

# Sárkányvár

ÚJ KÜLDETÉS



A Sárkányvár ködbe vesző sziluettje, a sötét középkor vészjósló emlékeként magasodik a táj fölé. Termeiben a szerint alapján felbecsülhetetlen értékű kincseket őriznek, köztük az uralkodó legendás jogarát. Csak a legnagyobb hősök léphetnek be a kastély folyosóira. A sötét folyosók mélyén baljóslatúan csillognak a szörnyek éhes szemei, és valahol a kastély tornyában a monda szerint egy óriási vörös sárkány alszik.

Öltsd magadra egy ádáz harcos, egy hatalmas mágus vagy egy briliáns tolvaj köpenyét, és indulj el a Sárkányvár szívébe vezető kalandos úton.

Céled, hogy megtaláld a jogart és legyőzd a sárkányt. Sikeresen teljesítet a küldetést?

## A DOBOZ TARTALMA:

(Képes lista)





## A JÁTÉK ELŐTT, ÉS MIELŐTT MINDENKI KIVÁLASZTJA A SAJÁT HŐSÉT, MEG KELL ISMERKEDNETEK A KÖVETKEZŐ ALAPFOGALMAKKAL:

### A HŐSÖK FIGURÁI ~ NÉP ÉS FOGLALKOZÁS KIVÁLASZTÁSA

A Sárkányvár – új küldetés játékban a három nép egyikének tagja leszel: ember, tünde vagy törpe. Minden karakter választhat magának egy szakmát: varázsló, vadász, mágus, lovag, harcos vagy szélhámos. A nép és a szakma kombinációja egyedülálló lehetőségeket kínál a különböző népek és szakmák előnyeinek és képességeinek kihasználásával.

A hősök kiválasztása során a játékosoknak meg kell állapodniuk abban, hogy ki melyik karakter bőrébe bújik.

### Népek és bónuszai

A játék elején, amikor kiválasztod a karaktered, el kell döntened, hogy a rakertábla melyik oldalát fogod használni (a bónuszok eltérőek).

<b>EMBER</b>	Az emberek a játék elején két extra zsetont kapnak.	Ha kardot használnak, egyet hozzáadhatnak a piros kockával dobott értékhez.
<b>TÜNDÉK</b>	Ha védekeznek, egyet hozzáadhatnak a zöld kockával dobott értékhez.	Ha íjat használnak, egyet hozzáadhatnak a zöld kockával dobott értékhez.
<b>TÖRPÉK</b>	A törpéknek a játék elején van egy extra életük.	Ha szekercét használnak, egyet hozzáadhatnak a piros kockával dobott értékhez.

### Képességekártyák ~ Szintek és képességek

A karakter kiválasztása után válassz 3 képességekártyát: ezek a választott szakmádat jelképezik. A kártyákon különleges képességek is láthatók, amelyeket a játék során használhatsz. Megfelelő számú tapasztalati pont megszerzését követően növelni tudod a képességeid szintjét. A megemelt szinttel új képességekre teszel szert.



### Foglalkozások

#### VARÁZSLÓ ■

Harci varázsló, aki sötét mágiát használ támadásai fokozására. Szokásos felszerelése a kézfegyverek, botok és könyvek.

#### VADÁSZ ■

Az erdő fürge őrzője, aki leginkább íjjal vagy karddal harcol. Képes felismerni az ellenséget és gyógyító képességgel rendelkezik.

#### MÁGUS ■

Klasszikus varázsló, tűzgolyókat, mágikus pajzsokat használ, tud teleportálni. Általában varázspálcát és könyveket használ.

#### LOVAG ■

A fény harcosa, nehéz páncélzatot visel és félelmetes fegyvereket használ. Védekezésre és támadásra egyaránt képes mágiát használni.

#### HARCOS ■

Fürge kardforgató, aki jól bánik minden közelharcban használatos fegyverrel. Amit erővel nem tud végrehajtani, annak még nagyobb erővel fut neki.

#### SZÉLHÁMOS ■

Nagyszerű íjász és két törrel ügyes harcos. Fel tudja törni a záratokat, és nincs párja sötét folyosókon a kincsek felkutatásában.

Minden képességet részletesen leírnak

a játékszabály végén. A kártyákon a képességek szintjét római számok jelölik. Az első és második szint mindig ugyanaz minden foglalkozásnál, a harmadik és negyedik szintnél két lehetőség közül választhatsz. A kártyák kétoldalasak, így a karakterek jobban variálhatók. Az első szintű képességekártyák bal oldalán a karakter alapvető tulajdonságai láthatók.



### A karakterek tulajdonságai

A karakterek három alapvető tulajdonsággal rendelkeznek: erő (piros), ügyesség (zöld) és mágia (fekete). Ezek értékei 0-tól 3-ig terjednek.

Az **ERŐ** a közelharcban használt fegyverek esetében fontos; meghatározza a karakter életeinek számát és erejét (viz Nosnost str. 5).

Az **ÜGYESSÉG** befolyásolja az ellenséges támadások kikerülésének képességét, az íjjal való lövést és a csapdák elkerülését. A karakter mozgását is befolyásolja.

A **MÁGIA** többféle módon használható. A varázspálca használható harcban, de akár gyógyításhoz is, vagy a foglalkozások különböző egyedi képességeihez.



# ELŐKÉSZÜLETEK

- 1) Tegyétek a táblát az asztal közepére, majd rakjátok rá a mezőket a hátoldalukkal felfelé, típus szerint. Szürke folyosó lapokat a szürke mezőkre, sárkány padló lapokat a sárkány mezőkre, ajtó lapokat az ajtó mezőkre.
- 2) A kis tárgy zsetonokat (bájjal, tekercs, kulcs, záptojás) típusonként rakjátok egy pakliba, és képpel felfelé rakjátok a tábla mellé.



- 3) A pénzerméket válogassátok szét, rakjátok kupacba, és tegyétek számmal felfelé a tábla mellé. A kincsosláda zsetonokat képpel lefelé tegyétek a tábla mellé.

**Pénzermék** érték szerint



**Színes tulajdonság zsetonok**



**Színes tulajdonság zsetonok**



A színes hátlapú alappfelszerelés zsetonok könnyen felismerhetők a bal oldalon lévő árcéduláról.



A hátoldalukon ládával jelölt kincsjelzők a földszinten vannak.



