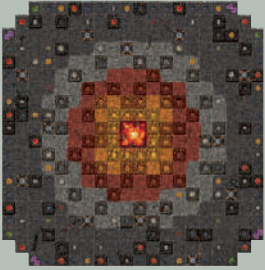
TALAPZAT HOZZÁADÁSA?

Ha az imént ásott alagúton van egy horgony, és van egy talapzatod a raktáradban, akkor most hozzáadhatod a talapzatot az alagúthoz.

A **horgonyok** a legtöbb alagútlapkán lévő lyukak.

Figyeld meg, hogy az 5-ös méretű alagutakon nincs horgony.

Fontos korlátozás! A hegy 5 szintre oszlik. Kívülről befelé: sötétszürke, világosszürke, barna, narancssárga és sárga. **Valamennyi klánnak** (Tűz, Jég és Hold) csak **1-1 talapzata** helyezhető a hegy minden szintjére.



Például, ha bármelyik játékos már épített egy jég-talapzatot bárhol a szürke szintben, akkor egy másik jég-talapzatot nem adhatsz hozzá ehhez a szinthez... de egy tűz- vagy holdtalapzatot igen. A talapzatsáv segít nyomon követni ezt a korlátozást.



A hegy szintjei (a legkülsőtől a legbelsőig számítva) - balról jobbra - megegyeznek a talapzatsávon lévő szakaszokkal.

A talapzatsávon lévő színek megfelelnek a szinteknek. Minden egyes szintszakaszon van egy tűz, jég és hold hely. Amikor egy talapzatot helyezel le, **azonnal** megszerzed azt a **talapzat-pontjelölőt**, amely megfelel annak a klánnak és szintnek, amelyre ráhelyezted. Tartsd a jelölőt képpel lefelé a raktárodban. A játék végén megkapod majd az általa mutatott megbecsülést.

Ha a jelölő már nincs ott, amikor el akarod venni, az azt jelenti, hogy az elhelyezésed érvénytelen volt, és valaki korábban az adott klán talapzatát már lehelyezte arra a szintre. Vissza kell venned a hibásan lehelyezett talapzatodat.

- Egy talapzat **megduplázza** ugyanazon klán szobrának megbecsülésértékét, ha rámozgatod, és a játék végén még mindig ott van (lásd: **Végző pontozás**).
- Most vagy soha!** Egy talapzatot **csak** az **alagút kiásásának pillanatában** tudod egy horgonyhoz hozzáadni. Később **nem** adhatsz hozzá talapzatot. A lehelyezésük után a talapzatokat már **nem** lehet mozgatni.

Később mindig felemelhetsz egy talapzatot, hogy bekukkants a horgonylyukon, és megtudd, melyik szinten van.

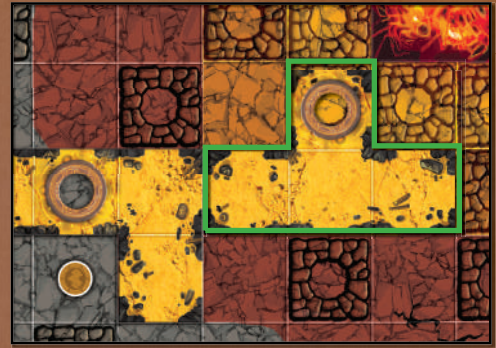


MŰHELY ALAPÍTÁSA?

Ha az imént ásott alagút szomszédos egy **üres műhely** helyével, akkor kiválaszthatod bármelyik megmaradt műhelyt a készletből, és odarakhatod azt arra a helyre.

A hegyen több hely található, mint rendelkezésre álló műhely, tehát lehet, hogy el fognak fogyni.

