

EZÜSTHEGY ÉPÍTÉSZEI



Játékszabály

Bevezetés

A minótaurosok a kazamataépítés művészei, már évezredek óta örökítik tudásukat mesterről tanítványra. Idestova egy évtizede tanulsz Hortgully mester szárnyai alatt, így hát eljött az idő, hogy számot adj a tudásodról. Már csak egy utolsó kihívás választ el a mesterré válástól: meg kell építened a saját kazamatádat az Ezüsthegy lábánál.

A szükséges munkaerőt Kulbak biztosítja, Lord Duntum szörnyneveldejéből pedig félelmetes bestiákat szerezhetsz, hogy alkotásod még veszedelmesebb legyen. A mesterépítész címet az a növendék fogja elnyerni, akinek a kazamatája a legnagyobb kihívás elé állítja Amalia királynő válogatott hőseit.

Áttekintés

Négy év alatt kell felépítened a legfélelmetesebb kazamatát, hogy minél nagyobb hírnévre tegyél szert.

Minden évben kártyákat választasz, hogy különböző kamrákkal bővítsd a kazamatádat.

Minden év végén arany elköltésével további kellékeket vásárolhatsz, illetve kihíváskártyákat gyűjthetsz. A négy év elteltével Hortgully mester értékeli az alkotásodat.

Kövesd a tervrajzodat, szerezz előnyt a kihívásokból, és hívd fel magadra Hortgully figyelmét, hogy a legtöbb hírnévpontot gyűjtve te legyél a győztes!



Hiányzó vagy sérült tartozék esetén, illetve ha kérdésed merült fel, írd az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu

© 2024 Thunderworks Games LLC. Minden jog fenntartva!

A Gronk Games engedélyével. 7182 US Hwy 14 Suite #402 Middleton, WI 53562 USA

grok.

Tartozékok

100 KAMRAKÁRTYA



8 TERVRAJZKÁRTYA



18 PIACKÁRTYA



1 JÁTÉKTÁBLA



30 KIHÍVÁSKÁRTYA



8 CÉLKÁRTYA



56 PIACJELZŐ

(25 kerek, 16 ovális, 15 négyszögletes)



5 KAZAMATAKERET

(2 darabból összeállítva)



10 KAPUJELŐ

(játékosonként 2)



10 JÁTÉKOSJELŐ

(játékosonként 2)



1 PONTOZÓTÖMB



10 SEGÉDLETKÁRTYA

(játékosonként 2)



9 JAEL-KÁRTYA

(az egyszemélyes játékhoz)



Előkészületek

- 1 Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére, a **ii-iiii** (2–5 játékos) oldalával felfelé.
- 2 Minden játékos válasszon színt, és vegye magához a színéhez tartozó **játékosjelölőket**. A nem használt játékosjelölőket tegyék vissza a játék dobozába.
- 3 Véletlenszerű sorrendben tegyetek fel minden színből egy játékosjelölőt a **prioritássávra**, balról jobbra haladva. A bal szélső mezőn lévő játékos prioritása a legmagasabb.
- 4 A megmaradt játékosjelölőket az **aranyávra** tegyék a prioritási sorrend alapján:

Prioritás	1	2-3	4-5
Arany	0	1	2

- 5 Keverjétek meg a **célkártyákat**, fedjétek fel egyet, és tegyék a játéktáblára. A többi célkártyát tegyék vissza a dobozba.
- 6 Keverjétek meg a **kihíváskártyákat**, és fedjétek fel a játékoszámnak megfelelő számú kártyát:

Játékoszám	1-2	3	4	5
Kártya	3	4	5	6

- 7 Keverjétek meg a **piackártyákat**, és fedjétek fel a játékoszámnak megfelelő számú kártyát:

Játékoszám	1-3	4	5
Kártya	2	3	4

- 8 Válogassátok szét képpel lefelé a piacjelzőket kupacokba forma alapján (kerek ●, ovális ○ és négyszögletes ■). Keverjétek meg a kupacokat külön-külön, majd tegyék azokat a játéktábla mellé.
- 9 Tegyetek egy-egy véletlenszerű **piacjelzőt** képpel felfelé a piackártyák minden mezőjére a mező formájának megfelelő kupacokból.