A hátoldalukon sárkánnyal jelölt kincsjelzők a sárkány szinten vannak.

## Ajánlott kombinációk

Kezdő játékosoknak javasoljuk az alábbi kombinációkat:

**HAGEN** törpe + varázsló

**FRIDA** törpe + lovas

**ERANELL** tünde + vadász

**VALERIE** ember + harcos

**MAGNUS** ember + mágus

**RAVENNA** tünde + szélhámos

Miután megismertétek a játékot és megértettétek a játékmechanizmusokat, szabadon kombinálhatjátok a népeket (játékos tábla) és a foglalkozásokat (képességkártyák). A játék során, ahogy a karaktered szintet lép, kiválaszthatod, hogy milyen képességeket kapjon, és ennek megfelelően alakíthatod a felszerelését és a stratégiádat.

Minden karakter 3 különböző szintű képességkártyával rendelkezik. Ezeket a foglalkozásuk határozza meg. Olyan különleges képességeket ábrázolnak, amelyeket a karakter a játék során használhat. Ha a karakter a játék során elegendő tapasztalatot szerez, magasabb szintre léphet. A szintlépéssel a hős új képességekre tesz szert. A játék során az összes elért szint képességét használhatja. Az összes képesség részletes bemutatása a játékszabály végén található.

A szinteket a képességkártyákon római számok jelölik. Az első és a második szint mindig ugyanaz minden foglalkozás esetében, míg a harmadik és a negyedik szinten a játékos két lehetőség közül választhat (a kártyák kétoldalasak), így minden játék során egyedi hőst lehet létrehozni. Az első szintű képességkártyák már az elején meghatározzák a karakter tulajdonságait.

A második szintre lépés nem jelenti az első szintű képességek elvesztését.

- 4) Válaszd ki a karakteredet (lásd *nép és foglalkozás kiválasztása*), és vedd el a megfelelő hős táblát. A táblák kétoldalasak, mindkét oldalon a választott népre jellemző bónuszokkal. Válaszd ki azt az oldalt, amelyet ebben a játékban használni fogsz.
- 5) Válassz egy szakmát a karakterednek, és vedd el 3 ehhez a szakmához rendelt képességkártyát. Az első szintű képességkártyát tedd a kijelölt mezőre.
- 6) A képességkártya alapján válassz két tulajdonságjelzőt a képességkártya bal oldalán feltüntetett értékekkel, és tedd őket a játékos tábla kijelölt mezőire (piros – erő – karddal jelölt mező, zöld – ügyesség – pajzsos jelölt mező, mágikus fekete – mágia – örvénnyel jelölt mező).
- 7) A játék elején az életeid számának megfelelő +3 narancssárga erő pontot (a továbbiakban EP) jelentő fakockát kapsz. Az EP-eket tedd a szív mezőre. **Megjegyzés:** A törpének a játék kezdetén +1 élete lehet, ha a játékos ezt a bónuszt választja.
- 8) Egy narancssárga kockát rakj a tapasztalati skálára (a játékos tábla jobb felső sarkában) a 0 pontra.





- 9) Vegyél fel 5 értékű pénzermét.

**Megjegyzés:** Az embernek a játék kezdetén +2 érméje lehet, ha a játékos ezt a bónuszt választja.

**Példa:** Valerie, a harcos az első szinten 2 egység erővel és 1 egység ügyességgel rendelkezik. Vesz egy piros 2-es és egy zöld 1-es tulajdonságjelzőt, és elhelyezi őket a kard és a pajzs mezőkön. Első szinten nincs mágiája, így a mágia mező üresen marad.

A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járásával megegyező irányban haladva vásárolhatnak felszerelést a karakterikhez. Egy vásárlás egy megvásárolt tárgyat jelent! Az új felszereléseket a megfelelő helyekre helyezd el – az első mezőbe az egykezes fegyvereket, a második mezőbe a pajzsokat, fáklyákat és könyveket, a harmadik mezőbe a páncélokot. A kétkezes fegyverek (két kesztyű képével) és az íjak mindkét kéz mezőit blokkolják. A karakterek nem használhatnak két egykezes fegyvert, amíg ezt a képességet a képességkártyájukon meg nem kapják.

1 érmés egységáron apró tárgyakat vásárolhatsz. Ezeket rakd a játékos táblád közelébe. A játékos táblán kívül elhelyezett felszerelések korlátozott mennyiségben hordozhatók (lásd: hordozókapacitás).

- 10) A meg nem vásárolt tárgyakat háttérszínek szerint szétválogatva rakjátok a játékos tábla területén található kereskedő mezőkre. Ezeket a játék során tudjátok majd megvásárolni. A legtöbb kereskedőnek két mezője van a játékos táblán, ezért ezeket a tárgyakat véletlenül és egyenletesen osszátok szét a megfelelő színű kereskedők között. A többi kockát a játékos tábla közelében helyezzétek el általános készletként.



## Hogyan kell felszerelni a hőst?

Ha először játszol, akkor javasoljuk, hogy a következők szerint vásárolj:

**HAGEN** – varázsló, +1 EP, kétkezes fejsze (3 érme), bőrpáncél (2 érme)  
**FRIDA** – lovag, +1 baltával való harc, egy fejsze (2 érme), lemezpáncél (3 érme)

**ERANELL** – vadász, +1 íjjal való küzdelem, íj (4 érme), köpeny (1 érme)  
**VALERIE** – harcos, +1 karddal való küzdelem, egykezes kard (2 érme), lemezpáncél (3 érme)

**MAGNUS** – mágus, +2 érme, varázspálca (6 érme), bájital (1 érme)  
**RAVENNA** – gazember, +1 védekezés, 2 tör (2 érme), bőrpáncél (2 érme), zöld ügyességi bájital (1 érme)

## Erőpontok (EP)

Rakd az EP-kockáidat a hős tábládon a szívvel jelölt mezőre. A játék során, ha EP-t veszítesz (szörnyek elleni küzdelem, csapdák, különleges események során), a kockákat a hőstábládon, helyezd át a megtört szív szimbólumra. Ezeket az elvesztett EP-eket bájitalokkal, a képességeiddel vagy egy gyógyító felkeresésével tudod visszaszerelni. A visszaszerzett EP-eket, tedd vissza az ép szívvel jelölt mezőre. Ha a hősöd alaptulajdonsága - ereje - nő, akkor további EP-eket kap. Vegyél egy kockát a készletből, és tedd a hőstábládon a szív mezőre. Egyes foglalkozások EP-t nyernek, ha magasabb szintre lépnek részletek a képességkártyán).

