

JÉG

MÁSODIK • KIADÁS



AZ EXPEDÍCIÓK
KÉZIKÖNYVE



Bármerre nézel, végtelen havat látsz...

Ebben a fagyott világban, ahol zord szelek szüntelenül sűvítene, Menedékváros kitartóan ellenáll. Minden évben, a napos évszakban a városi rendek expedíciókat szerveznek. Úti céljuk nem más, mint a Nuukák völgye, ahol egy ősi civilizáció maradványai rejtőzhetnek a hó és jég alatt. Egyesek elismerésre vagy mesés gazdagságra vágnak, míg mások egyszerűen csak válaszokat keresnek.

Vezesd a saját expedíciódat, tájr fel régészeti maradványokat, és kutasd fel az ősi ereklyéket. A rended nem maradhat le, mert Menedékváros számít rád!

• 1-5 felfedező • 90 perc • 14 éves kortól •

Tartalomjegyzék

Szabályok

A játék célja	2
Tartozékok	2
Előkészületek	4
A játék menete	6
Akciók	8
Ereklyék	12
Azulia, a Nuukák városa	14
Hírnévpontok és kártyák	14
A játék vége	15
Haladó játékmód	16
Játékvariánsok	18

Mellékletek

Rendtáblák	20
Hólapkák	22
Ereklyelapok	24
Naplókártyák	26
Rendeletkártyák	27
Feladatkártyák	28
A feladatkártyák bemutatása	29
Fogalomtár	30
Gyakran ismételt kérdések	31
Közösségi linkek és kapcsolatok	32
Köszönetnyilvánítás	33
Ikonográfia	36

A játék célja

Mindannyian egy expedícióvezetőt alakítottok, akik egy-egy rendet képviselnek. Rétegről rétegre hatoltok mind mélyebbre a fagyott világ jegén keresztül, hogy értékes, ősi ereklyéket tártok fel.

Mindössze 4 nap áll a rendelkezésetekre, hogy teljesítsétek a város különféle kéréseit. Aki a legtöbb és legjelentősebb felfedezéssel tér vissza, az hírnevet és dicsőséget szerez saját rendje számára – és megnyeri a játékot!

Tartozékok

JÁTÉKOSOK KELLÉKEI

5 rendtábla



1 lángkovács képességjelző



10 pontjelölő



2 jégjáró mászóhorogjelző



5 expedícióvezető figura

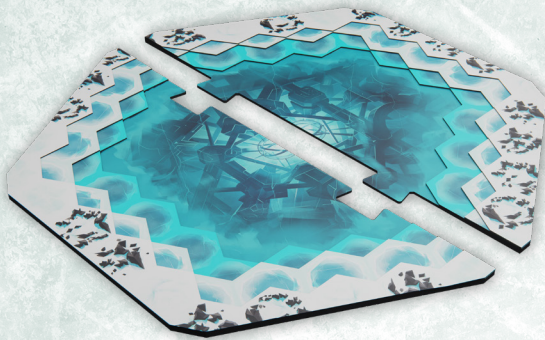


5 táborjelző



KÖZÖS KELLÉKEK

1 két részből álló játéktábla



112 lapka

48 hólapka

1 táborhelylapka



12 üres lapka



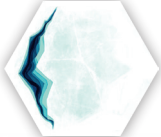
12 alagútlapka



11 Nunatak lapka



12 hasadéklapka



37 felszíni ereklyelapka



27 mélységi ereklyelapka



45 régészfigura



2 fehér táborjelző



1 napjelölő



73 kártya

10 naplórkártya



9 rendeletkártya



54 feladatkártya



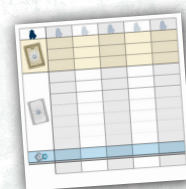
25 tudásjelző



1 kezdőjátékos-jelző



1 pontozófüzet



5 tervezés-jelző



35 hírnév-pontjelző



4 folyamatos-mozgás-jelző



5 áldásjelző



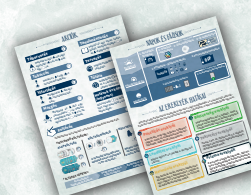
1 átoksáv



10 átokjelző (világos és sötét)



5 játékossegédlet



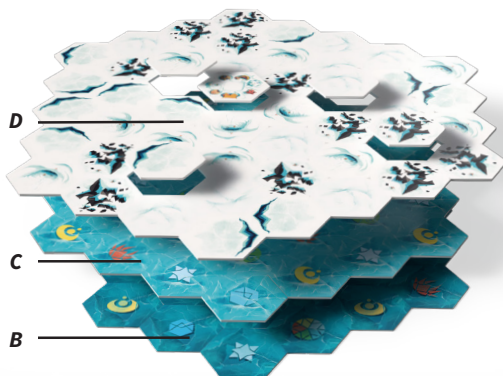
ELŐKÉSZÜLETEK

Játéktábla és lapkák

Alkossatok külön paklikat a megkevert hólapkák-ból, illetve a felszíni és mélységi ereklaplapkák-ból.

Szerző megjegyzése: A játék végén ne felejtsetek el újra megkeverni a lapkákat, mielőtt elpakoljátok, így a következő játék elején nem kell ezzel törődnötök.

- Állítsátok össze a **játéktáblát**. A játéktábla alsó része Azuliát, a Nuukák városát ábrázolja.
- Helyezzétek véletlenszerűen a 27 **mélységi ereklaplapkát** lefordítva a következő rétegre.
- Ezután tegyétek véletlenszerűen a 37 **felszíni ereklaplapkát** lefordítva a következő rétegre.
- Végül rakjátok véletlenszerűen a 48 **hólapkát** lefordítva a legfelső rétegre. Ez alkotja majd a játék felszínét. A **táborhelylapka** kerüljön a három középső mező egyikére.



Néhány navigátor egykoron furcsa építményekre és tárgyakra bukkant, melyek akár a Nuukák művei is lehetnek. Ez jelentette a nagy felfedezések kezdetét, amelyek során a városi rendek fenséges jégvitorlás hajóikon indulnak útnak. Az expedíciók évente zajlanak, a napos évszak négy napján, amikor a napforduló időszakában a külső hőmérséklet elérheti a hihetetlen plusz 4 °C-os meleget is.

A közös játékelemek előkészítése

- Keverjétek meg a **naplókártyákat**, és alkossatok egy képpel lefelé fordított húzópaklit.

Az első játékoknál azt javasoljuk, hogy ne használjátok a naplókártyákat.

Szabálykönyv jelmagyarázat

A szabálykönyvben a következő kifejezéseket fogjuk használni:

- Felfedezőpont (FP)** : Ezek teszik lehetővé az akciók végrehajtását. Gyakorlatilag a játékosok akciópontjainak felelnek meg.
- Hírnévpont (HP)** : A játékosok győzelmi pontjait jelölik.
- Felfedezők**: Minden **expedícióvezető** és (civil) **régész** felfedezőnek számít.

A színesen jelölt **szövegrészek**:

Jéghagyomány: Bevezetés a JÉG világába.

Első lépések: Az első játékhoz ajánlott módosítások.

Felfedezők törvényei: Különösen fontos szabályok.

Példa: Segítik a szabályok megértését.

Szerző megjegyzése: Stratégiai tippek.

- Helyezzétek egy régészt minden alagútlapkára.
- Tegyétek **1 fehér tábor** és **1 régészt** a táborhelylapkára. 5 játékos esetén csak 1 régészt rakjatok a táborhelylapkára, fehér tábor pedig ne helyezzétek le.
- A **napjelölőt** helyezzétek a napjelzősáv 1-es mezőjére.
- Az alábbi elemeket tegyétek mindenki számára elérhető helyre, közös **tartalékként**: megmaradt régészek, tervezésjelzők, tudásjelzők, hírnévpontjelzők. 1-3 játékos esetén rakjátok az utolsó fehér tábor is a közös tartalékba.
- Keverjétek meg a **rendeletkártyákat**, majd helyezzétek 3 darabot képpel felfelé a játéktábla mellé. A maradék rendeletkártyákat tegyétek vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség.
- Keverjétek meg a **feladatkártyákat**, majd alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit. A húzópakli mellett legyen hely egy dobópaklinak is, az eldobott feladatkártyák számára.