Előkészületek 3 játékos esetén



- 10 Illesszék össze a **kazamatakereteket**, és tegyék egyet minden játékos elé, tetszőleges oldalával felfelé. A nem használt kazamatakereteket tegyék vissza a dobozba.
- 11 Keverjék meg a **tervrajzkártyákat**, és osszátok egyet képpel felfelé minden játékosnak. A nem használt tervrajzkártyákat tegyék vissza a dobozba.
- 12 Adjatok minden játékosnak két **kapujelölőt** a saját színében, majd az egyik kapujelölőt mindenki tegye a kazamatája bejáratához, a tervrajzkártya felső részén jelölt helyre. A másik kapujelölőt a végső pontozás során használják.
- 13 Adjatok minden játékosnak két **segédletet** (mindkét típusból egyet).
- 14 Keverjék meg a **kamrákártyákat**, és osszátok öt kártyát minden játékosnak.

Készen álltok a játékra!

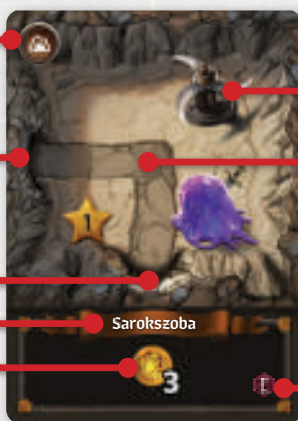
Kamrakártya

Kamra típusa
(pl. barlang)

Ajtó

Kamra neve

Arany



Kellék
(pl. csapda)

Útvonal

**Ikon az egyszemélyes
játékhoz**
(lásd a 12. oldalon)

Terurajzkártya

Szükséges kamratípus
(pl. kőkamra)

Tervrajz pontozása



Bejárat

Szükséges kellék
(pl. kincsesláda)

Kijárat

Alapfogalmak

Kamra: A kamrakártya felső része, amelyen a kazamata egyik terme, és benne legfeljebb 4 kellékhely látható.

Csoport: Azonos típusú (barlang vagy kő) élszomszédos kamrák együttese.

- A csoportok tetszőleges számú kamrából állhatnak (akár egyetlen kamrából is).
- Az egymással szomszédos azonos típusú kamrákat nem oszthatod szét több önálló csoportra.
- A csoportoknál az útvonalak és a titkos átjárók nem számítanak, csak a kamrák típusa.

Kellék: A kamrakártyákon és a piacjelzőkön látható ikonok (kivéve a titkosátjáró-jelölőket). A kellékek négy különböző típusba sorolhatók: szörnyek, csapdák, hírnévcillagok és kincsesládák.

Útvonal: Egy útvonal két vagy több olyan szomszédos kamra között halad, amelyek közös oldalán egy-egy ajtó látható, vagy amelyek közös oldalára helyeztetél egy titkosátjáró-jelölőt. A kamrakártya elhelyezésekor az útvonalnak nem kell kapcsolódnia a kazamata bejáratához vagy kijáratához.

Önálló útvonal: Egy olyan útvonal, amelyen figyelmen kívül kell hagyni a mellékágakat és az elágazásokat.

A játék menete

A játék négy éven (fordulón) keresztül zajlik. Minden évben négy kamrakártyát helyeztek le a kazamaták egyetlen sorába. A játék végére mindannyian egy 16 kamrából álló 4x4-es elrendezésű kazamatát fogtok megépíteni.

Minden év három fázisból áll: **építés**, **fejlesztés** és **takarítás**.

I. ÉPÍTÉSFÁZIS

Az építésfázis négy körből áll. Minden körben:

1. Mindannyian egyszerre válasszatok ki egy-egy kamrakártyát a kezetekből, és képpel felfelé tegyétek a kazamatákba. (Lásd Kamrakártyák lehelyezése alább.)

 Ha ketten játszatok, ezután dobjatok el egy-egy kamrakártyát a kezetekből.

2. A megmaradt kártyáitokat adjátok át az aktuális évnek megfelelően a tőletek balra vagy jobbra ülő játékosnak, az alábbi táblázat szerint.

1. év	2. év	3. év	4. év
Balra ↺	Jobbra ↻	Balra ↺	Jobbra ↻

 Ha ketten játszatok, húzzatok egy-egy új kamrakártyát a pakliból, és vegyétek a kezetekbe.