- 11) Rakj egy teleportáló követ (lásd: Különleges közlekedési eszközök), a színes oldalával felfelé a hőstáblád mellé. Válassz még két, a hősöd jelleméhez kapcsolódó zsetont. Azokat a hős zsetonokat, amelyek ebben a játékban nem vesznek részt tegyétek vissza a dobozba. Végül helyezzétek a hősfüratokat a **START** mezőre.

## Felszerelés zsetonok

A felszerelési zsetonokat, melyeknek a bal oldalán sárga színű mezőben szerepel az ára, a játék elején vagy később a kereskedőtől lehet megvásárolni. Azok a zsetonok, amiken nincs sárga mezőbe írt szám, kincsek - ezeket a Sárkányvár felfedezése során találhatjátok meg.



A közelharcban használatos fegyverek erőt használnak, a jobb oldalon lévő piros szám a fegyver értékét mutatja. A kétélű fejszéket és kalapácsokat két kézzel kell tartani.



Az íjak használata ügyességet igényel, távolabbi célpontok ellen hasznosak, a jobb oldalon lévő zöld szám a fegyver értékét mutatja. A hősnek mindkét kezére szüksége van, amikor az íjjal lő.



A pálcák varázslatot használnak, a jobb oldalon lévő fekete szám mutatja az értéküket. A pálca egy kezes eszköz.





A páncélok és a pajzsok a pajzson jelzett értékkel növelik a játékos védelmét. Egyes páncélok viseléséhez 1-es vagy 2-es szintű erőre van szükség. Ez az információ a zseton bal oldalán a piros körben található. A páncélt a karakterek a törzsükön viselik, a pajzsot pedig az egyik kezükben.



A könyvek a zseton jobb oldalán feltüntetett értékkel növelik a mágikus támadás erejét (tűzgolyóval vagy a pálca segítségével). További előnyöket jelentenek a mágikus foglalkozást űzők számára (mágus, varázsló, lovag). A könyvet egy kézben kell tartani. *(lásd: A foglalkozások kivételes képességei).*



A fáklya fokozza a védelmi szintjét, valamint feltáratlan folyosók felfedezésére is használható. Egy kézben kell tartani *(lásd Felfedezés a 11. oldalon).*

## Teherbírási

A hősök cipelhetnek további felszereléseket, ezeket nem hóstáblán helyezik el – fegyvereket, páncélokat, pajzsokat, fáklyákat, könyveket, ékszereket. Ezek a tárgyak felhasználhatók vagy eladhatók a játék során. A hősök teherbírási (a hóstáblán kívüli tárgyak esetében) megegyezik az aktuális erejükkel. Ha egy hős olyan tárgyat szerez, amely meghaladja a teherbíró képességét, el kell dobnia egy tárgyat.

## Apró tárgyak

Apró tárgyak 1 érme egységáron vásárolhatók meg – a játék elején vagy később a kereskedő mezőin (bájjalok a gyógyítónál, tekercsek és záptojások az alkímistánál, kulcsok a kereskedőnél).

### EGYSZER HASZNÁLATOS APRÓ TÁRGYAK



Bájjal zseton kettővel megemeli a megfelelő színű kockadobás értékét.



A gyógyító bájjal 2 EP-t ad az életerődhöz.



A tekercsek egy megfelelő színű kockát adnak az adott dobáshoz **(FONTOS! Soha nem szabad háromnál több azonos színű kockával dobni).**



Záptojás – 2-vel csökkenti az ellenfél védelmét a harc előtt.

**AZ EGYSZER HASZNÁLATOS APRÓ TÁRGYAK JELENTŐS HATÁSSAL LEHETNEK A HARCOK KIMENETELÉRE. NE BECSÜLD LE ŐKET! FELHASZNÁLÁS UTÁN A TÁRGYAKAT TEDD VISSZA A KÖZÖS GYŰJTŐHELYRE.**

### TÖBBSZÖR HASZNÁLHATÓ APRÓ TÁRGYAK



A ládakulcsok lehetővé teszik a kastély összes ládájának kinyitását, segítenek rejtett kincsek megtalálásában.



Az ajtókulcsok lehetővé teszik, hogy a kastély sárkányszintjén bármelyik ajtót kinyisd, így gyorsabban haladhatsz.

Egy játékosnak egyszerre minden apró tárgyból csak 1 db-ja lehet. Pl. lehet egy ládakulcsod és egy ajtókulcsod, de nem lehet két ládakulcsod.

## INDULHAT A JÁTÉK

A legfiatalabb játékos kezd.

A többiek az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást.

**A játékosok mozgása 2 fázisból áll: lépés és akció**

### Lépés

A lépés kezdetén annyi lépésre (mezőre) mozgathatod a hősödet, amennyi az ügyességi szinted, plusz 5 lépést. Az 1. ügyességi szintű hős legfeljebb 6 lépést tud megtenni, azaz legfeljebb hat mezőt (5+1) haladhat.

Lépni csak egyenesen szabad, átlósan nem. Nem kötelező az összes rendelkezésre álló lépést lelépni, a hős hamarabb is megállhat.

A soron lévő hős lépése vagy akkor ér véget, amikor megáll, és egy akciót hajt végre, vagy ha a lépései elfogynak.

### Az akciómezők a játéktábla szélén találhatóak

A játéktábla szélén négyféle mező van: Start mező, kereskedők mezői, ellenségek mezői és a Sárkányvár kapui.

### START MEZŐ

A játék elején erről a mezőről indulnak útnak a hősök. A start mezőnek a játék további részében nincs szerepe.

### KERESKEDŐK

A kereskedők mezőin felszerelést és tárgyakat vásárolhat, akinek van pénze.





A kereskedők is vásárolhatnak többször használható felszereléseket, 1 érme/db áron.

Az így eladott termékeket vissza kell rakni a dobozba. Fegyverek és páncélok ára a zsetonokonra van írva. Tekercek, bájitalok és záptojások ára 1 érme/db.

