

JÁTÉKSZABÁLY

BEVEZETŐ

A Kozmopolip éteri tekintete rátok vetül... Az ősi tintaisten híveiként zabolázzátok meg a különös tárgyak hatalmát, és tegyete meg mindent annak érdekében, hogy minél jobban megértsetek a titokzatos galaktikus fejlábút! A nehezen megszerzett tudás segítségével gyűjtsetek csápokot, és idézzétek meg az Kozmopolipot a Tintabirodalmából, hogy bizonyítsátok, nincs nálatok rátermettebb hívő!



⚠ Ez az első játékd? Olvasd el a mellékelt ismertetőt, hogy megismerd a világ hátterét.

TARTALOMJEGYZÉK

| | | | |
|-------------------------------------|---|--|----|
| Áttekintés és célok..... | 1 | Győzelem | 9 |
| Tartozékok | 2 | A magánnyomozó..... | 10 |
| Előkészületek | 3 | A játék hossza, kezdőlapok, nehézség.... | 12 |
| Egy kör menete | 4 | A Tintabirodalom alternatív felépítése... .. | 12 |
| <i>A Kozmopolip mozgatása.....</i> | 4 | A kozmikus híd | 13 |
| <i>Egy kártya kijátszása</i> | 5 | Kártyamagyarázat | 14 |
| <i>8-as limit ellenőrzése</i> | 8 | Kérdések és emlékeztetők..... | 15 |
| Csápok szerzése | 8 | | |
| <i>Tiltott tudás</i> | 8 | | |
| <i>Első kapcsolatfelvétel</i> | 9 | | |

ÁTTEKINTÉS ÉS CÉLOK

Vezesd át a Kozmopolipot a lapkákból felépített Tintabirodalmon, és közben szerezz erőforrásokat, ereklyéket, fólíánsokat, hallucinációkat, valamint csillagképeket jelképező kártyákat. A kártyák kijátszásával és hatásaik kombinálásával gyűjts össze elsőként 8 csápot, hogy te legyél a győztes!



88 hívókártya (minden típusból 22)



hátlap

4 segédletkártya (opcionális kezdőleosztással)



4 első kapcsolatfelvétel kártya (lila költségszimbólummal)



hátlap

4 tiltott tudás lapka (minden típusból 1)



12 Tintabirodalom-lapka 8 közönséges lapka



4 különleges lapka (a lapkák alján ✨ szimbólummal)

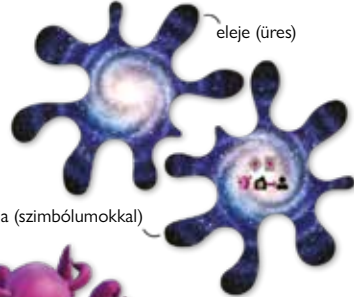


96 erőforrásjelő (minden típusból 24)



tinta érme suttogás csillag

4 idézőlapka



eleje (üres)

hátlapja (szimbólumokkal)

3 általános kedvezményjelölő



4 erőforrásszorzó jelölő



30 figura 1 fej + 29 csáp

Az alábbi tartozékokra csak akkor van szükség, ha a magánnyomozóval játszol (lásd a 10. oldalon)

8 viselkedéskártya



hátlap

1 haladásjelölő kártya



hátlap

3 leleplezés-kártya



hátlap

2 nagyítójelző







Az alábbi jelölőkre A kozmikus híd játékváltozatban van szükség (lásd a 13. oldalon)

2 kozmikus híd jelölő



ELŐKÉSZÜLETEK

Sorsoljátok ki a 4 különleges Tintabirodalom-lapka egyikét, és keverjétek azt a 8 közönséges Tintabirodalom-lapka közé. Tegyétek ezt a kilenc lapkát az asztalra; ha ez az első játékok, akkor alkossatok belőlük egy 3x3-as alakzatot **(A)**. A későbbi játékokban akár kipróbálhattok más alakzatokat is (lásd a 12. oldalon). Tegyétek a Kozmopolip fejét a  lapkára **(B)**, a csápokat pedig tegyétek a közelbe, hogy mindenki elérje **(C)**. A hívőkártyákból alkossatok paklit, keverjétek meg, és tegyétek ezt képpel lefelé a Tintabirodalom mellé **(D)**, majd fordítsatok fel belőle három lapot, ezzel kialakítva a kártyasort **(E)**. Tegyétek a 4 tiltott tudás lapkát a közelbe **(F)**, és készítsétek melléjük az erőforrásokat **(G)**, az erőforrásszorzó jelölőket **(H)** és az első kapcsolatfelvétel kártyákat **(I)**. Ezután minden játékos vegyen maga elé egy idézőlapkát (üres oldalával felfelé) **(J)** és egy segédletkártyát **(K)**. Minden játékos húzzon 5 lapot a hívőpakliból **(L)**, és vegyen el minden erőforrásból 2-t **(M)**. Sorsoljatok kezdőjátékost, majd a többiek vegyék magukhoz a megfelelő általános kedvezményjelölőt: 2. játékos: , 3. játékos: , 4. játékos:  **(N)**.

