



VLAADA CHVATIL DUNGEON LORDS

Egy kocsmában találkoznak. Vedelnek pár pofa sört. Mielőtt az éjszaka véget ér, az erős harcos, a ravasz varázsló, az elkötelezett pap és az alattomos tolvaj egy szétválaszthatatlan csapattá áll össze, készen arra, hogy megszabadítsák a világot a gonosztól. Nem is gondolnád? Épp most történik valami gonosz nem is olyan messze. Egy sötét úr alagutakkal, csapdákkal, kincsekkel és trollokkal töltötte meg a közeli dombokat.

Így reggel (vagy délután, ha túl sokat vedeltek) a hősök útra kelnek, hogy harcba induljanak az Igazért, meghódítsák a kazamatákat és megbüntessék a gonosz urat (természetesen elkobozva az összes kincsét). Ez a klasszikus forgatókönyv és minden veterán kazamata felforgató el tudja mesélni, hogy ennek így kell történnie.

De mi a helyzet a Sötét Úrral? Gondolt bárki is valaha az Ő érzéseire? Azok a kalandorok, akiknek egész életükben nem volt egyetlen becsületes munkanapjuk se, el se tudják képzelni, mekkora erőfeszítés kell egy ilyen lenyűgöző kazamata felépítéséhez. Fogalmuk sincs, milyen nehéz alagutat vájni a gránitba, mennyire drágák manapság a jó csapdák, milyen nehéz szakképzett koboldokat találni vagy hogy milyen sok étel kell egy troll etetéséhez. És a bürokrácia! A kazamatáknak meg kell felelniük a szigorú biztonsági előírásoknak, az arany bányászat merev szabályainak és az adófizetésnek, amikor a Kazamaták Minisztériuma úgy gondolja. És amint a kazamata elkészült, néhány, a Jó ügyért harcoló csapat jön és felforgat mindent.

Nem könnyű egy kazamata úr élete.

A játékhoz támogatást a Kazamata Oktatási Minisztérium Alapítványa biztosított. Reméljük, hogy cáfolni tudjuk a kazamaták és építőik ellen irányuló általános előítéleteket, miközben ráébredtjük a kalandozókat az általuk okozott pusztításra a földalatti ökoszisztémában. A feltörekvő kazamata uraknak ez a könyv bevezetés a kazamata építés alapjaiba, hangsúlyt fektetve a morális kötelezettségekre éppúgy, mint a szörnyek megfelelő ellátására és az adók azonnali fizetésére. Végezetül ez a játék egy lehetőséget nyújt a kalandozóknak, hogy megvizsgálják a kérdést: Felépíteni több szórakozás a kazamatát vagy lerombolni?



Oh, te már itt vagy? Hm... gyere, kerülj beljebb. A nevem [kítakarva az idevonatkozó hirdetés szabályzatok miatt]. Több, mint 300 éve szolgálom a nagy [kítakarva az idevonatkozó hirdetés szabályzatok miatt]. A Kazamaták Minisztériuma megkért, hogy a több évszázados tapasztalatom segítségével egészítsem ki a szöveget megjegyzésekkel és észrevételekkel. Örülök a megtiszteltetésnek. Habár ha nem fejezik be a cenzúrázást, akkor a ceruzájukat [kítakarva].



Hé, mi a pálya? A nevem az Örök Kárhozat Végtelen Síkságának Megnevezhetetlen Démona, de a barátaim csak Átkozott Démonnak hívnak. Azért vagyok itt, hogy segítek neked megfejteni ezt a szabálykönyvet. Razamoth Híres Kazamataépítő Türelési Táborának oktatója voltam.



Ha jól emlékszem, Razamoth táborának egyetlen túlélője egy diák volt, aki elkapta a kanyarót, így túlságosan felfőzöttnek nyilvánították ahhoz, hogy megegyék.



Hé, az egy kemény tábor volt. Mondjuk úgy, hogy tudom mi tesz egy kazamata urat hitelessé. Például, fogadok, hogy Te, aki olvasod ezeket a szabályokat, el fogod magyarázni őket a barátaidnak, ugye? Nos, adok néhány tippet, hogyan csináld.



Talán ez a megfelelő hely a figyelmeztetésre. A kazamata úr élete nem könnyű és nem való mindenkinek. Problémák adódhatnak akár már az építés alatt és akkor is, amikor a kalandozók megérkeznek...



Igen, egy kazamata irányítása nem sétagalopp. Ha egyszerű, könnyed szórakozást keresel, talán egy kölyök kutyát kellene fenébe billentened vagy ilyesmi. De ha nem félsz a sötétség és káosz hullámain szőrfőzni, ha a kazamatairányítás a véredben van, elég gyorsan meg fogod érteni. Csak folytasd az olvasást.



Hagy magyarázzuk el a szabályokat részletesen, példákkal és megjegyzésekkel kiemelve.



De nem olyan bonyolult, mint amilyennek látszik. A könyv hátulján megtalálhatsz a szabályok teljes összefoglalóját.

Összefoglaló

A *Dungeon Lords*-ot 2 - 4 játékos játszhatja. Egy fiatal, törtető kazamata úr (alig 150 - 200 éves) bőrébe bújhatnak, aki megpróbálja megszerezni az engedélyét.

A Kazamata Minisztérium próbaidőt ad, amely alatt egy magas színvonalú kazamatát kell építened és megvédened a kalandozóktól.

A második év végén a kazamatádat meglátogatja a minisztérium pár tisztviselője, akik pontozzák a mérnöki és taktikai eredményeidet.

A játék áttekintése

A játék Építkezés és Harc között váltakozik. Minden fázis egyesével szemléltetve van a Haladási Táblán, amelyiknek az egyik oldala az Építkezésre, a másik a Harcra használható.

Építkezés



A játék az építkezéssel kezdődik, amely 4 fordulóig tart (tél, tavasz, nyár, és ősz). Minden forduló több fázisból áll, amelyeket körök jelölnek a Haladási Táblán. A fázis jelölő folyamatosan halad ezeken a körökön, így jelezve, melyik fázis van épp.

Az építkezés során a játékosok bővítik és fejlesztik a kazamatáikat, koboldokat bérelnek fel, szörnyeket toboroznak, csapdákat szereznek be és adót fizetnek. A leghírhedtebb kazamata úr vonzza a legerősebb kalandozókat, míg a gyengébb hősök a kevésbé fenyegető kazamatákat célozzák meg. Az a kazamata úr, aki különösen gonosz, felkelheti akár egy paplöv, mind közül a legerősebb kalandozó, figyelmét is. 4 fordulónyi építkezés után mindenkinek meg kell védenie a kazamatáját.

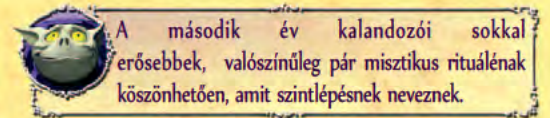
Harc



A harc szintén 4 fordulóból áll. Minden fordulóban a kalandozók megpróbálnak egy egységnyi területet meghódítani a kazamatából. A játékosok csapdákat és szörnyeket, amiket az építkezés alatt szereztek be, használva próbálják a kalandozókat elpusztítani minél hamarabb, hogy a kazamatából a lehető legkevesebbet romboljanak le.

Második Év

Az első év végi harc után a játék folytatódik a második évvel, melynek szintén van építkezés és csata része.



A második év kalandozói sokkal erősebbek, valószínűleg pár misztikus rituálénak köszönhetően, amit szintlépésnek neveznek.

Pontozás

A második év végi harc után a játékosok pontokat kapnak. A legtöbb pontot szerző játékos a győztes.



Ezt nevezed Te összefoglalónak? Itt van egy: építeni, harcolni, építeni, harcolni, pontozni. Ennyi az egész.



Harci Kiképzés

Az építkezés után három kalandozó érkezik a kazamatához, hogy a Harc alkalmával megmérkőzzön a szörnyeiddel. Habár a játék menetével pont ellentétes, mégis a Harc bemutatásával kezdjük, így tudni fogod mire kell odafigyelned az építkezés során.



Amikor majd Te magyarázod el a játékot a barátaidnak, ne hagyd ki a harci kiképzést. Sok példát kell mutatnod nekik, hogy megértsék mi is vár majd rájuk.

Amennyiben a barátaid nem tudják felfogni ezt, vagy úgy érzik, hogy ez nem élvezetes, akkor ez a játék nem nekik való. Akár meg is eheted őket (vagy bármit, amit az emberek tesznek az ilyenfélékkel.)

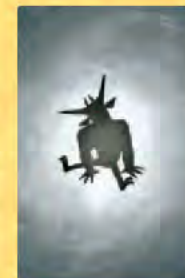
Az általános hiedelmekkel ellentétben a szellemek, technikailag, nem szörnyek. Annak érdekében, hogy elkerüljük a diszkriminációt és az önérték sérülését, ami a "szörny" szó mindenkire egyöntetű használatából eredne, ez a kiadvány, a Kazamata Minisztérium szabályzatának megfelelően, a szörnyekre (és szellemekre) a javasolt "szörnyek (és szellemek)" kifejezést használja.

Szörny (vagy Szellem) Lapka



← Költség

A szörny (vagy szellem) bére, amit ki kell fizetni rögtön amikor felbéreljük és még egyszer a Fizetés napon. (Ez a harci kiképzés szempontjából nem fontos.)



← Képességek

Amit a szörny (vagy szellem) a Harcban tud csinálni.

A szörny (vagy szellem) lapka hátulja mutatja meg, hogy az első (ezüst) vagy a második évben (arany) lehet-e felbérelni. A harci kiképzés során mi csak az első év szörny (vagy szellem) lapkáival foglalkozunk.

Kalandozó Lapka

A szimbólum ➔

Két, ugyanazzal a szimbólummal rendelkező kalandozó egyforma erős. A bonyolultabb szimbólummal rendelkezők erősebbek.

Az erősségi szintet a háttér árnyalata is mutatja - a világosabb szintűek erősebbek.



← Életerő pontok

A sebesülés mértéke, amit a kalandozó még elvisel, mielőtt meghalna.

← Speciális képességek

Ezek jelzik a kalandozók mesteriségét:

- A Harcos megy elől.
- A Tolvaj gyengíti a csapdákat.
- A Pap gyógyít.
- A Mágus varázsol.



A kalandozó lapka hátulja mutatja meg, hogy az első (ezüst) vagy a második (arany) évben tűnik-e fel. A Harci kiképzésben mi csak az első év kalandozóit nézzük meg.

Csapda kártyák

A csapda neve ➔

Leírás ➔

A csapda hatása, beleértve a speciális költségeket. Néhány csapdának más a költsége és a hatása a Második évben. Ebben a harci kiképzésben ezeket az értékeket figyelmen kívül hagyjuk



← Illusztráció



Minden csapda kártyának azonos a hátoldala. Csak egy pakli van mindkét évre.

Tanuló kazamata

A harci kiképzésre a Minisztérium által jóváhagyott gyakorlókazamatákat használjuk. Majdnem úgy néznek ki, mint a valódi kazamaták és minden játékos kazamata táblájának a hátulján megtalálhatsz egyet. Még ha 4-nél kevesebben is játszotok, akkor is érdemes mind a 4 gyakorló táblát használni - mind a 4 különböző szituációt mutat be. Minden gyakorlókazamatára rakjátok fel az előre felrajzolt szörnyeket (vagy szellemeket), csapdákat és kalandozókat.



Hagyd, hogy a barátaid maguk rakják fel a saját táblájukat. Így gyorsabb és megismerik a kártyákat és lapkákat. Tudatosítsd bennük, hogy ez csak egy példa. A játékban nekik kell dönteniük, hogy melyik szörnyet (vagy szellemet) bérlik fel, mennyi csapdát vesznek.

Előre felrajzolt kalandozók a bejáratnál ↓

A csapat 3 kalandozóból áll, akik meghatározott sorrendben haladnak. Együtt harcolnak, hogy kitartsanak, amíg csak tudnak a kazamatában. A harcosok mennek elől és védik a többieket. A tolvajok az elől lévőeket védik a csapdák ártalmaitól. Ha a csapatot megtámadják, a csata után a papok meggyógyítják a sérülteket. A gyógyítás során elsőbbséget élvez a legelől lévő kalandozó. Ha ő már halott, akkor a sorban következőből lesz az első kalandozó.

A 4 gyakorló küldetés során a varázsló kivételével minden ezüst hátoldalú kalandozó lapkát használni fogod.

Küldetés száma ➔

Sorban menj végig ezeken a gyakorló küldetéseken. Minél kisebb a száma, annál egyszerűbb.

Börtön ➔

Kezdetben üres, de remélhetőleg megtöltöd legyőzött kalandozókkal.

Kis kazamata három járattal ↑

Rakj 3 Járat lapkát a megjelölt helyekre, sötét oldalukkal felfelé. A kalandozók megpróbálják meghódítani ezeket a lapkákat (és megfordítani, így a világos oldaluk lesz felül). A sikerességedet az mutatja, hogy minél kevesebbet tudnak meghódítani.

Csatlós bábuk ➔

A csatlósok nélkülözhetetlenek bármely kazamata megfelelő működéséhez. A csatában segítenek az akciók jelzésében.

Sérülés jelzők ➔

A sérülés jelzőket a kalandozóknak okozott sebzések nyomkövetésére használjuk. Tarts mindig néhányat kéznél. Ha egy kalandozó sérült szenved, akkor rakj rá megfelelő számú jelzőt a lapkájára. Ha a sérülés jelzők száma eléri vagy meghaladja a kalandozó életerejét (piros szám), akkor a kalandozó meghal és lapkáját a Börtönbe kell átrakni.



← Csata tér

Ez ábrázolja a csata lépéseit, amiket később részletezünk. Továbbá tartalmaz üres helyeket, ahová szörnyeket (vagy szellemeket) és csapdákat rakhatsz, amelyeket a csatában használni akarsz.

← Kincstár / Éléskamra

Általában a gyakorló kazamatákban nincs erre szükség, de néhány küldetés használja az Élelem Jelzőt vagy Arany Jelzőt

← A harci lehetőségeid

Keress ki a Csapda kártyákat és szörny (vagy szellem) lapkákat és tedd őket ide, képpel felfelé.



Harc

A harc több fordulón keresztül zajlik. Minden fordulóban a kalandozók megpróbálnak egy mezőt meghódítani a kazamatákból. A szörnyek (és szellemek) és csapdák használatával te pedig megpróbálsz elég sebzést okozni, hogy elpusztítsd a kalandozókat.

Harci forduló

A csatátér a csata egyes lépéseit mutatja. Fogj egy csatlóst és tedd az első mezőre: Tervezés. Miután végeztél egy lépéssel, tedd a csatlóst a következő mezőre.

Tervezés:



Legelőször el kell döntened, hogy hol lesz a csata. Ez az első csatánál nagyon egyszerű lesz: a kalandozók mindig a bejárathoz legközelebb eső járatot támadják. Fogj egy másik Csatlóst és tedd rá a Járat lapkára, ahol a csata kialakult. Ezután el kell döntened,



hogy milyen szörnyeket (és szellemeket) és csapdákat fogsz használni ebben a csatában. A járatokban csak 1 csapdát és 1 szörnyet használhatsz. Miután döntöttél, tedd a kiválasztott csapda kártyát és a szörny (vagy szellem) lapkát a csatátér megfelelő helyére. Természetesen dönthetsz úgy, hogy csak csapdát használj, szörnyet (vagy szellemet) nem, vagy csak szörnyet (vagy szellemet) de csapdát nem, illetve azt is, hogy egyáltalán nem használj semmit.

Csapdák:



Ebben a fázisban a csapdák aktivizálódnak. A csapda kártya leírja, hogy mi a hatása. Általában valamekkora sebzést okoz. Használat után a kártyát dobd el.



A következő példák mindegyike valamelyik tanuló kazamata egyik kalandozó csapatát használja. Ezeket a kalandozó csapatokat használd a csata elmagyarázásához, kölcsönvéve szörnyeket és csapdákat a többi tanuló kazamatából, ha szükséges.

1-es példa



Tégy 1 sérülés jelzőt mindegyik kalandozóra, a leghátul lévő papra pedig 2-t.

2-es példa



Tégy 3 sérülés jelzőt az első harcosra. Ez a sebesülés a halálát okozza. Tedd a börtönödbe, a sérülés jelzőket pedig vissza a bankba.

A tolvajok képessége az, hogy csökkenteni tudják a csapdák sebzését. Minden szimbólum 1-gyel csökkenti a sebzést. Először a legelől lévő kalandozót érő sebzést csökkentik amennyire lehetséges, ha marad még a képességükből, akkor a következő kalandozón is alkalmazzák.

3-as példa



A Gördülő kő 3 sebzést okozna az első harcoson, de a tolvaj csökkenti ezt 2-vel. Tégy 1 sérülés jelzőt a harcosra.