#### Különleges események a kereskedőknél:

- **AZ ALKIMISTA** 1 érméért tölti fel a teleportáló követ (lásd: Teleportáló kő).
- **A GYÓGYÍTÓ** 1 érméért 2 EP-t ad vissza.
- **A FOGADÓBAN-BEN** 5 érméért 1 tapasztalati pontot kaphatsz. (A kényelmes hősök nem szívesen térnek vissza a nedves folyosókra. Inkább vendégül látják az egész vendégsereget, és meghallgatják más hősök történeteit, hogy így tegyenek szert új tudásra)

## ELLENSÉGEK

Zöldbőrűek, óriáspókok és patkányok törnek át a beomlott várfalakon.

A temetőben különös zombik rejtőznek a sírok között.

A játékban négyféle ellenséggel találkozhatasz - állatokkal (patkányok és pókok), zombikkal (csontvázak és szellemek), zöldbőrűekkel (manók és orkok) valamint a vörös sárkánnyal.

Ha egy ellenséggel egy mezőn állsz meg, meg kell küzdened vele.

**A harcot a 6-7. oldalon részletesen ismertetjük.**

## KAPUK

A várba csak a kapukon keresztül lehet bejutni.

# SÁRKÁNYVÁR

Miután a játéktábla szélén lévő ellenségekkel vívott harcokban bemelegítettél, és a kereskedők boltjaiban beszerezted az alapvető felszerelést, eljött az idő, hogy belépj a sárkányvár első emeletére vezető kapuk egyikén (szürke kapok). A vár első emeletén a folyosócsompék felfedezése közben tapasztalatot és felszerelést gyűjthetsz. Amikor már biztos vagy benne, hogy elegendő az erőd és a hatalmad, eljutsz a sárkány szintre vezető piros ajtóhoz.

## Lépések és akciók a Sárkányvárban

A lépésekre vonatkozó szabályok megegyeznek a játéktábla kerületén érvényes szabályokkal. Csak egyenesen léphetsz, átlósan nem, és maximum az aktuális ügyességi szinted + 5 lépést haladhatsz. A mezők számába a játéktábla kerületén lévő mezők is beszámítanak. A lépésed akkor ér véget, amikor rálépsz az első felfedezetlen (képpel lefelé fordított) mezőre. Fordítsd fel ezt a mezőt, és hajtsd végre az utasításait.



**Példa a lépésre:** Valerie felépült a korábbi harci sérüléseiből, elk ell döntenie, hogy merre induljon tovább. Mehet a fegyverkészítőhöz egy pajzsért (1) vagy indulhat a kastély folyosói felé (2). Mindkét esetben 4 lépést kell megtennie. Ha a kastélyba megy, akkor a felfordított mezőkön átmehet, de az első felfedezetlen mezőn meg kell állnia, fel kell fordítania a mezőt, és teljesíteni az utasítást.

A játék során egyszerre több hős is lehet egy mezőn (kivéve a harcokat). A hősed egy másik hőssel együtt is átmehet a mezőkön.

## KINCSEK

A szörnyeken kívül értékes ereklyék is várnak rád a Sárkányvárban. Falai között sokkal jobb fegyvereket, páncélokat, pajzsokat és könyveket találhatsz, mint amiket a kereskedőknél vásároltál. Ékszereket, bájitalokat és tekerceket is találhatsz.



Amikor az első hős belép a várba, három első emeleti kincsjelzőt kap (láda zsetonok), fordítsd őket képpel felfelé, és tedd a játéktábla mellé. Ez az első emelet kincszeton-kínálata.



Amint az első hős belép a vár közepén lévő ajtón a második (sárkány) szintre (sárkány szimbólummal ellátott mezők), rakjátok a három felső kincszetont a sárkány szintre (sárkány szimbólummal ellátott mezők), fordítsátok őket képpel felfelé, és rakjátok a játéktábla közelébe. Ez a sárkányszint kincszeton-kínálata.

## ÉKSZEREK



Helyezd a gyűrűket és nyakláncokat a hőstáblán kijelölt helyre >

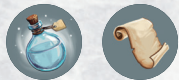


A játék során csak egy ékszert viselhetsz és használhatsz! A gyűrű plusz értéket (+1 vagy +3) ad a megjelölt színű kocka dobáshoz.





## BÁJITALOK ÉS TEKERCS EK



Válassz egy bájitalt vagy tekercs et a közös készletből. Ne felejtse el, hogy csak annyi tárgyat vihetsz magaddal, amennyi a hordozókapacitásod (lásd: hordozókapacitás). Dobd be a kincssetont a dobozba.

## A zsetonok áttekintése

### ÉRME, KORONA, GYÉMÁNT, LÁDA



Ha ilyen mezőt fedezel fel, vedd fel a mező értékének megfelelő zsetonokat (az érték a mező bal alsó sarkában látható). Ha ládát találsz, vedd el 3 pénzérmét. Ha a láda kulcsa nálad van (vagy a foglalkozásod szélhámos, akinek a záruk kinyitása a képessége), vedd el az erre a szintre kirakott három kincssetont egyikét. A lépésed itt véget ér, a mezőt képpel felfelé hagyod, a játék további részében ott már nem lehet pénzérmét vagy kincseket szerezni.

### CSAPDÁK



Ügyesnek kell lenned, hogy elkerüld a csapdákat. Ha csapdára lépsz, dobj a összes zöld kockákkal.

Ha legalább egy kocka értéke magasabb, mint a csapda szintje (bal alsó sarok), akkor kikerülted a csapdát. Ha az összes érték alacsonyabb, akkor a jobb alsó sarokban lévő számmal megegyező számú életet veszítesz.

A csapda csak egyszer aktiválódik, a mező felfordításakor, a játék további részében inaktív.

### FOLYOSÓK



Folyosók csak az első emeleten vannak. Amint felfedezel egy folyosó mezőt, úgy rakd le a táblára, hogy a nyíl ne a hősöd felé mutasson (a nyíl onnan induljon, ahonnan a mezőre lépsz). Menj tovább a nyíl irányába, de nem fordulhatsz a kőfal felé.

Néhány folyosó mágikus rúnával van jelölve, ezek teleportként működnek.

A teleport használatával egy lépéssel átléphetesz egy másik teleport rúnával jelölt lapra.