3. Ismételjétek az 1. és 2. lépéseket mindaddig, amíg minden játékos le nem helyezett 4 kártyát a kazamatájába, egy teljes sort kitöltve.
4. Végül dobjátok el a kezetekben maradt kártyát.

Választható játékváltozat: Játshattok úgy, hogy az 1. lépésben a kamrakártyáitokat képpel lefelé helyezitek le. Amint minden játékos lehelyezte a kamrakártyáját, egyszerre fedjétek fel azokat.

Kamrakártyák lehelyezése

- Egy adott évben a kamrakártyákat **egy sorba** kell lehelyeztetek, de a soron belül **tetszőleges sorrendben**.
 - Az 1. évben a kamrakártyákat közvetlenül a kazamatakeret alatti mezők egyikére helyeztétek le.
 - A 2.–4. években úgy helyeztétek le a kamrakártyákat, hogy lefedjék a felettük lévő sor kártyájának alsó részét.



- Egy lehelyezett kamrakártyát később már **nem lehet elmozdítani**.
- A kamrakártyákon látható ajtóknak **nem kell érintkezniük** a szomszédos kamrák ajtóival vagy a kazamatakeret kapujelölőjével.

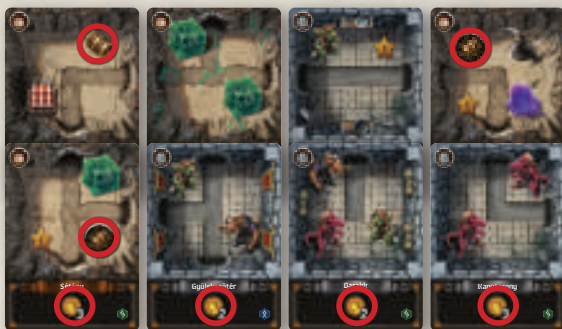
II. FEJLESZTÉSFÁZIS

A fejlesztésfázis két lépésből áll: **aranyszámlálás** és **a piac meglátogatása**.

1. LÉPÉS: ARANYSZÁMLÁLÁS

Egyszerre számoljátok össze az aktuális évben gyűjtött aranyaitokat.

- Adjátok össze a kazamatáitok aktuális sorába lehelyezett kamrakártyák alsó részén látható aranyak számát.
- Adjátok hozzá egy aranyat a kazamatáitok kamráiban lévő minden **kincsesláda** után.



Példa: Ez a játékos 13 aranyat kap: 10-et (3+2+2+3) a kamrakártyákért és 3-at a kincsesládákért.

! Az 1. évben ne feledjétek, hogy néhány játékos már az előkészületek során is kapott aranyat.

Mozgassátok az **aranyzávon** lévő játékosjelölőket az aranyaitok számának megfelelő mezőre. Ha valakinek több, mint 30 aranya van, tegye a jelölőjét a 30-as mezőre.

Ezután a **prioritássávon** lévő játékosjelölőket tegyék a sáv alatti területre, a sorrendet megtartva.

Döntetlen feloldása

Ha több játékosnak is ugyanannyi aranya van és nekik van a legtöbb, vagy egy célkártya pontozási feltételénél döntetlen áll fenn, az érintettek közül a magasabb prioritással rendelkező játékos (akinek a játékosjelölője van közelebb a sáv bal széléhez) nyeri a döntetlent.



2. LÉPÉS: A PIAC MEGLÁTOGATÁSA

Felváltva vásárolhattok piacjelzőket, vagy passzolhattok, hogy kihíváskártyákat szerezzetek. Mindig az a játékos kezd, akinek a legtöbb aranya van.

- A Jelzők vásárlása:** Válaszd ki az egyik piackártya alsó vagy felső részén lévő összes piacjelzőt. A játékosjelölődöt mozgatva csökkentsd az aranyaid számát az aranyzávon, az elvett piacjelzők költsége alapján. A megvásárolt jelzőket azonnal tedd le a kazamatád tetszőleges kamráiba. Ezután újra nézzétek meg, hogy kinek van a legtöbb aranya, és ez a játékos lesz a következő, aki meglátogathatja a piacot.