4-es példa



A Tűzfal 1 sebzést okozna a harcosnak és 1-et a papnak, de ezt a tolvaj képessége semlegesíti. Mivel a tolvaj kimerítette képességét, így ő maga elszenved 2 sérülést.

A tolvajok azon képességét, hogy a csapdák által okozott sebzést csökkenteni tudják, a tolvaj haláláig minden harci fordulóban újra lehet használni. Ha a csapatban több tolvaj is van, akkor képességeik összeadódnak. A képességük azonban csak a sebzés csökkentésére korlátozódik. Ha a csapdának van más hatása is, azt nem tudják megakadályozni.

5-ös példa



A Gördülő kőnek mind a 3 sebzését semlegesítik a tolvajok, egyik kalandozó sem sérül.

6-os példa



Mindkét sebzés pontot semlegesítik a tolvajok, de a speciális hatás ettől még megmarad, azaz ebben a fordulóban nincs Meghódítás (és kifáradás) fázis.

Szörnyek (és szellemek)



A szörnyek (és a szellemek) a csapda aktivizálódása után támadnak. Ha egynél többet használj ebben a csatában, akkor te döntöd el, milyen sorrendben támadjanak. Néhány szörnynek kétféle támadási lehetősége is van, amelyet egy vízszintes vonallal választottak el egymástól. Noked kell eldöntened, melyiket használja ebben a csatában.



A példákban a szörnyek támadási lehetőségei közül a vízszintes vonal felettiakat használjuk.

3 különböző típusú támadás van:

✂ Normál támadás:

A szörny az első kalandozót támadja és a megadott erősségnek megfelelő sebzést okoz. A teljes sebzés az első kalandozót éri, még akkor is, ha az több, mint ami a megöléséhez kell.

Példa:



Ha a boszorkány normál támadását használjuk, ami 4-es erejű, akkor 4 sebzést okoz az első kalandozónak. A harcosnak van már 2 sérülés jelzője, így a 4 sebzés jóval több, mint ami a halálához szükséges lenne. A többlet sebzés nem osztható ki a következő kalandozónak.

🏹 Bármelyik támadhat:

Olyan, mint a normál támadás, csak itt bármelyik kalandozó lehet a célpont.

Példa:



Ha a Vámpír 3-as erősségű támadását választjuk, akkor megölhetjük az első harcost, vagy az utolsó tolvajt, vagy 3 sebzést okozhatunk a közepén lévő tolvajnak.

🏹 Mindenkit támad:

A szörny az erősségének megfelelő sebzést okoz az összes kalandozónak.

Példa:



Ha a Nyálka azon képességét használjuk, hogy minden kalandozót támad, akkor mindegyikőjük sebződik 1-et. Ez épp elegendő, hogy a harcost megölje.

Támadás után a szörny (vagy szellem) automatikusan ki lesz ütvé. Helyezd vissza a szörny (vagy szellem) lapkát a Pihenő terembe, arccal lefelé fordítva. Ezt a szörnyet már nem használhatod a későbbi fordulóban. Azonban nem vesztéd el örökre, a Harc utolsó fordulója után ismét visszafordul.



A szörnyek (és szellemek) soha sem nyerhetnek. Ez a kazamata törvénye. Nem az a feladatuk, hogy a miérte keressenek választ, hanem hogy harcoljanak és meghaljanak de legalábbis ki legyenek ütvé. Mint egy utolsó szolgálatként a kazamata úrnak, a kiütött lények arccal lefelé kerülnek vissza a Pihenő terembe, ezzel segítve a megkülönböztetést az éppen pihenőktől.

Gyógyítás



Most a papok lépnek színre. Ha bármelyik kalandozót megtámadták, a papok gyógyítják a csapatot. Azonban, ha a csapatot nem sebesítette meg szörny (vagy szellem) ebben a fordulóban, akkor a papok nem gyógyítanak, még akkor sem, ha csapda miatt vagy az előző körben szerzett sérülések miatt van rajtuk sérülés jelző.



A papok utálják a kalandozó csapatban betöltött szerepüket és nem jönnek ki túl jól a többiekkel. Mondjuk az ügyvédekkel egész jól szót értenek. Szó szerint veszik a Kalandozók Szabályait, ami azt mondja, hogy a „A papoknak kötelességük a csapat tagjait legjobb tudásuk szerint meggyógyítani a csata után”. Látod? „A csata után”. Nincs csata, nincs gyógyítás.

Minden pap eltávolíthat 1 sérülés jelzőt egy kalandozóról minden szimbóluma után. Itt már nem számít, hogy a sérülés szörnytől (vagy szellemtől) vagy csapdától származik. Mindent meggyógyítanak, amit tudnak, az első kalandozón kezdve. A pap csak akkor gyógyítja magát, ha már egyik, sorban előtte álló kalandozón sincs sérülés jelző.

Azok a kalandozók, akik meghaltak a csatában, halottak is maradnak. A papok nem tudnak feltámasztani, csak gyógyítani.

1-es példa



A Troll támad és 3 sérülést okoz a harcosnak. A pap 1-et gyógyít rajta a Gyógyítás fázisban, így a harcoson 2 sérülés jelző marad.

2-es példa



A Vámpír a tolvajt támadja és megöli azt. A Gyógyítás fázisban nem történik semmi, mert a másik 2 karakteren nincs egy sérülés jelző se.

3-as példa



A csapat már sérült, amikor a Goblin támad. 2 sérülést okoz az első papnak. A Gyógyítás fázisban a papok összesen 4-et gyógyítanak. Ezáltal lekerül a 2 sérülés jelző az első papról, az 1 sérülés jelző a tolvajról és az egyik sérülés jelző az utolsó papról is. Ebben a helyzetben jobb lett volna a Goblint nem küldeni a harcba.

Meghódítás és Kifáradás



Most a kalandozók megpróbálják meghódítani az adott kazamata lapkát.



De ez nem olyan egyszerű. Meg kell küzdeniük a sötétséggel, patkányokkal, fojtogató levegővel és a szokatlan talajjal. Sokszor azon is vitakoznak merre tovább, ki vigye a lámpást vagy épp mi a helyes meghatározás „oldal leágazás” vagy „T alakú becsatlakozás”. Végigsétálni egy kaza matán már önmagában is fárasztó dolog lehet.

Mielőtt a kalandozók meghódítanának egy kazamata lapkát, elszenvedik a kifáradást. Ezt szimbolizálja a 2 sérülés jel az első kalandozónál. Mindkét sebzés a legelső kalandozót éri (mivel ő van a legnagyobb nyomás alatt). A többi sebzéssel ellentétben a kifáradás sebzését egyesével kell kiosztani. Így ha az első kalandozó meghal a kifáradás során, a maradék kifáradási sérülést a következő kalandozó szenvedti el.

Amennyiben az összes kalandozó meghal a kifáradás során (vagy előtte) akkor a csata véget ér azonnal és az adott kazamata lapka nem lesz meghódítva. Amennyiben akár 1 kalandozó is túléli a kifáradást, akkor a lapka meg lett hódítva. Fordítsd át, hogy a világos része legyen felfelé. A következő csata a következő lapkán folytatódik.

Későbbi fordulók

A meghódítás után a forduló véget ér és új forduló kezdődik ugyanezekkel a szabályokkal. Ne felejtsetek el átrakni a felhasznált csapdákat, lefordítva hagyni a csatában kijátszott szörnyeket, így ezek nem tudnak segíteni a későbbi fordulóban. A csata folytatódik, amíg minden kalandozó meg nem hal, vagy fel nem fedeznek minden kazamata lapkát.

Gyakorló küldetések

Most nézzük meg az előkészített gyakorló kazamatákhoz tartozó küldetéseket.



Mondd el a szörnyek képességeit és hagyd a többieknek, hogy elolvassák a csapda kártyákat. Ezután mindenki mondja el, hogyan oldaná meg az adott küldetést. Mozgassák a csatlósokat, ahogy az szükséges és mondják el minden egyes lépésnek a menetét. Amennyiben valaki nem tudná, mit tegyen, engedd, hogy a többiek segítsenek neki, de a csata kiszámítását már magának csinálja meg.

Felhasznált szörnyek

Ezek a szörnyek kerülnek elő a gyakorló küldetésekből.



Troll

3-as erősségű normál támadása van. Ha befizetsz 1 Élelmet, akkor 4-es erősségű lesz.



Goblin

2-es erősségű normál támadása van. Amennyiben megöli az első kalandozót, a következőnek is sebez 1-et.



Boszorkány

Vagy 4-es erősségű normál, vagy két 1-es erősségű, bárkit támadhat támadása van. A két támadás célpontja lehet ugyanaz a kalandozó vagy 2 különböző.



Szellem

Bárkit támadhat 2-es erősséggel, kivéve az első kalandozót. A szellem nem szörny, így a szörny limit nem vonatkozik rá. Egy járatba 1 szörnyet és bármennyi szellemet küldhetsz.



Vámpír

A vámpír bárkit támadhat, aki nem pap. Támadhat 3-as erősséggel vagy egy 2-es „harap és elszalad” támadással. A második lehetőséget választva a Vámpír nem lesz kiütve. A csata után arccal felfelé kerül vissza a Pihenő terembe, így fel lehet használni a későbbi fordulóban is.



Nyálka

Mindenkit támadhat 1-es erősséggel vagy körbefolyhat a kalandozók bokája körül és odaragasztja őket a talajhoz. Ez a második lehetőség nem

támadás, így ez nem aktivizálja a Gyógyítás fázist. A speciális hatása az, hogy a kalandozók nem hódítják meg ezt a lapkát ebben a fordulóban. (a kifáradás is elmarad természetesen). Akármelyik képességét is használjuk a Nyálkának, az mindenképpen ki lesz ütve a csata után.

Megoldások



Először próbáljátok meg ti megtalálni a megoldásokat a gyakorló küldetésekhöz. Utána olvassátok el ezt a részt, hogy jól gondoltátok-e a dolgokat. Minden küldetésben vagy egy olyan megoldás, ahol csak 1 lapkát tudnak a kalandozók meghódítani. Amennyiben nem találjátok ki ezt a megoldást, az se gond. Ennek a résznek az a feladata, hogy megtanuljátok a Harc működését.

Első küldetés



A legegyszerűbb megoldás, hogy a Gördülő követ és a nagyobb sebzés érdekében 1 Élelmet befizetve a 4-es erejű Troll-t használjuk.

Ez mindkét harcost megöli az első körben, így a pap nem tud kit gyógyítani és sérül 2-t a Meghódítás fázisban. A csapdát el kell dobni, a Troll ki van ütve, így csak a Goblin maradt. Ő könnyedén megöli a papot a következő fordulóban. Vagy ha nem küldünk el-lene senkit, a Meghódítás és kifáradás fázisban a 2 sebesüléstől úgymint meghal, mielőtt meghódítaná a lapkát.

Még hatásosabb megoldás lenne, ha a csapda után a Troll normál támadását használnánk, ami megöli az első harcost. Igaz ekkor a 2. harcos nem hal meg, sőt a pap gyógyít rajta 1-et, de a Meghódítás és kifáradás fázisban a 2 sérüléstől úgymint meghal. A következő fordulóban a papot a Goblinnal támadjuk meg, aki a Meghódítás és kifáradás fázisban a 2 sebesüléstől meghal, így nem hódítja meg a lapkát. Az eredmény tehát ugyanaz, de megspóroltunk 1 Élelmet.

Második küldetés

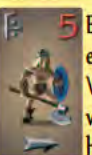


Úgy tűnhet, hogy a csapda meg tudja ölni az első kalandozót, de a tolvajok le tudják csökkenteni a sebzését 1-re. („Hé, tedd azt le!

Mérgezett is lehet... Már megszűrt, igaz?”) E helyett használjuk a Boszorkányt és a Szellemet, a csapdát hagyjuk meg későbbi fordulóra. A Boszorkány meg tudná ölni az első kalandozót, de inkább a Szellemet küldjük elsőnek. A közepén lévő tolvajt támadjuk meg vele, ugyanis ha a Boszorkány megölné az első kalandozót, akkor azt nem lehetne támadni a Szellemmel. Ezután a Boszorkánnyal támadunk és megöljük az első harcost, a sérült tolvaj pedig

a Meghódítás és kifáradás fázisban meg fog halni. A 2. fordulóban már csak az utolsó tolvajjal kell foglalkoznunk. Most használjuk a Mérgezett Étel. Annak ellenére, hogy tudja, nem szabad, mégis eszik belőle (1 sérülés), így a Meghódítás és kifáradás fázisban a 2 sebesüléstől meghal, és nem hódítja meg a lapkát.

Harmadik küldetés



Ezek a kalandozók már erősebbek. Lehet, hogy a Vámpírunk nagyobb nyakba vágta a fogát, mint amekkorát harapni tud? Nem támadhat papot, így felteresszük az Ingát ellene. Azonban a sikeres használathoz először a tolvajt meg kellene ölni. Az első fordulóban az Elátkozott gyűrűt és a Vámpírt használjuk. A gyűrű csak a tolvajnak okoz sérülést. (Elmagyarázza a többieknek, hogy a gyűrű egy csapda és ne harcoljanak érte, de a nagy kavalkádban valaki behúzza egyet a szemé alá.) Most már a Vámpír el tudná intézni a tolvajt, azonban akkor ki lenne ütve. Ehelyett ha a normál támadását használva 2 sebzést okozunk a tolvajnak, a Vámpír aktív marad. A pap gyógyít 1-et a tolvajon, így 2 sérülése marad. A gyűrű miatt ebben a fordulóban nincs Meghódítás és kifáradás fázis. A második forduló csatája ugyanott zajlik. A Vámpír normál támadását használva megöljük a tolvajt. A Vámpír ismét aktív marad. A papnak nincs kit gyógyítani. A harcos sérül 2-t a Meghódítás és kifáradás fázisban. A harmadik fordulóban bevetjük az Ingát és a Vámpírt. Az Inga 3 sebzést okoz a papnak. A Vámpír nagyobb erősségű támadását használjuk a harcos ellen, így az meghal. A Vámpír is ki lesz ütve, de ez már nem számít. A pap, még ha a sérülését csapda okozta is, gyógyít magán 1-et, ugyanis volt csata, hisz a Vámpír megölte a harcost. A Meghódítás és kifáradás fázisban a 2 sebesüléstől meghal a pap, így nem hódítja meg a lapkát.

Negyedik küldetés



Legyünk türelmesek. A Nyálkát még ne használjuk, csak a Tűzfalat. A tolvaj csak az első papra jutó sebzést tudja kivédeni. A tolvaj 1-et, az utolsó pap pedig 2-t sérül. A papok nem gyógyítanak, mert nem volt csata. A csapat meghódítja a lapkát, de az első pap sérül 2-t. A második fordulóban használjuk a Varázslatsemlegesítő nyilvesszőt és a Nyálkát. A tolvaj miatt ugyan a pap nem sérül a csapdától, de a speciális hatása (nincs gyógyítás fázis ebben a fordulóban) működik. A Nyálka mindenkin sebez 1-et. Így az első pap meghal, a többiek pedig 1 sérülésnyire vannak a haláltól. A gyógyítás most elmarad a csapda miatt. A Meghódítás és kifáradás fázisban az első sérüléstől meghal a tolvaj, majd a másodiktól a pap is, így nem tudják meghódítani a lapkát.

Harc a teremben

Eddig csak Járatokban csatáztunk. Azonban a kazamata lapkák között lehet Terem is. Két eltérésre kell figyelni:

- 2 szörnyet küldhetsz a csatába (és bármennyi szellemet). Ha a támadásra kerül a sor, te döntöd el milyen sorrendben támadjanak.
- itt is csak 1 csapdát lehet használni, viszont fizetni kell érte 1 aranyat



Csak hogy el tudj képzelni: Az egyik Járatban van egy csapóajtó, aminek a túloldalán áll egy szörny a bunkójával. Az egyik Teremben pedig egy kis kincses ládát helyezel el 5 tonnányi kő alá. Itt akár 2 szörnynek is van hely. Természetesen annyi Szellemet küldhetsz a csatába, amennyit akarsz, hiszen ők a falban is várakozhatnak.

Ezek kivételével minden más ugyanúgy működik a Termekben, mint a Járatokban. Ha egy Termet meghódítanak, meg kell fordítani a lapkát.

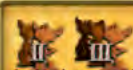
Gyakorló küldetés



Rakd fel újra az első küldetést. Mi lenne, ha ez a harc egy Teremben történne? Fogj egy Terem lapkát és tedd a bejáratra. Valószínűleg hamar rájöttök, hogy ha a csapdát és mindkét szörnyet használjátok a csatában (de ez a Troll nagyobb támadása miatt 1 Élelembe és a csapda aktiválása miatt 1 aranyba fog kerülni), akár az első körben is nyerhettek.