A játékosok előkészületei

L. Válasszatok egy **rendtáblát**, és helyezzétek magatok elé.
Ha a lángkovács vagy a jégjáró tábláját választjátok, helyez-
zétek a hozzájuk tartozó jelzőket a megfelelő helyekre.

Ha a gondviselő tábláját választjátok, helyezzetek 2 régészt
a megfelelő helyekre.

M. Vegyétek magatokhoz a rendtáblátok színének megfelelő
expedícióvezetőt, táborn és **pontjelölőt**.

N. Vegyétek magatokhoz a rendetekhez tartozó kezdő
hírnévpontjelzőket.

Ha ez az **első játékokot**, ne vegyétek figye-
lembe a rendek különleges képességeit, és
ne használjátok a lángkovács, jégjáró és
gondviselő jelzőit. Ezen kívül minden játé-
kos 2 hírnévponttal kezd (vegyetek el 2-2
jelzőt), nem pedig a rendtáblákon feltűnte-
tett kezdő HP-tal.

O. 2 játékos esetén mindkét játékosnak osszatok **2-2
folyamatosmozgás-jelzőt**.

P. Osszatok 5 **feladatkártyát** mindenkinek. Ezek közül hár-
mat tartsatok meg a kezetekben (ezek titkosak), kettőt
pedig dobjatok el képpel felfelé a dobópakilba.

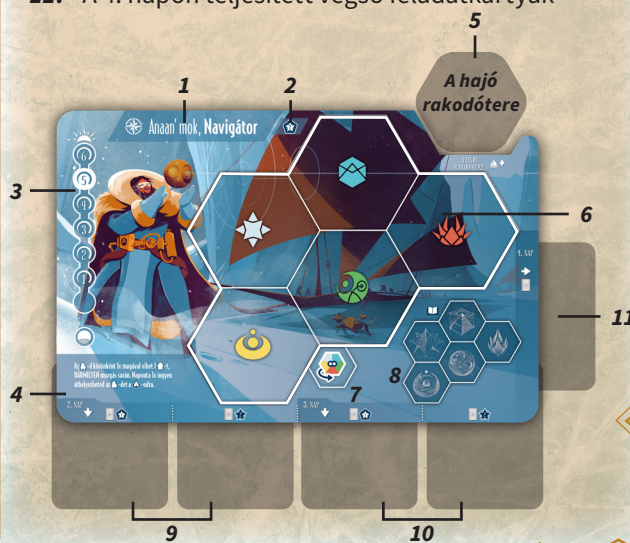
Ha ez az **első játékokot**, akkor csak 3 feladat-
kártyát osszatok mindenkinek. Ezek közül
egyet tartsatok meg, kettőt dobjatok el.

Emellett vegyetek magatokhoz 1-1 játékos-
segédletet, a fázisok, akciók leírásával és az
ereklyék hatásaival.

Q. Az kezd, akinek utoljára volt jég a kezében. Ez a játékos
vegye magához a **kezdőjátékos-jelzőt**.

Rendtáblák

1. A rend ikonja, neve és képviselője
2. A kezdő hírnévpontok száma
3. Felfedezőpontosáv (FP sáv)
4. A rend különleges képessége
5. A hajó rakodótere
6. Ereklyemezők
7. Ereklyeerősítő mező
8. Tudásjelzők helye
9. A 2. napon teljesített feladatkártyák
10. A 3. napon teljesített feladatkártyák
11. A 4. napon teljesített végső feladatkártyák



A JÁTÉK MENETE

Napok és fázisok

Egy játék 4 napig tart, amelyet a napjelzősávon követtek nyomon.
Minden nap 3 fázisból áll:

NAPKELTE

Ezt a fázist mindannyian egyszerre hajtjátok végre.

FELFEDEZŐFÁZIS

A fázis **több fordulóból** áll, ahol **körsorrendben** játszottok. Mindannyian rendelkeztek **valamennyi felfedezőponttal (FP)**, amelyek elköltésével különböző akciókat hajtotok végre a körök során. A fázis több fordulóból áll, és addig játszottok, amíg mindenki el nem költi az összes felfedezőpontját.

NAPNYUGTA

Amint valaki befejezi a saját körét, és nem marad több elkölthető FP-ja, azonnal megkezdheti a saját napnyugtafázisát.

Napkelte

1. Rendtábla frissítése

Minden napot az alábbi FP-okkal kezdjétek:

- 2 játékos esetén: 6 FP
- 3 vagy 4 játékos esetén: 5 FP
- 5 játékos esetén: 4 FP



Ha van tervezésjelzőtök az előző napról, most dobjátok el azt, és adjátok hozzá további egy FP-ot a tartalékokhoz (lásd: tervezésjelzők, 8. oldal). Frissítétek a rendtáblátok különleges képességét is, ha szükséges.

Az első napon a 2., 3. és 4. pontokat nem hajtjátok végre; a felfedezőpontok feltöltése után lépjétek közvetlenül a felfedezőfázisba.

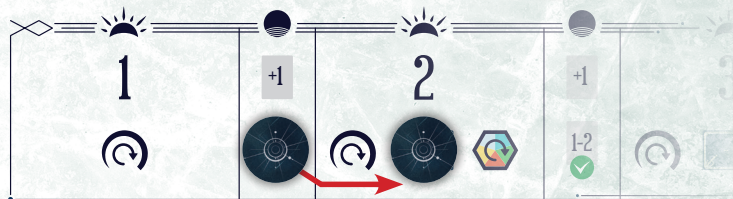
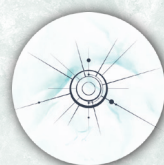
2. Ereklyék reaktíválása

Fordítsátok fel a rendtáblátokon lévő, lefordított erekléket. Minden ereklé **képpel felfelé** kezdi a napot. Ha van Prizma ereklé a rendtáblátokon, azt most áthelyezhetitek a tábla bármely másik ereklémezőjére (lásd: ereklék, 12. oldal).



3. Új kezdőjátékos kijelölése

A **kezdőjátékos-jelzőt** adjátok tovább az előző kezdőjátékostól balra ülő játékosnak. A napjelzőt mozgassátok a következő napra.



4. Naplókártya végrehajtása

Az új kezdőjátékos húzza fel és olvassa fel a **naplókártyapakli felső lapját**, majd alkalmazátok annak hatásait. Ezután a játék a felfedezőfázisba lép.



Felfedezőfázis

1. Felfedezőpontok (FP)

A kezdőjátékostól indulva, és az óramutató járásával meg egyező irányban haladva, egymás után hajtotok végre akciókat (lásd: akciók, 8. oldal). A körök során 1 vagy 2 felfedezőpontot (FP) el **kell** költenetek. A soron lévő játékos több akciót is végrehajthat (köztük ingyeneseket is), de minimum 1, maximum 2 FP-ot el kell költenie. Jelöljétek az elköltött FP-ot a pontjelzősávon.

Szerző megjegyzése: Még ha el is költöttetek 2 FP-ot, akkor is végrehajthatok olyan akció(ka)t, aminek a költsége 0 FP.

2. FP tartalék kimerülése

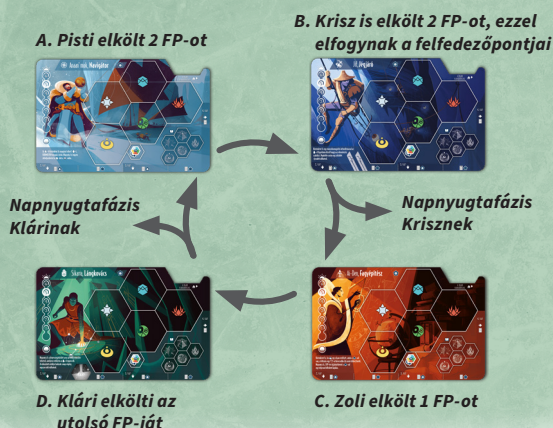
Ha valaki befejezi a körét, és nem maradt felfedezőpontja, azonnal megkezdheti a saját napnyugtafázisát. Ez a játékos nem hajthat végre több akciót a felfedezés fázisban. A többiek azonban még körsorrendben akcióznak, amíg mindenkinek minden FP-ja el nem fogy.

Példa egy fordulóra

Ebben a példában a játékosok az első nap harmadik fordulójában járnak, és eltérő mennyiségű felfedezőponttal (FP) kezdik a körüket: Pisti 3, Krisz 2, Zoli 3, Klári pedig 1 FP-tal rendelkezik.