Példa: A kék játékos megveszi a nyálkát és a zselékockát, és 5-tel csökkenti az aranyai számát az aranyzávon, majd a jelzőket a kazamatájába teszi. Ezután a piros játékos következik, mivel most már neki van a legtöbb aranya.



B Passzolás: Ha nem tudsz vagy nem szeretnél jelzőket vásárolni, akkor passzolnod kell. Amikor passzolsz, hajtsd végre az alábbi lépéseket:

1. Mozgasd a játékosjelölődet az aranyásvon a 0-ra.

A megmaradt aranyat nem viheted át a következő évre.

2. Válassz egyet a felfedett kihíváskártyák közül, és tedd a kazamatád mellé.

3. A prioritássáv alatt lévő játékosjelölődet tedd a prioritássáv bal szélső üres mezőjére. Ez határozza meg a prioritási sorrendet a következő évre (vagy a végső pontozáshoz).



Ismételjétek a piac meglátogatása lépést mindaddig, amíg az összes játékos nem passzolt. Mindig az a játékos látogatja meg a piacot, aki a legtöbb arannyal rendelkezik. Így előfordulhat, hogy egy játékos egymás után **többször is sorra kerül**, mielőtt egy másik játékos jelzőket vásárolhatna vagy passzolhatna.

! A 4. évben a passzolás után már **nem** választhattok kihíváskártyákat.

Piacjelzők lehelyezése

KELLÉKEK

- Minden kamrában legfeljebb négy **kellék** lehet. A kellékek közé tartoznak a szörnyek, a csapdák, a hírnévcillagok és a kincsesládák, amelyek a piacjelzőkön és a kamrakártyákon is megtalálhatók. Egy kamrában ugyanabból a kellékből több is lehet.
- A kellékeket ábrázoló piacjelzőket a kamra négy központi kellékhelyének egyikére kell helyezni. A piacjelzőket **nem helyezheted le** olyan kamrába, amiben már négy kellék van, és nem **takarhatsz le** más kellékeket.

TITKOS ÁTJÁRÓK

- A titkosátjáró-jelölők **nem kellékek**, ezért azokat **nem** helyezheted le a kamrák négy központi kellékhelyre. A titkos átjárót ehelyett tedd az egyik kamra egy tetszőleges oldalához (akár úgy is, hogy nincs ott szomszédos kamra).
- A titkos átjárók **útvonalat** hoznak létre két kamra között. Egy olyan kamra, aminek az alsó oldalára helyezel le titkos átjárót, a következő évben útvonalat nyit a közvetlenül alá kerülő kamrába.



Perzselő átjáró



III. TAKARÍTÁSFÁZIS

A 4. évben hagyjátok ki a takarításfázist, és folytassátok a végső pontozással (lásd a 10. oldalon).

A takarításfázisban felkészültök a következő évre. Ehhez hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

- Dobjátok el a piackártyákon megmaradt piacjelzőket.
- Dobjátok el a képpel felfelé lévő piackártyákat, és fedjete fel a helyükre új kártyákat a piackupakliból.
- Tegyetek egy-egy véletlenszerű piacjelzőt a piackártyák minden mezőjére képpel felfelé, a mező formájának megfelelő kupacokból.
- Dobjátok el azt a kihíváskártyát, amelyiket senki nem választott ki. Az 1. és 2. évben fedjete fel a játékosok számánál 1-gyel több új kihíváskártyát. A 3. év végén már ne fedjete fel új kihíváskártyákat, mivel a 4. évben már nem fogtok kihíváskártyákat választani.
- Osszatok minden játékosnak öt kártyát a kamrapakliból.

Folytassátok a játékot a következő év építésfáziséval.

Végső pontozás

A 4. év végén helyezték le a második kapujelölőket a kazamata kijáratához, a tervrajzkártyáján látható helyre.

Ezután a pontozótömb segítségével összegezték az alábbi hat kategóriában szerzett hírnévpontjaitokat.

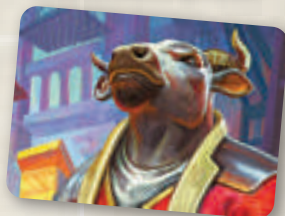
VÉGSŐ PRIORITÁS

A végső prioritás azt mutatja meg, hogy mennyi arannyal rendelkeztek, amikor a 4. év fejlesztésfázisában passzoltatok. A sáv első helyén álló játékos 9 hírnévpontot, a második 6 hírnévpontot, a harmadik pedig 3 hírnévpontot kap.