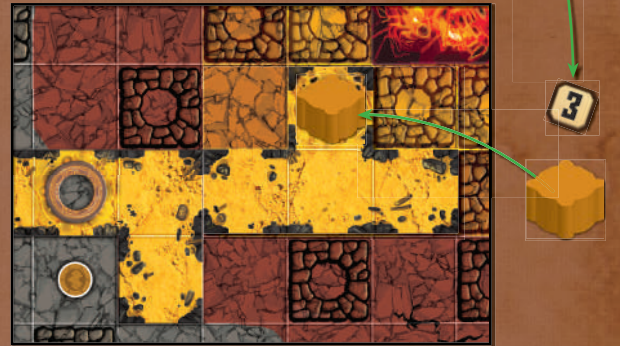
- Több műhely helyének összekapcsolása lehetséges egyetlen alagútásással.



Példa: Most helyezted le ezt a 4-es méretű alagutat. Horgonya a sárga szintben van, ami nagyon értékes hely. Két talapzatod van a raktáradban. Egy tűz és egy hold.



A talapzatsávra nézve látod, hogy valaki már megszerezte a sárga szint holdjelölőjét, amikor egy hold-talapzatot a sárga szintbe helyezett. Szerencsédre a tűzjelölő még a helyén van!



Lehelyezed a tűz-talapzatodat a horgonyra, és megszerzed a (3 megbecsülést érő) jelölőt a talapzatsávról. Ha bele tudsz rakni egy tűzszobrot abba a talapzatba, az valóban nagyon értékes lesz!



Példa: Az alagút, amelyet a megjelölt helyre helyeztél, egy műhely helye mellett található. A bájoló érdekel, ezért vedd ki a készletből, és tedd a műhely helyére. A későbbi fordulóokban használni tudod majd ezt a műhelyt!

3. NAGYTEREM

Felszentelhetsz egy nagycsarnokot (*fordulónként*) úgy, hogy kiveszed a készletből, és ráfekteted az alagúthálózatodra. Az általa lefedett alagutaknak hézagok nélküli régiót kell alkotniuk, amely megegyezik a nagyterem pontos méretével és alakjával. (A *lefedett alagutakat* eltakarhatja teljesen vagy részlegesen is a nagyterem.)

A nagyterem felszentelésének nincs extra költsége. A nagyterem által lefedett talapzatok eltávolításra kerülnek a játékból (a játékosok **nem** vesztik el az emelvények lehelyezésekor megszerzett talapzat-pontjelölőket, és a hozzájuk tartozó klán/szint kombinációkat továbbra is érvénytelen újra lehelyezni).

- A nagyterem által lefedett **szobrok pontosan ugyanarra a helyre** kerülnek lehelyezésre, ahol az alatta lévő alagútban voltak.
 - Nagytermeket lehelyezni **csak alagutakat** lefedve lehet. Kapukra, műhelyekre vagy más nagyterem fölé sosem.
 - Ha már a helyén van, kezeld úgy a nagytermet a szomszédosság minden szempontjából (*beleértve a szobor mozgatását is*), mintha egy nagy alagút lenne.
 - A nagyterem alól kilógó **alagútrészek** önmaguk is külön alagutakká válnak.
 - Minden nagytermen van egy oltárhely. Az oltárok **hasonlítanak** a talapzatokhoz, mivel a szobrok számára pontot érő helyek, de technikailag **nem** talapzatok. Minden oltáron **bármelyik** klán egyetlen szobra állhat.
- A játék végén a nagyterem annyi megbecsülést fog érni, ami megegyezik a rá nyomtatott **kisebbik** számmal. **Azonban**, ha a végső pontozás során van **bármilyen** szobor a nagyterem oltárán, akkor a terem a rá nyomtatott **nagyobbik** számmal megegyező megbecsülést fogja érni.
- Ennek a szobornak **csak ennyi a pontértéke** (*nem kapja meg a szokásos szintalapú szoborpontokat*), illetve egy nagyteremben lévő bármilyen szobor, ami **nem** áll oltáron, **nem ér pontot**.



Példa: Van egy olyan hely a hálózatában, amely elég nagy ahhoz, hogy elférjen benne a kincstár nagyterem. Úgy döntesz, hogy felszenteled, ezért kiveszed a készletből, és erre a helyre helyezed le. Ez hatással lesz a lefedett talapzatra és szoborra.