① Az általános kedvezményjelölőket bármikor eldobhatod egy általános kártyaköltségre érvényes egyszeri kedvezményért (a kártyaköltségről bővebben az 5. oldalon olvashatsz).



EGY KÖR MENETE

A köröd három lépésből áll:

1. A Kozmopolip mozgatása (👾);
2. Egy kártya kijátszása (nem kötelező);
3. 8-as limit ellenőrzése.

A köröd végén forgasd el a Kozmopolipot úgy, hogy a következő játékos felé nézzen.

A KOZMOPOLIP MOZGATÁSA A körödben köteles vagy mozgatni a Kozmopolipot.


Mozgasd a Kozmopolipot a Tintabirodalom egy szomszédos lapkájára (átlósan nem mozoghat).

Ezután megkapod annak a lapkának a bónuszát, ahová a Kozmopolip megérkezett:

| | | |
|--|--|--|
|  <p>Kapsz 3 tintát/ érmét/suttogást/ csillagot.</p> |  <p>Dobd el a teljes kártyasort, majd vegyél el egy lapot az új kártyasorból.</p> |  |
|  <p>Kapsz 1 tintát/ érmét/suttogást/ csillagot, majd vegyél el egy lapot a kártyasorból.</p> |  <p>Húzd fel a hívőpakli legfelső lapját. Kapsz egy, a lap típusával megegyező erőforrást, és tartsd meg a lapot.</p> | |
|  <p>Kapsz 2 <u>egyforma</u> erőforrást.</p> |  <p>Vedd el <u>egy kártyatípust</u> összes lapját a kártyasorból.</p> | |

Példa:

Ha a Kozmopolip a Tintabirodalom középső lapkáján áll, az ábrán látható négy lapka egyikére mozoghat.

ⓘ A kártyaszerzés legmegbízhatóbb módja az, ha felkeresel egy  szimbólummal ellátott lapkát, de egyes kártyák hatásaival is új lapokhoz juthatsz. A kártyasor üres helyeit azonnal fel kell tölteni. A hívőpakliból csak nagyon ritkán kell húzni; csak akkor tegyél így, ha egy lapka vagy egy kártya kifejezetten erre utasít. Ha elfogy a hívőpakli, keverd meg a dobópaklit, és alkoss új hívőpaklit. A dobópaklit a játékosok bármikor átnézhetik.

Áldozat a Kozmopolipnak

Megteheted, hogy messzebbre mozogsz a Kozmopolippal a Tintabirodalomban. Ilyenkor minden további lépésért költs el egy tetszőleges erőforrást. A Kozmopolip nem térhet vissza arra a lapkára, ahol a mozgását kezdte, és csak annak a lapkának a bónuszát kapod meg, ahol a mozgását befejezte.



Példa:

Ezt a mozgást 1 erőforrás feláldozásával hajthatod végre.

EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

① Nem vagy köteles kártyát kijátszani.


A legtöbb körödben egyetlen kártyát játszol ki a kezedből. Csak akkor játszatsz ki többet, ha egy kártya hatása ezt lehetővé teszi.


Kártyatípusok

A játékban négy kártyatípus található, ezeket a színük és a keretük alakja különbözteti meg:

Fóliáns 

Ereklye 

Hallucináció 

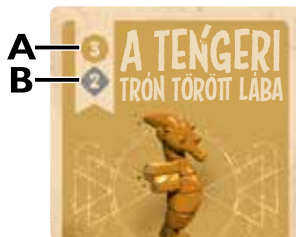
Csillagkép 



Kártyaköltség

A kártyák kijátszásához erőforrások elköltésével kell fizetned: tintával (■), érmével (●), suttogással (●) és csillaggal (★).


A legtöbb kártyának van egy meghatározott **(A)** és egy általános **(B)** költsége (●). Ha ki szeretnéd játszani a kártyát, mindkettőt ki kell fizetned.



Ha az itt látható kártyát szeretnéd kijátszani, összesen 5 erőforrást kell elköltened: 3 ●-t és 2 tetszőleges erőforrást.

Kártyák eldobása kedvezményért

Ha kezdesz kifogni az erőforrásokból, bármennyi kártyát eldobhatsz a kezedből, hogy ezzel csökkentsd a kijátszani kívánt kártya költségét:

Minden eldobott  1 ■-vel csökkenti a költséget.

Minden eldobott  1 ●-vel csökkenti a költséget.

Minden eldobott  1 ●-sal csökkenti a költséget.






Minden eldobott  1 ★-gal csökkenti a költséget.










① Bármilyen kártya eldobásával csökkentheted egy kártya költségét.





① Akkor is eldobhatsz kártyákat, ha a tiltott tudás költségét szeretnéd csökkenteni (■); lásd a 8. oldalon.