CÉLKÁRTYA

Hasonlítsátok össze a kazamatáitokat, hogy eldöntsétek, ki szerezte meg az első, a második és a harmadik helyet a célkártyán látható pontozási feltételeknek megfelelően. Az első helyezett 15 hírnévpontot, a második 9 hírnévpontot, a harmadik pedig 5 hírnévpontot kap.



Ha egy célkártyán „legtöbb” szerepel, **csak akkor** kaphattok hírnévpontot, ha legalább egy ilyen kellékkal rendelkeztek. Ha egy célkártyán „legkevesebb” szerepel, **akkor** is kaphattok hírnévpontot, ha egyetlen ilyen kellék sincs.

A döntetlent a magasabb prioritású játékos nyeri.

KIHÍVÁSKÁRTYÁK

Minden játékos pontozza le mindhárom kihíváskártyáját. A kártyák pontozási feltételei alapján kaptok hírnévpontokat.



KAMRÁK HÍRNÉVPONTJAI

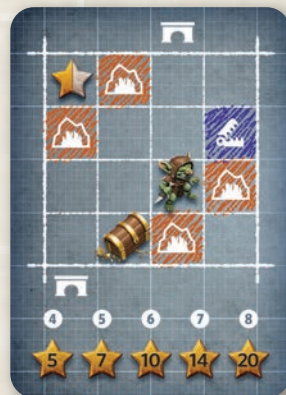
Számoljátok össze a kazamatáitokban látható hírnévcillagok összértékét. Ennyi hírnévpontot kaptok (vagy veszítetek).



TERVRAJZ

Hasonlítsátok össze a kazamatáitokat a tervrajzkártyáttal. Az alapján kaptok hírnévpontokat, hogy a tervrajzkártyákon látható nyolc feltétel közül hányat sikerült teljesítenetek. A feltételek teljesítéséhez a tervrajzon jelölt kamráknak a megfelelő kamratípushoz kell tartozniuk, vagy rendelkezniük kell a megfelelő kellékkal. A szerorzhető hírnévpontok a kártya alján láthatók.

Példa: Klári 11. oldalon látható kazamatája a tervrajz nyolc feltétele közül ötöt teljesített. A négy barlangkamra közül hármat, a csapdát a második sorban (bármilyen típusú csapdával teljesíthető) és a kincsesládát az alsó sorban. Az öt feltétel teljesítéséért 7 hírnévpontot kap.



 Két játékos esetén a végső prioritás és a célkártya pontozásakor nem jár hírnévpont a harmadik helyért.

KAZAMATA-ÚTVONALAK

Vizsgáljátok meg a kazamatáitokban lévő útvonalakat. Hírnévpontokat kaptok azokért az útvonalakért, amelyek kapcsolódnak a kazamata bejáratához **vagy** a kijáratához. A bejárat és a kijárat csatlakoztatásához a mellette lévő kamrakártya kapujelölővel szomszédos oldalán lennie kell egy ajtónak (vagy egy titkosátjáró-jelölőnek).

- 1 hírnévpontot kaptok minden olyan kamráért, ami csatlakozik egy útvonalon a kazamata bejáratához.
- 1 hírnévpontot kaptok minden olyan kamráért, ami csatlakozik egy útvonalon a kazamata kijáratához.

Ebből következik, hogy minden olyan kamráért, ami a kazamata bejáratához és kijáratához is kapcsolódik, 2 hírnévpontot kaptok.

! A kazamata-útvonalak pontozásakor a mellékágak és az elágazások is számítanak.



Példa: Klári 8 hírnévpontot kap a bejáratához kapcsolódó kamrákért (zöld útvonal), és 6 hírnévpontot kap a kijáratához kapcsolódó kamrákért (piros útvonal). Így összesen 14 hírnévpontot kap.

A legtöbb hírnévponttal rendelkező játékos megkapja a mesterépítész címet! Döntetlen esetén a magasabb prioritással rendelkező játékos győz.