Szabályok

A szabályokat 4 játékosra mutatjuk be. A három játékos verzió ehhez hasonló, csakúgy, mint a stratégiák. A két játékos verzió azonban néhány új szabályt hoz be, és a stratégiák is sokkal összetettebbek. Szerintünk az első játékot, 3 vagy 4 játékosal próbáljátok ki.



A két vagy három személyes variánsokhoz tartozó szabályokat ezekkel a jelekkel különböztetjük meg. A 2-es vagy 3-as jellel mutatjuk meg, hogy az hány játékos esetén alkalmazandó. A 4 játékos verzióban ezek kihagyandóak.

Első játék

Az első játékhoz a szabályokat kicsit leegyszerűsítettük. A későbbiekben természetesen megtalálható a teljes játékhoz minden szabály.



Igen, tudom mit gondoltok most: „Hé, én egy tapasztalt játékos vagyok. Simán megértem a teljes játék szabályait is.” Nos, tudod mi a szitu? Ez a játék tapasztalt játékosoknak készült. És mi mégis azt szeretnénk, ha az egyszerűsített sajátítanád el előbb. Először meg kell tanulni kellemetlenkedni, csak utána fogsz tudni kizozni, fiam.



A tanult kollegám jól mondja. Még az egyszerűsített játékban is annyi mindenre kell figyelni, hogy akár egyetlen dolognak az elnézése is olyan helyzetbe keverhet, amit nem biztos, hogy helyre tudsz állítani. Kezdeknek az egyszerűsített játék is elég bonyolult.

A Kazamata Minisztérium óva int mindenkit, hogy kezdőkkel teljes játékot játsszon, mert a folyamatos pénztelenség okozta kifizetetlen adók miatt elmehet a kedvük a játéktól.

Előkészületek

Rakd fel a táblákat, jelölöket, figurákat és kártyákat, ahogy a képen látod.



← Távoli földek tábla

A Távoli földek táblát valahova félretehetjük. Ezen a táblán tároljuk a lapokat, amelyeket most nem használunk.



← Nem játékos kazamata táblája

A 2 vagy 3 játékos módban a kimaradó Kazamata táblákat is használni kell, fordítsátok meg őket.

Kazamata tábla ➔

Minden játékosnak van egy saját színének megfelelő kazamata táblája.



Haladási Tábla ➔ (Az Építkezés felével felfelé)

A Haladási táblát mindenki láthatja, de csak egy embernek kell elérni, hogy végre tudja hajtani rajta a változásokat.



← Központi tábla

Mindenkinek el kell tudni érnie a tábla egyes részeit, ezért tegyük az asztal közepére.



Kezdőjátékos jelölő ⬆

Az első játék előtt tegyék rá a mosolygó matricát a sárga korongra, ezzel készítsék el a kezdőjátékos jelölőt. A legkedvesebb játékos kezdi a játékot.
(Vagy véletlenül szerencsétlenség miatt.)

Központi tábla

Az Első évre ▼ vonatkozó harci kártyák

Keverd meg az ezüst karddal jelölt 9 harci kártyát. Véletlenszerűen vedd ki belőle 4-et. Tedd ezeket hátlappal felfelé a táblán a város rajzára. A maradék 5 kártyát tedd vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznéd őket.



A város nevezetessége a Kalandozók Akadémiája, ahol kövér, ősz hajú emberek okítják a többieket, hogyan is kell egy kazamatát feltérképezni. Mivel az órák nagy része arról szól, hogy történeteket mesélnek, mennyivel jobb volt akkor, mikor ők még kalandoztak, így a teljes évi vizsgaanyagot össze lehet foglalni 4 kártyán.



Élelem jelölő tároló ▼



Járat lapka tároló ▼

Arany jelölő tároló ▼



◀ Paplovagok

Mindkét paplovag a megjelölt helyre kerül, arccal felfelé. A sötétebb, ezüst szimbólummal ellátott kerül felülre. A világosabb, arany szimbólumos majd csak a 2. évben kerülhet a játékba.



Amíg a többiek a kocsmában találkoznak, tervezgetnek és iszogatnak, addig a paplovag a sátrát a városon kívül állítja fel és vigyázó, komor tekintetével pásztázza a környéket. (más szóval egyedül iszik) Ha azonban erős gonosz hatalmat érzékel, akkor felcsatolja szent páncélját és merészen vonul csatába. (Ha csak gyengécske gonosztságot érzékel, akkor csak üldögel és elszántan tisztogatja tovább a páncélját.)

◀ Gonoszságmérő Minden játékos jelölője a megadott helyen kezdi a játékot a Gonoszságmérőn.

2 játékos variációban, csak az egyik nem játékos színének megfelelő jelölőt kell feltenni a Gonoszságmérőre. (nem számít, melyiket választjátok)

Ha egy kártya vagy szabály azt mondja „kapsz 1 Gonoszság pontot”, akkor előre lépsz a Gonoszság mérőn a jelölőddel a gonosz arc felé. Ha azt mondja valami, hogy „veszítesz 1 Gonoszság pontot”, akkor lépj a mosolygós arc felé. A Gonoszságmérő megmutatja, hogy a városiak miként tekintenek az egyes feltörekvő kazamata urakra. Gonosz tettekkel felfelé haladsz a gonoszságmérőn, míg békés tettekkel vagy jó propagandával lefelé. A legerősebb ellenfelek azt támadják, aki a Gonoszságmérőn legmagasabban tartózkodik. Figyeljete oda a Paplovagot ábrázoló mezőre. Ha bárki is eléri ezt a mezőt, készüljete fel, hogy megküzdjete a paplovaggal.



Nos, megértem, hogy sokan azért szeretnének kazamata urakká válni, hogy élvezhessék a gonoszkodás okozta örömet. És ez egy igazán figyelemre méltó cél. Azonban nem árt figyelmeztetnem titeket, hogy a gonoszkodás csak akkor tud örömet okozni, ha meg van a kellő mennyiségű szörny és csapda hozzá.

↑ Kobold figurák raktára

A Kobold figurák raktára a 3 Troll jelölőt is tartalmazza. A Trollok az egyetlenek, akik szeretnek a Koboldokkal lógni.

↑ Csapda kártyák paklija

Keverd meg az egész paklit, majd helyezd ide arccal lefelé.

↑ Az Alvilági Kocsmá

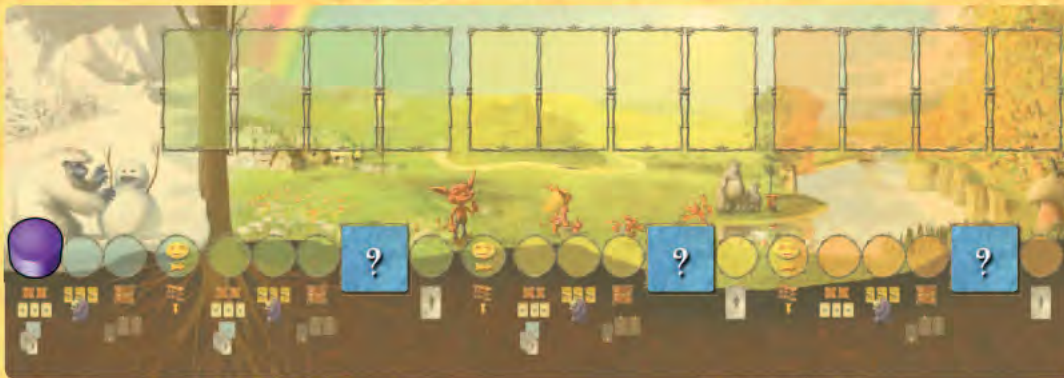
A felbérlelhető szörnyek (és szellemek) tárolására szolgáló hely.

↑ Pincesori Alkusz Terem raktár

Az elérhető Termek tárolására szolgál.

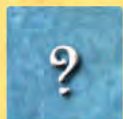
Megjegyzés: Jelölők, Járat lapkák és Kobold figurák száma nem limitált. Ha bármelyik elfogy, helyettesítsétek őket valami megfelelővel.

Haladási tábla (Az építkezés felével felfelé)



Fázis jelölő

A játék kezdete előtt tegyék valahova a Haladási tábla mellé. Mikor a játék kezdetét veszi, tegyék az első helyre.



Események

A 3 esemény jelölő lapkát keverjük meg és arccal lefelé tegyük a három évszaknál a kijelölt helyekre.

← Kalandozók helye

Kalandozók érkeznek ide tavasszal, nyáron és ősszel. A kalandozó lapkákat a megfelelő fázisokban rakjuk fel ide, és az utolsó fázisban a megfelelő játékoshoz rendeljük őket. A játék kezdetén ezek a mezők üresek.

← Fordulók és fázisok

Az Építkezés 4 fordulóból áll: tél, tavasz, nyár és ősz. Minden forduló több fázisból áll, amelyeket körök jelölnek a Haladási Táblán. (A tél során néhány fázis kimarad, így az rövidebb.) A fázis jelölő folyamatosan halad ezeken a körökön, így jelezve, melyik fázis van épp.

Távoli földek tábla

Azok a játék elemek, amelyeket még nem használtunk illetve azok, amelyek már kikerültek a játékból, itt kapnak helyet.

↕ Elhasznált lapok helye

A kártyák és lapkák, amelyek kikerülnek a játékból, többet nem kerülhetnek vissza. Tedd őket a megfelelő helyre. A lapkákat arccal felfelé tegyék oda, de a csapda kártyákat arccal lefelé.



♣ Szörny lapkák

Válogassátok külön az ezüst és az arany hátú szörny lapkákat, külön-külön keverjétek meg őket és tegyék a kijelölt helyen egymásra, először az arany hátú majd az ezüst hátúakat.

♣ Terem lapkák

Válogassátok külön az ezüst és az arany hátú terem lapkákat, külön-külön keverjétek meg őket és tegyék a kijelölt helyen egymásra, először az arany hátú majd az ezüst hátúakat.

♣ Kalandozó lapkák

Válogassátok külön az ezüst és az arany hátú kalandozó lapkákat, külön-külön keverjétek meg őket és tegyék a kijelölt helyre, feltornyozva.

← Sérülés jelző tároló



Néhányan úgy is nevezik ezt, hogy „Vér bank”. A kis kockák jelképezik a kalandorok ereiben futó életerőt. Mi mégis ide tesszük őket, mert nem nagyon férnek bele a kis lapocskák belsejébe.

← A második évre vonatkozó harci kártyák

Keverjétek meg a második évre vonatkozó harci kártyákat és véletlenszerűen vegyetek ki belőle 4-et. A többi anélkül, hogy megnéznétek, tegyék vissza a dobozba.

Játékosok Táblája

Mindenki válaszon egy szint magának. Mindegyik színhez tartozik egy tábla, 3 Csatlós, egy Gonoszság jelölő korong, 8 parancs kártya és 2 összefoglaló kártya, ami a pontozást mutatja.

A Kazamata nyilvános részei:

Bejárat ↓

Ez az a hely, ahol a kalandozók az év folyamán gyülekeznek. Egyikük se mer egymaga belépni, azonban ha már hárman vannak, a szörnyeidet harcra kell szólítanod. Igen, van egy negyedik hely is, ami egy kicsit nagyobb. Nos, reméljük az üresen marad.

↓Csatater

Ezt a részt már ismered a Harci kiképzésből. Van itt pár új szimbólum, ezeket majd később elmondjuk.

↓Összefoglaló kártyák



←Pihenő terem

Itt tárolhatod a szörnyeidet (és szellemeidet), így lesz védett a kazamatád. (Emellett attól is megóvnak, hogy magányos legyél)

↗Nem hozzáférhető parancsok

Keverd meg a parancs kártyákat és véletlenszerűen helyezz ide 2-t.

↓Parancs kártyák

Vedd a maradék 6-ot a kezvedbe.



←3 parancs kártya helye

Három Járat lapkát ↑ tartalmazó Építkezési terület

A Járat lapkákat a képnek megfelelően kell felrakni, a sötét oldalukkal felfelé.

Ó, az Építkezési terület. Pár ezer köbméter hegy, amibe ásunk, járatokat készítünk és építkezünk. Mint mondhatnánk? Minden kazamata úrban egy gyermek lakozik, amelyik alig várja, hogy kiszabaduljon. Néha ez teljesen szó szerint értendő.

↑Csapda raktár

Akár készíted, akár veszed a csapdákat, mindig legyenek jól karbantartva. Nincs annál lehangolóbb, mikor egy teljesen betárazott dárdavető idő előtt aktiválja magát a rozsdá miatt.

A munkahelyed: takaros, tiszta és megfelelően világos. Innen adod ki az utasításokat, amelyeknek köszönhetően a kazamata felvirágzik és növekszik.

A 3 csatlós irodája →

A hű csatlósaid, szolgálatodra. Nélkülünk semmi se lenne elvégezve.



←Halott ügyek irodája

Itt tároljuk a ki nem fizetett adókra emlékeztető jegyzeteket. Reméljük nem lesz szükség rá.

Éléskamra 3 Élelem jelölővel ➔



Legyen az kenyér, sajt, gomba vagy hús, a kazamatalakók mindig zöldet esznek.



Koboldok szállása 3 Kobolddal ➔



Itt alszanak a Koboldjaid, ha épp nem dolgoznak. A démonológusok a Koboldokat alacsony rangú démonként azonosítják, azonban az egyetlen természetfeletti képességük az, hogy valóban szeretnek dolgozni.

← Kincstár 3 arany jelölővel



Itt tárolod az aranyaidat. Általában bányászattal juthatsz aranyhoz, azonban vannak más módjai is. Ezek közül néhány nem teljesen legális.

← Börtön



Itt tárolod a legyőzött kalandozókat. Itt fognak sínylődni, azzal a tudattal kínozza, hogy a játék végén, leponozod őket, elrettentésképpen azoknak, akik bemerészelnének lépni a kazamatádba.

Nem játékos kazamata tábla



A Kazamata Minisztérium szabálya alapján a kazamata úr vizsgát mindig négyen kell megpróbálni. Amennyiben kevesebb vizsgázó lenne, akkor a Minisztérium engedélyt ad a szomszédos kazamata uraknak, hogy átmenetileg építhessenek itt. A csatlósaitak ide küldhetik a városunkba, ami felveri az árakat. Azonban ha belegondolunk, hogy ezek a beugrók nem is fizetnek adót... [Rövidítés miatt javítva - KM]

Minden Kazamata Táblára, Parancs kártyákra és Csatlós figurára szükség van minden színből, még a 2 vagy 3 személyes játék során is.



3 játékos variánsban válasszatok ki valakit, aki kezeli a Nem játékos kazamata táblát.



2 játékos variánsban mindkét játékosnak kell egy Nem játékos kazamatát is kezelnie



← Csatlós figurák

Nem hozzáférhető

← parancs kártyák

Keverjétek meg a parancs kártyákat és tegyék le hármat arccal felfelé.

← Parancskártyák helye



↑ Parancs kártyák paklija

A megmaradt 5 parancskártya helye.

Kimaradó játék alkotók

Miután felhelyeztünk mindent a helyére a következők maradtak ki:



5 db Első évre vonatkozó harci kártya és 5 db Második évre vonatkozó harci kártya, ezeket tegyék vissza a dobozba.



Annyi összefoglaló kártya, amennyi nem játékos van.



1 Gonoszság jelölő, 2 vagy 3 játékos variáns esetén (2 játékos variáns esetén csak az egyik nem játékos szín jelölője kerül fel a Gonoszság mérőre).



Sirkasztás
Minden játékos elvesztíti az aranyait (halál kerekítés)

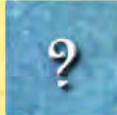
9 db speciális esemény kártya, amelyeket nem fogtok használni az első játék során. (Tegyék vissza a dobozba).

Első év



Tegyétek a Haladás jelzőt az első mezőre a Haladási sávon. Minden fázis után tegyétek a Haladás jelzőt a következő mezőre. Egy Év 4 fordulóból áll: tél, tavasz, nyár és ős. Mindegyiknek ugyanazok a fázisai vannak, kivéve hogy télen nincs Kalandozók érkezése és Esemény fázis.

A Következő forduló eseménye



Fedd fel a következő fordulóhoz tartozó esemény lapkát. Az esemény maga nem történik meg most. Azt mutatja meg, hogy mi fog történni a következő kör végén. Így 2 teljes forduló marad a felkészülésre. Az események később lesznek elmondva, az Események Fázisánál.

A Következő forduló kalandozói



Húzz 4 kalandozó lapkát és rakd őket húzási sorrendben a következő forduló kalandozó helyeire. Majd rendezd át őket úgy, hogy a gyengébb

kalandozó (sötétebb hátterű, egyszerűbb szimbólumú) kerüljön balra, míg az erősebb kalandozó (világosabb hátterű, komplexebb szimbólumú) kerüljön jobbra. Az azonos erősségű lapok maradjanak egymáshoz képest a húzási sorrendben.