A következő két oldalon példák segítségével elmagyarázzuk az egyes kártyatípusok működését.



FÓLIÁNSOK


A fóliánsok végleges fejlesztések, amelyek a kártya alján látható erőforrásokkal csökkentik az összes többi költséget. Ezeket a kedvezményeket összevonhatod, és a /// kedvezmények a tiltott tudásra is érvényesek (; lásd a 8. oldalon).

A /// kedvezményeket nem használhatod a kártyák  költségére. A  kedvezményeket csak a  költségekre használhatod, és nem veheted igénybe a -ra, kivéve, ha a jobb alsó sarokban megtalálható a tiltott fóliáns szimbólum ().


A költségük alatt  szimbólummal ellátott fóliánsoknak van egy **elárasztás** képessége, amely a kártya kijátszásakor azonnal aktiválódik. Az elárasztáshoz dobj el minden  és  kártyát a kártyasorból, majd minden eldobott kártya után mozgasd a Kozmopolipot (). Ilyenkor minden egyes lépésért jár az adott lapka bónusza. Az ilyen kártyák állandó hatásai a szokott módon működnek.




Ez a kártya 1  kedvezményt biztosít minden  kártyaköltségből a játék hátralévő részében.

Ezen kívül megtalálható rajta az elárasztás szimbólum () is; ez a hatás a kártya kijátszásakor aktiválódik.




Ez a kártya 1  kedvezményt biztosít minden általános kártyaköltségből a játék hátralévő részében.







Ezen kívül megtalálható rajta a  szimbólum is, vagyis ez a kedvezmény érvényes bármely tiltott tudásra is.

EREKLYÉK



Az ereklyék végleges fejlesztések, amelyek állandó hatásokat biztosítanak, általában valamelyik erőforráshoz kapcsolódóan. Az ereklyék hatásai összeadódnak.


Amikor olyan ereklyét játszol ki, amelynek költsége alatt megtalálható a  szimbólum, azonnal felhúzhatod és megtarthatod a hívópakli legfelső lapját. Az ilyen kártyák állandó hatásai a szokott módon működnek.



Ez a kártya 3 extra  erőforrást biztosít minden alkalommal, amikor  erőforrást szerzel. Ha például 1 -t szereznél, ehelyett 4 -t kapsz; ha 3 -t szereznél, ehelyett 6 -t kapsz.




Minden alkalommal, amikor csapot () szerzel, ezzel a kártyával azonnal kapsz 3 -ot.


Ezen kívül megtalálható rajta a  szimbólum is, vagyis amikor kijátszod, azonnal felhúzhatod a hívópakli legfelső lapját.


HALLUCINÁCIÓK

A hallucinációk erős egyszeri hatásokat biztosítanak. A hatás a kártya kijátszásakor azonnal létrejön; a kártyát ezután el kell dobni.

A költségük alatt  szimbólummal rendelkező hallucinációk lehetővé teszik, hogy ugyanebben a körben kijátsz még egy kártyát, ha van rá elegendő erőforrásod.





Ennek a kártyának a kijátszásakor azonnal kapsz 8 -t; a kártyát ezután el kell dobnod.

Ezen kívül megtalálható rajta a  szimbólum is, vagyis ha szeretnél, ugyanebben a körben kijátszhatsz még egy kártyát.



Ennek a kártyának a kijátszásakor azonnal kapsz egy csapot; a kártyát ezután el kell dobnod.



Ha rendelkezel tiltott tudással () , akkor mozgathatod a Kozmopólipot ().






CSILLAGKÉPEK


Amikor teljesítesz egy csillagképet, kapsz egy csapot, valamint létrejön egy egyszeri hatás. Ahhoz, hogy teljesíts egy csillagképet, mind a négy rajta lévő mezőt fel kell töltened erőforrással. Minden alkalommal, amikor erőforrást szerzel, dönthetsz, hogy megtartod azt, vagy felteszed egy azonos típusú szabad mezőre egy csillagképeden. A bal felső mező (A) mindig szabad, ezt kell elsőként feltöltened. Amint ez megtörtént, minden olyan mező, amelyhez (nyíllal) kapcsolódik, szabadnak számít, és feltölthető. Amint feltöltötted mind a négy mezőt, hajtsd végre a kártya hatását, tedd vissza a rajta lévő erőforrásokat a készletbe, és dobd el a kártyát.

 **Nem töltheted fel a csillagképeket korábban szerzett erőforrásokkal.**



Amikor teljesítéd ezt a kártyát, kapsz egy csapot (), és ingyen kijátszhatsz a kezedből egy másik csillagképet ().

A csillagképek feltöltését mindig a bal felső saroktól elkezded (A). Ebben a példában ez egy  mező. Amint ezt feltöltötted, szabaddá válik a  mező, és feltöltheted ezt is. Amint feltöltöd a  mezőt, szabaddá válik a  és a  mező is; ezeket tetszőleges sorrendben feltöltheted, de a csillagkép teljesítéséhez, és a kártya hatásának létrejöttéhez mind a 4 mezőt fel kell töltened.