Egyszemélyes játékváltozat

Amalia királynő elküldte legmegbízhatóbb tanácsadóját, Jaelt, hogy letesztelje Hortgully mester diákjait. Olyan tehetséges építészeket keres, akik segítenek megtervezni a főváros, Sabek védelmének megerősítését.

Ebben a játékváltozatban Jaellel versenyzel, hogy bebizonyítsd a királynő tanácsadójának, milyen tehetséges építész vagy.



i Jael kamrakártyákat és piacjelzőket gyűjt a játék során, de nem kap tervrajzkártyát és kihíváskártyát, továbbá nem épít kazamatát sem.

Az egyszemélyes játék a kétfős játék szabályai szerint zajlik, a következő változtatásokkal:

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK – VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN

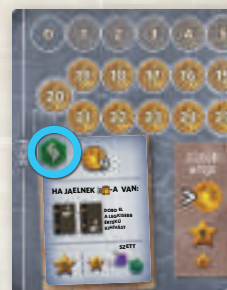
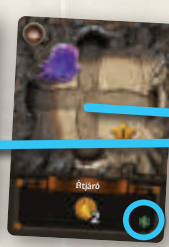
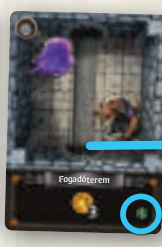
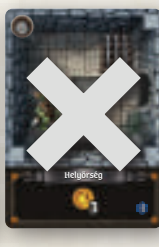
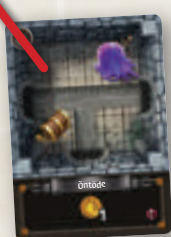
1. A játéktábla 1 játékosra vonatkozó oldalát (i) használd.
2. Az egyszemélyes játékban nincs prioritássáv. Az egyik játékosjelölődet tedd vissza a dobozba.
3. Az egyszemélyes játékhoz kilenc Jael-kártya tartozik. Keresd ki a három legendás Jael-kártyát (👑 ikon van a jobb felső sarokban), és ezeket tedd vissza a dobozba.
4. A megmaradt hat alap Jael-kártyából alkoss egy paklit, és azt tedd képpel lefelé az asztalra.
Legendás játékváltozat: Ha nagyobb kihívást szeretnél, cseréld le a három 🍀 ikonnal jelölt Jael-kártyát a három 👑 ikonnal jelölt Jael-kártyára.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉK – VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN

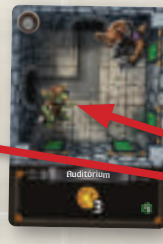
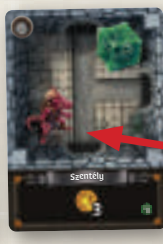
I. Építésfázis

1. Fedd fel a Jael-pakli legfelső kártyáját, és helyezd a játéktáblán a kijelölt helyre, vagy a korábban már felfedett Jael-kártyák tetejére.
2. Helyezz le egy kamrakártyát a kezedből a kazamatádba.
3. Válassz egy kártyát a kezedből, amelyet megtartasz a következő körre.
4. A kezekben maradt kamrakártyák közül azokat, amelyeknek a jobb alsó sarkában látható ,  vagy  ikon megegyezik a Jael-kártyán látható ikonnal, tedd Jael pontozópaklijába. Jael ezeket a kártyákat a játék végén fogja lepontozni. Ezután dobd el a megmaradt kártyáidat.
5. Húzz egy kamrakártyát a kazamatád aktuális sorának minden üres helye után.
6. Ismételd a fenti 2.–5. lépéseket mindaddig, amíg le nem helyeztél négy kártyát a kazamatádba.



Példa: Az adott év első körében öt kártya van Kálmán kezében. Egy kártyát képpel lefelé lehelyez a kazamatájába, egyet megtart a következő körre, a többi pedig összehasonlítja Jael aktuális kártyájával. Jael kártyáján egy  ikon látható. A három kártya közül kettőn látható ez az ikon, ezért Kálmán ezeket a kártyákat hozzáadja Jael pontozópaklijához. A megmaradt kártyán  ikon látható, így azt eldobja.

Kálmán kezében csak a korábban megtartott kártya marad. Kálmán ezután három kártyát húz a kamrapakliból, mivel a kazamata aktuális sorában még három üres hely van. Így a második körben összesen négy kártya lesz a kezében.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉK – VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN (FOLYT.)