2 vagy 3 személyes variáns esetén csak 3 kalandozót kell felrakni.

Ha mindegyik kalandozónak azonos a szimbóluma, akkor az utoljára kihúzott kalandozót tedd vissza a torony aljára és húzz helyette egy másikat. Folytasd ezt addig, míg nem lesz különböző a szimbólum. Csak ezután rendezd sorba őket.

Parancs fázis



Most nézzetek a Központi táblára. 8 helyszínt láthattok, ahova a Csatlósaitokat küldhetitek. Minden helyszínen 3 hasonló, mégis kicsit más megoldási módja van a kiadott parancsoknak.



Egy igazi kazamata úr sosem fedi fel magát, így megmarad egy örökké meglévő fenyegetésnek, egy hatalmas, szikár alaknak, akinek a fekete csuklyája alól csak az izzó szénnek tűnő szeméi látszódnak ki. Soha sem hagymá, hogy a városlakók szemében olyanok tűnjön, mintha a szomszéd srác lenne. Így a sötét és szeszélyes akaratát a Csatlósokon keresztül érvényesíti. Viharos éjjelen néha arra utasít minket, hogy látogassunk el a településre. Az is egy művészet, hogy a megfelelő időpontban kopogtassunk be az ajtón. Az ajtó kinyitását villámcsapás idejére időzítjük, hogy kirajzolódjon a körvonatunk és ekkor csak egy pillanatnyi idő van kimondani „Az Uram élelmet óhajt”, mielőtt a

szavaknak nyomatékokat adna egy mennydörgés. A Kazamata Minisztériumnál való sorban állás egészen más képességeket igényel. Ahogy a mesterem mondta, „Már csak ezek a bürokraták kellettek a nyakunkra” [Az idézetek némiképp át lettek fogalmazva a helyes stílus érdekében]. És ott van még a Földalatti világ, egy város a város alatt. Akár a külváros bájos járataiban, akár a belváros modern bevásárló központjaiban, mindig sok lehetőség van, hogy lehessen élvezni a civilizáció nyújtotta kényelmeket. Úgy értem, hogy minél jobban lehessen szolgálni az Uruk kényelmét.

Kiválasztani a parancsokat

6 parancs kártyával kezded a játékot (2 számodra most nem elérhető kártya a kazamata táblán van felfordítva). Minden játékos egyszerre választja ki a kártyáit. Válassz 3 parancs kártyát és tedd le a megfelelő helyekre a Kazamata táblán. Az elsőnek végrehajtandó parancsot tedd a legbaloldalibb mezőre.



Amikor ezt a részt magyarázod a többieknek, mondd, hogy tegyenek is így. Ez csak egy példa, most még nem számít, hogy miket is tesznek le.

Parancsok felfedése

Amikor mindenki lehelyezte a 3 parancs kártyáját, mindenki fordítsa fel az első kártyát. (ami a baloldalon van) A kezdőjátékostól indulva mindenki rakja fel az egyik Csatlósát a Központi táblán a kártyának megfelelő helyszín első szabad helyére. (a legkisebb számú szabad mezőre) Egymás után következtek körbe, azaz ha valaki előtted kijátszott egy ugyanolyan lapot, mint te, akkor a te Csatlósod a második mezőre fog kerülni.



Ezután felfedi mindenki a második lapot. Újra egymás után a kör alapján tegyétek le a Csatlósotokat a választott kártyának megfelelő helyszín első üres mezőjére. (Néhány mező már foglalt lehet az első kör eredményeképpen, vagy a második körben előtted kijátszott kártya miatt) Végezetül mindenki felfedi a harmadik kártyáját és elhelyezi a Csatlósát, ahogy azt az előző körökben is tette.



Engedd, hogy a többiek csinálják, miközben te magyarázod. Át is rendezheted a kártyákat, hogy érdekesebb szituációk alakuljanak ki.



Valaki értelmeset jelöljete ki a tábla kezelésére, aki a játék sebességét is fel tudja venni.

Új forduló fázis



Ez egy kis csekélység, hogy megkülönböztessük az úriembereket. Amikor az uram felébred, egy frissen készült patamelegítőt talál az ágya mellett, egy csésze friss és forró láva várja a reggeliző asztalnál. A reggeli levelek négy részre vannak osztva: kazamata termek katalógusa, az álláskereső szörnyek ajánló levelei, a Kazamata Minisztérium értesítői valamint a Kalandok Kora aznapi kiadása, ami egy jó szándékú bulvár lap, melyben interjúkat adnak közre a kazamatákba induló kalandozókkal.

Rakd át a Távoli földek tábláról a szörny lapkák oszlopának legfelső 3 lapkáját a Központi Tábla Álvilági Kocsmájára, arccal felfelé. Ehhez hasonlóan, húzz 2 lapkát a Terem lapkák közül és tedd a Pincesor Alkusz Terem raktárára, arccal felfelé. Az előző körből megmaradt szörny illetve terem lapkák a Távoli földek tábla megfelelő elhasznált lapkák részére teendő. Minden fordulóban új lapkák lesznek elérhetőek.



Az első 3 körben kaptok egy kis betekintést a rátok város eseményekbe – megnézhetitek a következő forduló esemény lapkáját és kalandozóit. (Összel nincs ilyen, mert az az utolsó évszak az évben.)

Lehetséges, hogy mire rád kerül a sor, hogy lerakhasd a Csatlósodat a helyszín mindhárom mezője már foglalt. Ilyen esetben tedd a Csatlóst a parancs kártyádra. Ezzel jelzed, hogy a Csatlósod nem tudta végrehajtani a parancsodat.



Nem nagy öröm, ha kizáram valahonnan, de ha így lesz, ne gyere hozzám sírva. Láthatod a többiek el nem érhető parancs kártyáit. Ha olyan kártyát választasz, ami a többieknek is még meg van, akkor jobb, ha mielőbb kijátszod.

Példa:

A kép azt a helyzetet mutatja, amikor már minden kártya fel lett fedve. Mind a 4 játékos arany bányászást választott, így a Zöld játékos Csatlósa a parancs kártyára került, mert minden mező foglalt volt a helyszínen, mire sorra került.



A kártyán lévő jelzéssel most ne foglalkozz. Ez csak a teljes játékban fog számítani.



Parancsok végrehajtása

Az akciókat mindig ugyanabban a sorrendben kell végrehajtani. Az Élelem beszerzése akcióval kell kezdeni a bal felső sarokban és jobbra haladni a felső soron. Ezután az alsó soron is végig menni balról jobbra. Minden helyszínen a legrövidebb mezőn állóval kezdődik az akció végrehajtása. (Általában ez az érkezési sorrendnek is megfelel I II III de a terem vásárlásnál és a szörnyek felbérélesénél ez pont fordítva van.) Ha a Csatlósodra kerül a sor, akkor végrehajtod a mező szerinti akciót és visszatessz a Csatlóst a Kazamata Táblád megfelelő helyére. Dönthetsz úgy, hogy nem hajtod végre az akciót, ilyenkor tedd vissza a Csatlóst a kártyádra, ezzel jelezve, hogy az a parancs nem lett teljesítve. Minden mező jelzi, hogy mit nyersz azzal az akcióval. Ha nincs nyíl jel rajta, akkor ingyen megkapod. Azonban a legtöbbször valamit fizetni kell az akció végrehajtásáért, ezt a nyíl bal oldalán tüntettük fel. Ha kifizeted a megjelölt mennyiséget, akkor megkapod azt, amire a nyíl mutat.

Ha a fizetendő dolog arany vagy élelem, úgy fizeted ki, hogy a Kazamata tábládról a megfelelő mennyiséget átteszed a bankba. Ha nem akarsz, vagy nem tudsz fizetni, akkor nem hajthatod végre az akciót. Ilyenkor tedd vissza a Csatlóst a kártyádra, ezzel jelezve, hogy az a parancs nem lett végrehajtva. Pontosán kell kifizetned az árát, vagy nem fizetsz egyáltalán. Nem lehet, hogy csak egy részét fizeted ki és a jutalom egy részét kapod meg, de azt sem, hogy duplán fizetsz és duplán kapod meg. Ha egy játékos nem használja az akcióját azon a mezőn, az utána következők nem lépnek feljebb egy mezőt, hanem mindenki marad a helyén és lesz egy üres mező közöttük.

Néha a költséget a népszerűségedből kell kifizetned. Ez azt jelenti, hogy a Gonoszságmérőn lépsz egy mezőt a gonosz arc felé (kivéve, ha már a tetején vagy). 2 gonosz arc azt jelenti, hogy 2 mezőt kell felfelé lépni.

Az akciók leírása

Élelem beszerzése



Az elsőnek érkező Csatlós aranyért vásárolhat élelmet. Ezután a falusiak nem adnak el többet. Úgy gondolják, hogy kell az még nekik is. Hihetetlen.

A következő Csatlós elmagyarázza, hogy az Urának mennyire kell az élelem, és mi fog történni a falusiakkal, ha nem adnak neki. A falusiak azonnal odaadják az élelmet. A harmadik Csatlós fenyegetése nem vezet már sehova. Azonban, ha beváltja a fenyegetést, akkor a falu romjai között nem csak élelmet talál, hanem még azt az aranyat is, amit az első Csatlós fizetett az élelemért.

A falu az egyik fő élelem beszerzési hely. Az, hogy az ára arany vagy népszerűség, attól függ, melyik mezőn áll a Csatlósod.

Népszerűség növelése



Az első Csatlós a Kalandozók Akadémiájába megy. Itt megújítja a barátságát a tanárokkal és diákokkal, miközben megtudja azt is, hogy mi a népszerű varázslat mostanság a varázslók között. A második Csatlós a nyomormegyedben vándorol, és a szegényekkel a társadalom felelősségvállalásáról beszél. Például így: „Miért vagytok ti szakadt rongyokban? Ez olyan szomorúvá tesz engem. Bezzeg a mi Urunk jól bánik velünk.” Annak érdekében, hogy a két lehetőség minden hasznát élvezze, a harmadik Csatlós fizet a helyi koldusoknak, hogy terjesszék az Ura jó hírét, amíg ő a Kalandozók Akadémiáján találkozik a régi ismerősökkel.

Minden egyes mosolygós arc után egyet kell lépned lefelé a Gonoszságmérőn. (kivéve, ha már a legalján vagy) Ha még esélyt is kapsz kémkedésre akkor megnézheted a 4 harci kártya közül bármelyiket. (Általában érdemes a legelső kártyát megnézni, kivéve, ha azt már megnézted korábban) Figyeljetez oda, hogy a kártyák sorrendjét ne változtassátok meg.



A csatában minden információra szükség van, amit csak meg lehet szerezni. Használd a kémeket bölcsen. A csata 4 fordulóból állhat, így 4 harci kártya van. A legtöbb kártya elmagyarázza a varázslatot. Csak akkor kell ezektől félned, ha jön ellened varázsló. Jó tudni, hogy mit is tud a varázslat illetve azt is, hogy a szörnyeid előtt vagy után érvényesül. Még ha nem is jön ellened varázsló, jó tudni, mennyi kifáradási sérülést kapnak a kalandozók abban a fordulóban. Ez az információ a kártya alján található. És még valami, jegyezd meg melyik kártyát nézted már meg, mert ha ebben az évben később még lesz lehetőség megnézni egy kártyát, eléggé bolondnak fogsz tűnni, ha ugyanazt nézed meg újra.



Járat ásása



Aranybányászás



Csapdák vásárlása



Régebben, a kazamata urak a környéken ott ásatthattak, ahol akartak, míg nem az egész ország úgy nézett ki, mint a svájci sajt. Mostanság már

el kell küldeni a Csatlósukat a Kazamata Minisztériumba járat ásási engedélyért. Az elsőnek érkező Csatlós 2 Koboldnak kap engedélyt 2 Járat ásásához. A második Csatlós 3 Koboldnak kap 3 Járatához engedélyt. A harmadik Csatlós 4 Koboldnak kap 4 Járatához engedélyt, azonban a hatályos törvények szerint, kell egy vezető is a dolgozókhöz...



Ahhoz, hogy aranyat bányáshass, engedélyre van szükség, az így megszerzett arannyal ki tudod fizetni az adókat, amiket az engedélyt is kiadó osztály szabott ki rád.

Az arany bányászása hasonló a Járat ásásához. A Csatlósaid engedélyt kapnak 2, 3 vagy 4 Kobold dolgoztatására. Amennyiben az utolsó mezőn lévő engedélyt kapod meg, akkor kell egy Kobold a bejáratához, hogy felügyelje a munkát. Csakúgy, mint a Járat ásásánál, itt is választhatod azt, hogy kevesebb Koboldot dolgoztatsz, mint lehetne. (Ez főképp akkor hasznos, ha nincs elég Koboldod vagy

meg nem hódított Járatod.) A Koboldok csak meg nem hódított járatokban tudnak aranyat bányászni. (Járat lapkák, amik a sötét oldalukkal felfelé vannak).

Termekben nem lehet bányászni.

Az arany bányászathoz tegyél egy Koboldot valamelyik szabad Járat lapka közepére és vegyél el 1 aranyat a bankból. 2 Kobold nem bányászhat ugyanott, de lehet bányászni egy olyan Járatban, amit ebben a körben ástak ki. Egy ilyen lapkánál lesz egy Kobold a jobb felső sarokban (ő ásta ki a járatot) és egy a közepén (ő bányászik aranyat). A Járat ásásához használt Koboldokat nem lehet munkára fogni az arany bányászásakor. Minden Kobold csak egy munkát tud elvégezni egy fordulóban.



Koboldok felvétele



Koboldok. Bármelyik földalatti város külső negyedeiben megtalálhatóak. Kisebb csoportokba verődve járnak, motyognak a saját kis nyelvükön.

Az olyan munkákat is elvégzik, amit senki más nem, és még büszkék is rá. Az első Csatlós talál egy Koboldot, aki hajlandó beállni munkásnak, ha kap élelmet. A később érkezők csak több ételért vagy élelemért és aranyért találnak munkára fogható Koboldokat, azonban ők 2 darabot szereznek. Függetlenül attól, hogyan is lettek felvéve a Koboldok, mielőst beállnak a Kazamatába dolgozni, annyira örülnek a munkájuknak, hogy észre sem veszik, hogy többé már nem is fizetsz nekik.

A Koboldok felvételéhez ki kell fizetni a jelzett mennyiségű élelmet (esetleg aranyat, ha az is kell) és el lehet venni a megfelelő mennyiségű koboldot a bankból. Az új Koboldok ebben a fordulóban nem használhatóak Járat ásásához vagy Arany bányászásához, hiszen azok az akciók már elmúltak, azonban a Termelés Fázisban még segídezhetnek.



Néhány vállalkozó kedvű kobold nyitott egy csapda-készítő műhelyt a város szélén. A Koboldok a következőképpen üzletelnek:

Az első csapdájukat 1 aranyért adják. Miután eladták az első csapdát, annyira izgatottak lesznek, hogy a következő csapdájukat nagyon olcsón odaadják. Addig, amíg ez az eladás meg nem történik, észre sem veszik, hogy ingyen adták oda. Hogy ellensúlyozzák az előző rossz üzletet, 2 aranyért adják a csapdát, azonban tudják, hogy ennyiert senki nem venné meg, így kiírják „Egyet fizet, kettőt kap akció!” Ezután becukják a boltot. Egy üzletet vezetni nagyon stresszes feladat. Pihenésképpen gyártanak pár csapdát. Ezeket felcímkézetlen csomagokba rakják, és persze szinte azonnal elfelejtik, melyikben mi van.

A csapda vásárlásához fizessük ki a jelzett mennyiségű aranyat (semmit, ha a Csatlós a II-es mezőn áll), majd húzz annyi csapda kártyát, amennyit a mező mutat. Arccal lefelé tartsd a csapda kártyáidat a tábládon, de bármikor megnézheted őket.

Szörnyeket (vagy szellemeket) felbérelni



A szerény Koboldokkal ellentétben az Alvilági Fogadóban összegyűlt szörnyek (és szellemek) tudják, hogy mennyit érnek. Mindegyik Csatlós az előtte szólónál szebb kazamata életet próbál meg felvázolni a szörnyeknek. A harmadik még egy ünnepséget is kilátásba helyez, ha ők választják. (Az Alvilági fogadóban nem nagyon törődnek azzal, hogy a mecénások hoznak-e élelmet vagy sem. Néha ők maguk lesznek az élelem).