- Pisti 2 FP-ot költ mozgásra és feltárára. 1 FP marad a tartalékában.
- Krisz utolsó 2 FP-ját feltárára költi. Ezzel elfogynak a FP-jai, így ő az első játékos, aki megkezdheti a napnyugtafázist.
- Zoli 1 FP-ot költ tervezésre. Még 2 FP marad a tartalékában. Úgy dönt, hogy nem költ el több FP-ot, és befejezi a körét.
- Klári az utolsó FP-ját egy új régész toborzására költi el. Ezzel elfogynak a FP-jai, így ő is megkezdheti a napnyugtafázist.

Ezután Pisti következik, majd Zoli, akiknek még maradt FP a tartalékukban, és folytatják a felfedezőfázist.



Napnyugta

1. Új feladatkártya húzása

Az első játékos, aki megkezdte a napnyugtafázisát, húzzon kettővel több új feladatkártyát, mint ahányan játszottak, és helyezze ezeket egy sorban az asztalra, képpel felfelé.

Amint egy játékos befejezi saját felfedezőfázisát, választhat innen egy feladatkártyát ingyen, és a kezébe veheti.



2. Feladatkártyák teljesítése

Az 1. napon kimarad a feladatkártyák teljesítése és eldobása lépés is.

A felfedezőfázisban erekyelapkákat (is) gyűjthettek, amelyeket felhasználva ebben a lépésben feladatkártyákat teljesíthettek (lásd: feladatkártyák, 28. oldal).

Egy feladatkártya teljesítéséhez ki kell fizetnetek a kártyán jelzett költségét, amit az alábbi módokon tehettek meg:

- Távolítsatok el** ereklyéket a rendtáblátokról, és helyezzétek a hajó rakodóterébe.
- Fordítsatok le** 1 vagy több tudásjelzőt.

Az így felhasznált ereklyék és tudásjelzők többé nem használhatóak más feladatkártyák teljesítéséhez. Emellett a lefordított tudásjelzők már nem számítanak esszenciának az ereklyehatások aktiválásához (lásd: ereklyék és esszencia, 12. oldal).

Egy feladatkártyát csak egyszer teljesíthettek. A teljesített feladatkártyát csúsztatassatok a rendtáblátok alá a megfelelő helyre.



A 2. és 3. nap végén legfeljebb 2 feladatkártyát teljesíthettek, és ezekért bónusz HP jelzőt vagy hírnévpontot kaptok:

+1 HP jelző az adott nap első teljesített feladatáért.

+2 HP a játék végén, ha aznap egy második feladatot is teljesítetek.

A feladatkártyákon szereplő HP értékeket (és a második bónuszt) csak a játék végén kapjátok meg (lásd: hírnévpontok, 14. oldal).

A 4. nap végén, a napnyugtafázis során a játékosok tetszőleges számú feladatkártyát teljesíthetnek, de ezekért nem jár plusz bónusz.



3. Feladatkártya eldobása

A napnyugtafázis végén, akinek 4-nél több feladatkártya marad a kezében, el kell dobnia a felesleget. A kezetekben legfeljebb 4 kártya maradhat. Ebbe nem számítanak bele a teljesített (és így a tábla alá csúsztatott) kártyák.

Miután mindenki befejezi a napját, dobjátok el az első pontban felcsapott és megmaradt feladatkártyákat, majd kezdjétek el a következő napot.

AKCIÓK

A felfedezőfázisban az alábbi akciókat hajthatjátok végre a saját körötökben:



Táborverés Költség: 1

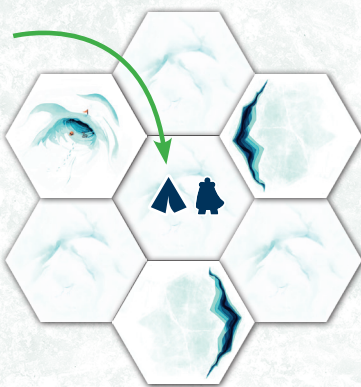
Helyeztetek a **saját táborotokat** – ha még nincs a játéktáblán – vagy egy **fehér tábor** a tartalékból, és az **expedícióvezetőtöket** egy **teljesen felfedett** lapkára (amelyet nem fed át másik lapka).

Ezt az akciót akkor is végrehajthatjátok, ha az expedícióvezetőtök már a játéktáblán van.

Nem verhetek tábor olyan lapkán, amin már van másik tábor.

A tábor bárhová felépíthetitek, amennyiben a célzott lapka teljesen felfedett, kivétel: Azulia városában nem verhetek tábor.

Szerző megjegyzése: Előnyös lehet olyan lapkán tábort verni, amelyen már van régész.



Tanulmányozás Költség: 1

Vegyetek el egy olyan ereklyéhez tartozó **tudásjelzőt**, amelyen ereklyén az expedícióvezetőtök éppen áll, és rakjátok azt a rendtáblákra, a tudásjelzők helyére. **Prizma ereklyét nem tudtok tanulmányozni.** Ugyanolyan tudásjelzőből legfeljebb egyet szerezhettek (de akár mind az 5 féleből gyűjthettek).

A tudásjelzők megkönnyítik az ereklyék használatát: **eggyel csökkentik az ereklye aktiválásához szükséges esszenciák számát** (lásd: ereklyék és esszencia, 12. oldal).

A tudásjelzők emellett a napnyugtafázisban feladatártyák teljesítésére is használhatóak, ahol is 1 esszenciaerejű, formátlan ereklyének számítanak. Ha egy vagy több tudásjelzőt felhasználtok feladatártya teljesítéséhez, fordítsátok le őket (így jelölve, hogy felhasználtátok).

A lefordított tudásjelzők többé nem használhatóak sem ereklye aktiválásához, sem további feladatártyák teljesítéséhez.

A játék végén a tudásjelzők rendeletártyák teljesítésénél is figyelembe vehetőek (a lefordítottak is).

Szerző megjegyzése: A tanulmányozás akció gyakran alulértékelt, pedig 1 FP-ért gyakorlatilag egy 1 esszenciaerejű ereklyét szerezhettek vele.



Toborzás Költség: 1

Helyeztetek **1 régészt** a tartalékból egy olyan lapkára, amin **már van (bármilyen) tábor**.

Szerző megjegyzése: Ha az expedícióvezetőtök egy táborot tartalmazó lapkán áll, amit 1 FP-ért fel tudnátok tárni, akkor inkább mindig válasszátok a toborzás akciót (1 FP-ért egy régészt hoztok játékba, és ezzel eggyel csökkentitek a feltárás költségét).



Vitorlázás Költség: 1

Mozgassátok az expedícióvezetőtöket egy lapkáról vagy a tartalékokból egy olyan lapkára, amin **már van (bármilyen) tábor**.

Figyelem, a régészek nem követik az expedícióvezetőt vitorlázás során (ellentétben a mozgásakcióval).

A navigátor kivételt képez ez alól, mert ő vitorlázás során is vihet magával 1 régészt.



Tervezés Költség: 1

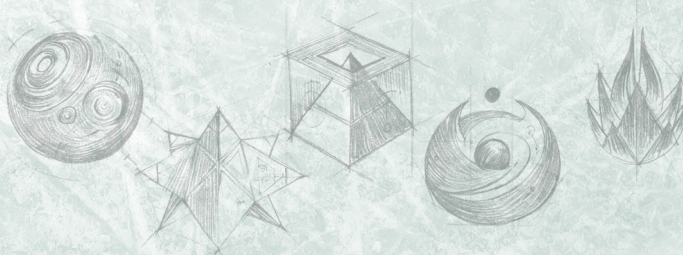
Vegyetek magatokhoz egy **tervezésjelzőt**.

Ezt a tervezésjelzőt a következő napkelte során dobjátok majd el, hogy **1 további felfedezőpontot (FP)** adjatok a tartalékokhoz.

Egyszerre legfeljebb 1 tervezésjelzőtök lehet.

A játék végére megmaradt (az utolsó napon szerzett) tervezésjelző 1 HP-ot ér.

2 fős játék esetén nem használhatjátok a tervezésakciót.