II. Fejlesztésfázis

Add össze az aranyaid számát ugyanúgy, mint a többjátékos változatban, és helyezd a játékosjelölődet az aransáv megfelelő mezőjére.



ARANY ÖSSZEHASONLÍTÁSA

Hasonlítsd össze az aranyaid számát a felfedett Jael-kártyán látható aranyak számával.

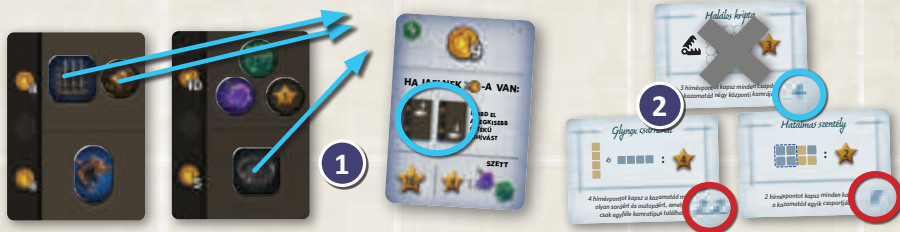
HA NEKED VAN TÖBB ARANYAD:

Látogasd meg a piacot, hogy jelzőket vásárolj vagy passzolj.

- Ha **vásárolsz**, mozgasd a játékosjelölődet az aransávon, és helyezd le a vásárolt jelzőket a kazamatádba. **Ezután térj vissza a fenti ARANY ÖSSZEHASONLÍTÁSA lépéshez.**
- Ha **passzolsz**, lásd alább.

HA UGYANANNYI VAGY KEVESEBB ARANYAD VAN:

- 1 Gyűjtsd össze az aktuális Jael-kártyán lévő ikonoknak megfelelő piackártyákon lévő jelzőket, és tedd azokat Jael pontozási területére.
- 2 Dobd el a legalacsonyabb értékű felfedett kihívaskártyát.
- 3 Látogasd meg a piacot, hogy jelzőket vásárolj vagy passzolj.
 - Ha **jelzőket vásárolsz**, mozgasd a játékosjelölődet az aransávon, és helyezd le a vásárolt jelzőket a kazamatádba. **Addig vásárolhatsz jelzőket, ameddig csak tudsz, vagy úgy nem döntesz, hogy passzolsz.**
 - Ha **passzolsz**, lásd alább.



HA PASSZOLSZ

1.–3. ÉV

- A játékosjelölődet mozgasd az aransávon a 0-ra.
- Válassz egy felfedett kihívaskártyát.
- Jael begyűjti az **összes megmaradt piacjelzőt** a piackártyákról.
- Folytasd a takarításfázissal.

4. ÉV

- **Ne** mozgasd az játékosjelölődet az aransávon a 0-ra.
- Fordítsd meg a jelölődet, jelezve, hogy passzoltál.
- **Ne** válassz kihívaskártyát.
- Jael begyűjti **az összes megmaradt piacjelzőt** a piackártyákról.
- Folytasd a végső pontozással.

i Jael aranyainak száma **nem** változik, amikor piacjelzőket gyűjt be. Az aranyai arra szolgálnak, hogy meghatározd, mikor gyűjt piacjelzőket, és mennyi hírnévpontot kap a végső pontozáskor.

i Jael a játék során kincsesláda piacjelzőket, és kincsesládákat tartalmazó kamrakártyákat is szerezhetsz, ezek viszont **nem** számítanak az aranyai számának meghatározásakor.

III. Takarításfázis

A takarításfázist ugyanúgy kell végrehajtandod, mint a többjátékos változatban.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK – VÉGSŐ PONTOZÁS

Az egyszemélyes játékban a pontozás ugyanúgy történik, mint többjátékos változatban, kivéve a végső prioritást, amit a végső aranyak számának pontozása vált le. A pontszámításhoz a játéktábla egyszemélyes oldalát használd.

