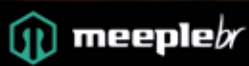


PAPÍR- KAZAMATÁK



-  1-8
-  10+
-  30'

JÁTÉKSZABÁLY

A **Papírkazamatákban** minden játékos egy-egy klasszikus fantasy csapatot irányít abban a reményben, hogy velük hatalomra és dicsőségre tegyen szert. Hogy veszélyes küldetésüket elvégezzék, minden kalandjuk egy szörnyekkel és csapdákkal teli kazamatába vezet. Nyolc fordulón keresztül nyílik majd lehetőségük fejleszteni a képességeiket, megküzdeniük rémséges ellenségekkel és sötét csatlósaikkal, miközben igyekeznek minél értékesebb kincsekre szert tenni.

A játék végén minden hőscsapat visszatér a maga falujába, hogy ott elmondja történetét a helyi ivóban. A győztes az a játékos lesz, akinek a csapata a legámulatbaejtőbb kalandot átélve a legtöbb dicsőségpontot zsebelte be.

TARTOZÉKOK



6 dobókocka
(3 fehér és 3 fekete)



12 kazamatakártya



12 ellenségkártya



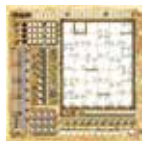
16 küldeteskártya



16 képességekártya



16 feladatártya



100 játékoslap

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Minden játékosnak adjatok egy **játékoslapot** és egy tollat vagy ceruzát. Erre a lapra rajzolni fogtok a játék során.

2. Keverjétek meg a **kazamatákártyákat**, majd fedjétek fel közülük egyet. Ezen látható annak a **kazamatának** az alaprajza, amibe hamarosan leereszkedtek. A **kazamatákártya** alapján mindenki a saját lapján jelölje meg bekarikázott 1-es 2-es és 3-assal, mely **termekben** rejtőzik a 3 **ellenség**, majd rajzolja be az extra falakat, figyelve azok formájára és helyzetére. Ezután tegyék jól látható helyre a **kazamatákártya** hátulján megjelölt 3 **ellenségkártyát**.

*Minden játékos ugyanazt a **kazamatát** rajzolja. Noha mindenki külön-külön fogja majd bejárni a magáét, néhány akció hatással lesz a többi játékosra is.*

3. Tegyék a 6 **dobókockát** az ellenségek mellé.

4. Húzzatok 3 **küldeteskártyát** a megkevert pakliból, és ezeket is tegyék képpel felfelé, az **ellenségkártyák** mellé.

*Javasoljuk, hogy az első játékban még ne használjátok **küldeteskártyákat**.*

5. Keverjétek meg a **képesség-**, valamint a **feladatártyákat**, majd osszatok 2-2-t minden játékosnak. A játékosok ezek közül válasszanak 1-1-et, amit megtartanak, a többit dobják el.

6. Mindenféle megmaradt kártyát (ami nem lett kiosztva vagy el lett dobva) tegyék vissza a dobozba.

7. Minden játékos satírozzon be két mezőt (**képzési stílus**) a hőseik ikonja mellett, az alapján, amit a **feladatártyáikon** látnak. Ezek az ikonok a **játékoslap** bal felső sarkában láthatók.



2



3



2



5



4



1



7



A JÁTÉKOSLAP RÉSZEI

Hőstípusok és szintlépés (7. o.)

Ez egy kaland.

Ez egy forduló.

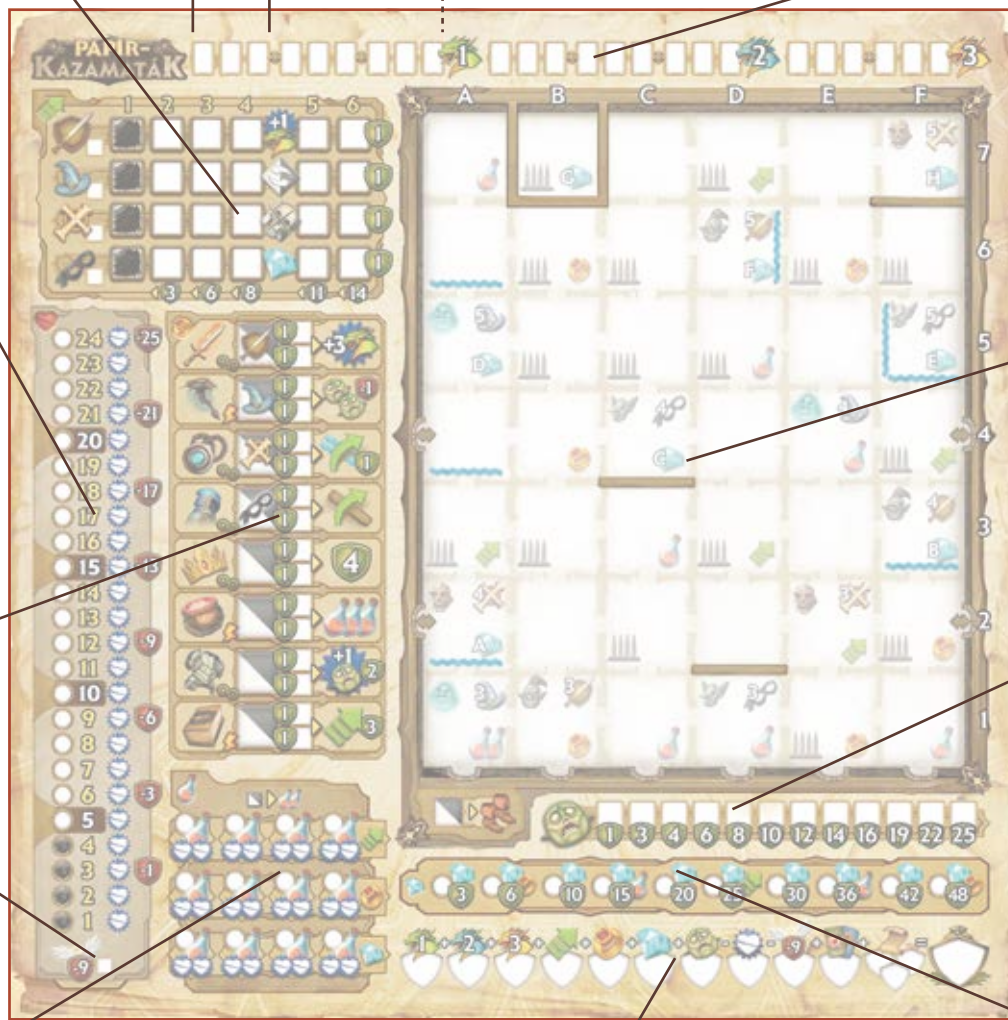
Fordulósáv, amin jelölve vannak az ellenségekkel való harcok, minden kaland végén (11. o.)