A korábban lehelyezett jégtalapatot eltávolítod a játékból (arra gondolva, hogy megtartod a lehelyezéséért kapott talapzat-pontjelölőt). A holdszobor ugyanazon a helyen marad a táblán, mint amit az alatta lévő alagútban elfoglalt.

6/15

Anélkül, hogy bármi mást tennél, a kincstár a játék végén 6 megbecsülést fog érni... De ha ezt a holdszobrot (vagy bármely másik szobrot) időben az oltárra tudod mozgatni a játék végéig, akkor a kincstár 15 megbecsülést fog érni!

4. SZOBROK MOZGATÁSA

Elkölthetsz **kordékat** (annyit, amennyit csak akarsz, a saját tulajdonodban lévők közül), hogy szobrokat mozgass a hálózatodon keresztül, és megpróbáld közelebb vinni azokat a hegy szívéhez, ahol több megbecsülést érnek majd. **Minden** elköltött kordé lehetővé teszi, hogy **egy előkerült szobrot** átmozgass a saját hálózatodban vagy:

- A. Egy másik helyre az alagútban, ahol már eleve ott van, **vagy**
- B. Egy **szomszédos** alagút **bármelyik** helyére.

MI SZÁMÍT ALAGÚTNAK?

- Egy **alagút**lapka.
- Egy **nagyterem**-lapka.
- Egy alagútlapka bármilyen **része**, ami kilóg egy nagyterem alól.
- A **kapud**.

A műhelyek **nem** részei az alagúthálózatodnak, ezért a szobrokat **nem** lehet átmozgítani rajtuk keresztül.



Tűzkordé



Jégkordé



Holdkordé



Jokerkordé

Egy trollon lévő színes szimbólumú **klánkordé** csak az **adott klán** szobrának mozgatására használható. Egy **jokerkordé** (a raktáradból, vagy ritkábban egy trollon lévő jokerkordéból) elköltésével **bármelyik szobor** mozgatható.

- Egyszerre csak egy szobor foglalhat el egy négyzetet, de mozgatás közben áthaladhatnak egymáson.
- Több szobor elfoglalhat ugyanabban az alagútban különböző helyeket, de alagutanként csak 1 szobor fog megbecsülést érni a játék végén.



Mozgási példa: A tűzszobrot a tűzlapra, a holdszobrot pedig a nagyterem oltárára akarod mozgatni. A jégyszobrot nem lehet mozgatni, mivel az még mindig eltemetve van. Megjelöltük azokat a régiókat, amelyek alagutaknak számítanak, hogy jól láthatóak legyenek.



A trolljaidon tűz-, joker- és holdkordék vannak. A raktárában van egy másik kordé, ami jokernek számít, és számos egyéb erőforrás is van a birtokodban.



A holdkordét arra költöd, hogy a holdszobrot az oltárra mozgassd. A tűzszobrot a tűzlapra, a holdszobrot pedig a nagyterem oltárára akarod mozgatni.

Várhatsz egy későbbi fordulóra, amikor több kordét termelsz, hogy elvégezd az utolsó lépést, amivel eléred a tűzlapra, de mást is tehetsz: ha 4 másik erőforrásodat a készletből becsereled egy kordéra (ami alapértelmezésben joker lesz), tehetsz egy utolsó lépést, és most azonnal rárakhatod a tűzszobrot arra a talapzatra!

A JÁTÉK VÉGE (A KORONÁZÁS)

Az első játékos, aki trolltanácsába toborozza a 10. trollt (*felrakja piramisára a „sapkát”*), megszerzi az **első koronázásjelölőt**, amely a játék végén **5 megbecsülést** ér. Amikor a **következő** játékos is kész a 10. trollja toborzásával, az a játékos megkapja a **második koronázásjelölőt**, amely a játék végén **3 megbecsülést** ér és elindítja a végjátékot.

Egy kétfős játékban csak a második - a 3 megbecsülés erő - koronázásjelölő lesz használva, az indítja el a végjátékot.