 **A történeti ismertető és a segédletkártyák hátoldalán találsz egy leírást a játék szimbólumairól. A kártyamagyarázat a szabálykönyv 14. oldalán található.**

SZIMBÓLUMOK

A JÁTÉKOT MEGJÁTSZVA A MŰKÖDÉSÜNKRE TUDOD!

| | | |
|--|---|---|
|  FÖLDCSILLAG |  TŰZ |  ÁCSILLAG |
|  ÉGCSILLAG |  ÉS |  KÉSZLET CSAPOT |
|  HULLÓCSILLAG |  SÖTÉT |  TÖRTÉTI TÁSKA |
|  CSILLAGCSILLAG |  CSILLAG |  CSILLAG LÁMPA, AMI ERŐS A VÍZSZINTES |

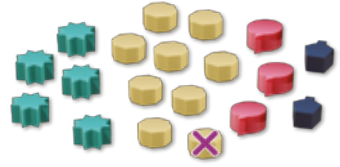
Mind ezt a szimbólumot tartalmazó kártyát, ha van rá elegendő erőforrásod, akkor a kezedből a kártyát játszhatod.

A KÖZMOPÓLIPUS MŰKÖDÉSE
A Kozmopólipus a játékban a legfontosabb szerepet játszó karakter. A Kozmopólipus a játékban a legfontosabb szerepet játszó karakter. A Kozmopólipus a játékban a legfontosabb szerepet játszó karakter.

ELTILTOTT
Ha rendelkezel tiltott tudással, akkor a Kozmopólipust mozgathatod. A Kozmopólipus a játékban a legfontosabb szerepet játszó karakter.

8-AS LIMIT ELLENŐRZÉSE

A köröd végén el kell dobnod annyi erőforrást és kártyát, hogy legfeljebb 8-8 maradjon nálad minden erőforrástípusból és kártyából.



Ennek a játékosnak el kell dobnia 1 ●-t, mivel 9 ● van nála; a többi erőforrást megtarthatja.

① Ha már közel jársz a kártyalimithez, ne feledd, hogy a kártyákat eldobva kedvezményt kaphatsz a kártyák (lásd az 5. oldalon) és a tiltott tudás (lásd alább) költségéből.

A Kozmopolip tekintete

Amikor végeztél a köröddel, forgasd el a Kozmopolipot úgy, hogy a következő játékos felé nézzen. Ha a Kozmopolip rád néz, rajtad a sor, hogy megmutasd, mennyire vagy elkötelezett híve.



CSÁPOK SZERZÉSE

Amikor csápot szerzel (🌀), tedd azt az idézőlapkába egy üres hasadékába. Az a játékos, aki elsőként összegyűjt 8 csápot, győz.

A teljesített csillagképek (📖) jutalma mindig egy csáp, de egy kártyák kijátszásakor is szerezhetsz csápot (mint például a jobbra látható hallucinációval).

A csápok szerzésének egy másik módja a tiltott tudás.



TILTOTT TUDÁS

Ha a körödben van nálad egy erőforrástípusból 13 (az előző körben megtartottál 8-at, és most szereztél 5-öt), megszerezheted az erőforrás típusának megfelelő tiltott tudást (👁️). Fizesd ki a 13 erőforrást, vegyél el 2 csápot, és tedd magad elé a megvásárolt tiltott tudás lapkát. Ezt a többi játékos a játék során már nem szerezheti meg.



① Ne feledd, hogy a fóliánsok által biztosított 🌀/●/🔴/🟢 kedvezményt használhatod a megszerzésekor, de az 🌀-t nem, kivéve ha a kártyán látható a szimbólum. A 👁️ megszerzéséhez kártyákat is dobhatsz el.

ELSŐ KAPCSOLATFELVÉTEL

Az első játékos, aki csápot szerez, azonnal választhat 1-et a 4 első kapcsolatfelvétel kártya közül, és a kezébe veheti azt. Amikor a többi játékos megszerzi az első csápját, ők is választhatnak 1-et a megmaradt első kapcsolatfelvétel kártyák közül. Ezeknek a kártyáknak a kijátszása ingyenes, de továbbra is a kör „Egy kártya kijátszása” lépésének számít.



① Az első kapcsolatfelvétel kártyák **költségszimbóluma lila**, a költségük pedig **0**, így könnyű megtalálni azokat, ha véletlenül belekeverednének a hívőpakliba.

GYŐZELEM

Amikor egy játékos megszerzi a 8. csápját, a játék azonnal véget ér. A győztes hívő vegye el a Kozmopolip fejét, és tegye azt az idézőlapkája közepére, hogy ezzel megnyissa a kaput a Tintabirodalomba!



Készíts egy képet a győzelmedről, és oszd meg a közösségi médiában a **#cosmoctopus** hashtaggel! Jelöld meg minket is a képen (**@gemklub**)!