Mozgás

Költség: ① / lapka

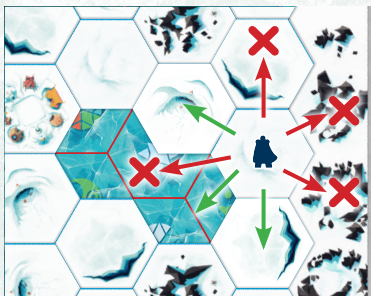
Mozgassátok az expedícióvezetőtöket egy szomszédos lapkára (lásd: szomszédossági szabály).

A hasadékokon nem tudtok átkelni az expedícióvezetővel (lásd: 22. oldal).

A játéktábla szélei összefüggő lapkáknak számítanak, így mozoghattok azokon is.

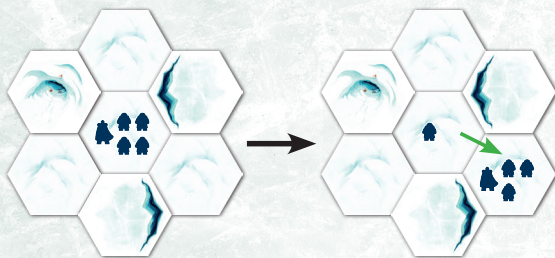
Kivétel: a felszíni réteg széleit nem használhatjátok, arra nem léphettek.

2 fős játék esetén használhattok egy másik akciót is, a folyamatos mozgást (lásd: játékváriánsok, 18. oldal).



Ha az expedícióvezetővel mozogtok, vihetek vele 1-3 régészt is ingyen, de csak akkor, ha a régészek ugyanazon a lapkán tartózkodnak, mint az expedícióvezető.

A régészek nem mozgathatóak önállóan, csak az expedícióvezetővel együtt.



Szerző megjegyzése: Lehetőleg ne szigeteljétek el magatokat a többi expedícióvezetőtől. A régészek értékes, közösen használt erőforrások, amelyekre nagy szükségetek lesz.



Túlóra

Költség: ☆

Ebben a körben a szokásos maximum 2 helyett legfeljebb 3 felfedezőpontot (FP) költhettek el.

Figyelem, a túlóraakció költségét hírnévpontjelzővel kell megfizetnetek!

Továbbá figyeljeteK arra is, hogy ez az akció **nem ad extra FP-ot**, hanem továbbra is csak a saját tartalékokotokat égetitek! A túlóraakció ennek megfelelően nem aktiválható, ha csak 1 vagy 2 FP-otok maradt, valamint, ha nincs HP jelzőtök.



Szomszédossági szabály:

Két lapka akkor tekinthető szomszédosnak, ha:

- Azonos rétegben találhatók, és van egy érintkező közös oldaluk, vagy



- Egymás alatti rétegekben találhatók, és az egyik lapka részlegesen átfedi a másikat. Ha a lapkák csak a csúcsaikkal (sarukaikkal) érintkeznek, akkor nem szomszédosak!



Példa egy mozgásra

A. Pisti átmozgatja az expedícióvezetőjét egy szomszédos lapkára, ahol 2 régész van.



B. Ezután Pisti ismét átmozgatja az expedícióvezetőjét egy másik lapkára, és a 2 régészt viszi magával.



C. Ezek az akciók összesen 2 felfedezőpontba (FP) kerülnek.





Feltárás Költség: X

Azt a lapkát, amin az expedícióvezető áll, fel tudjátok tární.

Olyan lapkát tudtok csak feltárni, ami vagy teljesen felfedett, vagy részben fedett – amennyiben csak egyetlen másik lapka fedi azt.

Először állapítsátok meg a **feltárás költségét (lásd jobbra)**, hogy kiderüljön, végre tudjátok-e hajtani ezt az akciót.

Olyan lapkát nem tudtok feltárni, amit kettő vagy több másik lapka fed részlegesen, vagy ha ugyan csak egy lapka fedi, de azt a részlegesen fedő lapkát is részben lefedi egy harmadik lapka.

A feltárás 3 lépése

A. Jégszakadás ellenőrzése

Ha egy részben fedett lapkát tártok fel, először el kell dobnotok a fedőlapkát (mert az így leszakad), és az azon lévő elemek visszakerülnek a játékosokhoz vagy a megfelelő tartalékba.



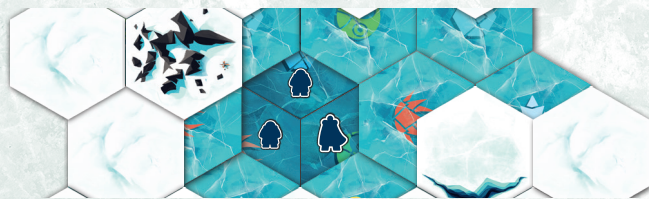
B. Feltárt lapka elvétele

Ha a feltárt lapka egy hólapka, titokban vegyétek a kezetekbe. Ha az egy ereklyelapka, akkor helyezzétek felfordítva a rendtáblátok megfelelő ereklyemezőjére. A lapkát a továbbiakban bármikor használhatjátok.



C. Felfedezők elrendezése

Helyezzétek a feltárásban részt vett felfedezőket (régészek + expedícióvezetők) a feltárt lapka alatti (általában 3) lapkákra, az **elrendezési szabály szerint (lásd jobbra)**.



Szerző megjegyzése: Lehetőleg ne a tábla széléhez közel tártok fel. Mivel a játéktábla tölcésrszerűen szűkül, a szélek közelében később kevesebb lapka közül választhattok.

A feltárás költsége:

1. Alapköltségek

Minél mélyebben fekszik egy lapka, annál magasabb a feltárás alapköltsége:

- **Hólapkák:** 2 FP
- **Felszíni ereklyelapkák:** 3 FP
- **Mélyégi ereklyelapkák:** 4 FP

2. Költségnövelő tényezők

Egyes esetekben a lapka nehezebben tárható fel:

- **Tábort** tartalmazó lapkák
- **Nunatak lapkák** (lásd: hólapkák, 22. oldal)
- **Részben fedett** lapkák (amit pontosan egy másik lapka fed)

Ezen lapkák feltárása **1 FP-tal többre kerül.**

Ugyanakkor, a fenti nehezítő tényezők sosem adódnak össze!

Például egy tábort tartalmazó Nunatak lapka feltárása csak 3 FP (és nem 4).

3. Költségcsökkentő tényezők

- A feltárás költségét 1 FP-tal csökkenti minden, a lapkán tartózkodó **felfedező**: azaz az expedícióvezetők (a sajátotok és más játékosoké is, ha pont ott vannak), valamint a régészek.
- Emellett bizonyos **hólapkák** és egyes **rendek különleges képességei** is csökkenthetik a feltárás költségét.

A feltárás költsége ennek megfelelően akár 0 FP is lehet.

Elrendezési szabály:



Miután egy lapkát feltártatok, a felfedezőket a lehető legegyszerűsebben osszátok szét az alatta lévő szinten feltáruló lapkákra, vagy Azulia városára (lásd: Azulia, 14. oldal).

A szabályos elrendezésre a következő oldalon találtok egy példát.

A játéktábla szélei is lapkának számítanak.

Bizonyos esetekben az alsóbb lapkákon már lehetnek felfedezők, korábbi feltárásokból. Ezeket a felfedezőket is vegyétek figyelembe a lehető legegyszerűsebb (legigazságosabb) elosztáshoz.



Ha tábor is volt a feltárt lapkán, akkor a felfedezők szétosztása után tegyétek azt bármelyik, most feltárt lapkára. A tábort azonban nem rakhatjátok olyan lapkára, amin van már másik tábor; a játéktábla szélére; valamint Azulia városára sem. Ha szabályosan nem tudjátok letenni, visszakerül a tartalékba vagy a játékoshoz, akihez tartozik.

Példa egy feltárássra



Pisti átmozgatja az expedícióvezető-jét egy szomszédos lapkára, és egy régészt is magával visz. Ez 1 FP-ba kerül neki.



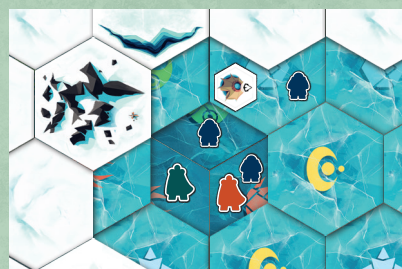
Úgy dönt, hogy feltárja a lapkát. A hólapka egy tábor is tartalmaz, így a feltárás alap költsége 3 FP (2+1). Azonban mivel 3 felfedező tartózkodik a lapkán, a költség $3-3 = 0$ FP, vagyis Pisti ingyenesen tárhat fel.