### AJTÓK



Az ajtók csak a sárkányszinten vannak. Az ajtón csak akkor mehetsz át, ha van kulcsod, ha a szélhámos kinyitja (az ajtó értékéhez képest sikeres ügyességi kockadobással), vagy a hős áttör rajta (az ajtó értékéhez képest sikeres erődobással).

Ha nem sikerül kinyitni az ajtót, fordítsd vissza az ajtó mezőt képpel lefelé, és tedd vissza a hősödet arra a mezőre, ahonnan az ajtó mezőre érkezett. A körödnek vége. Ha egy ajtó egyszer kinyílt, az a játék végéig nyitva marad.

## ELLENSÉG (ELLENFÉL VAGY SZÖRNY)



Ha egy mező felfordításakor ellenséggel találkozol, meg kell küzdened vele (lásd Harc).

Ha sikerül legyőzöd az ellenfelet, a nyereményed (a bal alsó sarokban jelzett), érmék vagy kincsek valamint emelkedik a tapasztalati szinted. A mező az ellenséggel felfordítva marad, a játék további részében már nem aktív.

Ha az ellenfelet túl erősnek találod a hősödhöz képest (akár a harc előtt, akár közben), visszavonulhatsz a harcból (lásd Harc/visszavonulás). Ebben az esetben fordítsd vissza a mezőt képpel lefelé. A mezőre rakott elvesztett EP-t vedd vissza. Ez az ellenség készen áll egy újabb összecsapásra.

**AMIKOR EGY HŐS HARCOL EGY ELLENSÉGGEL, MÁS HŐS NEM LÉPHET RÁ A MEZŐRE!  
EZ NEM VONATKOZIK A SÁRKÁNNYAL VÍVOTT HARCRA!**

## HARC ~ ALAPVETŐ INFORMÁCIÓK

A támadáshoz, szükséged van egy fegyverre (közelharchoz írja vagy botra). A szabály alól csak a mágus kivétel, ő támadhat tüzgolyóval is.

A védekezés automatikus, de a páncél, a pajzs és a fáklya jelentősen megnöveli a sikeres védekezés esélyét.

A harc körökben zajlik le. Minden kör végén ki kell értékelni, hogy van-e valaki aki elvesztette az összes EP-jét. Ha ez bekövetkezik, a harcnak számára vége.

A harc kezdetén készítsd elő a tulajdonságaid aktuális értékének megfelelő számú dobókockát, (a piros az erő, a zöld az ügyesség, a fekete a mágia). Az összes kockával egyszerre kell dobnod, ezután hasonlítsd össze a saját tulajdonságaid dobott értékeit az ellenfeled értékeivel.

A piros kockákat elsősorban a közelharcban (erő), a zöldet a lövészethez (ügyesség), a feketét pedig a varázspálcával vagy varázslatokkal való harcban (mágia) használhatod. Védekezéshez leginkább a zöld kockákra lesz szükséged. A kockák felhasználásának sok módja lesz a játék folyamán.

**FONTOS! SOHA NEM DOBHATSZ HÁROMNÁL TÖBB AZONOS SZÍNŰ KOCKÁVAL!**





### PÉLDÁK A HARCRA:

**Példa 1:** Valerie **ereje 2** (két piros kocka), **ügyessége 1** (egy zöld kocka). Van nála egy tör (fegyverértéke 1, egy piros kocka a támadáshoz), egy fáklya (védekezés 1) és egy bőrpáncélja (védekezés 2). Támadásának alapértéke 1, védekezésének értéke 3 (1+2)



Harcol egy orkkal, akinek **5 védekezése** (zöld pajzs), **5 támadása** (piros kard) valamint 2 EP-je van.



A Valerie két piros és egy zöld kockával dob, a dobások értéke 6, 3 és 3. Összeadva sonlítja a támadást az ork védelmével:



**Első támadás:** 1 (tör értéke) + 6 = 7 ez egyenlő vagy nagyobb, mint 5 (az ork védekezése), az ork egy EP-t veszít.

**Második támadás:** 1 (tör értéke) + 3 = 4. Ez kevesebb, mint 5, de hála a +1 képességének, amivel harcosként rendelkezik, egy piros kockadobás értékét 1-gyel megnövelheti, így a végeredmény 5. Ez az érték megegyezik az ork védekező erejével, így az ork elveszít még egy EP-t.

**Az ork támadása:** Valerie védekezése 1 (fáklya) + 2 (páncél). Hozzáadja a kockadobás eredményét (3), így együtt 6. Több mint 5, sikeresen védekezett, nem veszít EP-t. Az ork mindkét életét elvesztette, legyőzték, Valerie pedig 2 érmét és 1 tapasztalati pontot kap. Tapasztalatszámológóját egy mezővel jobbra tolja.

**Példa 2:** A Ravenna a szélhámos ugyanezzel az orkkal harcol. Erőssége 1 és ügyessége 2, így egy piros és két zöld kockával dob. Két tört használ (első szintű szélhámos képesség) és bőrpáncélt (2).



Dob a kockákkal, az értékek 3, 4 és 1.

Most döntenie kell. Mint 1. szintű szélhámosnak, van egy olyan képessége, hogy a zöld kockát pirosként használja, ha törrel harcol. Úgy dönt, hogy a 4-es értékű zöld kockát piros kockaként használja, és elveszi az ork második EP-jét. Védekezésre már csak egy 1 értékű zöld kockája maradt, így az ork támadása után ves-

zít egy EP-t. Vagy a 4-es értékű zöld kockát használja védekezésre (tehát 2+4=6), megvédi magát, de a harc a következő körre folytatódik, és az orknak marad egy EP-je.

## HARC ~ LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

Minden ellenséget (legyen az ellenfél, vagy szörny) három alapvető jellemző határoz meg.



**Védekezés** (zöld pajzs), **támadás** (piros kard) és **találati pontok** – EP (narancssárga szív).

### A HŐSÖK TÁMADÁSA

A támadás értéke a hős által használt fegyver(ek) értékének (a hős táblán lévő fegyverek a karakter kezében vannak) és a megfelelő színű kockával dobott értéknek az összege. Vessétek össze az eredményt az ellenség védelmi értékével. Ha a fegyver értékének és a kockadobás összegének értéke egyenlő vagy nagyobb, mint az ellenség védekezése, megnyertétek a párbajt, és az ellenség egy EP-t veszít.