Életerősáv és sérüléssáv (6. o.)

Varázstárgyak (felszerelés) (8., 15. o.)

Négyzet az esetleges feltámadás jelölésére (6. o.)

Megszerzett és elfogyasztott főzetek (9. o.)



A kazamata.


Legyőzött csatlósok sávja (10. o.)

Összegyűjtött ékkövek sávja (11. o.)

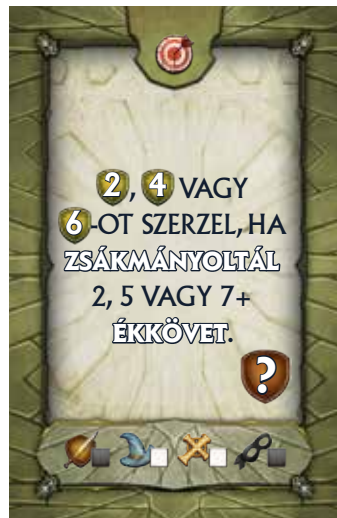
Dicsőéppontokat számláló sáv.
Dicsőséget a játék közben (11. o.)
és végén lehet szerezni (14. o.)




KÜLDETÉSKÁRTYÁK

Minden játékkal három  **küldeteskártya** lesz látható. Ezek közös feladatokat határoznak meg az összes játékos számára. A teljesítés feltételei a kártyán olvashatók.

Minden forduló végén a játékos, aki egy küldetés feltételeit teljesítette, ezt bejelentheti a többieknek. Feljegyezi az így szerzett pontokat a játékoslapjára, majd eldobja ezt a kártyát. A többi játékos számára ez a küldetés már nem lesz teljesíthető a későbbi fordulók folyamán. Ha azonban ugyanabban a fordulóban több játékos is teljesíti a feltételeket, a küldetésért járó pontokat mindannyian megkapják.




FELADATKÁRTYÁK

Minden játékos rendelkezik egy  **feladatkártyával**. Ez a kártya egy egyedi feladatot határoz meg, amit a játékos majd részben vagy egészben teljesíthet (vagy figyelmen kívül is hagyhatja a rajta lévő pontokkal együtt). Ha a játék végére a feladatot teljesítette, pontokat szerez.

Emellett a feladatkártyák határozzák meg a játékos hőseinek képzési stílusát (kockaszín). Ezt az információt a játék előkészítése során fel kell vezetni a játékoslapra.



KÉPESSÉGKÁRTYÁK

Minden játékos rendelkezik egy  **képességekártyával**. Ez a kártya egyedi előnyt garantál a játékos számára. Háromféle képesség létezik: olyan, amelyik az első forduló előtt hajtható végre, az előkészítés közben; olyan, amelynek feltételei vannak, és ezen feltételek teljesülésekor hajtható végre, és olyan, amely fordulónként egyszer használható. Emellett néhány képességekártya dicsőségpontot is ad – vagy vesz el – a játék végén.

A képességekártyák részletes leírása megtalálható a játékszabály 16. oldalán.

A DOBÓKOCKÁK

A **dobókockákon** különböző szimbólumok láthatók, amiket arra használtak majd, hogy az egyes mezőket kitöltsétek a **játékoslapotokon**. **Szinteket** léphettek, különböző felszereléseket szerezhettek és a **kazamatában** barangolhattok velük.

A következő hét szimbólumot láthatjátok rajtuk: **kard** és **pajzs** (harcos), **kalap** (varázsló), **kereszt** (pap), **álarc** (zsvány), **lóhere** (dzsóker, csak fehér kockán), **három csizma** (tripla mozgás, csak fekete kockán) és **koponya**.

Minden szimbólum mellett (a koponyát kivéve) láthattok egy apró számot. Ez alapján meghatározható, melyik kockát választotta egy játékos egy adott körben.

Minden egyes dobott **koponya** szimbólum után az összes játékos egy-egy sérülést szenved el. Ráadásul ezeket a kockákat a játékosok fel sem tudják használni a forduló során.

A **lóhere** szimbólum **dzsóker**, bármilyen színű kocka bármely oldalaként használható, kivéve a **három csizmát** és a **koponyát**.

A **három csizma** szimbólumot csak a kazamatában való **mozgáshoz** tudjátok felhasználni. Három mozgáspontot ad.



A JÁTÉK MENETE

A játék 8 fordulón keresztül tart, és három kalandra van osztva (az első és a második három, a harmadik két fordulóból áll). Minden kaland végén (tehát a harmadik, hatodik, és nyolcadik forduló után közvetlenül), a játékosok megküzdenek egy ellenséggel, azon versengve, ki tud több **sérülést** okozni és így több **dicsőségpontot** szerezni.

A játék a harmadik kaland végén (nyolcadik forduló), a harmadik ellenséggel vívott harc után ér véget. Ekkor a játékosok összeszámolják a dicsőségpontjaikat, és győztest hirdetnek.

Minden forduló két fázisból áll:

1. Dobás a kockákkal;
2. Kockák kiválasztása

1. DOBÁS A KOCKÁKKAL

Az egyik játékos (bárki) dob a hat **kockával**, ezekből közös készletet hozva létre, amit minden játékos használ majd a továbbiakban.