A **második** koronázásjelölő megszerzése után az **aktuális kör befejeződik** (a kör utolsó játékosa az a játékos lesz, aki a kezdőjátékostól jobbra ül; ha ez a játékos szerezte meg a második koronázásjelölőt, akkor a kör véget ér a forduló befejezésével), majd **minden játékosnak még pontosan 2 fordulója lesz normál fordulosorrendben**. Majd a játék véget ér.

Gondolkodj egy kicsit! Végy levegőt. Tervezd meg, hogyan használhatod ki legjobban az utolsó két fordulódat. Ne felejtse el, hogy a fordulód során mindig becserélhetsz 4 erőforrást 1 erőforrásra a készletből. Ez nem túl hatékony, de segít a legjobban kihasználni a hátralévő kevés idődet. Emlékeztess magad a megbecsülés megszerzésének öt különféle módjára, hogy biztosan a lehető legtöbbet szerezd meg belőle!



Piramisod leggyorsabb befejezése biztosítja számodra az 5 megbecsülés értékű jelölőt, és egy hatalmas erőforráshozatagot indít el! Az időzítés kritikus... nem akarsz ezt se túl korán, se túl későn megvalósítani. Tartsd szemmel a többi játékos fejlődését, hogy a lehető legtöbbet hozd ki zuhatagjaidból!

VÉGSŐ PONTOZÁS

Kövessétek nyomon pontszámaitokat a pontsávon lévő jelzőkkel. A játék során alagutak ásásával szereztek megbecsülést, amihez most adjatok hozzá az öt lehetséges módon szerezhető további pontjaitokat. Mozcassátok pontjelzőiteket a pontsávon, hogy mutassák meg a növekedett pontszámaitokat.

Ha körbeértél a pontsávon és 100 fölé mentél, rakj emlékeztetőül egy érmét a készletből a pontjelződ alá.

1. KORONÁZÁSJEÖÖ

Az első és a második koronázásjelölőt birtokló játékosok 5, illetve 3 megbecsülést kapnak értük.



2. TALAPZATPONTOK

Fedd fel a talapzat-pontjelölőket, amelyeket a talapzatok lehelyezéseért kaptál. Azok a rajtuk feltüntetett megbecsülést érik.



3. MEGMARADT ERŐFORRÁSKÉSZLETEK

Rakd át az összes erőforrást a trolljaidról a raktáradba (a klánkordék szokás szerint jokerré válnak), és formálj belőlük készleteket. Minden **három azonos erőforrásból** álló készlet (például három rúna, három vas vagy három szekér) után 1 megbecsülést kapsz.

- Ezen a ponton annyiszor kereskedhetsz a készlettel, amennyiszer akarsz, hogy a 3 egyező erőforrásból álló készleteket összeállítsd. Ezek a kereskedések a szokásos módon mennek végbe, 4 vegyes erőforrásért kapsz 1 bármilyen erőforrást a készletből.



Például, ha ezek az erőforrásaid maradtak meg, 1 megbecsülést szerzel a kordék és 1 megbecsülést a kövek után. A többi készletből nincs olyan, amiből 3 darab lenne, de ha becserélsz négy kevert erőforrást (1 rúna, 1 kalapács, 2 vas) egy érmére, össze tudsz állítani még egy 3 darabos készletet, és további 1 megbecsülést szerzel.

4. NAGYTERMEK

A hálózatodban lévő minden nagyteremért megkapod a ponttábláján látható kisebb értéket, ha **nincs** szobor a terem oltárán, és a nagyobb értéket, ha **van** szobor (bármelyik kláné) az oltáron.

- A nagytermekben lévő szobrok (függetlenül attól, hogy az oltáron vannak-e vagy sem), az alábbiakban ismertetett **szokásos szintalapú szoborpontokat** nem kapják meg.

5. SZOBROK

Az alagútjaidban (vagy a kapudon) lévő minden előkerült szobor megbecsülést ér, attól függően, hogy a hegy melyik **szintjén** van. A szobroknak **nem kell talapzaton vagy akár horgonyokon lenniük ahhoz, hogy pontot érjenek**, de az egymással egyező talapzaton álló szobrok a normál pontszámuk **dupláját** érik. Az értékek a következők:

ALAPÉRTÉK:
ÉRTÉK, HA
TALAPZATON
VAN:

	2	4	6	8	10
	4	8	12	16	20

Maximum 1 statue per tunnel scores.