- Ha egynél több fegyvert használsz támadásra (néhány karakter képes erre), a fegyverek értékei összeadódnak.
- Ha több, a fegyverrel azonos színű kocka áll a rendelkezésedre, akkor egy körben több támadást tudsz végrehajtani.

**MINDEN KOCKADOBÁS KÜLÖN-KÜLÖN KERÜL KIÉRTÉKELÉSRE, A KOCKÁKON LÉVŐ ÉRTÉKEK NEM ADÓDNAK ÖSSZE!**

### A HŐS VÉDEKEZÉSE

A védekezés ereje a páncél, a pajzs, a fáklya és a zöld kockadobás (ügyesség) eredményének összege. Hasonlítsd össze az eredményt az ellenség támadási értékével. Ha az ellenség támadási értéke azonos vagy magasabb, akkor veszítesz 1 EP-t. Át kell tenned egy EP-t a hős tábla megtört szívű mezőjére.

**Minden kockát csak egyszer használhatsz fel!** Ha például a hősöd olyan íjjal lő, amely ügyességet (zöld kockát) használ támadásra, minden egyes zöld kocka esetében el kell döntenie, hogy támadásra vagy védekezésre használod-e fel. Ha több védekező (általában zöld) kockát dob, célszerű védekezésre csak egyet elhasználni!

Az egyes foglalkozások képességei lehetővé teszik, hogy bizonyos esetekben az egyik színű kockát más színű kockaként használj. Harc közben jól fontold meg az összes lehetőséget, amit a játék kínál, mert amikor hősöd belép a várba, minden képességére szüksége lesz a rá váró nehézségek leküzdéséhez. Más képességek és tárgyak lehetővé teszik, hogy újra dobj egy kockával - kikapítsd a sikertelen dobást. Minden ilyen újradobás a harc minden szakaszában egyszer használható. Az újradobott szám akkor is érvényes, ha rosszabb, mint az eredeti.

Ha egyes képességek vagy tárgyak bónuszt adnak a dobáshoz (pl. bájjítalok +2), az mindig a megfelelő színű kockára vonatkozik, és csak egy dobásra használható fel!

A telkerceket és bájjítalokat csak a kockadobás után lehet használni a harcban.



## A HARC ÉRTÉKELÉSE

A két támadás (a hősé és az ellenségé) egyidőben történik, így mindeketten sérülnek, ha találat éri őket.

Az íjjal való lövés és az "első támadás" képesség kivételt képez.



**Ij** – Mindig az íjat használó hős támad először. Ha a támadás olyan sikeres, hogy az ellenség minden életét elveszíti, a hős azonnal győzött. Az ellenség nem tud visszatámadni, a hőnek nem kell védekeznie.



**Első támadás.** Az ezzel a képességgel rendelkező hősök és ellenségek elsőként támadnak.

Ha egy harc során több résztvevő is jogodult első támadásra, a legnagyobb támadó erejű szereplő támad először. Ha az erejük megegyezik, egyszerre támadnak. Pl. a vadász íjjal és egy ork első támadással egyszerre támad.

Ha nem győzöd le egy ellenséget az első körben, akkor annyi EP-t kell raknod az általános készletből a mezőjére, amennyit az elvesztett. Amikor legközelebb sorakerülsz, a harc folytatódik.

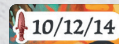
Ha harcolsz egy ellenséggel, és az nem vesztett EP-t, helyezz mellé egy szentont, emlékeztetőül arra, hogy nem győztétek le.



**Gyógyulás** – egyes ellenségek képesek meggyógyulni.

Ha a kör során EP-t veszítettek, de nem fogytak ki teljesen, akkor a kör végén 1 EP megújul.

### Többszörös támadás



Némelyik ellenség egy körben többször is képes támadni. Kétszer, vagy háromszor is támadhatnak.

Ha ilyen ellenséggel találkozol, a védekezésedet (páncél + pajzs vagy fáklya értéke + zöld kockadobás) az összes támadás ellen használhatod, fokozatosan. Minden olyan támadásért, amelynek értéke megegyezik vagy magasabb, mint a védelmi értéked, egy életet veszítesz.

Ha a harc során elveszítet az összes életed, akkor vereséget szenvedsz, és a harcnak vége.

Ha legyőzöl egy ellenséget, érméket, kincseket és tapasztalati pontokat kapsz.



## A HARC ELKERÜLÉSE

Ha egy harc máséppon alakul, mint ahogy vártad, a kör elején visszavonulhatsz. Ha úgy döntesz, hogy nem támadsz, akkor csak védekezni fogsz (*lásd a hős védekezése*). Ezután visszavonulsz arra a mezőre, ahonnan az ellenséges mezőre léptél.

Ha a teleportációs köved fel van töltve, akkor használhatod a harcból való visszavonulásra. Fordítsd a felhasznált oldalra, és teleportálj a kocsmába, ahonnan azonnal folytathatod a körödet. Ebben az esetben egyáltalán nincs harc.

## HALÁL HARC KÖZBEN

Ha a harcban egy igazán erős ellenséggel találkozol, és elveszítet az összes EP-det, akkor kiesel. Ha a teleportációs köved feltöltötted, akkor a varázse-rejével el tudod magad szállítani a kocsmába, itt visszakaphatsz 1 EP-t, és folytathatod utadat a következő körben. Ha lemerült teleportációs kövel vesztéttél, akkor végső vereséget szenvedté, így kiestél a játékból.

## HARC A TÁBLA PEREMÉN



Miután megnyerted a harcot egy ellenséggel a játéktábla peremén, helyezd hősöd zsetonját a harcmezőre. Amint a táblára kerül a második hős zsetonod, többé nem harcolhatsz a játéktábla peremén.

Amikor már minden hős a várban van, a játékosok visszaveszik a játéktábla széléről a hős zsetonokat a készletükbe.

Innentől kezdve nem harcolhattok a tábla peremén lévő ellenségekkel (leomlott bástyák, temető).

## Érmék és kincsek

Ellenségek legyőzésével is szerezhetsz pénzürméket vagy kincseket. Ha érméket szerezte, azonnal vedd el a megszerzett mennyiséget az általános készletből. Ha kincset szerezte, válaszd ki a megfelelő zsetont a kincsek kínálatából (*lásd Kincsek*).