A következőkben a magánnyomozóról és a kooperatív, valamint az egyszemélyes játékváltozatokról lesz szó. A gyorsabb játékról, a nehezebb játékról és a Tintabirodalom alternatív felépítéséről a 12. oldalon olvashatsz. A kozmikus híd játékváltozatról a 13. oldalon esik szó.

A MAGÁNNYOMOZÓ

A magánnyomozó (nyomozó) egy, a játék által irányított szereplő, akinek a segítségével a többjátékos játszmák kooperatívvá, illetve egyedül is játszhatóvá válnak. **A győzelemhez minden játékosnak össze kell gyűjtenie 8 csápot még azelőtt, hogy a nyomozónak ez sikerülne.**

Sikerül megállítani a nyomozót, mielőtt fényt derítene az ősi tinta-isten titkaira?



① A nyomozó ellen játszott többjátékos játszmákban, amikor egy játékos megszerzi a 8. csápot, azonnal tegye vissza a csápjait a készletbe. Ezután fordítsa át az idézőlapkáját a szimbólumokkal ellátott oldalára, és dobja el az összes kártyáját és erőforrását. A későbbi körökben a játékos csak A Kozmopolip mozgatása lépést hajtsa végre, az ezzel szerzett bónuszt pedig egy általa választott másik játékosnak adja oda.

Kártyákat a továbbiakban már nem játszhat ki.

Előkészületek

Készítsd elő a játékot az alapjáték szabályainak megfelelően (lásd a 3. oldalon). Ezután keverd meg a 8 viselkedéskártyát, és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított viselkedéspaklit **(A)**. Válassz ki a három leleplezőkártya egyikét, és tedd azt a „Látom a mintázatokat...” oldalával felfelé a nyomozó haladásjelölő kártyája mellé, ezzel kialakítva egy könyvet **(B)**. A megmaradt leleplezőkártyákat tedd vissza a dobozba. Tegyél egy csápot a haladásjelölő kártya 0-s mezőjére **(C)**, majd fordítsd fel a viselkedéspakli legfelső lapját **(D)**. Tegyél 1-1 nagytíjelt **(E)** a viselkedéskártya bal felső sarkában megjelölt Tintabirodalom-lapkákra. Ez után a 2 lapka után „nyomoz” a magánnyomozó. Válassz egy nehézségi szintet (lásd az oldal alján), és ennek megfelelően adj a nyomozónak kezdőerőforrásokat.



① Azt javasoljuk, hogy az első nyomozó elleni játékokban a „Hiszékeny” szintet válasszátok.

| Nehézség | Hiszékeny | Állhatatos | Hajthatatlan | Megszállott |
|----------------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| A nyomozó kezdőerőforrásai | minden típusból 1 | minden típusból 2 | minden típusból 3 | minden típusból 5 |

Játék a magánnyomozó ellen

Az aktív viselkedéskártya mutatja, hogy a nyomozó éppen melyik Tintabirodalom-lapok után nyomoz (F), és hogy mi történik, ha a nyomozó megszerez egy csápot (G) vagy egy tiltott tudás lapkát (H).

Ha a Kozmopolippal bármilyen okból olyan Tintabirodalom-lapokra lépsz, ami után a magánnyomozó nyomoz, ő kap a készletből 1, a nyomozottal megegyező típusú erőforrást. Azokon a lapkákon, amik után a nyomozó éppen nyomoz, ingyen átmozoghatsz.



A nyomozó akkor győz, ha még azelőtt megszerez 8 csápot, hogy az összes játékos megtenné ezt. Amikor a nyomozó megszerzi az 5. csápját, fordítsd át a haladásjelölő és a leleplezőkártyákat. Ezzel láthatóvá válik a haladásjelölő sáv hátralévő része, valamint egy új szabály is életbe lép.

Mindig a nyomozó kerül sorra utolsóként. A körében a következő lépéseket hajtja végre, ebben a sorrendben:

1. A nyomozó kap 1-1 nyersanyagot a kártyasor minden kártyája után, annak típusának megfelelően.
2. Ha a nyomozó rendelkezik bármelyik erőforrástípusból legalább 13-mal, és az adott erőforráshoz tartozó tiltott tudás még elérhető, akkor ebből az erőforrásból 13-at tegyél vissza a készletbe, és lépj előre 2-t a csáppal a haladásjelölő sávon. A tiltott tudás lapkája kikerül a játékból. Ezután hajtsd végre a viselkedéskártyán látható (H) hatást. Ha a nyomozó nem szerzett tiltott tudást, lépj tovább a következő pontra.
3. Ha a nyomozó rendelkezik-e bármelyik erőforrástípusból legalább 8-cal, és az adott erőforrástípushoz tartozó tiltott tudás már nem elérhető, akkor ebből az erőforrásból 8-at tegyél vissza a készletbe, és lépj előre 1-et a csáppal a haladásjelölő sávon. Ezután hajtsd végre a viselkedéskártyán látható (G) hatást. Ha a nyomozó nem szerzett csápot, lépj tovább a következő pontra.