Ha három vagy több **koponyát** vagy három vagy több **lóherét** dobott, újra kell dobni az összes kockával, egészen addig, amíg ez meg nem változik.

SÉRÜLÉS

Van néhány esemény, aminek hatására a játékosok **sérülnek**. Ilyen a csapdák működésbe hozása, a **harc ellenségekkel** és **csatlósaikkal**, vagy az, ha **koponyát** dobnak a forduló elején.

Amikor egy játékos **sérül**, be kell satíroznia a legelső elérhető szívet a **sérüléssávján**, ami a **lapja** bal oldalán található. Ha azonban rendelkezik **főzetekkel** (8. o.), akkor ehelyett besatírozhat egy-egy szívet a főzetek területén a sérüléssáv helyett.

Az **életerősáv** a játékos összes **hőse** által elért **szintek** összege, ezért minden alkalommal, amikor egy hős **szintet lép**, egy karikát itt is be kell satírozni. Ha a játékos **sérüléseinek** száma bármikor a játék során meghaladja az életerejének szintjét, a játékos dicsőségpontokat veszít (ld. **Feltámadás**)

A **sérüléssávon** látható, hogy a játékos a sérülései miatt mennyi **dicsőségpontot** veszít a játék végén.

FELTÁMADÁS

Ha egy játékos **sérüléseinek** száma meghaladja az **életerejének** szintjét, nem esik ki a játékból. Ehelyett be kell, hogy satírozza a sávok alatt látható feltámadás szimbólum melletti négyzetet, jelezvén, hogy **feltámadt**. Innentől a játékot úgy folytatja, mintha mi sem történt volna, csak a végén lesz **9 dicsőségponttal** szegényebb.

A **feltámadást** követően a **sérüléseinek** száma már bármikor meghaladhatja az **életerejének szintjét**. Azt azért ne feledjétek, hogy az összes elszenvedett sérülés alapján a játék végén jár majd még pontlevonás (ezt láthatjátok a sérüléssáv mellett feltüntetve).

2. KOCKÁK KIVÁLASZTÁSA

Először is minden egyes, a közös készletben látható **koponya** után minden játékos **sérül** egyet (ld. Sérülés 6. o.). Ezeket a kockákat ebben a fordulóban már nem fogjátok használni. Ezután minden játékos egyszerre cselekszik. Egyszerre választanak **hármat** az elérhető **kockák** közül, és bármilyen sorrendben felhasználják őket.

A közös készletben található kockákat senki sem sajátítja ki, vagyis ugyanazt a kockát egyszerre többen is választhatják.

Ugyanakkor ugyanaz a játékos egy kockát csak egyszer használhat egy adott körben. Viszont ugyanazt a szimbólumot többször is használhatja, feltéve, hogy az több kockán is látható.

Mielőtt a kockát felhasználná, a játékos először feljegyzi a kocka számát a **fordulósávon** (a játékoslap felső részén, a szám pedig a kockaoldalra van nyomtatva).

A szimbólumok felhasználásával az egyes **akcióterületeken** (sötét keretes részek) tudtok majd különböző mezőket besatírozni, illetve **mozogni** a kazamatában (ld. Mozgás 9. o.).

AKCIÓK

A **játékoslapon** a következő három akcióterület található: **szintek**, **felszerelés** és **főzetek**.

1. SZINTLÉPÉS

Ez a terület mutatja a hőseiteket. Itt jelölitek az egyes hősök szintjét a játék során. Minden csapatot négy hős alkot: egy **harcos**, egy **varázsló**, egy **pap** és egy **zsivány**.

A **szintlépés** akcióval a játékos kiválaszt egy kockát, amivel az ahhoz tartozó **hősének** szintjét növeli.

Ehhez szükséges, hogy a **kockán** látható szimbólum az adott hős szimbólumával azonos legyen, a kocka színe pedig megfeleljen a hős **képzési stílusának** (**fekete** vagy **fehér**). A játékos ilyenkor besatírozza a következő üres négyzetet a hős sorában, így növelve eggyel csapata **harci erejét**, majd eggyel növeli a csapat életerejét is az **életerősávon** (besatíroz egy karikát).

A szintek területének felső részén számok láthatók 1–6-ig, ezek jelzik az egyes hősök aktuális szintjét. A csapat életpontjainak száma megegyezik a hősök szintjeinek összegével. A hősök szintje egyébként főként az **ellenségekkel** és a **csatlósokkal** folytatott harcokban számít majd.

Ebben a példában a játékos úgy dönt, a **harcosát 2. szintre** lépteti. Kiválaszt egy **fekete kockát**, amin a **kard** és **pajzs** szimbólum látható, majd besatírozza az első elérhető fehér négyzetet a harcossorában. Ez növeli a csapat **harci erejét** valamint az **életpontjaik számát** is (a kezdeti 4-ről 5-re), amit jelöl az **életerősávon** (besatíroz egy karikát).



Minden hős **1. szinten** kezd (minden 1. szintű négyzet már be van satírozva a **játékoslapon**). Tehát a csapat **harc ereje** és **életereje** (ez is be van satírozva) a játék kezdetén **4.**

Minden alkalommal, amikor egy hős eléri a **4. szintet**, a játékos egy különleges, az adott hőshöz tartozó képességgel gazdagodik:

Harcos: A játékos +1 bónuszt kap a csapat **harc erejéhez**, amikor **ellenséggel** harcol.

Varázló: A játékos a **fekete kockákat** úgy használhatja, mint ha **fehérek** lennének és fordítva.

Pap: A játékos nem **sérül** a forduló elején dobott **koponyák** miatt.

Zsivány: A játékos azonnal **zsákmányol** egy **ékkövet** (9. o.).