Miután elveszi a lapkát, és szabályosan elrendezi a felfedezőket, Pisti újabb 1 FP-t költ el, hogy továbbhaladjon a kék ereklyelapkára.



Ezzel 4 felfedező lesz ezen az ereklyelapkán, a feltárási költség így ismét 0 FP. Pisti tehát másodjára is ingyenesen tárhat fel.



Ezután elveszi az ereklyelapkát, majd szabályosan elrendezi a felfedezőket (beleértve a másik játékos expedícióvezetőjét is) az alatta lévő három lapkára.

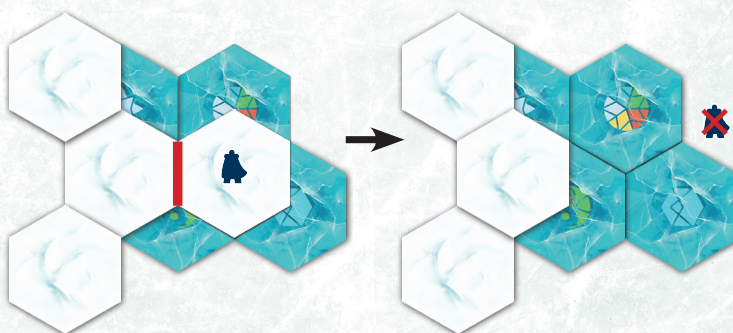
Jégszakadás láncreakció:

Bizonyos feltárások után jégszakadás láncreakció következhet be. Ha egy lapka már **csak egyetlen másikkal szomszédos** ugyanabban a rétegben, akkor a lapka **leszakad**, és a dobózsákba kerül.

A jégszakadt lapkán lévő játékelemek visszakerülnek a játékosokhoz vagy a központi tartalékba.

A játéktábla szélével határos lapkák sosem szakadnak le önmaguktól. (De ha alattuk tártok fel másik lapkát, akkor – mint fedőlapkát – el kell dobni.)

Egy jégszakadás akár további jégszakadást is kiválthat.



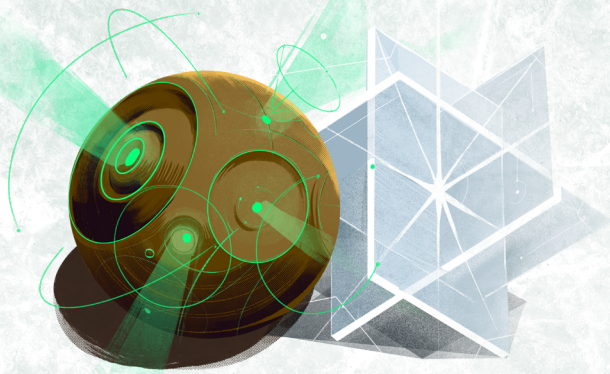
Hatások és képességek használata

Költség: ingyenes

- A körök során bármikor **ingyen** kijátszhattok **tetszőleges számú hólapkát**, és **végrehajthatjátok a hatását** – beleértve azt a hólapkát is, amit épp most tártok fel. A kijátszott hólapka ezután a dobózsákba kerül.
- Ha egy ereklye aktiválható lesz, a hatását **naponta egyszer ingyen aktiválhatjátok** (lásd: ereklyék, 13. oldal).
A Tekintély ereklyéje kivételt képez ez alól, mert az aktiválása 1 FP-ba kerül.
- Minden rendnek van egy különleges képessége**, amelyek némelyike **ingyenes akcióként is használható** (lásd: rendtáblák, 20. oldal).



EREKLYÉK



Az ereklyék bemutatása

Az ereklyelapok két különböző rétegben helyezkednek el. A felszíni ereklyék a második rétegben találhatóak, a lapok színe világosabb, a mélységi ereklyék a harmadik rétegben, a lapok sötétebbek.

A lefordított ereklyelapok hátoldalán, mintegy a jégen keresztül nézve, látható az ereklye típusának megfelelő ikon.

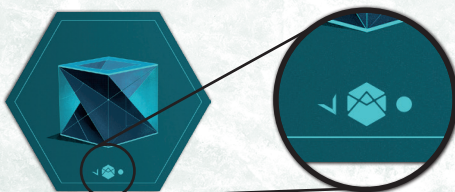


Felszíni



Mélységi

Felfordítva, az ereklyelapok elülső oldalán az ereklye illusztrációja látszik, alatta pedig a formája, típusa és esszenciája.



Az ereklyéknek **öt típusa** létezik:



Tekintély



Lendület



Bölcsesség



Pusztítás



Harmónia

Ezen felül van egy hatodik fajta, a Prizma ereklyéi, amely jokersként működik.



Prizma

Az ereklyék a Nuukáktól származó időtlen, mindent túlélő legendás tárgyak, amelyek közül egyik-másik még mindig ép, sőt használható is. Működésüket rejtély övezi, a városlakók leginkább empirikusan használják ezeket, mert sem előállítani, sem tartósan hasznosítani nem tudják. Éppen ezért az ereklyéket legtöbbször varázserővel bíró tárgyaknak, a presztízs és a fejlődés forrásainak, ugyanakkor komoly veszélyforrásnak is tartják.

Amikor feltártok egy ereklyét, azt felfordítva tegyétek a rendtáblátok megfelelő ereklyemezőjére. Ugyanolyan ereklyéből több is lehet nálatok, egymásra rakva azokat.

Ha a rendtáblátokon az adott ereklye le van fordítva (mert már aktiváltatok), akkor az újonnan szerzett ereklyét is lefordítva kell rátennetek.



Az **esszencia** az ereklye erejét jelképezi. A felszíni ereklyék 1 esszenciával, míg a mélységi ereklyék 2 esszenciával bírnak.



1 esszencia



2 esszencia

Emellett minden ereklyetípus **háromféle formában** fordul elő:



Egyes forma



Kettes forma



Hármas forma

A formáknak egyes rendelet- és feladatártyák teljesítésénél van jelentősége.

A játék során a rendtáblán lévő ereklyéket felhasználhatjátok feladatártyák teljesítésére. **A felhasznált ereklyéket tegyétek át a hajó rakodóterébe.** A rakodóterben lévő ereklyéket nem használhatjátok további feladatártyákhoz, azonban a játék végén rendeletártyák teljesítésével további hírnévpontokat (HP) szerezhetek velük.



A hajó rakodótere

Az ereklyék hatásai

Amint az egy mezőn lévő ereklyék ereje eléri vagy meghaladja a 2 esszenciát, aktiválhatjátok az adott típushoz tartozó hatást, ingyenes akcióként. (A tudásjelzők is beleszámítanak!)



Pisti a sárga, zöld és piros ereklyét tudja aktiválni.

Minden ereklyetípus hatását naponta egyszer aktiválhatjátok, és csak addig, amíg azok a rendtáblákon vannak. A hajó rakodóterébe átpakolt ereklyelapok már nem aktiválhatóak.

Pusztítás ereklyéi

Semmisítsetek meg egy teljesen felfedett lapkát, ami vagy szomszédos azzal a lapkával, ahol az expedícióvezetőtök tartózkodik, vagy éppen azon áll. A lapka a dobózsákba kerül.

Megjegyzés: Ha aktiváljátok a Bölcsesség ereklyéit is, akkor ezt a lapkát – eldobás helyett – magatokhoz is vehetitek.

A lapkán lévő játékelemek visszakerülnek a központi tartalékba vagy az érintett játékosokhoz.



Tekintély ereklyéi

Költség: 1

Fizessetek 1 FP-ot. Helyeztetek át 1-1 régészt minden szomszédos lapkáról az expedícióvezetőtök mellé.

A kifizetett 1 FP a körökben elköltethető maximum 2 FP része.



Prizma ereklyéi

A Prizma ereklyék jokerek, így bármelyik ereklyemezőre lerakhatjátok a rendtáblákon, amikor megszerzitek.



Napkelte során (és csak akkor) átmozgathatjátok a Prizma ereklyéket egy másik ereklyemezőre, ha akarjátok.

Napnyugta során a Prizma ereklyék felhasználhatóak feladatkártyák teljesítésére is, tetszőleges színű ereklyeként.