⚠ A nyomozó nem szerez első kapcsolatfelvétel kártyákat. A (G) és (H) hatások végrehajtásával a magánnyomozó szerezhet további (H)-t és/vagy (G)-ot. A hatásokat egymás után hajtsd végre, használd fel a szükséges erőforrásokat, majd ellenőrizd, hogy átlépett-e egy újabb határt.

4. Ha a nyomozó szerzett csápot ebben a körben, dob el az aktív viselkedéskártyát, csapi fel egy új lapot, és tedd át a nagyítójelzőket azokra a lapokra, amelyek után a nyomozó mostantól nyomoz. Ha elfogy a viselkedéspakli, keverd meg az eldobott lapokat, és alkoss belőlük új húzópaklit. Ha a nyomozó a körben nem szerzett csápot, a viselkedéskártya játékban marad.
5. Ha a nyomozó rendelkezik 8 csáppal, a játék véget ér, és a nyomozó győz. Ha nem, akkor a nyomozó köre véget ér, és a következő játékos kerül sorra.

⚠ A játékosokkal ellentétben a nyomozó nem dob el erőforrásokat a köre végén.

A JÁTÉK HOSSZA, KEZDŐLAPOK, NEHÉZSÉG

- Ha **gyorsabb játékot** szeretnétek játszani (elfoglalt híveknek és kezdő játékosoknak ideális), minden játékos kezdje 3 csáppal a játékot. Ez a játékváltozat általában egy órán belül véget ér.
- Ha új vagy fiatalabb játékosokkal játszottok, próbáljátok ki a segédletkártyák hátoldalán látható **3 lapos kezdőkezeket**. Ezeket a játékosok a véletlenszerű 5 lapjuk helyett kapják. Ezek a háromlapos kombinációk úgy lettek kitalálva, hogy a hatások kiegyensúlyozzák egymást.
- Ha már jobban ismeritek a játékot, megpróbálhatjátok **draftolni a kezdőlapokat**, így nagyobb ráhatásotok lesz a stratégiátokra. A drafthoz minden játékos tartsa meg az öt kezdőlapja egyikét, a maradék négy lapját pedig adja át a bal oldali szomszédjának. Ezután mindenki válassza ki a kapott négy lap egyikét, majd adja tovább a maradék három lapot, és így tovább. Ezt folytassátok addig, amíg minden játékos ki nem választotta az 5 lapját.
- A **Tintabirodalom alternatív elrendezései** nagyobb kihívást nyújtanak, a továbbiakban erről olvashatsz.

A TINTABIRODALOM ALTERNATÍV ELRENDEZÉSEI

Néhány játszma után próbáljátok ki, milyen a játék, ha máshogy építetek fel a Tintabirodalmat. Az alábbi ábrákon a lapkák a könnyebb átláthatóság érdekében négyzet alakúak. Az egymásra csúsztatott lapkák a Kozmopolip mozgását tekintve szomszédosnak számítanak.

Legkevésbé nehéz



Legnehezebb



Végtelen



Semmi, semmi, semmi...



X-akták



Hármashatár-hely



Az ötödik pecsét



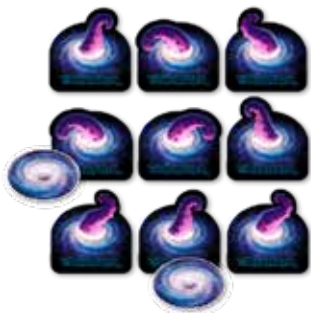
Tervezz saját Tintabirodalmat!

A KOZMIKUS HÍD

Ezzel a játékváltozattal még nagyobb változatosságot és taktikai mélységet érhetnek el. A kozmikus híd segítségével a Kozmopolip teleportálhat a Tintabirodalmon belül. Ez a játékváltozat használható a kompetitív, a kooperatív és az egyszemélyes játszmák során is. Bármilyen elrendezésű Tintabirodalommal használható, sőt, a segítségével a játékosok új, „szétszakadt” Tintabirodalmakat is alkothatnak.

Változások az előkészületekben

Az előkészületek során, a Tintabirodalom felépítése során a lapkákat képpel lefelé tegyék le. Tegyék a két kozmikus híd jelölőt bármely két, egymással nem szomszédos lapkára (ezek jelölik a híd két végét), majd fordítsátok fel az összes Tintabirodalom-lapkát, és folytassátok az előkészületeket.



A kozmikus híd használata

Azok a Tintabirodalom-lapkák, amelyeken a kozmikus hidak vannak, a Kozmopolip mozgása szempontjából szomszédosnak számítanak még akkor is, ha a Tintabirodalom ellentétes végeiben helyezkednek el.