A játék végén ez a terület **dicsőségpontokat** hoz a játékosnak, a legalacsonyabb **szintű** hőse után. Minden egyes szint oszlopa alatt látható egy pajzs, rajta a dicsőségpontok számával, amit a játékos akkor szerez, ha a legalacsonyabb szintű hőse eléri ezt a szintet. Ezen kívül minden, 6. szintet elért hős további egy dicsőségpontot ad.

Példa: Ha a játék végén a játékos **legalacsonyabb szintű hőse** 3. szintű, akkor 6 pontot szerez.

2. VARÁZSTÁRGYAK KÉSZÍTÉSE

Ha ezt az **akciót** hajtja végre, a játékos választ egy **kockát**, hogy azzal **elkészítse** egy **varázstárgy** egyik felét. A kész varázstárgyak képességekkel bírnak, a játék végén pedig **dicsőségpontot** adnak.



A játék elején minden **hőscsapat** így néz ki. Minden hős **1. szintű**. Ebben a példában ahhoz, hogy a **harcos** vagy a **pap** szintjét növeljük, **fekete** kockára van szükség, a **varázló** és a **zsivány** számára pedig **fehére**.

Ebben a példában láthatjuk, hogy a játékos már elkészítette a **Lángoló kardot** és a **Hősök vértjét**, valamint egy-egy négyzetet besatírozott a **Tapinthatatlanság köpenye** és az **Alkimista üst** mellett. A besatírozott mezőkkel **6 dicsőségpontot** fog szerezni. A Hősök vértje +1 bónusz a hősök szintjéhez a csatlósokkal való harc során, és két további dicsőségpontot ér. A Lángoló kard +3 a csapat harc erejéhez ha ellenség ellen harcolnak. A többi varázstárgy még nem készült el, így semmilyen hatásuk nincs.

Egy varázstárgy elkészítése mindig két részből áll. Egy rész elkészítéséhez a játékos kiválaszt egy, az adott varázstárgy készítése során használható **kockát**, majd besatírozza az egyik részt jelentő **négyzetet** a tárgy mellett. Az első négy tárgy elkészítéséhez meghatározott szimbólummal rendelkező kocka szükséges, a második négyhez bármilyen kocka használható. A kockák színe pedig egyik tárgy esetében sem számít.

Amikor egy varázstárgy **második része** is be lett satírozva, a tárgy elkészült. A játékos megkapja a varázstárgy nyújtotta előnyt, ami kétféle lehet: **azonnali**, ami csak egyszer történik meg, vagy **folyamatos**, ami valamilyen, a játék végéig érvényes előnyt biztosít.



A játék végén minden besatírozott rész egy pontot ér. Néhány tárgy, ha elkészült, dicsőségpontokat, vagy pontveszteséget jelent a játék végén.

❗ A **varázstárgyak** részletes leírása a játékszabály 15. oldalán olvasható.

3. 🧪 FÖZETEK GYÁRTÁSA

Amikor ezt az **akciót** hajtja végre, a játékos kiválaszt egy 🎲 **kockát**, hogy azzal 🧪 **gyógyító főzeteket** készítsen.

Bármely 🎲 **kocka** felhasználható **két főzet** megszerzésére. A játékos besatírozza a következő két üres, főzethez tartozó kört (balról jobbra, fentről lefelé). Amikor egy sor utolsó főzetét megszerzi, a játékos azonnal megkapja a mellette látható bónuszt is.

A 🧪 **gyógyító főzetek** bármilyen sérülést képesek csökkenteni. Vagyis ahelyett, hogy egy szerzett **sérülést** a ❤️ **sérüléssávon** satírozna be a játékos, besatírozhat egy szívet az egyik megszerzett főzete alatt.



A játékos **6 főzettel** rendelkezik. Amint besatírozta az utolsó karikát az első sorban, megszerezte az ezért járó **jutalmat** (egy azonnali **szintlépést**, bármelyik **hőisével**). Már **3 sérülést** elkerült, és van elég főzete, hogy elkerüljön még többet.

Minden egyes főzet **két** 🛡️ **sérülést** képes megakadályozni. Ha a játékos több sérülést szerez, mint amennyit a főzetei alatt be tud satírozni, a maradékot kénytelen a **sérüléssávján** jelölni. A főzetek száma véges, ezért ha egy játékos több főzetet szerezne, mint amennyit jelölni tud, a különbözet elvész.

4. 🧑 MOZGÁS

Amikor ezt az **akciót** hajtja végre, a játékos választ egy 🎲 **kockát**, hogy azzal a **kazamata** termei között 🧑 **mozogjon**, 🐉 **csatlósokkal** és 🦁 **ellenségekkel** harcoljon, 🏰 **csapdákat** hozzon működésbe és elveszett **kincseket** szerezzen.

Minden **kocka** két **mozgáspontot** biztosít, kivéve azt, amin **három csizma** látható (**három mozgáspont**).

A **kazamata** négyzetes termekre van felosztva. A játékos egy **mozgásponttal** egy ilyen teremből egy vele **élszomszédos terembe** léphet át.



Ebben a példában a játékos a **C1-es bejáratnál lép be** a kazamatába, és a **D1-en** fejezi be a mozgást, ahol egy **3. szintű goblinnal** találkozik. A goblin legyőzéséhez szükséges hős a **zsvány**. A játékos csapatában a zsvány csak **2. szintű**, ezért bár a goblint legyőzi, a játékos **1-et sérül**. Ezután megszerzi a **főzetet**.

Első mozgása alkalmával a játékos választhat egyet a kazamata hat bejárata közül, amik a térkép alján láthatók.

Minden mozgáspont elköltésekor egy vonalat kell húzni annak a teremnek a közepétől, ahol a játékos tartózkodik (vagy valamelyik bejáratától), annak a **teremnek** a közepéig, ahová éppen belép. **Nem haladhat át falakon** (ezek egy része a térképre van nyomtatva, más részüket az előkészületek során kell be rajzolni) sem **vízen**.