Figyelem: A Prizma ereklyék nem számítanak a rendeltékártyák pontozásánál. Emellett a Prizmák formátlan ereklyék.

Harmónia ereklyéi

Egy feltárás során, miután szabályosan elrendeztették a felfedezőket (lásd: 10. oldal, C), vegyetek el egy régészt a tartalékból, és helyeztetek azt az expedícióvezetőtök mellé.

A Harmónia ereklye hatása akár a saját feltárása során is használható.



Bölcsesség ereklyéi

Vegyétek magatokhoz azt a lapkát, amit a saját körötök során éppen el kellene dobnotok (a Pusztítás ereklyéi vagy jégszakadás miatt). Ez lehet hólapka vagy ereklyelapka is.

Ha egy részben fedett Bölcsesség ereklyelapkát tártok fel, annak az esszenciáját még nem tudjátok használni a feltárás miatt jégszakadó fedőlapka megszerzéséhez.



Lendület ereklyéi

Kaptok egy FP-ot (jelöljétek a pontjelző sávon).

Az így szerzett FP nem növeli meg a körökben elköltethető maximális felfedezőpontok számát, ami továbbra is 2 marad.

+1 FP



Ha aktiváljátok valamelyik ereklye hatását, fordítsátok le a felső lapkát, hogy az ikonos oldala látszódjon. Ezzel jelzitek, hogy az adott típus hatását már aktiváltátok, így aznap már nem használható újra.

Ha a tudásjelző esszenciáját is igénybe veszitek, a tudásjelzőt nem kell lefordítani.

Egy tudásjelző önmagában (ereklye nélkül) sosem aktiválhat ereklyehatást.



Pisti aktiválja a piros és a zöld ereklyéit. Így lefordítja a piros ereklyét (de a tudásjelzőt nem), és a felső zöld ereklyelapkát is.

Ha a nap végéig további ereklyéket tártok fel egy már aktivált típusból, azokat lefordítva tegyétek a többire.

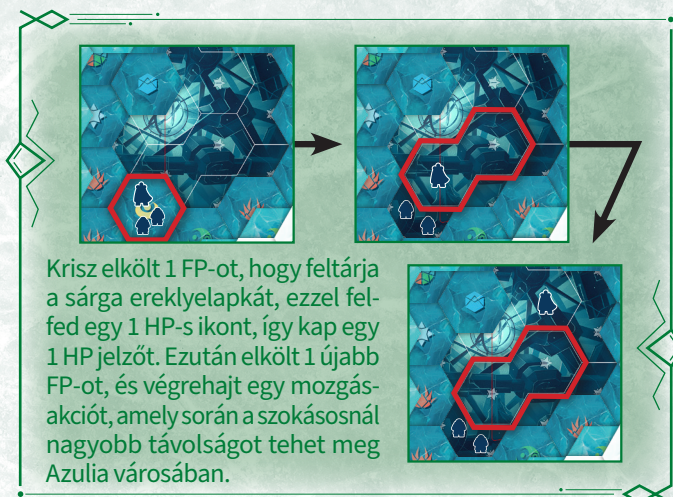
AZULIA, A NUUKÁK VÁROSA

Gratulálunk, felfedezők! Elértétek a Nuukák völgyének legalsó szintjét, és most felfedezhetitek Azulia városát!

Ez a szint eltér a játéktábla többi részétől. Azulia városa különböző nagyságú, fehérrel körvonázott részekre van széttagozva. Itt nagyobb távolságokat tehetek meg, mivel egy-egy ilyen körühatárolt rész távolabbi lapkákkal is szomszédos lehet (lásd a példán jobbra).

Ha egy feltárás után teljes egészében felfedtek egy „1 HP” ikont, vegyetek magatokhoz egy 1 HP jelzőt.

Azulia városában nem verhetek táborn. Ha egy feltárás során egy táborn erre a szintre kellene helyezni, az visszakerül a tartalékba.



HÍRNEVPONTOK ÉS KÁRTYÁK

Menedékvárost az Idősek tanácsa irányítja. A tanács rendszeresen kérelmekkel fordul a rendek felé, hogy a város szükségleteit megfelelőképpen biztosítsa. A tét nem kevesebb, minthogy a rendetek megőrizze helyét a tanácsban, valamint megszerezze az ezzel járó elismerést. Ezek határozzák meg, hogy a rendetek milyen kiváltságokhoz és erőforrásokhoz jut.

Hírnévpontok (HP)

A hírnévpontok (HP) határozzák meg a rendetek hírnevét, egyben ez lesz a játék végi győzelmi pont.

Amikor a játék során hírnévpontot szereztek, vegyetek magatokhoz megfelelő mennyiségű hírnévpontjelzőt (☆), és tegyétek a rendtáblátok mellé. A fekete színű HP ikonok (★) olyan hírnévpontokat jelölnek, amelyeket csak a játék végén kaptok meg.



Kártyák

Naplókártyák

Ezeket a kártyákat a napok elején, **napkelte során húzzátok fel**, és hajtsátok végre a kártya által kiváltott eseményt. Az első nap előkészületi fázisában nem húztok fel naplókártyát.



Feladatkártyák

A feladatkártyák **egyéniek és titkosak**. 3 feladatkártyával kezditek a játékot, de a napok során továbbiakat szerezhettek. A feladatkártyákat napnyugta során (a második naptól kezdve) tudjátok teljesíteni, a szükséges ereklyék vagy tudásjelzők segítségével. A feladatkártyák részletes leírását a mellékletben, a 28. oldalon találjátok.



A kártya teljesítéséhez szükséges ereklyék és/vagy tudásjelzők

A teljesítésért járó hírnévpont (ezeket a játék végén kapjátok meg)

Rendeletkártyák

A rendeletkártyák **közösek és nyilvánosak**. Ezekkel a játék végi pontozásnál további hírnévpontokat szerezhettek. A játék elején fedjete fel 3 rendeletkártyát, és helyezétek a játéktábla mellé.

A rendeletkártyák teljesítésének feltétele a kártyán látható. A rendeletkártyákért annyi pontot kaptok, ahányszor vagy ahány esszenciányi ereklyével tudjátok a kártyát teljesíteni. (Megjegyzés: a Prizma ereklyéi nem számítanak a rendeletkártyák pontozásánál.)



Teljesítéshez szükséges feltétel (többször is teljesíthető)

Többszöröződő hírnévpont

A JÁTÉK VÉGE

Végjáték

Az expedíciótok utolsó fejezete a negyedik nap végén kezdődik (miután az utolsó napnyugta során mindenki még teljesíthette feladatkártyáit). Ez a végjáték ideje.

Pontozás

Vegyetek elő egy pontozólapot, azon vezessétek a játékosok pontszámait. (Ne vegyetek el külön HP jelzőket mostantól.) A feladat- és rendeletkártyák pontozásához a mellékletben, a 27-28. oldalon találtok segítséget.

A következő lépések mentén számoljátok össze a pontjaitokat:

1. Rendeletkártyák

Tegyétek át a rendtáblátokon maradt összes ereklét a hajó rakodóterébe, és forgassátok vissza azokat a tudásjelzőket, amelyeket korábban felhasználtatok a feladatkártyák teljesítéséhez. Most már készen álltok arra, hogy pontokat szerezzetek a rendeletkártyák alapján, ehhez (újra) felhasználva minden erekléteket és tudásjelzőtöket. Ha többször is teljesítitek ugyanannak a rendeletkártyának a feltételét, minden alkalommal megkapjátok az érte járó HP-ot.

Írjátok fel a pontozólapra, hogy hány HP-ot kaptok az egyes rendeletkártyákért.

Minden tudásjelző egyben egy 1 esszenciaerejű, de formátlan ereklének számít.

A Prizma erekléi nem használhatóak rendeletkártyák pontozására.

2. Feladatkártyák

Dobjátok el azokat a feladatkártyákat, amelyeket nem sikerült teljesítenetek (ezekért nem kaptok levonást).

Ezután írjátok fel a pontozólapra az egyes teljesített feladatkártyákért járó hírnévpontokat.

Ha a 2. vagy 3. nap során két feladatkártyát is teljesítettek, a második kártyák után kaptok 2-2 bónusz HP-ot is.