A körödben, a Kozmopolip mozgatása fázisban eldobhatsz a kezedből egy tetszőleges típusú kártyát, hogy az egyik kozmikus híd jelölőt áthelyezd egy másik Tintabirodalom-lapkára. A két kozmikus híd jelölő sosem lehet ugyanazon a lapkán, és a kozmikus híd mozgatásáért eldobott lap nem számít a köröd kártyakijátszás lépésének.

Szétszakadt Tintabirodalmak

A kozmikus híd segítségével a játékosok nagyobb, szétszakadt Tintabirodalmakat is alkothatnak, ahol a különálló részek között az átjutás legfőbb módja a kozmikus híd. A jobbra látható ábrán egy ilyen, 10 lapkából álló Tintabirodalom látható, amelyhez a 8 közös és (a szokásos 1 helyett) 2 különleges lapkára van szükség. Ha szétszakadt Tintabirodalommal játszotok, a kozmikus híd jelölőknek mindig különböző részekben kell maradniuk.











Példa egy két részre szakadt Tintabirodalomra. A játékosok bármelyik kozmikus híd jelölőt mozgathatják, de mindkettőnek a saját részén kell maradnia.
















Alkottál egy nagyszerű Tintabirodalmat? Oszd meg a többi hívővel az #inkyrealm hashtag használatával a közösségi médiában, és jelöld meg miniket is a képen (@gemklub)!





KÁRTYAMAGYARÁZAT



-  Rezonáló kézirat
-  A megmagyarázhatatlan meséi







Ezek a „tiltott föliáns” kártyákon megtalálható a szimbólum. Általában a  kedvezményre jogosító -k nem adnak kedvezményt a -ra. A tiltott föliánsok azonban bármely  költségét csökkenthetik 1-gyel (azon felül, hogy a kártyák költségénél is  kedvezményt jelentenek). Ez a kedvezmény összevonható más  kedvezményekkel.


-  Az elágazó utak atlasza
-  Pecsétes jegyzetek
-  A hivatkozások nagykönyve
-  A sómarta roncs regéje





Ezeknek a kártyáknak a folyamatos hatása a szokott módon működik. Rendelkezik elárasztás hatással is ( szimbólum), amely a kártya kijátszásakor egyszer, azonnal létrejön. Az elárasztáshoz dobj el a kártyasorból minden  és  kártyát, majd minden eldobott kártyáért hajts végre egy Kozmopolip mozgatása akciót (); minden lépés után megkapod az adott lapka bónuszát. Ha például a kártyasorban    található, dobd el a  és  kártyákat, majd mozgasd kétszer a Kozmopolipot.




-  A horgászhal lámpása
-  Vízbefúlt hasonmás
-  Éltre kelt tintatartó
-  Geóda az úrból





Ha ilyen kártyád van játékban, akkor az erőforrástípusának megfelelő  mezőket azonnal töltsd fel a készletből, amint azok felszabadulnak. Ha a kártya kijátszásakor van megfelelő típusú szabad mező, azt azonnal töltsd fel. Ezeknek a kártyáknak a hatása egyszerre érvényesül, így akár több szabad mezőt is feltölthetsz. A  mezőkről részletesen a 7. oldalon olvashatsz.

-  Antik csillagóra
-  Ketyegő kolibri
-  Örökkön növekvő fejtörő
-  Utánozhatatlan hangvilla
-  Tengerész talizmán
-  Repedezett prizma

Ezeknek a kártyáknak a hatása minden egyes alkalommal valamilyen bónuszt ad, amikor csápot szerzel (). Ha egy körben több csápot is szerzel (a tiltott tudást is beleértve), akkor minden egyes csáp után jár a bónusz.

















-  A tátongó sötétség
-  Egy elfeledett világ visszhangja
-  Egy holt planéta maradványai
-  Egy csillag összeomlása

Ezeknek a kártyáknak a kijátszásakor -ot kapsz. Ha rendelkezel -sal, végrehajthatsz egy Kozmopolip mozgatása akciót () is (akár áldozat fizetésével együtt – lásd a 4. oldalon), és a szokott módon megkapod a lapka bónuszát.

-  A tintalángok tánca
-  Lebegés az éteri folyón
-  Hódolat a mosolygó napfogyatkozásnak
-  Időtlen létezésbe zárva

Amikor ezen kártyák egyikét játszod ki, azonnal kijátszhatóod ingyen a kártyasor egyik lapját. Az ingyen kijátszható kártya típusát ezen a kártyán láthatod. A szimbólum a kártyasor középső lapját mutatja, de az adott típusból bármelyik lapot kijátszhatod, a kártyasorban elfoglalt helyétől függetlenül.