A térkép szélén elhelyezkedő, 🗡️ szimbólummal jelölt termek lehetővé teszik, hogy a játékos a kazamata egyik széléről a másikra

lépjen át egyetlen lépéssel (pl. az F2-es mezőről az A2-es mezőre).

Amikor új terembe lép be, a játékosnak ellenőriznie kell, történik-e valamilyen esemény. **Minden eseményt** végre kell hajtania, amint belép egy terembe.

Arra is van lehetőség, hogy **újra belépjen** egy terembe, ahol már járt. Ilyenkor az **eseményeket**, a csapdákat kivéve, nem hajtja újra végre (ld. Csapdák aktiválása).

Az események végrehajtásának sorrendje a következő:

1. Harc csatlóssal vagy csapda aktiválása
2. Jutalmak megszerzése: tárgyak, szintlépés, főzetek begyűjtése, ékkövek zsákmányolása

Hogy a kazamatában tett utazások átláthatóbb legyen, minden alkalommal, amikor egy **csatlóssal** harcoltok, húzzátok át egy ✂-szel. Amikor pedig **varázstárgyat**, **szintlépést**, **főzetet** szereztek, vagy **ékkövet** zsákmányoltok, azt karikázzátok be. Rajzoljátok ✂-et minden olyan ékkőre, ami már nem elérhető a kazamatátokban (ld. Ékkövek zsákmányolása).

HARC CSATLÓSOKKAL

Minden alkalommal, amikor a játékos olyan terembe lép, ahol **csatlós** tartózkodik, harcolnia kell vele.

Négyféle csatlós van a játékban: **szellem**, **goblin**, **ork** és **zombi**. Mindegyiknek megvan a maga ellenfele (egy-egy **hőstípus**), ezt a teremben mellettük látható **ikon** jelzi.

Ha a csatlós szintje egyenlő vagy alacsonyabb a vele küzdő **hősével**, a harcot a **hős** sérülés nélkül nyeri meg. Ha azonban a csatlós szintje a nagyobb, a hős, noha győz a harcban, a kettejük közti szintkülönbségnek megfelelő **sérülést** szenved el.

A harcot követően a játékosnak át kell ✂-elnie a csatlóst, és be kell satíroznia a következő üres négyzetet a legyőzött csatlósok sávján.

CSAPDÁK AKTIVÁLÁSA

Minden alkalommal, amikor a játékos olyan terembe lép be, ahol **csapda** található (akkor is, ha nem először lép ide), **sérül** egyet.



FŐZETEK ÉS MÁS JUTALMAK SZERZÉSE


Néhány **termen** **főzet**, **varázstárgy** vagy **szintlépés** ikon látható. Ezeket a játékos megszerzi, miután foglalkozott a teremben talált **csatlóssal** vagy **csapdával**.



Főzet: Ha a játékos **főzetet** szerez, besatírozza a következő üres kört a **főzetei** területén, hasonlóan a főzet gyártása akcióhoz.


Varázstárgy és szintlépés: Ha a játékos ilyen **jutalmat** szerez egy teremben, nincs más dolga, mint besatírozni egy, az ikonnak megfelelő üres négyzetet a **játékoslapján**, figyelmen kívül hagyva minden szükséges szimbólumra vagy színre vonatkozó korlátozást.

A játékos a jobb sarokban lévő **bejáraton lép be** a kazamatába. Első lépésével (F1-es terem) egy **főzetre tesz szert**. A második lépésével E1-re lép, egyet sérül a csapda miatt, majd megszerzi a **varázstárgyjutalmat** (pontosabban egy fél varázstárgyat, hiszen csak egyet satírozhat).


ÉKKÖVEK ZSÁKMÁNYOLÁSA

Nyolc  **ékkő** van szétszórva a **kazamatában**, mindegyiket egy-egy betű jelzi. A többi **kincstől** eltérően az ékkövek **eltűnnek** a kazamatából, amint egy játékos (vagy egyszerre több) ráteszi a kezét.


A játékos, aki olyan **terembe** lép, ahol még van elérhető **ékkő**, megszerezheti azt, miután végzett az ottani  **csatlóssal** vagy  **csapdával**. A zsákmányolás után a játékos besatírozza a következő üres **kört** az **ékkövek sávján**, és azonnal megszerzi az érte járó **jutalmat**.




Minden **forduló** végén a játékosoknak be kell jelenteniük, ha zsákmányoltak ékkövet, és közölni a **kő betűjelét**. Ezután a többi játékosnak, aki ugyanebben a fordulóban nem tett szert az adott ékkőre, ki **kell**  -elnie azt a saját kazamatájukban. Ez a **kő** számukra már nem lesz megszerezhető. Lehetséges viszont, hogy két vagy több játékos ugyanabban a fordulóban megszerezze ugyanazt a követ.

Két extra ékkő található még a játékban a **kazamatán** kívül. Ezek minden játékos számára egyformán elérhetők. Ezek úgy


szerezhetőek meg, hogy a  **zsivány** elér a **4. szintet**, vagy a játékos szert tesz a **12. főzetére**.

HARC ELLENSÉGGEL



A **PAPÍRKAZAMATÁK** csúcspontjai az  **ellenségekkel** vívott csaták. A dicsőséget kereső **hősök** legendás szörnyetegekkel néznek ilyenkor szembe, akik rejtekhelyük mélyén várják őket, készen arra, hogy a gyanútlan kalandozókat ízekre szaggassák.


Minden **kaland végén** a hősök megküzdenek az adott kalandhoz tartozó **ellenséggel**. A harmadik forduló végén az  **ellenséggel**, a hatodik forduló végén a  **ellenséggel**, és végül, a nyolcadik forduló végén a  **ellenséggel** néznek szembe.