## Tapasztalat



Amikor a játék során tapasztalatot szerzel, a hős tábládon lévő tapasztalati mezőn a mutatót jobbra mozgatod a megszerzett tapasztalati pontoknak megfelelően.

Egy példa arra, hogyan mozgathatod a tapasztalatmutatót.



Ha úgy döntesz, hogy felhasználod a tapasztalati pontjaidat, akkor ezt a forduló végén teheted meg, kétféleképpen:

- 1) Növelj egy tulajdonságodat (erő, ügyesség, mágia). A növelés annyi tapasztalati pontba kerül, amennyi az tulajdonság új értéke. 1 pont nulláról egyre, 2 pont egyről kettőre, stb. Az erő növelésekor ne felejtse el, hogy egy plusz EP-t is kapsz.
- 2) Egy képesség értékének növelése. A növelés annyi tapasztalati pontba kerül, amennyi a képesség új értéke. 1 pont nulláról egyre, 2 pont egyről kettőre, stb. Amikor második szintre növeled, ne felejtse el a képesség kártyádat a másik oldalára fordítani, hősöd új képességeket kap. Amikor a képességedet a harmadik és negyedik szintre növeled, válaszd ki az oldalt a képességkártyán, amit használni szeretnél. A harmadik és negyedik képességszint kártyáit helyezze a megfelelő mezőre a játéktábla jobb oldalán.

**CÉLSZERŰ MÁR A JÁTÉK ELEJÉTŐL KEZDVE MINÉL HAMARABB MEGKEZDENI A HŐSÖD FEJLESZTÉSÉT. A TULAJDONSÁGOK ÉS A KÉPESÉGSZINTEK NÖVEKEDÉSE MINDIG FOKOZATOS LEGYEN.**

Soha nem veszíthetsz el fel nem használt tapasztalati pontokat.



**Példa:** 3 tapasztalati pontod van, és azt tervezed, hogy a képességedet a 4. szintre növeled. További 2 tapasztalati pontot nyersz. Képességed szintjét 4-re emeled 4 tapasztalati pont felhasználásával, és 1 tapasztalati pontot megtartasz egy másik alkalomra.

## Végső mezők a sárkány szinten

### A JOGAR



Ha felfedezel egy jogart ábrázoló mezőt, azonnal vedd el. A jogar erős egykezes fegyver, amelyet támadás közben erővel VAGY mágiával is használhatsz. A játék végén 3 pontot ad a végeredményedhez.

### A SÁRKÁNY



A sárkány a legerősebb ellenség. Egy mezőn több hős is összegyűlhet így együtt harcolhatnak. A harc szabályai itt is ugyanazok, a sorában minden játékos összeveti a saját kockadobásának értékeit a sárkány számaival. A sárkánytól elvett EP összegződik. Amikor a sárkány elesik, tapasztalati pontokat, érméket és kincseket kap minden játékos, aki legalább egy EP-t elvett a sárkánytól.

## A JÁTÉK VÉGE

**A JÁTÉK AKKOR ÉR VÉGET, HA MEGTALÁLTÁTK A JOGART ÉS LEGYŐZTÉTEK A SÁRKÁNYT!**

A győzelemhez mindkét küldetést teljesíteni kell, de az mindegy, hogy milyen sorrendben hajtjátok végre a feladatokat.

A nyertes a legtöbb pontot összegyűjtő játékos. A pontok számítás az alábbiak szerint történik:

<b>JELLEMZŐK</b> (erő, ügyesség, mágia)	
Érték 1	1 pont
Érték 2	3 pont
Érték 3	6 pont
<b>SZINT</b> (legmagasabb elért szint)	
II. szint	2 pont
III. szint	5 pont
IV. szint	9 pont
<b>TAPASZTALAT</b>	
A fennmaradó tapasztalati pontok átválthatók győzelmi pontokra	
<b>ÉRMÉK</b>	
Minden 5 érme után	1 pont
<b>BÓNUSZPONTOK</b>	
A jogar	3 pont

## EGYÉB LEHETŐSÉGEK

### Különleges utazási mód

#### TELPORTÁLÓ KŐ



A teleportáló kő használható a harcból való menekülésre (lásd *Harc/Szökés a harcból*). A teleportáló kővel ideiglenes átjáró nyitható a kastélyból a városba (a játéktábla peremére).

Ha úgy döntesz, hogy pihened, vagy gyógyulnod kell a kastély felfedezése közben, esetleg több felszerelést kell beszerezned, akkor ezt megteheted a szokásos lépésekkel, vagy teleportálással. Utóbbihoz egy aktivált teleportáló kőre van szükség.



Helyezd egy hősöd zsetonját arra a mezőre, amelyen éppen állsz, majd vidd át a hősödet a játéktábla peremére, egy általad választott mezőre. Ennek a mezőnek a képességét azonnal használhatod.

A köröd során bármikor lehetőség van arra, hogy a hősödet visszahelyezd arra a mezőre, ahol a hős zsetonod áll. Visszaveszed a jelzőt a készletedbe, és folytatod a lépésedet.

#### Ily módon harcok előtt is megmenekülhetsz!

Ha használod a teleportáló követ, az lemerül, át kell fordítanod a sötét oldalára. Lehetőség van az alkímistánál 1 érme megfizetésével újratölteni, de akkor is újratöltődik, ha legyőzöl egy ellenséget.

#### MÁGIKUS TEKERCSEK



A mágikus tekercset úgy használhatod, mint bármely más tekercset – egy extra kockát ad a dobásodhoz. Arra is használhatod, hogy bármelyik fel nem fedezett, ajtó szimbólummal ellátott folyosóra lépj. A tekercset mindkét esetben vissza kell tenned a közös készletbe.

### Kereskedelem a hősök között

Ha a hősök azonos mezőre lépnek, szabadon, de kölcsönös megegyezéssel átadhatnak egymásnak tárgyakat (felszereléseket és kisebb tárgyakat, pénzürméket).



# KÉPESSÉGKÁRTYÁKON LÉVŐ IKONOK JELENTÉSE

## Minden foglalkozásra érvényes általános képességek

### A KOCKADOBÁS MEGVÁLTOZTATÁSA

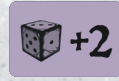
Minden változtatást körönként illetve harconként egyszer lehet használni.



Újradozás egy adott színű kockával (piros az erő, zöld az ügyesség, fekete a mágia).