Az előző akciókkal ellentétben itt az utolsóknak érkező hajtja végre az akcióját először. Kezdjétek azzal a Csatlóssal aki a III-as mezőn (a legrövidebb mező) áll, majd a II-esen és végül az I-esen. Ahhoz hogy felbérelj egy szörnyet (vagy szellemet) válassz egyet az elérhetőek közül, majd fizess ki a szörny (vagy szellem) lapka jobb felső sarkában jelölt összeget. Ezután helyezd arccal felfelé a Pihenő terembe a választott szörny (vagy szellem) lapkát. Minden játékos csak egy szörnyet (vagy szellemet) bérelhet fel egyszerre. Akiné a Csatlósa a III-as mezőn áll, fizetnie kell egy élelmet, azonban még a teljes kínálatból választhat. Aki később jönnek, már csak a maradékból választhatnak. Ha nem tudod kifizetni a szörny (vagy szellem) költségét, vagy a III-as mező miatti extra élelmet, akkor nem használhatod ezt az akciót.

Ez az akció lehetővé teszi számodra, hogy a megfelelő mennyiségű Járat lapkát elhelyezd a kazamatádban. Minden egyes Járat elkészítése 1 Koboldot igényel. Nem kötelező az összes engedélyt elhasználnod, ha akarsz, ásatatsz kevesebbet is. Ha a Csatlósod a harmadik mezőn áll, akkor is kell egy Koboldot vezetőnek odarakni, ha csak egy Járatot építesz. Tegyél egy Koboldot a Kazamata bejáratához, ezzel jelezve, hogy ő a vezető. (Ha úgy döntesz, hogy nem készítesz Járatot, akkor nem kell a vezető sem.)



Ha úgy döntesz, hogy nem építesz Járatot, akkor tedd vissza a Csatlós figurádat a parancs kártyára, ezzel jelezve, hogy az nem lett végrehajtva.

Minden Járat a következőképpen készül: Vegyél el a bankból egy Járat lapkát, majd helyezd el a kazamatádban egy már létező Járat lapka vagy Terem mellé, a sötét oldalával felfelé. Tegyél egy Kobold figurát a jobb felső részére, ezzel jelezve, hogy a Kobold a Járaton dolgozik.



Az új járataidat teheted egymás mellé vagy csatlakoztathatod az eddigiekhez. Biztonsági okokból a Kazamata Minisztérium nem engedélyezi, hogy egy 2x2-es mező mindegyikére legyen Járat lapka lerakva. Így mindig hagyni kell egy szabad helyet a 2x2-es mezőben.



Amennyiben egy Troll-t bérelsz fel, vedd el a bankból egy Troll jelölőt is és tedd be a Koboldok szállására. Ha a későbbiekben elveszítenéd a Troll lapkát, akkor a Troll jelölőt is le kell venned.



A Trollok is a Pihenő teremben élnek a többi szörnyel (és szellemmel) együtt, de nem szeretnek ott lenni, így gyakran elmászkálnak, hogy a Koboldokkal játszanak. Néha még a munkájukban is segítenek nekik.

Terem építése



A kereslet hatalmas, az eladók mégis alig várják, hogy üzletet köthessenek. A Termetet észszerű összegért lehet megvásárolni. Az alkut váró kazamata urak csak remélhetik, hogy nekik is jut valami a negyedévente megtartott kiárulásból.

Csakúgy, mint a szörnyek felbérelésénél, itt is fordított a végrehajtási sorrend, a III-as mezőn álló Csatlós kezd. Minden játékos csak 1 Termet vehet egyszerre, és összesen csak 2 van. Az I-es helyen álló Csatlósnak ugyan nem kell fizetnie semmit a Teremért, de ha az előtte álló mindkét Csatlós vásárol 1 aranyért Termet, akkor neki nem jut. (Ebben az esetben az I-es helyen álló Csatlóst vissza kell tenni a parancs kártyára, ezzel jelezve, hogy nem lett az akció végrehajtva.)

Mikor szerzel egy Termet, akkor azt lecseréled egy már meglévő Járat lapkára. A Termet a következő megszorításokkal helyezheted le: - Az első év Termeit a megfelelő zónákba lehet lerakni. Némely terem a bejáratához közel kell, hogy legyen, mások pedig messze tőle, vannak, amelyek a kazamata közepén helyezendők el, míg mások a szélén. A megfelelő zónák a Terem lapkákon jelölve vannak. Azok vannak világos színnel jelölve, ahova lehelyezhetőek.

2 Terem nem lehet egymás mellett. (De sarokkal érintkezhetnek és Járat is összekötheti őket.)



Amennyiben nincs olyan Járat lapkád, amely teljesítené a Terem lehelyezés feltételeit, akkor nem használhatod ezt az akciót. Egy Járatra lehet Termet építeni akkor is, ha az a Járat ugyanabban a fordulóban készült, mint amikor a Termet vásárolták. Teremben nem lehet aranyat bányászni, azonban lehet olyan Járatra Termet építeni, amelyben a fordulóban korábban aranyat bányásztak. (Ilyenkor tegyék a Koboldokat a Teremre jobb sarkára, ezzel jelezve, hogy ők már dolgoztak ebben a fordulóban) A Termek pontot hoznak a játék végén és még lehetőséget is biztosítanak a Koboldjaidnak, hogy dolgozhassanak.

Ezt a későbbiekben elmondjuk még. Valamint a harc is másabb a Termekben. Új Járatokat lehet a Teremhez kapcsolni, mintha az is Járat lenne. (Még mindig nem lehetséges teljesen kitölteni egy 2x2-es mezőt Járatokkal vagy Termekkel).

A parancsok végrehajtása után

A parancsok fázis akkor ér véget, ha mind a 8 akciót végigmentünk és ahol kellett, végrehajtottuk azokat. A Csatlósok, akik végrehajtották a parancsokat, visszakérültek már a Kazamata táblákra. Azok, amelyek nem tudták végrehajtani, pedig a parancs kártyákra kerültek.



Valószínűleg feltűnt, hogy általában a másodiknak érkező Csatlós jobb helyzetben van, mint az elsőnek érkező, és néha az is megeshet, hogy a harmadik mindkettőnél jobban jár. Attól függ, épp neked melyik lenne a jó. Mihelyt a társaid megértették a játékot, elkezdik tervezgetni a lépéseket, amelyekkel a legjobban járhatnak. Ha a játékot az ő szemzőgükből nézed, akkor kitalálhatod, mit fognak kijátszani és így jól időzítve oda tudod tenni a parancsokat, ahol azt fogja érni, amit szeretnél.



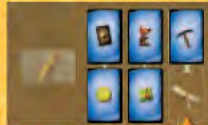
A parancs végrehajtása fázis 3 játékos esetén

Mielőtt választanátok parancsokat magatoknak, a nem játékos kazamata úrnak kell kirakni hármat. A kezdésnél 3 nem hozzáférhető parancs kártya van felcsapva. A maradék 5 kártyát keverjétek meg és tegyék fel hármat véletlenszerűen a parancs kártyák helyére, arccal felfelé. Ezután a 3 nem hozzáférhető kártyát vegyétek le és rakjátok hozzá a parancs kártya paklihoz. Így 3 parancs kártya lesz a táblán felfordítva és 5 a pakliban. A nem játékos Csatlósait tegyék fel a parancskártyáknak megfelelő helyszínek II-es mezéjére. Ezután a parancs kártyákat toljátok feljebb, a hozzáférhetetlen parancskártyák helyére. Most jöhetnek a játékosok parancs kártya kiválasztásai, majd felfordítái. A nem játékos Csatlósai fix helyen állnak, így aki ugyanazt a parancsot adja ki előbb, az kerül az I-es helyre, a következő a III-asra. Ha mindenki ezt az akciót választja, akkor az utolsónak jövő játékos kiszorul arról a helyszínről. Menjetek végig az összes akción, majd a végén tegyék vissza a nem játékos Csatlósait a táblájára.



A parancs végrehajtása fázis 2 játékos esetén

Mielőtt választanátok parancsokat magatoknak, a nem játékos kazamata uraknak kell kirakni a sajátjait. A kezdésnél 3 nem hozzáférhető parancs kártya van felcsapva. Az általa irányított nem játékosnak a maradék 5 kártyáját keverd meg és tegyél fel kettőt véletlenszerűen a parancs kártyák helyére, arccal felfelé. Fogd meg a Csatlósokat és helyezd a kirakott parancs kártyának megfelelő akcióhoz tartozó II-es mezőre. Ha mindkét nem játékos ugyanazt a parancs kártyát rakta ki, akkor a másodiknak következő csatlósát tegyék a III-as mezőre. Ezután mindkét nem játékosnak 3 kártya maradt a pakliban. Miután kiválasztottad a saját parancs kártyáidat, válassz az általa irányított nem játékosnak is egyet a sajátjából, és tedd le arccal lefelé a már kijátszott 2 mellé. M i u t á n mindenki kiválasztotta a parancs kártyáit, fedjétek fel a harmadik kártyáját a nem játékosoknak. A Csatlósokat tegyék a megfelelő akció I-es mezéjére. Amennyiben mindkettőnek ugyanaz lett választva, akkor az egyik az I-es, míg a másik a II-es mezőre fog kerülni.



Hé, csak hogy tisztázzuk. Az első két parancskártya véletlenszerűen kerül fel a nem játékosokhoz, arccal felfelé. A Csatlósok pedig a II-es mezőre kerülnek (II-es és III-as ha mindkettő ugyanazt használta) Majd ki kell választanod a harmadikat, és csak akkor felfedni, ha eljött az ideje. Ekkor a Csatlós a megfelelő akció I-es mezéjére kerül (I-es és II-es ha mindketten ezt az akciót választottátok). Ezt a Csatlóst ti használtátok, hogy a saját Csatlósotoknak jobb helyet biztosíts, vagy az ellenfél Csatlósát rosszabb helyre taszítsa. Csak töletek függ, mire használtátok. Azonban ne felejtsetek el, hogy 5 parancs kártya látszódik a táblán, így mindenki tudja melyik 3-ból választotok.

Miután elhelyezték a Csatlósokat, a 3 hozzá nem férhető kártyát tegyék a fel nem használt 2-höz. Így 3 kártya marad a táblán, amiket a hozzá nem férhető helyre tesznek át. A nem játékos Csatlósai által elfoglalt mezők nem elérhetőek a játékosoknak. Az első szabad mezőre tehetik le a Csatlósukat, ha van még olyan.



Termelés és Parancskártyák visszavétele fázis



Ebben a fázisban használhatod a Termeket (még azokat is, amelyeket ebben a fordulóban vásároltál). Ugyanekkor visszateheted a parancskártya pakliba a hozzá nem férhető parancskártyákat. A játék gyorsítása érdekében ezeket csinálhatjátok egyszerre. Azonban dönthettek úgy is, hogy itt is körsorrendben haladtok, hogy a többiek lépését látva segítsétek a saját döntéseketek.

Termelés

Az olyan Termek, amelyek termelnek valamit, feltüntetik azt, hogy mennyi Kobold kell a termeléshez és azt is, hogy mit fognak termelni. Amennyiben még van elegendő számú Kobold a Kobold Szálláson, a megfelelő mennyiségűt rakd át a Teremre és vedd ki a bankból, amit termeltek. (Azok a Koboldok, akik ástak vagy aranyat bányásztak ebben a fordulóban, nem használhatóak fel a Terem termeléséhez.) Az egyes Termek a szabálykönyv végén vannak részletesen elmagyarázva. A Troll jelölők is felhasználhatóak a Termeléshez. Igazából csak erre használhatóak, mert a Trollok nem fognak Jaratot kiánsni vagy Aranyat bányászni. Minden Termedet használhatod ebben a fázisban. Azonban az Első Évben csak egyszer lehet őket fordulónként.

Meg kell próbálnod legalább 1 Termet szerezni az Első Évben. Ezzel biztosítod, hogy a Koboldjaidnak legyen hol dolgozniuk. Ezek a kis fickók imádnak dolgozni.

Parancskártyák visszavétele

Ez az a fázis, ahol visszakapod a parancskártyáid egy részét.

- ♦ Vedd vissza a 2 hozzá nem férhető parancskártyádat
- ♦ Vedd vissza az elsőnek lerakott parancskártyádat, a másik kettőt pedig csúsztasd a hozzá nem férhető kártyák helyére, ahogy azt a nyilak is mutatják a Kazamata Tábládon.



Amennyiben volt olyan parancskártyád, amelyik nem lett végrehajtvá így egy Csatlós áll rajta, akkor dönthetsz úgy, hogy inkább ezt vedd vissza az elsőnek lerakott kártya helyett. De bármilyen is a szituáció, csak egyet vehetsz vissza a lerakott 3 lapodból. A maradék 2 hozzá nem férhető lesz.

Példa:



Ebben az esetben vissza kell vened a 2 hozzá nem férhető parancskártyát: a gold coin és a purple gem. Vissza kell vened a pickaxe (mivel ez volt elsőnek lerakva) vagy a book (mivel a Csatlós figura jelzi, hogy ez a parancs nem lett végrehajtvá). Az egyik kártya és a pickaxe átkerül a hozzá nem férhető kártyák helyére.

Az elsőnek lerakott kártyád valószínűleg a leggyengébb helyre fogja a Csatlósodat küldeni, de visszaveheted, hogy a következő fordulóban is használhasd.

Esemény fázis



Ez első fordulóban (tél) nincs esemény, de a maradék háromban igen. Az események a bekövetkezésük előtti fordulóban lesznek felfedve, így 2 forduló van a felkészülésre. Miután az esemény bekövetkezett, vegyétek le a Haladási tábláról. Az események minden játékosra hatnak. Ha valamit el kell dönteni (mennyi adót kell fizetni, vagy melyik szörnyet kell elengedni) akkor a körsorrend alapján haladjunk, a kezdőjátékostól kiindulva. Minden évben 3 esemény következik be:

Fizetés nap



Fizetéskor minden játékosnak ki kell fizetnie az összes szörnyének (és szellemének) a költségeit, melyek a lapkák jobb felső sarkában vannak jelölve.

Fontos, hogy odafigyelj a szörnyeid (és szellemeid) alap szükségleteire. Néhány szörnyek elég kicsi az igénye. A Goblinok elégedgelnek egy zacskó száraz gombán, a Nyálka meg bármin. A Trollok azonban már ennél jóval többet esznek. A Vámpírok nem esznek, de ... hmm, időről időre ki kell engedni őket az éjszakába. A Szellemeknek kísérténiük kell, a Boszorkányoknak pedig kell néha egy éjszaka szabadság, hogy együtt lehessenek a boszorkánytársaikkal.

Az ilyen éjszakai tevékenységeket a helyiek elítélik, így számíts arra, hogy ha sok Szellemed, Vámpírod vagy Boszorkányod van, akkor nem lesz valami fényes a népszerűséged.

Ha nem tudod vagy akard kifizetni egy szörny (vagy szellem) költségét, akkor az elhagyja a kazamatádat. Tedd a szörny (vagy szellem) lapkát a Távoli földek táblára. Ha ilyen módon egy szörny (vagy szellem) eltávozik tőled, akkor azonnal kapsz egy Gonoszság pontot. Lépj egyet felfelé a Gonoszság mérőn.



Próbáld olyan szörnyeket felbérelni, amelyeket ki tudsz fizetni. Ha nem fizetsz nekik, akkor nagy felfordulást okoznak a vidéken, és mindenkinek elmondják, mennyire rossz vezető vagy. Mármost azoknak, akiket nem falnak fel.

Példa:



Ebben az esetben 2 Élelem jelzöt kell fizetned és 3 mezőt felfelé lépni a Gonoszság mérőn. Azonban ha így teszel, akkor annyira gonosz leszel, hogy a Paplovag fog jönni ellened. Nem tudod a Paplovagot elkerülni azáltal, hogy a Boszorkányt nem fizeted ki. Elhagyna ugyan, de emellett ki kell fizetned 2 Élelmet és 2 Népszerűségi pontot (lépj felfele a Gonoszság mérőn 2-t), és még 1 további pontot, amiért egy szörny elhagy téged. Az egyetlen módja a Paplovag elkerülésének, ha a Vámpírt nem fizeted ki. Így 2 Élelmet és 1 Népszerűséget fizetsz ki (lépj felfele a Gonoszság mérőn 1-et) és még 1 további Népszerűségi pontot (lépj felfele a Gonoszság mérőn még 1-et) a szörny elbocsátása miatt. Természetesen, ha nem félsz a Paplovagtól, akkor fizess ki mindhárom szörnyedet.

Adók



Amikor az adó kerül sorra, mindenkinek fizetnie kell a kazamata nagysága alapján adót. Minden 2 kazamata lapka (Jaratok és Termek) után 1 aranyat. (Felfelé kerekítünk: azaz 3 Jarat után 2 aranyat kell fizetni).



Természetesen a Kazamata Minisztérium a teljes kazamatádra veti ki az adót, függetlenül attól, hogy a lap meghódított vagy sem. Tuti nem vagy meglepődve?