Minden játékos, aki a kaland végéig elérte, vagy áthaladt a termen, ahol a kalandnak megfelelő ellenség rejtőzik, megküzd vele. Az aktuális pozíciója nem számít, ha a termen

A harmadik forduló végén (az első kaland vége), a játékos egy olyan teremben áll, ahol szellem és egy főzet található. Azonban korábban már áthaladt az ellenség rejtekhelyén . Ily módon megküzdhet vele, annak ellenére is, hogy éppen nem tartózkodik vele közös teremben.



már korábban áthaladt. A harcban a játékosok azon versengenek, ki okoz több  **sérülést** az ellenségnek, így szereve minél több  **dicsőségpontot** és egyéb jutalmakat.

Az **ellenségkártya** alján három **ikon** jelzi a **sérülések szintjeit**, amit egy játékos az ellenségnek okozni tud, valamint hogy az egyes esetekben a **harc milyen következményekkel** jár a játékosra nézve. Minél több sérülést okoz ugyanis, ő maga annál kevesebbet  **sérül**, és annál több **dicsőségpontot** zsebel be.

A játékosok **egy időben harcolnak** az **ellenséggel**, noha mind **külön-külön** szállnak szembe vele. Azaz, az egyik játékos által okozott **sérülés** semmilyen hatással nincs a másik játékos által (ugyanakkor, ugyanazon ellenséggel szemben) vívott harcra.

Ezzel szemben viszont minden **ellenségnek** megvan a maga **gyengesége** egy adott hóstípussal szemben (ezt az **ellenségkártyáján** egy **hősikon** jelöli). Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy ezen harc alkalomával az adott **hős szintjét duplán kell számolni**.

A játékos ezen kívül hozzáad a harci erejéhez minden **ellenségekkel**

szemben használható **harci bónuszt**, amivel rendelkezik (4. **Lángoló kard**). Ez az összeg lesz a játékos **harci értéke**. A harci értéke határozza meg, hogy az **ellenség** sérülési szintjei közül melyiket sikerül elérnie.

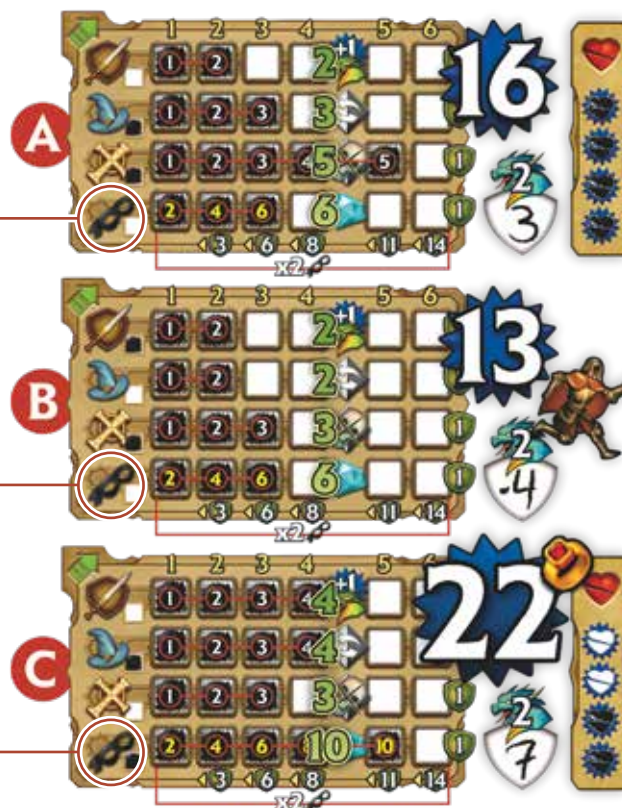
Ha a játékos **nem éri el** a termet, ahol az **ellenség** tartózkodik még

az összecsapás előtt, vagy a **harci értéke** nem magasabb, mint a **minimum**, amivel sérülést okozhat az ellenségnek, akkor a játékosnak **el kell menekülnie** az ellenség elől. Emiatt pedig az **ellenségkártyán** jelzett mennyiségű **dicsőségpontot** veszít (a példában **IV**-gyel jelöltük). Ugyanakkor ez a játékos **sérülni** sem sérül, hiszen elmenekült.

Ezek után azok a játékosok, akiknek sikerült **sérülést okozniuk** az el-

KIMÉRA

Ebben a példában a játékosok a Kiméra ellen harcolnak. Ő a zsvánnyal szemben gyenge. Tehát, miután a játékosok összeadták a hőseik szintjét, az összeghez a zsvány szintjét még egyszer hozzá kell adniuk. „**A**” játékos 16-os **harci értékkel** rendelkezik, ami több, mint 14 (a minimum, amivel a Kiméra sebezhető), de kevesebb, mint 18 (a második sérülési szint). Így „**A**” **3 dicsőségpontot** szerez és **4-et sérül**. „**B**” játékos 13-as **harci értékkel** a minimumot sem éri el, ezért **menekülni** kényszerül, ami miatt **4 dicsőségpontot veszít**. Végül „**C**” játékos a maga 22-es **harci értékével** **7 dicsőségpontot** szerez, és **2-t** sérül. Mivel az ő **harci értéke** volt a legnagyobb (döntetlen fel sem merült), még a **varázstárgyjutalmat is megszerzi**.





I. Az ellenség betűjele és színe (hogyan beazonosítható legyen).

II. Az ellenség gyengesége. A jelzett hős szintje kétszeresen számolandó a vele vívott harcban.

III. Az ellenség legyőzéséért járó jutalom – Csak az a játékos kapja meg, aki a legtöbb sérülést okozta (ha nincs döntetlen). Megjegyzés: egyszemélyes játékváltozatban nem megszerezhető.

IV. Büntetés a menekülésért. Ha a játékos nem éri el a termet, ahol az ellenség rejtőzik, vagy a minimális harci értéket, amivel sérülés okozható, ennyi dicsőségpontot veszít.

V. Kikerülő ékkövek: Egyszemélyes játékváltozatban, az ellenséggel folytatott harc után az itt jelzett ékköveket ki kell húzni (ha korábban ezeket nem sikerült a játékosnak megszereznie).