Fontos: Csak 1 szobor pontozható alagútlapkánként.



VÉGSŐ PONTOZÁS PÉLDA:

A játék során, 43 megbecsülést szereztél **alagútak ásásával**.

Tiéd lett a **második koronázásjelölő**, ami 3 megbecsülést ér.

A **talapzatpont-jelölőid** összesen 11 megbecsülést érnek.

A **megmaradt erőforrásaid** 1 megbecsülést érnek.

A **nagytermeid** a következő megbecsülést érik:

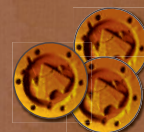
A Az oltár ebben a nagyteremben üres, ezért a terem a kisebb értékét éri: nulla megbecsülést. A **jégszobor** a nagyteremben nem ér pontot.

B Ebben a nagyteremben az oltáron áll egy szobor, így a nagyobb értékét éri: 15 megbecsülést!

A hálózatodban lévő **szobrok**, amelyek **nincsenek** nagyteremekben a következő megbecsüléseket érik:

- 1** A sárga szinten talapzaton lévő tűszobrod 20 megbecsülést ér.
- 2** A sárga szinten lévő jégszobrod (nincsen talapzaton) 10 megbecsülést ér.
- 3** A világoszürke szinten talapzaton lévő tűszobrod 8 megbecsülést ér.

Végso pontszámod 111 megbecsülés...
elég lesz ez a játék megnyeréséhez és a korona megszerzéséhez?



Amikor az összes pontszámot összeadtátok, a legmagasabb pontszámot elérő játékost megkoronázzák, ő lesz a **Hegykirály**, és megnyeri a játékot!

(Döntetlen esetén a döntetlent elérő játékosok összeadják az általuk toborzott trollok szintjét. Az alacsonyabb végösszeget elérő játékos nyeri meg közülük a döntetlent.)

A CSAPATJÁTÉK SZABÁLYAI

Ez egy különleges játékmód **pontosan 4 játékos** számára.

Kövessétek az összes szokásos szabályt a következő változásokkal:

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÍTÉSBEN

Alakítsatok két 2 fős csapatot.

- Válasszatok egy pontjelzőt a csapatoknak, a másikat rakjátok vissza a dobozba.
- Ülj a csapattársad mellé, és győződjön meg arról, hogy kapuitok egymás mellett vannak a tábla téli oldalán.
- Helyezz le egy **csapatraktár-kártyát** magad és csapattársad közé.
- Válasszátok ki a kezdőcsapatot. A kezdőjátékos a kezdőcsapat bal oldalán ül. Ez azt jelenti, hogy az óramutató járásával megegyező irányban haladva, minden körben ez lesz a fordulósorrend: 1. csapat, 2. csapat, 2. csapat, 1. csapat.
- A kezdő trollok kiválasztása a szokásos módon történik, kivéve, hogy a kezdő erőforrásokat a csapatraktárba helyeztétok. A fordulósorrendbeli helyek után nem jár bónusz kezdő erőforrás.

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN

A játékosabláitokon lévő személyes raktárakat **nem** használjátok. Amikor bármilyen erőforrás bekerülne a raktáratokba, az a csapatraktárba kerül.

A fordulóban a **saját** trolltanácsodról, a **csapatraktárból** vagy a **kettő kombinációjából** költhetsz el erőforrásokat. **Nem** költhetsz el erőforrásokat a partnered trolltanácsáról.

Ne feledd, hogy ez a korlátozás új stratégiai lehetőségeket teremt: használd műhelyeidet erőforrások átmozgatására trolljaidról a csapatraktárba, hogy partnered előnyhöz juttasd!