Minden egyes be nem fizetett arany után a Kazamata minisztérium fekete pontot ad. Igazából vöröset – hiszen a be nem fizetett adóról való értesítést vérről írták. Tegyelj egy sérülés jelzöt a Halott Ügyek osztályára (a Csatlósok irodája mellett).



A játék végén minden egyes ilyen jelző 3 pontba fog kerülni. Te döntöd el mindig, hogy mennyit fogsz kifizetni. Ha meg van rá az aranyad, akkor se kötelező kifizetned.



Néha előny, ha nem fizeted be a teljes adót. (Ha a Kazamata Minisztérium aktatologatói szerkeszteni vagy törölni akarják ezt a kijelentést, emlékeztetném őket, hogy tudom hol találok meg őket.) Nehéz bármit is csinálni arany nélkül és lehet megéri az a 3 pont levonás a végén, hogy legyen egy arany tartalékban. Itt van néhány példa: Ha élelmet vagy népszerűséget kellene venned a következő fordulóban (az aranybányászat ez után van sajnos) – Ha nem tudsz aranyat bányászni a következő fordulóban – Az utolsó fordulóban, amikor is tartalékolni kellene aranyat a csapdák aktiválására a Termekben.

Speciális esemény



Ez a lapka most nem jelent semmit az első játékban. Csak a teljes játékban van szerepe.

Kalandozók fázisa



Csakúgy, mint az esemény lapkák, a kalandozó lapkák (tavaszi, nyári és őszi) is a korábbi forduló kezdetén vannak felfedve. Ebben a fázisban a kalandozókat hozzárendeljük a játékosok kazamatáihoz. Minden játékos egy kalandozót fog kapni. A kalandozókat balról indulva (a legegyszerűbb szimbólumú), sorban rendeljük hozzá a kazamatákhoz. Ez a kalandozó a legnépszerűbb (a Gonoszságmérőn legalul álló) kazamata úr kazamatájához kerül. Döntetlen esetén mindig a kezdőjátékos a népszerűbb, majd a tőle balra ülő és így tovább. A mosolygó arc jele a kezdőjátékos jelölőn emlékeztetni fog erre majd. A következő kalandozó a következő kazamata úrhoz kerül és így tovább. A legjobboldalibb kalandozó (a legerősebb) a leggonoszabb (a Gonoszságmérőn a legmagasabban álló) kazamata úr kazamatájához kerül.



A jobb oldali kalandozó a legerősebb, de nem biztos, hogy a legveszélyesebb a számodra. Ha Te csapdákkal védekezel főképp, akkor egy gyengébb tolvaj nagyobb gondot okozhat, mint egy erősebb pap. Azonban ha Vámpirokkal vagy tele, akkor szeretnéd, ha az a pap távol maradna tőled. Igazából akkor leszel jó ebben a játékban, ha megtanulod, hogyan tudod manipulálni a helyedet a Gonoszságmérőn, így megszerezve azt a kalandozót, akit szeretnél.

Amikor az első kalandozó megérkezik a kazamatához (tavasszal), tedd a kazamata bejáratához legközelebb eső mezőre. A következő kalandozó a közvetlen mellette lévő mezőre kerül, míg a harmadik pedig az utolsóba, így a kalandozók az érkezési sorrendben lépnek be a kazamatádba. A Harcos az egyetlen kivétel ez alól. Ha egy harcos jönne a kazamatához, akkor ő az élre tolakszik. Tedd a többi kalandozót egy mezővel hátrébb. (Egy új harcos hátrébb tolja az előző fordulóban érkezett harcost is).



Kalandozók hozzárendelése a kazamatákhoz 2 játékos esetén

2 játékos módban 3 kalandozó Lapka és 3 Gonoszság jelölő van játékban. Mielőtt hozzárendelnék a kalandozókat a kazamatákhoz, mozgassuk a nem játékos Gonoszság jelölőjét 1 mezővel feljebb. Rendeljük hozzá a kalandozókat a kazamatákhoz, mintha 3 játékos lenne. (Döntetlen esetén a nem játékos a népszerűbb.) A nem játékoshoz rendelt kalandozókat tegyék a Távoli Földek táblára.

A forduló vége



Az első 3 forduló végén a kezdőjátékos jelölő továbbadódik balra. Az utolsó forduló végén (ősz) a kezdő játékos jelölő nem adódik át, helyette a Harc kezdődik el. Mindenesetre ebben a fázisban az összes Koboldodat tedd vissza a szállásukra. A következő fordulóban munkára foghatóak lesznek. (Semmi esetre se akarnak a harcba belefolyni.)

Paplovag



Minden évben csak egy Paplovag van. Az Első évben a gyengébbik, azaz a sötétebb háttérű és ezüst szimbólummal jelölt paplovagot használjátok. Ha a Gonoszság jelölő elérte a Gonoszságmérőn, akkor a Paplovag felkerekedik és elindul a kazamatád ellen. Vedd el a Paplovag lapkáját a Központi tábláról és tedd a bejáratod mellett lévő nagy mezőre. A Paplovag megy mindig a csapat élén. A később érkező harcosok mindenkit tolnak eggyel hátrébb, de a Paplovagot nem.



A Paplovag hatalmas harcos. És pap. És varázsló. Meg egy kicsit tolvaj is. A szabályok alkalmazása terén azonban ő egyiknek se számít ezek közül, habár ha valaki szembetalálja magát vele, akkor rájön, hogy a Paplovag önmagában egy kalandozó csapat.

Ha átléped a jelet, akkor azonnal felkelted a Paplovag figyelmét. Például: Ha fenyegeted a falu lakóit, hogy élelmet szerezz és emiatt a Paplovag jelére lépsz, nem tudod ezt elkerülni azáltal, hogy növeled a népszerűségedet, még ha a Népszerűség növelése akció az Élelem beszerzése után van is. Ha egyszer a Paplovag nekiindul, nincs mód arra, hogy visszatérüljön a sátrához. Azonban vannak lehetőségek arra, hogy valaki másnak a kazamatájához átmenjen.



Akár ki is hagyhatod elsőre ezt a kis részt és csak akkor olvasod el, ha a Paplovag odakerül valakihez.

A Paplovag átmegy egy másik Kazamatához, ha a két következő feltétel mindegyike teljesül:

- ✦ A másik játékos Gonoszság jelölője a Paplovag jele felett található.
- ✦ A másik játékos jelölője magasabban áll, mint azé, akinél épp a Paplovag található. (Döntetlen nem elég)

Fontos megjegyezni, hogy a játékban minden sorrendben történik. (például: Még ha egy esemény kártya mindenkire is vonatkozik, a kezdőjátékostól kiindulva a körnek megfelelő irányban hajtják végre a teendőket a játékosok.) Ezáltal lehetetlen, hogy 2 játékos egyszerre mozdítsa a Gonoszság jelölőjét. Azonban még így is van egy érdekes helyzet:



Ebben a példában 2 játékos lesz egyszerre a leggonoszabb. A Kalandozók fázisában elmondtuk, hogy egyenlőség esetén, mindig a kezdőjátékoshoz körirányban közelebb lévő játékos a kevésbé gonosz. Így a Paplovag a másikhoz kerül.

Meg is vagyunk. Ez volt az Építkezés szakasz. Miután ezt elmagyaráztad a többi játékosnak, próbáld kicsit javítani a hangulatukat. Ha nem akarnak több fecsegést végighallgatni, akkor akár neki is kezdhettek a játéknak. Mivel a Harci kiképzésen volt szó a csatáról is, tudják már mire kellene a csapdák és szörnyek. Elmondhatod a csata részleteit az első év végén is, mikor befejeződött az építkezés.

Harc

Tervezés fázis



A kazamata lapka kiválasztása

Használd a Csatlós figurát annak jelölésére, hogy melyik kazamata lapkát próbálják a kalandozók meghódítani. A bejáráthoz legközelebb eső még meg nem hódított lapkák közül kell választanod. Az első fordulóban a bejárat melletti lapkát kell választanod. Amennyiben ezt a lapkát meghódították, akkor a későbbi fordulóban megeshet, hogy egyszerre több meg nem hódított lapka is legközelebbinek számít. Ilyenkor Te döntesz arról, hogy melyiken történjen a harc. Amikor kiválasztod a következő csata helyszínét, nem számít, hogy az előző hol volt. A kalandozók nem egy irányba mennek folyamatosan. Ők mindig a bejáráthoz legközelebb eső még meg nem hódított kazamata részt támadják.

Példa:



Az első fordulóban a bejárat melletti Járatot támadják a kalandozók. A lapkát meghódítják. A második fordulóban a játékos választhat, hogy a Teremben legyen a csata, vagy a jobbra lévő Járatban. Tegyük fel, hogy a Termet választja és a csatában a Nyálka képességét használja, miszerint nem tudják ebben a fordulóban meghódítani a lapkát a kalandozók. Mivel a Terem nem lett meghódítva, így a harmadik fordulóban ugyanaz a választási lehetőség van, mint a másodikban. Ezáltal a Járatot választja és a kalandozók ezt meg is hódítják. A negyedik fordulóban mindenképpen a Termet kell választani, mert az van legközelebb a bejáráthoz.

A lapka kiválasztása mellett még azt is el kell dönteni, hogy milyen csapdát és szörnyeket (vagy szellemeket) akartok használni a csatában. Ezt a részt mindenki csinálhatja párhuzamosan, azonban ha úgy akarjátok, mehetnek körsorrendben is a kezdőjátékostól indulva. (Az a kezdőjátékos ekkor, aki az utolsó Építkezési fordulót is kezdte) A csapdákat arccal lefelé tegyükd le. A szörnyeket (vagy szellemeket) arccal felfelé kell lehelyezni. Nem kötelező csapdát vagy szörnyet kijátszanod, ha nem akarsz. Néhány csapdának van kijátszási költsége (kobold, élelem vagy arany). Ezt akkor kell kifizetned, amikor a csapdát felfeded. Itt már nem változtathatod meg a döntésedet.

Az első fordulóban a bejárat melletti Járatot támadják a kalandozók. A lapkát meghódítják. A második fordulóban a játékos választhat, hogy a Teremben legyen a csata, vagy a jobbra lévő Járatban. Tegyük fel, hogy a Termet választja és a csatában a Nyálka képességét használja, miszerint nem tudják ebben a fordulóban meghódítani a lapkát a kalandozók. Mivel a Terem nem lett meghódítva, így a harmadik fordulóban ugyanaz a választási lehetőség van, mint a másodikban. Ezáltal a Járatot választja és a kalandozók ezt meg is hódítják. A negyedik fordulóban mindenképpen a Termet kell választani, mert az van legközelebb a bejáráthoz.

Harc a Járatokban

Egy csapdát és egy szörnyet használhatsz és bármennyi szellemet.



Harc a Termekben

Egy csapdát használhatsz és ez egy aranyadba kerül pluszba az esetleges egyéb költségeihez. Tedd rá az 1 aranyat a lefordított kártyára, hogy ne legyen elfelejtve. Két szörnyet is küldhetsz csatába és bármennyi szellemet.



A Harci kártya felfedése fázis



Miután minden játékos kiválasztotta a csapdákat és szörnyeket (vagy szellemeket), a fordulóra érvényes Harci kártyát felfedjük. Azok, akik korábban kikémlték a Harci kártyákat, előnnyel bírnak: a többieknek a kártyát nem ismerve kellett felállítani a tervet. A Harci kártyát csak felfedjük, de még nem lép érvénybe.

Csata fázis



A Csata a forduló utolsó lépése. A kezdőjátékoskal kezdődően kör haladási irányban mindenki lejátszsa a harcát.



Mivel már volt Harci kiképzés ez a rész viszonylag könnyű lesz. Már csak néhány extra szabályt kell megtanulni:

- ♦ A Harc mindig 4 fordulón át tart. Azok a kalandozók, akik túlélték ezt az időt, átkerülnek a Távoli földek táblára.
- ♦ Minden fordulónak meg van a saját Harci kártyája. Ez megmutatja, hogy a varázslók milyen varázslatot fognak használni (már ha van varázsló) és mennyit fog sérülni az első kalandozó a Meghódítás és kifáradás fázisban. A harci tervedet azonban a kártya felfedése előtt kell kitalálnod.
- ♦ Minden egyes alkalommal, ha egy kazamata lapkát meghódítanak, akkor egyet léphetsz lefelé a Gonoszság mérőn.

Most az elejétől a végéig részletesen átmegyünk mindenben. Ha több példára lenne szükséged, akkor lapozz vissza a Harci kiképzéshez.

Az Építkezés utolsó fordulójának a legvégén a Haladási Táblának üresnek kell lennie. Minden kazamatánál 3 kalandozónak kell állnia (a Paplovag nem számít ebbe bele). A Harc során a kalandozók megpróbálják meghódítani a kazamatákat. Minden kalandozónak meghatározott életereje van (a piros szám a lapka sarkában). A harc során a kalandozók sérüléseket szenvednek (Sérülés jelző piros kockák). Ha a Kalandozón lévő Sérülés jelző kockák száma eléri vagy meghaladja a Kalandozó életerejét, akkor a kalandozót azonnal annak a kazamatának a börtönébe kell tenni, ahol harcolt.



A Sérülés jelzőket a Távoli Földek táblán tároljuk az Építkezés ideje alatt, így nincsenek útban. A Harc kezdetén azonban vegyen mindenki magához belőle, hogy legyen nála, ha használni kellene.

Előkészületek

Fordítsátok meg a Haladási Táblát, hogy a Harci tábla legyen felül. A Központi tábláról tegyétek a megfelelő helyekre a 4 Harci kártyát, arccal lefelé. Figyeljete a sorrendre. A legfelső kártya kerül az 1 helyre, míg a legalsó a 4 -ra. A Harci táblán a Harc 4 fordulóját láthatjuk. Minden forduló 3 fázisból áll: Tervezés, A Harci kártya felfedése majd a Csata. Tedd a Haladás jelölőt az első mezőre.





Érdemes mondanod a csatád lépéseit. Így a többiek tudják követni a történéseket és javítanak, ha valamit nem jól csinálnál.

A sorrend nagyon fontos a csatában. A Csata során a Gonoszságmérőn változhat a helyzeted. Ez ahhoz is vezethet, hogy a Paplovag átmegy egy másik kazamatához. (ezt korábban leírtuk hogyan lehet) A Paplovag (minden sérülés jelzőjével együtt) azonnal átkerül egy másik kazamatába, ha a feltételek teljesülnek, így előfordulhat, hogy a Paplovag több kazamatában is harcol egy fordulóban. Természetesen, ha a Paplovagot megölik, akkor nem megy át többet sehova.



A Paplovag fogolyként sokkal többet ér neked, mint a többi kalandozó. Nagyon profi vagy már a játékban, ha meg tudod csinálni, hogy a kazamataátdobás átadja a Paplovagot, mikor már mások nagyon legyengítették.

A Csatanak több lépése van, melyek a Kazamata Táblákon vannak jelölve. Ha rád kerül a sor, akkor az egyik Csatlósodat tedd az csata első mezejére és haladj vele lépésenként előre.

Csapda



A Csata azzal kezdődik, hogy felfeded a Csapda kártyádat, ha bekészítettél egyet. Amennyiben a csapdának költsége van, akkor ki kell fizetned. Amennyiben a csata egy Teremben történik, akkor fizetned kell 1 aranyat pluszban. Nem választhatsz olyan csapdát a tervezés során, amelyiket nem tudod kifizetni. A csapdák általában sérülést okoznak a kalandozóknak. A sérülést csökkenti a tolvajok és a Paplovag minden szimbóluma. A képességük alkalmazását mindig az elől lévő kalandozón kezdik. Példáért nézd át a Harci kiképzést. A csapdáknek lehetnek más hatásai is. Ezeket nem lehet hatástalanítani. Ha egy csapdát felhasználatok, tegyétek át a Távoli Földek táblára.

Azonnali varázslatok



Ez a lépés akkor történik meg, ha a következő két feltétel mindegyike teljesül:

• A fordulóra érvényes Harci kártyán az Azonnali varázslat szimbóluma van.

• A csapatnak összesen elegendő mágiapontja van

A szükséges mágia pont a Haladási Tábla erre a fordulóra érvényes Harci kártyája felett látható. Az első forduló varázslatához 1 mágia pont kell.

A második fordulóhoz 2 és így tovább. Amennyiben a csapat varázslóinak és a Paplovagnak együtt több vagy ugyanannyi szimbóluma van, akkor elegendő a mágia pontjuk. Az azonnali varázslatok hatását a kártya leírja. Általában a Csata hátralévő részét befolyásolja. Ha a varázslat azt mondja, hogy „távolíts el” egy szörnyet, akkor az azt jelenti, hogy tedd vissza a Pihenő terembe, arccal felfelé, mintha nem is használtad volna. Amennyiben a varázslat nem azonnali vagy a kalandozó csapatnak nincs varázshasználója vagy nincs elegendő pontjuk, akkor ne foglalkozz a lappal és hagyd ki ezt a lépést.