3. Hírnévpontjelzők (HP jelzők)

Számoljátok össze a játék során szerzett és megmaradt HP jelzőiteket, és írjátok fel ezt is a pontozólapra. A játék végére megmaradt (az utolsó napon szerzett) tervezésjelző 1 HP-ot ér.

A legtöbb hírnévpontot szerző játékos nyeri meg a játékot. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelemben.

Most már elindulhattok
az első expedíciótokra
a Nuukák völgyébe!

Példa egy pontozásra



Klári, a lángkovács megszerzett erekléi és tudásjelzői.

Az erekléi és tudásjelzői alapján Klári a rendeletkártyák után összesen 11 hírnévpontot szerez (2 + 3 + 6).



A játék során 5 feladatkártyát tudott teljesíteni, ezekért összesen 24 HP-ot kap (4 + 5 + 6 + 5 + 4). A 3. napon sikerült egy második feladatkártyát is teljesítenie, ezért +2 bónusz HP-ot szerez. Sajnos, a maradék 2 feladatát nem tudta teljesíteni, így azokért nem kap pontot.



Ehhez még hozzájön az a 3 hírnévpont, amit a nála lévő HP jelzők alapján kap.

Klári így összesen 40 hírnévponttal fejezi be a játékot (11 + 24 + 2 + 3).

HALADÓ JÁTÉKMÓD



A Nuukák átka

Immár tapasztalt expedícióvezetőkké váltatok, a Nuukák völgyének szakértőivé. Azonban ahogy az expedíciótok egyre halad előre, az ereklyék kezdik elveszíteni fényes csillogásukat. Az esszenciájuk elhalványul, az erejük gyengül. Pletykák kezdenek terjedni közte-tek, mindenki a Nuukák átkától tart – azzal, hogy elraboljátok a kincseiket, magukra haragítjátok az őseket!

A játék menete

A Nuukák átka egy kiegészítő játékmód tapasztaltabb játékosok számára, ami izgalmasabbá teszi a játékot. A nagyon aktív és mohó játékosokat jobban sújtja, bár eleinte dinamikusabban tudnak haladni. Azonban később, ahogy az átok hatása egyre kiterjedtebb lesz, jobban megnehezíti az előrejutást.

Előkészületek

A Nuukák átka haladó játékmódhoz az alábbi tartozékokra lesz szükségetek: a második pontjelölőkre, az átoksávra (a játéktábla aljára kell helyezni), a világos és sötét színű átokjelzőkre, valamint az áldásjelzőkre.

Tegyetek egy-egy áldásjelzőt a rendtáblátok ereklye-erősítő mezőjére (lásd még: Áldassék az ereklye ereje játékvariáns, 18. oldal). Ezután állítsátok a második pontjelölőket az átoksáv alábbi mezőire:

2 játékos: A 0-ás mezőre

3 játékos: Az 1-es mezőre

4-5 játékos: A 2-es mezőre

Helyezzetek egy-egy világos átokjelzőt az átoksáv 4-es és 5-ös, valamint egy-egy sötét átokjelzőt a 10-es és 11-es mezőkre, az alap (enyhébb átok) oldalukkal felfelé. Kettőnél több játékos esetén még az alábbi átokjelzők kerülnek fel, szintén az alap (enyhébb átok) oldalukkal felfelé:

3 játékos: Tegyetek egy további világos átokjelzőt a 6-os, és egy sötétet a 12-es mezőre.

4 játékos: Tegyetek két további világos átokjelzőt a 4-es és 6-os, és két sötétet a 10-es és 12-es mezőkre.

5 játékos: Tegyetek három további világos átokjelzőt a 4-es, 5-ös és 6-os, és három sötétet a 10-es, 11-es és 12-es mezőkre.



Átoksáv



Speciális szabályok

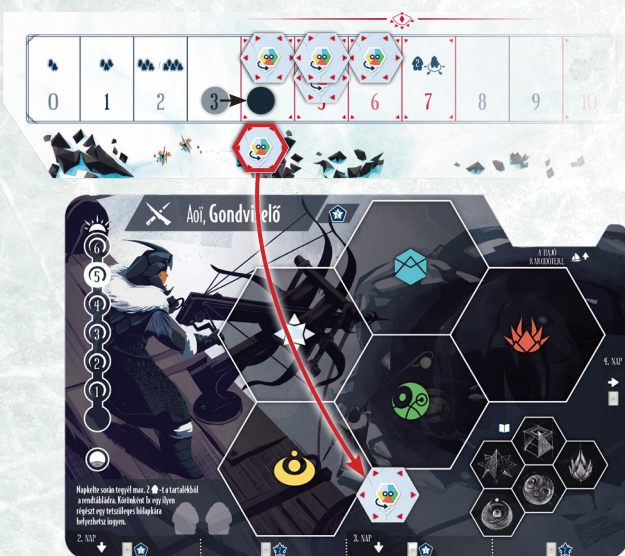
A Nuukák átka haladó játékmód során egy áldásjelzővel kezdetek a játékot, emiatt **az ereklyék hatásai már 1 esszenciaerejű ereklyékkel is aktiválhatóak** (a normál 2 helyett). Ez azt jelenti, hogy a játék kezdetén, amint megszereztek egy ereklyét, azonnal tudjátok is használni. Ez azonban később, ahogy az átkok működésbe lépnek, meg fog változni, ráadásul minden játékosnak más időpontban.

Egy tudásjelzővel önmagában nem tudod az ereklye hatását aktiválni (ereklye mindenképpen kell hozzá, illetve mellé).

Az átoksávon történő mozgás

Miután feltártok és megszereztek egy ereklyelapját, de még mielőtt a felfedezőket elrendeznétek, lépjeteek előre az átoksávon a pontjelölőkkel annyi mezőt, amennyi a most feltárt ereklye esszenciaereje.

Ha a jelölők egy olyan mezőre lép, ahol van olyan átokjelző, amilyen átkotok még nincs, vegyétek el a sávról, és tegyétek az ereklyeerősítő mezőre az alap (enyhébb átkok) oldalával felfelé (dobjátok el az előző jelzőt). Mostantól meg vagytok átkozva!



Ha a jelölők a 7-es mezőre lép, fordítsátok át a világos átokjelzőtöket a másik oldalára. Az átkok erősödik!



Ha a jelölők a 13-as mezőre lép, fordítsátok át a sötét átokjelzőtöket a másik oldalára. Az átkok ismét erősödik!

Ha túljuttok a 13-as mezőn, gratulálunk, rendesen kifosztottátok a Nuukák völgyét. Újabb átkot már nem kaptok ugyan a nyakatokba, de a játék végéig minden korábban „megszerzett” átkok érvényben marad.

Az átkok

Amint megszereztek egy átokjelzőt, a felfelé fordított oldalához tartozó hatás azonnal érvényesül (de csak arra a játékosra, aki az átkot szerezte). Ha az átokjelzőt át kell fordítanotok a másik oldalára, akkor egy új hatás is érvényesül úgy, hogy a korábbi átkok is érvényben marad.



Világos átokjelző: az ereklyék hatásának aktiválásához mostantól **KÉT** esszenciányi erő szükséges.



Világos átokjelző, átfordítva: a mozgásakció során mostantól legfeljebb **KÉT** régészt vihet magával az expedícióvezetőtök.



Sötét átokjelző: az ereklyék hatásának aktiválásához mostantól **HÁROM** esszenciányi erő szükséges.



Sötét átokjelző, átfordítva: a mozgásakció során mostantól legfeljebb **EGY** régészt vihet magával az expedícióvezetőtök.

A 7-es és 13-as mezőkhöz tartozó átkok kizárólag a normál mozgásakcióra vonatkoznak, nem érintik a hatásokat vagy képességeket. A navigátorok sem képeznek kivételt ez alól a szabály alól.



JÁTÉK VARIÁNSOK

Áldassék az erekleje ereje



Ez a variáns gyorsítja a játékmenetet.

Az előkészületek során mindenki tegyen egy áldásjelzőt a rendtáblája ereklejeerősítő mezőjére. A játék során így az ereklejék hatásai már 1 esszenciaerejű ereklejékkel is aktiválhatóak (a normál 2 helyett).

Egy tudásjelzővel önmagában nem tudod az erekleje hatását aktiválni (erekleje mindenképpen kell hozzá, illetve mellé).



Puha átok hullik rátok

Ez a variáns segít felzárkózni a Nuukák átka haladó játékmódban.