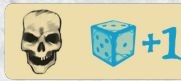
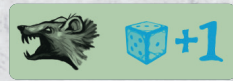
A kék semleges szín a játékban, bármilyen kockát jelölheti. Újradozása egy tetszőleges színű kockával.



Egy meghatározott színű kockával dobott értéket megemeli egy adott számmal.



Egy tetszőleges színű kockával dobott értéket megemeli egy adott számmal.



Egy adott típusú ellenség (állatok, zombik) elleni harcban adott számot ad hozzá egy tetszőleges színű kockával dobott értékhez.



Egy adott színű kockadobáshoz adott számot ad hozzá, amikor a kiválasztott fegyvertípussal (íjjal, karddal, tőrrel) harcolsz.

### KOCKÁK CSERÉJE

Többször előfordulhat a játékban, hogy az egyik színű kocka más színű kockaként is használható. A kockacsere jelentős taktikázási lehetőséget biztosít a harcok során.

Ez a képesség a kártyákon a következőképpen jelenik meg:



Lehetővé teszi, hogy tetszőleges számú fekete kockát zöld kockaként használj.



Lehetővé teszi, hogy tetszőleges számú, tetszőleges színű kockát piros kockaként használj.



Ha a hős meghatározott típusú fegyvert használ (jelen esetben íjat), akkor tetszőleges számú fekete kockát használhat zöld kockaként.

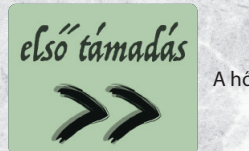
### HARCI KÉPESSÉGEK



Lehetővé teszi a hős számára, hogy bármilyen egykezes fegyverrel harcoljon.



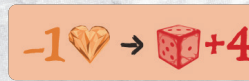
Lehetővé teszi a hős számára, hogy két adott típusú egykezes fegyverrel harcoljon (ebben az esetben tőrrel és karddal).



A hős először támadhat (lásd *Harc/első támadás*).



A hős védekezését növelni tudja egy adott értékkel.



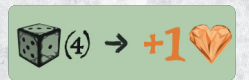
Ha feláldozol 1 EP-t, +4-et adhatsz a valamelyik piros kockadobás értékéhez.

### PLUSZ ÉLETEK



Amikor a hős erre a szintre lép, egy EP-t ad hozzá a közös készletből a hóstáblájához.

### GYÓGYULÁS



Ha a fekete kockával egy meghatározott értéket dobysz (jelen esetben 4-et), akkor megújíthatsz 1 EP-t. A gyógyítás alkalmazható a saját karakteredre vagy bármely más, ugyanazon a mezőn lévő karakterre.

### FELFEDEZÉS



Mielőtt rád kerülne a sor, megnézheted a Sárkányvár egy olyan mezőjét, amely szomszédos azzal a mezővel, amelyen éppen állsz. Ezután eldöntheted, hogy rálépsz-e vagy sem. A felfedezést egy kör során csak egyszer használhatod.



## Kivételes készségek bizonyos foglalkozásokhoz

### MÁGUS



1

Tűzgolyó – A tűzgolyó mágikus fegyverként működik. A játék elején a mágus tűzlabda-zsetonokat kap, egy 1-es értékű zsetont közvetlenül a játékos táblára, az egyik kezére helyez. Kombinálható botokkal és könyvekkel. A játék előrehaladtával a tűzgolyó értéke növekszik.



+1

Mágikus páncél – a mágus egy harc során egy fekete (mágikus) kockával növelheti a védelmét.



=



Könyvet használatával felfedezhet.



= +1



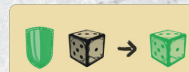
Bármilyen tekerceszt használatával, egy EP-t gyógyít.



minden körben 1 x

Teleportálás – körönként egyszer a játékos átugorhatja a játéktábla egy mezőjét, akár egy még felfedezetlen mezőt is. Nem megengedett a vár első emeletéről a sárkány szintre ugrani.

### LOVAG



→



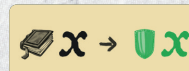
Védekezés közben egy fekete kockát zöld kockaként használhat.



→



Ha könyvet használ, gyógyíthat (lásd Gyógyítás).



x



Ha könyvet használ, akkor a könyv értékével növeli a védekezését.

### HARCOS



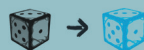
x



Pajzstámadás – pajzsuk védelmi értékét hozzáadja a fegyver erejéhez. A pajzs értéke továbbra is számít a védekező használatnál is!

### VARÁZSLÓ

a dobás előtt



A dobás előtt eldöntheti, hogy a fekete kockáit más szín helyett (piros vagy zöld) szeretné-e használni.



→

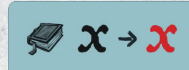


Bájital használatával, egy EP-t visszkap.

az ellenség legyőzése



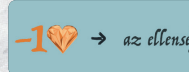
Ha legyőz egy ellenséget, akkor egy EP-t visszkap.



x



Támadáskor hozzáadhatja egy könyv értékét a közelharcban használatos fegyver értékéhez.



-1



Fagyasztás – Ha feláldoz egy EP-t, akkor az ellenség védekezését egy harci körre 2-vel csökkenti.

### SZÉLHÁMOS



Álkulcs – bármilyen ládát ki tud nyitni

Ajtók nyitása – zöld kockával dobva (ügyesség), legalább az egyiknek értéknek egyenlőnek vagy magasabbnak kell lennie, mint az ajtó értékének.



kincskeresés

Ha a szélhámos kincset talál, felfordíthat egy plusz kincs zsetont, és választhat egyet a négy tárgy közül. A maradék három tárgy a kínálatban marad.

két azonos színű kockával dobott érték összeadása

Harcban két azonos színű kockával dobott érték összeadható, az így kapott érték a már ismert szabályok szerint használható fel.

Gyors és együttműködést igénylő játék

A játék szabályai megtalálhatók honlapunkon:  
[www.regiojatek.hu](http://www.regiojatek.hu)

Stépan Peterka

Jana „Dragona“ Rybová

© Dino Toys

REGIO  
JÁTÉK  
[regiojatek.hu](http://regiojatek.hu)

Importálta/forgalmazza: REGIO Kft  
1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.

Gyártó: Dino Toys s. r. o.  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
[www.mojedino.cz](http://www.mojedino.cz)  
Made in Czech Republic.

Dino