Szörnyek (és szellemek)



Most támadnak a szörnyeid (és szellemeid). Ha egynél többet küldtél harcba, akkor a sorrendet Te határozod meg. A szörny (vagy szellem) lapkákra rajta van a támadási értékük. Ha többféle támadása van, akkor azok közül neked kell döntened, melyiket használja. Ha csatába küldöd a szörnyedet (vagy szellemedet), akkor mindenképp támadnia kell, ha tud. Ezután ki lesz ütve az év további részére. Tedd vissza a szörnyet (vagy szellemet) a Pihenő terembe arccal lefelé. A Harci kiképzés részben sok példát mutattunk a különböző támadási formákra. Itt egy kis összefoglaló:

-  Normál támadás: Az első kalandozó elszenvedi a jelzett sérülést.
-  Bárkit támadhat: Te választod ki melyik kalandozó szenvedje el a jelzett sérülést.
-  Mindenkit támad: Mindegyik kalandozó elszenvedi a jelzett sérülést.
-  A szörny nem támadhat papot.
-  A Szellem nem támadhatja az első kalandozót
-  A támadás után a szörny nem lesz kiütve, arccal felfelé kerül vissza a Pihenő terembe.
-  A kalandozó csapat nem hódít meg lapkát ebben a fordulóban. (kifáradás sincs ilyenkor)
-  A papok nem gyógyíthatnak ebben a fordulóban.
-  Nem szörny.
-  Vegyél el 1 Troll jelölőt. (Csatában nem számít)

Lassú varázslatok



Ez a lépés akkor történik meg, ha a következő két feltétel mindegyike teljesül:

• A fordulóra érvényes Harci kártyán Lassú varázslat szimbóluma van.

• A csapatnak összesen elegendő mágiapontja van (fentebb elmagyaráztuk).

A varázslat hatása a kártyán van részletesen leírva. Általában a kazamatádat károsítja.



Így működnek a varázslatok: Az első forduló varázslatához 1 mágia pont kell. A második fordulóhoz 2 és így tovább. Egy varázslat vagy azonnali vagy lassú. Ha azonnali, akkor a csapda után, de még a szörnyed előtt érvényesül. Ha lassú, akkor a szörnyed után. Ne foglalkozz a mágiapontok számolgatásával egészen addig, amíg nem érvényesülne. Megeshet, hogy a csapda megöli a varázslót, így a csapat nem fog tudni varázsolni. A szörny nem tud mit tenni az azonnali varázslatokkal, de megakadályozhatja a lassú varázslatot, ha megöli a varázslót.

Gyógyítás



Ez a lépés akkor történik meg, ha a következő két feltétel mindegyike teljesül:

• A csapatban van legalább 1 pap vagy Paplovag (a szimbólummal)

• Legalább egy szörny (vagy szellem) támadott (a Nyálka speciális képesség nem minősül támadásnak)

A Gyógyítás lépésnél távolíts el annyi Sérülés Jelölőt, amennyi szimbólum van a csapatban. A jelölők levételét az első kalandozón kell kezdeni, és ha nincs már rajta több, akkor lehet a következőn folytatni. Ha egy kalandozó legalább annyit sérül, amennyi az életerejé, akkor azonnal meghal. Ebben a lépésben már nem lehet visszahozni a Börtönből.

Meghódítás



Mielőtt a csapat meghódítaná a lapkát, kifáradást szenvednek el. A kifáradás egyfajta sérülés, amit a kazamata lapka meghódítása okoz. A kifáradás okozta sérülés mértéke a Harci kártyán található. A sebzést mindig a legelől lévő kalandozó szenvedje el, de pontonként.

Ha az elől lévő kalandozó meghal, akkor a következő kalandozó kapja a sérülést. És így tovább.



Megspórolom neked az időt, hogy átnézd a Harci kártyákat: Az első évben 1 db kártyán van 0 kifáradás, 4 db-on 1, és 4 db-on 2. A második évben 1 db kártyán van 1 kifáradás, 4 db-on 2, és 4 db-on 3.

Amennyiben akár csak egy kalandozó is túlélte a kifáradást, akkor a lapkát meghódították. Fordíts meg, hogy a világos része legyen felül.



Egy meghódított járat maga a megtestesült pusztítás. A plafon résein napsugarak szűrődnek be. A romok között fű zöldell. Már virágot is láttam ilyen helyen. Nincs is ennél szomorúbb.

A meghódított lapka teljesen használhatatlan. A meghódított Terem elveszti funkcióját. A meghódított Járatot nem lehet Teremmé alakítani és aranyat bányászni sem lehet benne. Azonban a kazamatád része marad. Így tudsz mellé újabb járatot építeni valamint a 2x2-es építési szabályokba is beleszámít. És természetesen adót is kell fizetni utána.



Amennyiben ezek a jövővi kalandozók tényleg valami jót akarnak tenni, akkor...nos... nomuiriézsiniM atamazak a takugam ik kajlomboT.

Minden egyes alkalommal, mikor meghódítanak egy kazamata lapkát, veszítesz egy Gonoszság pontot. (lépj lefelé egyet a Gonoszságmérőn)



Nehéz fenntartani a félelmetes mivoltodat miután a kalandozók, a szörnyek és csapdák ellenére, végigszambáztak a kazamatán. A hírek terjednek.

A csata vége

Háromféleképpen lehet vége a Csataának:

- Minden kalandozó meghalt. Ez azonnal véget vet a Csataának. Innentől ki kell hagynod az összes lépést és a későbbi fordulóokban se kell csatáznod. Egyszerűen vársz, hogy a többiek befejezzék.
- 4 forduló eltelt. Minden megmaradt kalandozó átkerül a Távoli Földek táblára
- Nincs több még fel nem fedezett kazamata lapkád. Ha nincs semmi, akkor nincs hol harcolni. Minden alkalommal, ha egy lapkát kellene választanod, el kell engedned egy foglyodat a Börtönből. (Tegyél át egy kalandozót a Börtönönből a Távoli Földek táblára. A Paplovagot tartogathatod a végére.)

Lehetséges, hogy a Paplovag átmegy egy olyan Kazamatához, ahol már minden kalandozót megöltek. Ebben az esetben a következő forduló kezdetén folytatódik a Csata. (Amennyiben a Paplovag a 4. fordulóban érkezik, akkor nem fogja a Csátát újraindítani.)

Miután mindenki végzett a Csatával, fordítsátok az összes szörnyet (és szellemet) arccal felfelé – nem szeretnék kihagyni a következő fizetésüket.



Még egy különbség van a Harci Kiképzés és a Csata között: A Harci Kiképzésen van optimális megoldás. A valódi csata sokkal átláthatatlanabb. Ha csak 1 lapkát veszítesz, akkor az fölünyes győzelemnek számít. 2 vagy 3 lapka veszteséggel számolj, ezért építsd a kazamatádat nagyra, hogy maradjon valami belőle a végére.

Megjegyzés a használt csapdákhoz



Mérgezett nyílvevő

A 2 sebzés a forduló végén nem semlegesíthető a tolvajok képességével. (Jól vagytok! Csak egy kis karcolás.)



Varázsló semlegesítő nyílvevő

Ha Varázsló a célpont, akkor a Paplovag se tud varázsolni. Ha Pap a célpont, akkor a Paplovag se tud gyógyítani. Azonban ha a Paplovag a célpont, nincs semmi hatása a többiekre.

Második év

A Harc után elkezdődik a Második év Építkezés része. Mindenkinek marad ugyanaz a kazamatája. A meghódított Járatok és Termek nem javíthatóak sehogyan. A Tél fordulóra a 2 hozzá nem férhető parancs kártyád az lesz, amit az Ősz fordulóban oda kellett áttenned.

Tedd vissza a 4 felhasznált Harci kártyát a dobozba. Vegyél ki 4 kártyát az arany hátoldalú Harci kártyákból és tedd arccal lefelé őket a Központi Táblán a város képére. Ha az első évi Paplovag még a sátránál van, akkor tedd át a Távoli Földek táblára. A Második évben csak az erősebb Paplovagot használjuk. (az arany szimbólummal ellátott) Új Kalandozó, Szörny és Terem lapkákat fogtok húzni az arany hátoldalú lapkák oszlopából.



2 játékos variánsban tegyétek a nem játékos gonoszság jelölőjét 2 mezővel lentebb, a mosolygós arc felé. Ez jelenti a csata során meghódított 2 kazamata lapkáját.

- 3 játékos esetén annak kell odaadni, aki az első év tavasz fordulóját kezdte (azaz tet vagy balra)
- 2 játékos esetén a jelölő marad annál, aki az ősz fordulót kezdte

(A tél, tavasz és nyár végén a jelölő továbbra is körbe megy balra, mint eddig.)

Most nézzétek meg a Gonoszságmérőt. Ha bárki is elérte vagy túlhaladta a Paplovag jelét, akkor a Paplovag odamegy a leggonoszabb játékos kazamatájához.

(Döntetlen esetén ne feledjétek, hogy az új kezdőjátékos a legkedvesebb)

A Második Év Termei és Szörnyei

A Második év Termei nem termelnek semmit. Azonban az első év Termei termelékenyebbek lettek. Ha van elég Koboldod, akkor az első év Termeit kétszer használhatod fordulónként. (azaz 3 Koboldot használhatsz, hogy termeljenek 1 Élelmet, vagy 6-ot, vagy 2-t termeljenek.)



A második év Termei vagy a csatákban segítenek, ha ott harcolsz vagy a játék végén adnak pontokat.



Ezeket a Termeket bárhova építheted. Ha a Harci Termeket a bejáráthoz közel teszed, akkor tudod is használni őket. Azonban a pontokat adó Termeket tedd minél távolabb a harcoktól.

A szabálykönyv hátoldalán az összes Terem és Szörny leírása megtalálható. A Második év szörnyei közt egyeseknek szokatlan költségeik vannak.

Új kezdőjátékos választása

A kezdőjátékos jelölő még mindig annál van, aki az ősz fordulót elkezdte. Itt az ideje, hogy átadja.

- 4 játékos esetén a Játékot elkezdő játékoskal szemben ülőnek kell odaadni a jelölőt. (azaz 3-at meggy balra a jelölő)

A Második év Építkezése

Az Építkezés hasonló az első évhez, csak a Termek tudnak mást. A Kalandozók is erősebbek, de a szörnyek is. Illetve kicsit több választásod lesz, ha a csapdák közül kell választanod.



Elmondhatod most az összes új Termet és Szörnyet, vagy várhattok velük, amíg elő nem kerülnek.

Csapdák vásárlása a második évben



A Kalandozók és a Szörnyek erősebbek a Második Évben, azonban a Koboldok a régi csapdákat árulják. Hogy elősegítsék az üzletet, speciális ajánlatot tettek: ha vásárolsz tőlük egyet, akkor magaddal vihetsz egy másik csapdát is...ez az ajánlat azonban csak egy rövid ideig hagyja nálad mindkét csapdát.

Miután kicsomagoltad őket, ki kell választanod az egyiket és visszaküldened. Nem számít, melyiket küldöd vissza, úgyse emlékeznek rá mit adtak el neked. Ez egy hasznos szolgáltatás. Egy napon majd valószínűleg a kis Koboldok rájönnek, hogyan címkézzék fel a csomagokat, így megkímélvén minket a kellemetlenségektől.

A Csapda vásárlása kicsit másképp működik a Második Évben. Egy extra kártyát húzhatsz (2 kártyát az I és II mezőn és 3at a III mezőn) Miután megnézted az összes csapda kártyádat, el kell dobnod egyet, arccal lefelé. Az, amit eldobsz lehet abból az egyik, amelyiket most vásároltál, vagy a korábban vásárolt egyik csapdád is. Ez a lehetőség csak a Csapda vásárlásánál áll fent, annál a Teremnél, amelyikben csapdát lehet gyártani, nem.

Harc a Második Évben

A Harc pont úgy zajlik, mint az első évben. A meghódított lapkák úgy maradnak, a kalandozók a bejáratokhoz legközelebbi lapkát támadják.



Pontozás



Két év elröppent, mintha csak 2 óra lett volna. A kazamatád bejáratnál már ott állnak a minisztérium képviselői. Elkezdődik az értékelés.

A pontozó skála a Haladási tábla Harc oldalán található. Mindenki tegye az egyik Csatlósát a 0 mezőre.



Az egyik Csatlós mutatja a Harc helyszínét. A másik mutatja a Csata lépéseit. A harmadik pedig a pontozást segíti. Természetesen bármelyik Csatlóst használhatod, csak mi, Csatlósok, szeretjük, ha egy feladathoz vagyunk hozzárendelve.

Vegyétek elő a Pontozási segédletet és soronként menjetek rajta végig. Minden sornál mozgassátok a játékosok csatlósait a kapott pontszámuk megfelelően:

- 2 pont minden meg nem hódított Terem lapkáért
- 1 pont minden szörnyért (a csata után most mindegyik arccal felfelé áll). A szellemekért nem jár pont.
- 2 pont minden kalandozóért, aki a Börtönben található, kivéve a Paplovagért, mert ő 5 pontot ér
- 2 pont levonás minden meghódított kazamata lapkáért (Terem vagy Járat)
- 3 pont levonás minden vörös levélért a Halott ügyek irodájában
- A Termek, amelyek pontot adnak, most érvényesítik képességüket, kivéve a Dicsőség Csarnokát, amelyik a Titulusok kiosztásakor érvényesül.

Érdemes megfigyelni, hogy egy Terem elvesztése 4 pontba kerül: 2-t veszítesz, mert meg lett hódítva és nem kapsz 2-t a meg nem hódított termékért értékelésnél.



Titulusok

A Titulusokat akkor kapja meg egy játékos, ha az adott kategóriában neki van a legtöbb valamiből. Amennyiben egy kategóriában egy játékos birtokolja a legtöbb szükséges dolgot, akkor egyedi a titulusa és 3 pontot ér. Amennyiben 2 vagy több játékos rendelkezik a legtöbbel a szükséges dolgokból, akkor osztott titulusról beszélünk és 2 pontot ér.



A 2 játékos variánsban minden egyes egyedi titulus 2 pontot, az osztott pedig 1 pontot ér.

A Sötét tettek ura

Az a játékos kapja meg, aki a legmagasabban áll a Gonoszságmérőn. (Döntetlenül nem dönt a Kezdőjátékos jelölő)



Nem, nem kapsz pontot, azért mert legalul állsz a Gonoszságmérőn. „A városiaknak behízelgés mestere” nem egy olyan cím, amivel dicsekedni kellene.

A Termek megszállottja

Ezt az a játékos kapja meg, akinek a legtöbb Terme van. Meghódítottak is beleszámolódnak.

A vájár fejedelem

Ezt az a játékos kapja meg, akinek a legtöbb Járat van. Meghódítottak is beleszámolódnak.



Akármikor építesz egy Termet, be kell áldoznod érte egy Járatot. Tartsd ezt észben, mikor a második évben építkezel és szeretnél egy tituluszt megszerezni.



A szörny vezér

Ezt az a játékos kapja meg, akinek a legtöbb szörnye van. Szellemek nem számítanak bele.

A Kobold király

Ezt az a játékos kapja meg, akinek a legtöbb Koboldja van. Troll jelölők nem számítanak bele.

A leggazdagabb

A vagyonodat a felhalmozott aranyak, élelmek és fel nem használt csapdák alapján ítélik meg. Akinek ezekből a legtöbb van, megkapja ezt a tituluszt.

A hadvezér

Ellentétben a többi titullussal ezt az a játékos kapja meg, akinek a legkevesebb: a legkevesebb meghódított kazamata lapkája van (Járatok és Terme).

A játék nyertese

A játékot a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri, aki ezzel a Földalatti Világ Ura címet is elnyeri, mint a legjobb kazamata úr. Amennyiben döntetlen állás lenne, akkor a végeredmény is döntetlen. Minden játékos, aki 0 pont fölött zárja a játékot, átment a kazamata úri vizsgán. Azok, akik esetleg 0 pont alatt végeznének: fel a fejjel, a legközelebbi próbán majd sikerül!



Az a helyzet, hogy nem minden a nyeresről szól. A lényeg, hogy egy nagyszerű kazamatát hozzátok össze. Még ha minden rosszul is áll és már esélyed sincs a Földalatti Világ Ura címre, akkor is szétfukálhatod a környéket és ezzel Te lehetsz a ... Vájár fejedelem!