Bár a hálózatod a saját kapudnál kezdod, mint rendesen, **összekötheted alagúthálózatod a csapattársadéval.**

Amíg a hálózataitok csatlakoznak, a csoporttársad hálózatát **minden** szempontból (*műhelyhasználat, szobormozgatás, nagyterem felszentelése, stb.*) kezelheted úgy, mintha az a sajátod része lenne.

Trollok toborzásakor a megszerzett talapzatok a csapatraktárba kerülnek. Amikor lehetőség van egy talapzat lehelyezésére, azt a csapatraktárból vedd el.

A játék során és a végjátékban megszerzett megbecsülést mindkét játékos a közös csapatpont-jelzővel pontozza le. Minden szobrot és nagytermet csak egyszer pontoztatok, még akkor is, ha a hálózatotok összekapcsolódott a végjátékra. A több megbecsüléssel rendelkező csapat nyer!



CSAPATRAKTÁR-
KÁRTYÁK



KÉSZÍTŐK ÉS KÖSZÖNETEK

JÁTÉKTERVEZÉS ÉS -FEJLESZTÉS

JAY CORMIER & GRAEME JAHNS

ILLUSZTRÁCIÓ

KWANCHAI MORIYA

GRAFIKAI TERVEZÉS ÉS SZABÁLYKÖNYV

JOSHUA CAPPEL

TOVÁBBI FEJLESZTÉS

BURNT ISLAND GAMES

3D MODELLEZÉS

HERIBERTO MARTINEZ

GAME TRAYZ INZERTEK

NOAH ADELMAN



Graeme köszönetet szeretne mondani feleségének Joanne-nek folyamatos szeretetért és támogatásáért. Jay köszönetet szeretne mondani a Cormier családnak ugyanezen okokból. Játékesztelők: Marcel Perro, Michael Xuereb, Garrett M. Petersen, Stephanie Kwok, Gordon Oscar, Zach Bearer, Greg Stoddard, Brittany Cole, Craig Bednar, Sen-Foong Lim, Hoby Chou, Eric Raue, Scott Glasgow, Jonathan Moxness, Jeremy Lord, JC Cheuk, Chase Disher, Andrei Filip, Jon Benjamin, Shad Miller, Jennifer Woytowich, Thomas Patterson, Frank Roberts, Sarah McGrath, Peter Reinhardt, Ben Chhoa, Jeremy Rozenhart, Luis Coutinho, Gordon Willsher, David Willsher, Timothy Veugelers, Miriam Veugelers, Douglas Jahns, Colleen Jahns, Lanz Singbeil, Kevin Wilson, Jen Wilson, Phil Wolfman, Sean Ross, Paul Willsher, Rodney Gitzel, Sandi Kilby, Funky Swadling, Taylor Fales, Keith Morris, Mark Morris, Donald Snider, Lance Mueller, Stephanie Paddock, Erwin Veugelers, Kirstin Veugelers, Colleen Willsher, a **Game Artisans of Canada**-nak (különösen a **vancouveri szakasz**nak) folyamatos inspirációjukért és támogatásukért, és bárkinek, akinek nevét elfelejtettük.

A **Burnt Island Games** köszönetet szeretne mondani: Jory és Aubrey Cappel, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Marc Specter, Sara Meadows, Melissa Delp, Andrew Wolf, Sean Jacquemain, Yuval Grinspun, Derek és Lizzy Funkhouser. John Manonnak a csodálatos Facebook csoport elindításáért, Jon Mietlingnek videóis varázslataiért, Kwanchai-nak, hogy életre keltette a trollokat, és különösen Jay-nek és Graeme-nek, amiért megbízott minket ezzel a csodálatos feladattal.

Természetesen mindezeket nem tudtuk volna megtenni a Kickstarter támogatóink heves serege nélkül. Külön köszönet illeti: Zach Otto-t, Dylan C. Otero-t, Anatoly 'Mebius' Blinovskiy-t, Adam Christian Eves-t, Mathieu Bely-t és Maxime Lefebvre-t, akikről a hat bónusz 3. szintű trollunk fogant!



Kiadta
Burnt Island Games
©2019 minden jog
fenntartva
www.burntislandgames.com