VI. Sérülési szintek: A harci érték, ami az ellenséggel való küzdelemhez szükséges, három különböző szinten.

VII. Győzelmi pont, ami az elért sérülési szint szerint az ellenséggel való küzdelem után jár.

VIII. Sérülés, amit az elért sérülési szint szerint az ellenséggel való küzdelem után a játékos elszenved.

lenségnek, az így szerzett **dicsőségpontokat** és sérüléseket bejelölik a **játékoslapjukon**, az alapján, amit az elért **sérülési szint** mellett látnak (VII-tel jelöltük).

Az a játékos, aki a legtöbb **sérülést** (legmagasabb harci érték) okozta az **ellenségnek**, **megszerzi** az ezért járó jutalmat is (III-mal jelöltük). **Döntetlen esetén ez a jutalom elmarad.**

! *Egyszemélyes játékváltozatban ez az extra jutalom nem jár az ellenségekkel való harc után.*

A JÁTÉK VÉGE

A játék a **nyolcadik forduló** után, a **3 ellenséggel** vívott **harcot** követően véget ér.



PONTSZÁMÍTÁS


Adjátok össze a játékosok által szerzett **dicsőségpontokat**. A **győztes a legtöbb dicsőségponttal rendelkező játékos lesz**. **Döntetlen esetén az a játékos győz**, aki több termet járt be a **kazamatában**. Ha a döntetlen még ezután is fennáll, a játékosok osztoznak a győzelemben.


A **játékoslap** alján minden összegyűjtött **dicsőségpontnak** megvan a maga helye. Az **ellenségeket** és a teljesített **küldetéseket** leszámítva minden más pontszámot csak a játék végén kell összeszámolni a következőképpen:

- Az **1 ellenség** legyőzéséért járó dicsőségpontok;
- A **2 ellenség** legyőzéséért járó dicsőségpontok;
- A **3 ellenség** legyőzéséért járó dicsőségpontok;
- Szintlépésekért járó dicsőségpontok:** a játékos



dicsősegepntokat szerez a legalacsonyabb szintű **hősének** szintje alapján (ld. 7. o.). Valamint további 1 dicsősegepntot minden hősé után, aki elérte a **6. szintet**;

E.  **Varázstárgyakért járó dicsősegepntok:** a játékos 1 dicsősegepntot kap minden egyes besatírozott **négyzetét** a **felszerelése**i között. Emellett néhány elkészült varázstárgy további dicsősegepntokat ér – vagy von le (pl. a  **Hősök vértje** 2 extra dicsősegepntot);



F.  **Ékkövek zsákmányolásáért járó dicsősegepntok:** a játékos aszerint szerez dicsősegepntokat, hogy összesen hány kört satírozott be az **ékkősávján** (pl. ha a játékos 7 ékkövet zsákmányolt, 30 dicsősegepntot szerez);

G.  **Csatlósok legyőzéséért járó dicsősegepntok:** a játékos győzelmii pontokat szerez a legyőzött **csatlósok** száma szerint, vagyis a **legyőzött csatlósok sávján** besatírozott legutolsó négyzet alapján (pl. ha a játékos

9 csatlóssal végzett, 16 dicsősegepntot szerez);

H.  **Sérülésekért járó pontlevonás:** a játékos dicsősegepntokat veszít a legmagasabb elért vagy elhagyott pajzs alapján, a sérüléssávján (vagyis, ha a játékos 11 sérülést szenvedett el, 6 pontot veszít). A  **főzetekkel** semlegesített sérülések nem számítanak;

I. **Feltámadás miatti pontlevonás:** Ha a játékos feltámadt a játék során (6. oldal), 9 dicsősegepntot veszít;

J. **Feladat- és képességekártyákkal szerzett dicsősegepntok:** ha a játékos teljesítette a  **feladatártyáján olvasottakat** (részben vagy egészben), a ártya alapján pontokat szerez. Emellett néhány  **képességekártya** is ad vagy vesz el dicsősegepntokat a játék végén. Pl. ha a játékos részben teljesíti a feladatát (4 dicsősegepnt), és a képességekártyája 2 további dicsősegepntot ad, akkor összesen 6 extra dicsősegepntot szerzett;




K. **Küldetések teljesítésével szerzett dicsősegepntok:** A játékos 4 dicsősegepntot szerezhet egy-egy teljesített  **küldetéssel**;

L. **Összpontszám.**

JÁTÉK-VÁLTOZATOK

A játék kezdetén a játékosok állapotjanak meg, akarnak-e valamely **játék-változat** szabályai szerint játszani. **Egyszemélyes játék-változatban** a **Tünékeny ékkövek** változat kötelező. Emellett ajánljuk, hogy néhány játék után próbáljátok ki a következő variációkat.

TÜNÉKENY ÉKKÖVEK

Ebben a változatban az  és a  ellenségekkel való harc után néhány  **ékkő** eltűnik a kazamatából.

Az I. és II. kalandhoz tartozó ellenségekártyák jobb szélén láthattok két, különböző betűjelű, áthúzott ékkövet. Miután az ellenséggel való harc véget ér, ezek az ékkövek már nem szerezhetők meg. ✕-eljétek ki őket a kazamatátokban.

KAMPÁNY

A **PAPÍRKAZAMATÁK** világa roska- dozik a históriáktól és legendáktól. Ebben a játék-változatban a játéko-



soknak egymás után több játékot kell lejátszaniuk, hogy kiderüljön, mely hőscsapat írja be a nevét a nagy krónikás könyvekbe.

Négy történetszál közül választhattok. Amikor ezeket játsszátok, figyeljétek a kazamatakártyák jobb alsó sarkába írt betűket. Döntsétek el, melyik történetszálát szeretnétek követni, majd rendezzétek sorba a hozzá tartozó fejezeteket. **Fontos, hogy a fejezeteiket sorrendben játsszátok le:**

Városi hősök:
A, B majd C

A hamnaptai múmia:
D, E majd F

Rettegés a toronyban:
G, H majd I

A királyság körül:
J, K majd L

A játékot játsszátok a szokásos módon, de minden fejezet végén jegyezzétek fel a győzelmi pontjaitokat. Amikor az utolsó fejezet véget ért, adjátok össze a pontjaitokat (külön-külön). A dicső hősök csarnokába az kerül be, aki összességében a legtöbb pontot gyűjtötte.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Arra is van lehetőség, hogy egy játékos magában induljon szerencsét próbálni.