Jael pontszámát az alábbiak szerint számold ki:

- **Végső aranyak száma:** Hasonlítsd össze az aransávon lévő jelölőd helyzetét Jael 4. évre vonatkozó kártyáján látható aranyak számával. Ha Jaelnek ugyanannyi vagy több aranya van, mint neked, 9 hírnévpontot kap, te pedig 6-ot. Ha neked van több aranyad, te kapsz 9 hírnévpontot, Jael pedig 6-ot.
- **Célkártya:** Hasonlítsd össze a kazamatádat Jael összegyűjtött kamrakártyáival és piacjelzőivel, hogy meghatározd, melyikőtök végzett az első és második helyen a célkártya pontozási feltételei alapján. Az első helyezett 15 hírnévpontot, a második pedig 9-et kap. Döntetlen esetén Jael az első helyezett.
- **Jael-kártyák:** Jael minden kártyája után **alap hírnévpontot**, továbbá **feltételekhez kötött hírnévpontot** kap.
- **Kamra hírneve:** Számold össze a Jael kamrakártyáin és piacjelzőin lévő hírnévcillagok összértékét. Jael ennyi hírnévpontot kap (vagy veszít).

Ha több hírnévpontot szereztél mint Jael, lenyűgözted a királynő tanácsadóját, és te leszel Sabek új mesterépítésze!

1 Jael pontszámát az alábbiak szerint számold ki:

2 Goblin törzs

A te kazamatában legyen a legtöbb goblin.
(15/9/5)

3 HA JAELEK 10-A VAN:

DÖRD EL A LEGKISEBB ÉRTÉKŰ KIHÍVÁST

4 HA JAELEK 10-A VAN:

DÖRD EL A LEGKISEBB ÉRTÉKŰ KIHÍVÁST

5 Jael IKONJAI

6	2	0	1	6
7	8	5	1	1

Példa: Jael 132 hírnévpontot szerzett.

- 1) 9 hírnévpont, mert több aranya van, mint a játékosnak (10 és 3);
- 2) 0 hírnévpont a célkártyáért (Jaelnek nincs goblinja);
- 3) 53 hírnévpont az alap hírnévért (14+13+10+16);
- 4) 65 hírnévpont a Jael-kártyákon lévő feltételhez kötött hírnévpontokért (18-at a gnollokért, 4-et a koboldokért, 15-öt a kincsesládákért és 28-at a nyálka és zselékocka párokért);
- 5) 5 hírnévpont a hírnévcillagokért (6–1).



Ikonok



Szörny (általános)
Idetartozik a gnoll,
a goblin, a kobold,
a zselékökca és a nyálka.



Gnoll



Goblin



Kobold



Zselékökca



Nyálka



Csapda (általános)
Idetartozik a medve-,
a penge-, a tűz-, a verem-
és a túskecsapda.



Medve



Penge



Tűz



Verem



Túske



Kincsesláda



Hírnévcillag
(pozitív)



Barlang
(kamratípus)



Titkos átjáró



Hírnévcillag
(negatív)



Kő
(kamratípus)

Készítők

Játéktervező: Jordy Adan

Játékfejlesztők: Breeze Grigas, John Brieger,
Luis Francisco és Keith Matejka

Illusztrátorok: Lucas Ribeiro,
Damien Mammoliti és Diego Sá

Grafikai tervezők: Luis Francisco,
Stephen Kerr és Shy Lev-Ari

Történet: James Ryan

Szerkesztők: Jon Healey és David Niecikowski

Fordító: Banitz István

A magyar kiadás munkatársai:
Bence Domonkos, Horváth Lajos,
Nagy Levente, Vágó I. Dániel

Külön köszönet: mindazoknak, akik segítettek a játék tesztelésében, és megosztották a tapasztalataikat a fejlesztés során: Phil Amylon, Kevin Barron, Paul Berkbigler, Scott Bogen, Ryan Boulder, Sarah Capybara, William Clos, Steven Dast, Kirk Dennison, Chris Domes, Michael Dunsmore, Steve Ehrensperger, Michael Epstein, John Galloway, Emily Hancock, Brian Hausrath, Jordan Johnson, Chris Kau, Nick Kitts, Renato Martins, Claire Matejka, Roger Meloche, Mike Mihealsick, Zach Molchany, Luke Muench, Josh Norris, Dan Radley, Joy Rodowicz, Jessica Shrestha, Carl Sommer, Jess Souder, John Velgus és még sokan mások.