KÉRDÉSEK ÉS EMLÉKEZTETŐK

| | |
|---|--|
| Mikor kell feltölteni a kártyasort? | Minden alkalommal, amikor egy kártya kikerül a kártyasorból, azonnal fel kell tölteni a helyét. |
| Átnézhetem a dobópaklit? | Igen, bármikor átnézheted a dobópaklit. |
| Amikor kijátszom egy csillagképet, feltölthetem a rajta lévő mezőket a készletemben lévő erőforrásokkal? | Nem. Nem tölthetsz fel csillagképet olyan erőforrásokkal, amiket a csillagkép kijátszása előtt szereztél meg (lásd a 7. oldalon). |
| Ha egy körben több csillagképet is teljesíteni tudok, megválaszthatom, milyen sorrendben jöjjön létre a hatásuk? | Igen, de egy adott kártya összes hatását végre kell hajtandod, mielőtt a másik kártya hatásait végrehajtanád. |
| Amikor egy kártyahatás automatikusan feltölt csillagképeket, muszáj a megfelelő mezőknek szabadnak lenniük, mielőtt feltölteném őket? | Igen, a csillagkép megfelelő mezőinek szabadnak kell lenniük (lásd a 7. oldalon). Ne feledd, hogy az automatikus feltöltéshez az erőforrásokat nem a saját, hanem a közös készletből használnod! |
| Ha egy Kozmopolip mozgatója hatás után () egy meghatározott Tintabirodalom-lapka szerepel, mi történik, ha a Kozmopolip már eleve azon a lapkán áll? | A Kozmopolip nem mozog, de megkapod az adott lapka bónuszát. |
| Használhatok  kedvezményt biztosító föliánskártyákat arra, hogy egy / / /  költséget csökkentsek? | Nem. A  kedvezmény csak  költséget csökkenthet. Ez alól egyedül a tiltott föliáns kártyák képeznek kivételt (lásd a 6. oldalon). |
| Használhatok / / /  kedvezményt biztosító föliánskártyákat arra, hogy egy  költséget csökkentsek? | Nem. A  /  /  /  kedvezmények csak a velük megegyező típusú kártyaköltséget és tiltott tudás költségét csökkentik. |
| Dobhatok el lapokat a kezemből azért, hogy egy  kártyaköltséget csökkentsek? | Igen. |
| Dobhatok el lapokat a kezemből azért, hogy egy tiltott tudás költségét csökkentsem? | Igen. |
| Dobhatok el lapokat a kezemből, hogy ezzel fizessem ki a Kozmopolipnak az áldozatot? | Nem. Áldozatot (lásd a 4. oldalon) csak erőforrással lehet fizetni. |
| Ha egy kártya hatása további Kozmopolip mozgatóra () ad lehetőséget, megkapom az új lapkán található bónuszot? | Igen. Sőt, ha szeretnél, áldozatot is fizethetsz (lásd a 4. oldalon), hogy messzebb mozgasd a Kozmopolipot. |
| Milyen célt szolgálnak az erőforrás-szorzó jelölők? | A játékban az erőforrások száma nem korlátozott. Ha kifogyál a szjelzőkből, használd ezeket a szorzókat, ezek 5 darabot jelölnek az adott erőforrásból. |

KÉSZÍTŐK

Tervező: Henry Audubon
Illusztrációk és ikonok: George Doutsopoulos
Fejlesztés és gyártás: Chris Kingsnorth
Grafika: Chris Kingsnorth, Henry Audubon
3D modellek: Raben White
További illusztrációk: Raben White
Szabálykönyv: Chris Kingsnorth

Fordítás: Kohári Zsolt
Lektorálás: Horváth Lajos, Nagy Levente
Tördelés: Bence Domonkos



Köszönjük minden hívőnek, aki tesztelte a játékot, visszajelzést adott a szabálykönyvvel kapcsolatban, és segített terjeszteni az ősi tintaisten ígését; nagyon nagyra értékeljük a támogatásokat!

A SZERZŐ GONDOLATAI

Az igazat megvallva, nem én terveztem ezt a játékot. Inkább csak tanúja voltam annak, ahogy a kezeim önálló életre kelnek, és az engedélyem nélkül megtervezik az első prototípust. Az alkatrészek elkezdtek rejtélyes alakzatokat formálni az asztalomon. Aztán hirtelen, a kozmikus óra mutatójának egyetlen döccenésére a játék elkészült, én pedig úgy éreztem, hogy az ősi tintaisten engem használt a játéka elkészítésére – ami hatalmas megtiszteltetés.

Már a birtokodban van ez a különös játék. Olyan titkokkal és rejtélyes üzenetekkel van tele, amiket én meg nem érthetek, de te talán megfejtheted őket. Bár nem tudom, mi a valódi célja ennek a játéknak, hiszem, hogy az ősi tintaisten azért adta nekünk ezt az ajándékot, hogy közelebb hozzon minket barátainkhoz és családtagjainkhoz. Jó szórakozást!

-Henry

www.paperfortgames.com



@paperfortgames



A hiányzó vagy sérült tartozékokkal kapcsolatban, vagy ha csak kérdésetek merülne fel játék közben, írjatok nekünk az alábbi címre: info@gemklub.hu