Teljes játék

A fentebb leírt szabályok megfelelőek arra, hogy az első játék során megismertesd a többiekkel a játékot. A következő alkalommal már játszhatjátok a teljes játékot. Ehhez már csak kevés új dolgot kell megtanulni:

A Hozzá nem férhető parancskártyák kiválasztása

A kezdő játékban ezeket a kártyákat véletlenszerűen választottátok ki az első év elején. A teljes játékban egy kicsit több ráhatásotok van erre. Miután kiválasztottátok a Kezdőjátékost, de még mielőtt a szörny, terem, kalandozó és esemény lapkákat felfednétek, keverjétek meg a parancs kártyáitokat, majd húzzatok belőle 3 lapot véletlenszerűen. Ebből válasszatok kettőt, ezek lesznek a hozzá nem férhető lapok az első fordulóban. Mikor mindenki eldöntötte ezeket, akkor fedjétek csak fel egymás előtt őket, majd kezdődhet a játék a fentebb leírt módon. A későbbi fordulóknak a szabályoknak megfelelően fognak a kártyák váltakozni.

Amiatt hagytuk ezt a részt ki az első játék bemutatásakor, mert a legtöbb játékos úgysem tudja melyik parancs kártya mikor jó, míg ki nem próbálta őket. Természetesen, ha akarjátok már az első játékban is lehet ezt a szabályt használni.

Speciális események

Az Előkészületek során keverjétek meg a Kék Esemény kártyákat. Véletlenszerűen húzzatok ki belőle 2 lapot és arccal lefelé tegyétek a Távoli Földek táblán a Második év harci kártyáinak aljára az egyiket és tetejére a másikat. A maradék speciális eseménylap kártyákat egyétek vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznék.



Amikor a Speciális esemény lapkát felfordítjátok, akkor az ahhoz az évhez tartozó speciális esemény kártyát a Távoli Földek tábláról csapjátok fel és tegyétek a Haladási táblára. Amikor elérték a speciális lapkához, akkor a kártyán lévő szöveg alapján járjatok el.



A Speciális események nehezítik a játékot. Ha könnyedebb játékot akartok, akkor hagyjátok ki őket.

Felbérelés az első parancskártya helyén




Ki korán kel, aranyat lel. Azonban ez nem igaz a fogadóhoz elsőnek érkező Csatlósra: Még mindenki alszik a fogadóban. Az ajtón dörömbölés nem elég meggyőző a fogadósnak, hogy korán kinyisson. Azonban az aranyérmék csengése még a leghangosabb horkoláson is áthallik.



A Szörnyek (vagy szellemek) felbérleése parancs kártyán van egy szimbólum, ami emlékeztet arra, hogy ha elsőnek játszod ki ezt a kártyát, akkor fizetned kell 1 aranyat. Ezt az aranyat akkor kell fizetned, ha a kártyát felfeded, még mielőtt a Csatlósodat odatennéd az Alvilági kocsmához. Amennyiben nincs aranyad és ezt a kártyát az első helyen játszottad ki, akkor a Csatlósodat a parancs kártyára kell helyezni, így nem foglal el mezőt az akciónál. (Ezzel nyitva hagyja a helyet a következő játékosnak).

Költséget kifizetni vs. Gonoszság pontot kapni

A -ért mindig a népszerűségedből fizetsz, azaz lépsz felfelé a Gonoszságmérőn. Amennyiben a Gonoszságmérő tetején állsz, akkor nem tudod kifizetni ezeket a költségeket, éppúgy mintha nem lenne aranyad vagy élelmed. Három lehetőség van, hogy a Gonoszságmérőn felfelé kelljen elmozdulni:

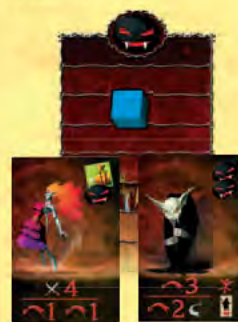
1. Élelem beszerzése a II-es és III-as mezőkön
2. Bizonyos szörnyek (és szellemek) felbérlelésekor
3. Fizetés a szörnyeknek, akár a Fizetés napon, akár a Javaslat varázslat hatására

Minden más esetben (egyéb varázslatok, speciális esemény, szörny (vagy szellem) elbocsátása Fizetés napon) nem költséget fizetsz ki, hanem Gonoszság pontot kapsz. Amikor Gonoszság pontot kapnál, nem tudsz lemenni a Gonoszságmérőről, egyszerűen a tetején maradsz.



Ezt mi „Abszolút Gonoszság”-nak nevezzük. Nem lehet a tökéletest továbbfejleszteni.

Példa:



Fizetés nap van. Ebben a helyzetben a játékos csak 2 Gonoszság pontot tud kifizetni, így a játékosnak vagy a Boszorkányt vagy a Vámpírt el kell bocsátania. Úgy dönt, hogy a Vámpírt tartja meg, kifizeti a 2 Gonoszságpontot érte, lép 2-t felfelé a Gonoszságmérőn. Kapna 1 pontot a miatt is, hogy a Boszorkányt elbocsátotta, de nem tud már feljebb lépni, a legfetején áll már.



A game by Vlaada Chvátil

Illustration: David Cochard
Graphic design: Filip Murmak

Translation: Jason Holt
Lead tester: Petr Murmak
Magyarra fordította: Ryek
Szerkesztette: Grafiction

Testers: Milano, Vazoun, Peťa, Rumun, Jéňa, Krupin and many others from the Brno Boardgame club, Ellife, Roneth, Vodka, Cauly the Paladinslayer and others from club Korunka in Ostrava, Petr, Martina, Vitek, Filip, Ladinek, Vlada Suchý, Jirka Bauma, and others from clubs Paluba and Kapsa in Prague, Plema, Flygon, Tomáš and others from clubs in Pilsen, Ekly, Petronilla, Elwen, Táva Bivod and his friends, and many others from all parts of the Czech Republic.

Special thanks: to dilli and her Slovakian and Austrian gaming friends, and to those nice people organizing Festival Fantazie and Gamecon events.

© Czech Games Edition, October 2009
www.CzechGames.com

English-language distribution:
Z-Man Games, Inc.
www.zmangames.com

Z-MAN
games

CGE
Czech Games Edition

Összefoglaló a teljes játékhoz



Legyen itt egy összefoglaló, mindenféle halandzsa nélkül.



Itt meg kellene jegyezni...



Hé! Mondom semmi halandzsa!

Előkészületek

- Válasszatok egy kezdőjátékost, majd állítsátok fel a játékot a 7. oldalon lévő képek megfelelően
- Véletlenszerűen húzzatok ki 2 speciális esemény kártyát, de ezeket ne fedjétek fel
- Keverjétek meg magatoknak a parancs kártyákat, majd húzzatok belőlük 3-at. Válasszatok ki ezekből 2-t, ezek lesznek a hozzá nem férhető kártyák az első fordulóban. Egyszerre fedj fel mindenki a választott lapokat.

Építkezés

• Új forduló fázis

- Húzzatok 3 új Szörny lapkát és 2 új Terem lapkát
- A 4. forduló kivételével a következőket tegyétek:
 - Kalandozó lapkák húzása (4-et négy játékos esetén, 3-at más esetekben) és rendezték őket sorba az árnyalatuk és szimbólumuk alapján. Kezdvé a leggyengébbtől a legerősebbig haladva. (ha mindegyik egyforma erősségű, akkor utolsót cseréljétek ki)
 - Fordítsátok meg a következő forduló esemény lapkáját. Ha ez egy Speciális esemény lapka, akkor fedjétek fel az erre az évré vonatkozó Speciális esemény kártyát.

• Parancs fázis

- Válasszatok parancsokat a nem játékosoknak (lásd 15. oldal)
- Minden játékos válasszon 3 parancs kártyát.
- Mindenki felfedi a parancsait és kör szerinti sorrendben elkezdik felrakosgatni a Csatlósaikat
 - Aki az első parancsának a Szörnyek (vagy szellemek) felbérélsét választotta, fizessen 1 aranyat
 - Ha egy Csatlósnak nem jut hely az akciónál, akkor a parancs kártyára kerül
- A Központi táblán látható akciókon balról jobbra és fentről lefelé haladjunk végig
 - Élelem beszerzése, Népszerűség növelése, Koboldok felvétele vagy a Csapdák vásárlása: Fizessd ki a nyíl jobb oldalán feltüntetett költségeket (ha van egyáltalán), hogy megkapd a bal oldalán lévő jutalmat. A költségek egy részének kifizetése a jutalom egy részéért nem lehetséges.
 - Az a játékos, aki kémkedhet, megnézheti az egyik Harci kártyát
 - A Második évben, ha valaki csapdát vesz, akkor egy extra lapot húzhat, de el kell dobni valamelyik csapda kártyáját, akár egy korábban vásároltat.
 - Járat ásása vagy Aranybányászat: Engedélyt kapsz a jelzett számú Kobold dolgoztatására. Kevesebbet használhatsz, ha úgy akarod. A III-as mezőn kell egy Koboldot vezetőként odarakni, függetlenül mennyit használsz fel a lehetőségből. A Trollok nem segítenek ásni vagy bányászni.
 - Az új Járatnak egy már létező másik Járathoz vagy Teremhez kell kapcsolódnia. Nem lehet egy 2x2-es területet teljesen beépíteni. 1 Kobold kell 1 Járat ásásához.
 - 1 Kobold 1 aranyat tud bányászni egy meg nem hódított Járatban. 2 Kobold nem bányászhat egyszerre ugyanott.

- Szörnyek (vagy szellemek) felbérése: Fordított sorrendben választanak a játékosok III, II, I. Amikor felbéréled a szörnyet, ki kell fizetned a költségét. A III-as mezőn további 1 Élelmet is.
- Terem építése: Fordított sorrendben választanak a játékosok – a III, II, mezőn 1 aranyat kell fizetni a játékosoknak. Az I-esen nem kell fizetni, de lehet nem marad Terem lapka addigra.
 - A Termet egy meg nem hódított Járat lapka helyére lehet letenni
 - 2 Terem nem lehet egymás mellett
 - Az Első év Termeit a kijelölt zónában kell megépíteni
- Ha nem hajtasz végre egy akciót, akkor a Csatlósdot helyezd vissza a kártyára, ezzel jelezve ezt.

• Termelés és Parancskártyák visszavétele fázis

- Ha van még Koboldod, akit nem használtál fel az akciók során vagy Troll jelölőd, akkor elküldheted őket a Terembe dolgozni. Tedd rá a megfelelő mennyiségű Koboldot a Teremre (és ha van költség a termelésnek, akkor azt fizessd be), hogy megkapd a jelzett terméket. A Koboldok által itt termelt javakat azonnal felhasználhatod.
 - Az Első évben a Termeket csak egyszer lehet használni fordulónként, a Második Évben már kétszer.
- Vedd vissza mindkét Hozzá nem férhető parancs kártyádat és vagy az elsőnek lejárított kártyádat, vagy azt, amelyiken Csatlósd áll. A maradék két lapot tedd át a Hozzá nem férhető parancs kártyák helyére.

• Esemény fázis

- Az események mindenre érvényesek, a kezdőjátékostól indulva körirányban megfelelő sorrendben
 - Fizetés nap: Minden szörnynek (és szellemnek) fizessd ki a költségét, vagy bocsásd el, de ekkor kapsz 1 Gonoszság pontot.
 - Adók: Minden 2 kazamata lapka után (akár meghódított akár nem) fizess 1 aranyat. Felfelé kerekítsetek. Minden be nem fizett arany után kapsz 1 fekete pontot (vörös jelző, aminek darabja -3 pontot ér a végén)
 - Speciális esemény: Hajtsátok végre az eseményt a kártya szövege alapján

• Kalandozók fázisa

- 2 játékos variáns esetén told fentebb a nem játékos Gonoszság jelölőjét 1 mezővel.
- A leggyengébb kalandozó (a legbaloldalibb) kerül a legkevesbé gonosz játékos kazamatájához. A következő kalandozó a következő kevésbé gonoszhoz és így tovább. A kezdőjátékos kedvesebb a többieknek.
 - Az új kalandozók a régebbiek mögé kerülnek, kivéve a harcost, aki legelőre kerül.




• Forduló vége fázis

- Minden Koboldot tegyetek vissza a Szállásukra
- Adjátok át balra a Kezdőjátékos jelölőt, kivéve az Ősz fordulót.

Paplovag

- Minden évben csak egy Paplovag létezik
- A Paplovag akkor kerül el a sátorábrától, ha valamelyik jelölő odaér, vagy átlépi a Paplovag jelét a Gonoszságmérőn. Ekkor a leggonoszabb játékos Kazamatájához kerül.
- A Paplovag átmegy egy másik játékos kazamatájához, ha annak a játékosnak a Gonoszság jelölője a Paplovag jelen vagy azon túl található, valamint ha a jelölője magasabban áll, mint azé, akinél a Paplovag jelenleg tartózkodik.
 - Döntetlen esetén a kezdőjátékos a kedvesebb.
 - Ha a Paplovag csata közben vált kazamatát, akkor a meglévő sérüléseit is viszi magával.

Csata

- Fordítsátok meg a Haladási táblát, tegyétek rá sorban, arccal lefelé a Harci kártyákat.
- A Csatának 4 fordulója van. Ha egy Kalandozónak a sérülése eléri a maximális életerejét, akkor azonnal meghal és bekerül a játékos Börtönébe. A Csatának vége, ha az összes kalandozó meghalt, vagy 4 fordulón át harcoltál.
- Tervezési fázis: Mindenki csinálhatja egyszerre
 - Válassz ki a bejáráthoz legközelebbi kazamata lapkát, és tedd rá a Csatlósdot
 - Járatban 1 szörnyet és 1 csapdát használhatsz
 - Teremben 1 csapdát (ez 1 extra aranyba kerül) és 2 szörnyet használhatsz
 - Annyi szellemet használhatsz, amennyid van
 - Nem kötelező kijátszanod csapdát vagy szörnyet, ha nem akarsz
 - Ha már nincs meg nem hódított lapkád, akkor minden tervezés fázisban engedj el egy foglyodat.
- Harci kártyák felfedése fázis: Fordítsátok fel a fordulóra vonatkozó Harci kártyát
- Harc fázis: A kezdőjátékostól kiindulva körsorrendben mindenki lejátssza a harcot
 - Csapda: Fordítsd fel (és fizess, ha kell) a csapda kártyádat és érvényesítsd a hatását. A tolvajok csökkentik a sebést minden szimbólum után 1-gyel, az elől lévő kalandozóval kezdik. Használat után dobj el a csapda kártyát.
 - Azonnali varázslatok: Amennyiben a Harci kártya egy azonnali varázslat és a csapatnak van elég mágia pontja , akkor érvényesítsd a varázslat hatását.
 - Szörnyek (és szellemek): A szörnyeid (és szellemeid) az általad meghatározott sorrendben támadnak. Majd ezután visszakerülnek a Pihenő terembe arccal lefelé, többször nem használhatóak ebben az évben.
 - Lassú varázslatok: Amennyiben a Harci kártya egy lassú varázslat és a csapatnak van elég mágia pontja , akkor érvényesítsd a varázslat hatását.
 - Gyógyítás: Ha legalább egy szörny (vagy szellem) támadott ebben a fordulóban, akkor távolíts el 1 Sérülés jelzőt minden  szimbólum után. Az elől lévő kalandozóval kezdve.
 - Meghódítás:
 - A csapat elszenevdi a Harci kártyán látható Kifáradásból eredő sérülést. Ez a legelől lévő kalandozót éri. Ha meghalna, akkor a további sérülés a következő kalandozóra kerül.
 - Ha legalább 1 kalandozó túlélt a Kifáradást, akkor a lapkát meghódították, fordítsd át és lépj a Gonoszságmérőn 1 mezőt lefelé.

Második év

- Előkészületek: Fordítsátok vissza a Haladási táblát az Építkezési oldalával felfelé. Az új Harci kártyákat tegyétek rá a városra arccal lefelé. Az Első Év Paplovagját tegyetek el a tábláról, ha még ott lenne.
- 2 játékos variáns esetén mozgassátok a nem játékos Gonoszság jelzőjét 2 mezővel lefelé.
- Adjátok át a Kezdő játékos jelölőt:
 - 4 játékos esetén eggyel jobbra
 - 3 játékos esetén eggyel balra
 - 2 játékos esetén nem kell átadni most
- A Tél, Tavasz és Nyár forduló végén a kezdő játékos jelölő továbbadódik balra, mint az Első évben.
- Menjétek végig az Építkezésem és a Harcom

Pontozás

- Pontozzátok le a kazamatákat a pontozási lapka alapján
- A Titulusokat osszátok ki és kapjátok meg a pontokat ez alapján
- A legtöbb pontot összegyűjtő lesz a győztes, a Földalatti Világ Ura.
- Mindenki, aki pozitív ponttal végez, megkapja a Kazamata Úri igazolását