Ehhez a játékot ugyanúgy kell előkészítenie, mint ha többen lennének (2. oldal).

Viszont a játék során két játékváltozat szabályváltozást szerint kell, hogy játsszon:

Az egyik a küldeteskártyákkal kapcsolatos. Egyszemélyes játékváltozatban a küldeteskártyákkal szerethető dicsőségpontok aszerint változnak, hogy a játékos mikor teljesíti őket. A küldeteskártyák jobb szélén látható két oszlop. A bal oldali a fordulók számát jelöli, mellette jobbra a győzelmi pont, ami a kártya adott fordulóban való teljesítésével szerethető meg.



A másik a Tünékeny ékkövek, ahogy arra korábban már kitértünk.

KÜLÖN KÖSZÖNET




A szerző ezúton szeretne köszönetet mondani mindenkinek, aki közreműködött ebben a projektben és különösen a „Mansão das Peças”-nak, ami nélkülözhetetlen volt ahhoz, hogy ez a projekt valósággá váljon.

FÜGGELÉK VARÁZSTÁRGYAK

 **Lángoló kard:** +3 a **harc** értékhez az  **ellenségek** elleni harcban.




 **Haláljogar:** Válassz két  **csatlóst** a kazamatádban. Mindkettőjüket azonnal legyőződ (✗-eld ki őket, és satírozz be két négyzetet a legyőzött csatlósok sávodon). Ez a jogar egyébként átkozott, ezért a játék végén majd veszítesz egy dicsőségpontot.




 **Khar medál:** Képes vagy  **átthaladni** a  **vízen**. Ezen kívül 1  **dicsőségpontot** is ér a játék végén.

 **Tapinthatatlanság köpenye:** Képes vagy  **átthaladni** a  **kazamata falain**.




 **Az igaz király koronája:** 4  **dicsőségpontot** ér a játék végén.


 **Alkimista üst:** Azonnal szerzel 3  **főzetet**.



 **Hősök vértje:** +1 a **hősöd szintjéhez** bármely  **csatlós** elleni harcban. Ezen kívül 2  **dicsőségpontot** is ér a játék végén.



 **A bölcsesség kódexe:** Azonnal  **szintet lépsz** az egyik **hősöddel**. Ezen kívül 3  **dicsőségpontot** is ér a játék végén.



KÉPESSÉG- KÁRTYÁK



Alkimista: Ha egy kockát  **főzetek** gyártására használsz fel, kapsz egy extra  **főzetet**. A játék végén 1  **dicsőségpontot** veszítesz.

Barbár: Az  ellenségekkel szembeni harcokban nem sérülsz.


Berzerker: +2 a **harci értékedhez** az  ellenségek ellen vívott harcokban. A játék végén 2  **dicsőségpontot** veszítesz.



Felderítő: A **kazamatában** lévő  **csapdák** nem **sebeznek**. A játék végén 2  **dicsőségpontot** veszítesz.



Gyógyító: Mielőtt a játék elkezdődné, **szerzel** két  **főzetet**. A játék végén 2 extra  **dicsőségpontot** szerzel.


Kereskedő: Minden alkalommal, amikor  **ékkövet** zsákmányolsz, egy  **főzetet** is szerzel.

Kézműves: Mielőtt a játék elkezdődne, **besatírozhatod** két különböző  **varázstárgy** egy-egy részét. A játék végén 3  **dicsőségpontot** veszítesz.




Kincsvadász: Mielőtt a játék elkezdődne, **zsákmányolj** egy  **ékkövet** (bármelyik betűvel jelöltet). A többi játékos számára az ékkő elérhető marad (nem tűnik el a kazamatáikból).



Jövendőmondó: Minden forduló első fázisában eggyel kevesebbet sérülsz a dobott  **koponyák** miatt. A játék végén 2 extra  **dicsőségpontot** szerzel.




Nemes: Minden alkalommal, amikor egy hősöd elér az 5. szintre, megszerzed egy  **varázstárgy** egyik részét. A játék végén 1  **dicsőségpontot** veszítesz.



Orgyilkos: Mielőtt a játék elkezdődne, **legyőzöl** 2  **csatlóst** a kazamatádban (X-eld ki őket, és sátirozz be két négyzetet a legyőzött csatlós sávodon).

Pszionista: Fordulónként egyszer egy **fekete kockát** használhatsz úgy, mintha **fehér** lenne és fordítva.

Sámán: Minden 3. legyőzött  **csatlós** után egy  **főzetet** szerzel. A játék végén 3 extra  **dicsőségpontot** szerzel.

Tapasztalt: Mielőtt a játék elkezdődne, két különböző hősöd egy-egy,  **szintet lép**. A játék végén 3  **dicsőségpontot** veszítesz.

Vadász: Minden 3. legyőzött  **csatlós** után **besatírozhatod** valamely  **varázstárgy** egy részét. A játék végén 2  **dicsőségpontot** veszítesz.

Vándor: Minden alkalommal, amikor vízen haladsz keresztül (ld. Khar medál), kapsz egy  **mozgáspontot**. A játék végén 1  **dicsőségpontot** veszítesz.

Tervezte: **Leandro Pires**

Illusztrációk és grafikai tervezés: **Dan Ramos**

Történet: **Márcio Botelho**

Produkción vezető: **Diego Bianchini**

A szövegeket rendezte: **Gerson Lopes**

Ellenőrizte: **Márcio Botelho**

Játékszabály: **Thiago Leite**

Fordító: **Szádovszky András**

Lektor: **Horváth Lajos,**

Nagy Levente, Vágó I. Dániel