Ebben a játékvariánsban minden nap (az első nap kivételével), a napkelte során, az a játékos (vagy játékosok), aki leg hátul áll az átoksávon, magához vehet egy olyan tudásjelzőt, amilyen még nincs neki. Ha valaki az összes fajta tudásjelzővel rendelkezik már, akkor 2 HP jelzőt kap.

Jégre tett páros

Ha ketten ültök le játszani, alapvetően a normál szabályok szerint kell mindent csinálnotok, az alábbiak kivételével:

Az előkészületi fázis során állítsátok a tartalékokat 6 felfedezőpontra. 2 játékos esetén nem használhatjátok a tervezésakciót.

A „Hosszúlépés” variáns 2 játékos esetén nem opcionális, hanem kötelező játékelem. Mindkét játékos 2-2 folyamatosmozgás-jelzőt kap (1 helyett). A következő nap elején fordítsátok vissza mindkét folyamatosmozgás-jelzőtöket a színes oldalára, hogy újra használhassátok azokat.

Hosszúlépés (3 játékosal)



Ez a variáns lendületesebbé teszi a játékot.

Minden játékos kap egy folyamatosmozgás-jelzőt.

Ha ezt a variánst játsszátok 3 játékosal, akkor egy új, speciális akciót is használhattok, a folyamatos mozgást. Ez alapvetően megegyezik a normál mozgásakcióval, azonban 2 lapkányit léphettek vele az alap 1 helyett, ugyanúgy mindössze 1 FP-ért. Szokásos módon legfeljebb 3 régészt vihetek magatokkal. Ezt az akciót naponta legfeljebb egyszer hajthatjátok végre. Fordítsátok át a folyamatosmozgás-jelzőtöket a szürke felére, ha végrehajtottátok ezt az akciót. A következő nap elején fordítsátok vissza a jelzőt a színes oldalára.

A mozgás kezdetétől a végéig nem használhattok semmilyen hatást, képességet vagy akciót.

Naplózott naplopók

Ez a variáns nagyobb változatosságot biztosít a játék kezdetén.

A civil régészek az előkészületek során alternatív módon kerülnek a játéktáblára. Az előkészületek F pontja helyett az alábbiakat tegyék:

Fedjétek fel a legfelső naplókártyát. Hagyjátok figyelmen kívül a szokásos hatásait, most csak a naplókártya tetején lévő szimbólumot figyeljétek.

Amennyiben ez a szimbólum tiszta hólapka, vagy alagutat, hasadékot, Nunatak lapkát jelez: tegyetek 1-1 régészt a szimbólummal jelölt lapkákra.

Ha a szimbólum a táborhelylapkát jelzi: tegyetek hat régészt a táborhelylapka köré, valamint hat további régészt sugárirányban haladva, az alsó ábrán látható módon.

A régészek elhelyezése után folytassátok az előkészületeket a G lépéssel, azaz helyezetek egy régészt a táborhelylapkára is, valamint – 5-nél kevesebb játékos esetén – egy fehér tábor is.



Látogassatok el a következő oldalra, hogy összehasonlítsátok a legjobb pontszámaitokat, és megismerjétek a legújabb játékvariánsokat:

<https://thiswayeditions.com/variants>

MELLÉKLETEK

Rendtlábák	20
Hólapkák	22
Ereklyelapkák	24
Naplókártyák	26
Rendeletkártyák	27
Feladatkártyák	28
A feladatkártyák bemutatása	29
Fogalomtár	30
Gyakran ismételt kérdések	31
Közösségi linkek és kapcsolatok	32
Köszönetnyilvánítás	33
Ikonográfia	36

RENDTÁBLÁK

Menedékváros minden lakója valamelyik rendhez tartozik, ami egy-egy különleges szakmát képvisel. A városon belül összetett és meglehetősen egyenlőtlen hierarchia uralkodik. Menedékváros szívében, közel a hőforráshoz, szigorúan őrzött mikrokertekben lakozik az elit. Ezt koncentrikus körökben övezik a különböző társadalmi osztályok, a legszegényebbek a periferiára szorulnak.

Minden rend egy adott hírnévpont értékkel kezd (az előkészületek során vegyéték magatokhoz a megfelelő mennyiségű HP jelzőt), és van valamilyen különleges képessége, amelyek némelyike akcióként is használható, de csak a saját körötök során.



Anaan' mok, Navigátor



Körönként egyszer, **1 régészt magával vihet az expedícióvezetőtök**, ha a következő akciók valamelyikét használjátok:

- **Vitorlázás**, illetve **Táborverés**

Megjegyzés: a Navigátor csak hólapkán verhet tábor.

- Egyes **hólapkák** használatával

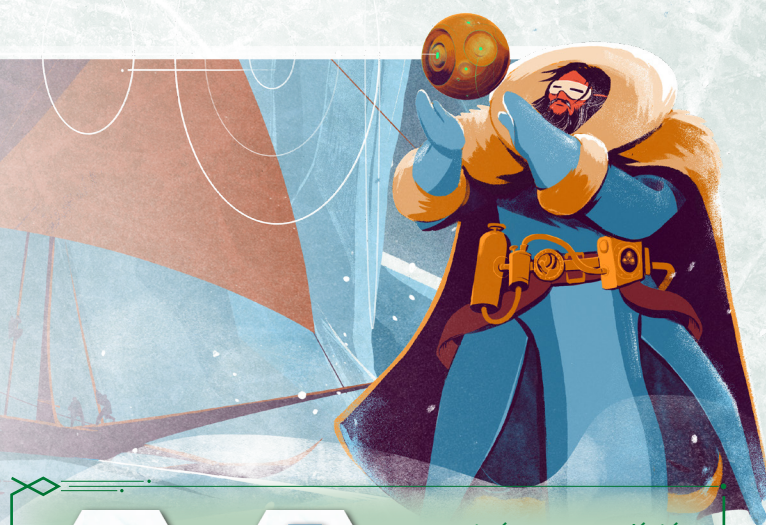
- Valamint az alábbi, **naponta egyszer használható** képességgel:

Naponta egyszer **ingyen áthelyezhetitek az expedícióvezetőt arra a lapkára, amin a táborotok áll**. Fordítsátok át a táborjelzőt a szürke oldalára.

Bármikor, akár másik játékos köre alatt is, ha a navigátor táborát alatt lévő lapka jégszakad vagy megsemmisül, fogjátok a táborot, és helyezzétek át egy azzal szomszédos hólapkára.

Ha a jégszakadt/megsemmisült lapkának nincs hólapka a szomszédságában, helyezzétek a táborot **BÁRMELYIK** hólapkára.

 **A következő napkelte során** fordítsátok vissza a táborjelzőt a színes oldalára.



A navigátor expedícióvezetője elvitorlázik egy táborba, és magával visz egy régészt.



Sikarra, Lángkovács



Naponta egyszer, a körötök során, ha az expedícióvezető egy ereklapelkán tartózkodik, a lángkovács képességjelzőjét elhelyezhetitek ugyanarra az ereklomezőre a rendtáblátokon.

Az ereklye hatását egy alkalommal aktiválhatjátok, bármikor az adott nap végéig, még akkor is, ha nincs is olyan ereklyéték.

Ha aktiváljátok a hatást, fordítsátok át a képességjelzőt a szürke oldalára, és helyezzétek vissza az eredeti mezőjére. A lángkovács az egyetlen rend, amely egy ereklyetípus hatását egy nap kétszer is aktiválhatja: egyszer a megfelelő ereklyével, normál módon, egyszer pedig ezzel a különleges képességgel.

Ha az expedícióvezető egy Prizma ereklyén áll, a képességjelzőt bármelyik ereklomezőre tehetitek.

 **Napkelte során** fordítsátok vissza a képességjelzőt a színes oldalára.



Mivel egy Pusztítás Ereklyéjén tartózkodik, a lángkovács elhelyezheti a képességjelzőjét a megfelelő ereklyemezőre a rendtábláján. Ezt követően a saját körében (akár rögtön is) egy alkalommal használhatja a Pusztítás ereklyéi hatását, a nap végéig.





Jif, Jégjáró



Körönként egyszer, amikor feltárást végeztek, átfordíthattok 1 mászóhorogjelzőt. Ilyenkor az expedícióvezetőtöket a feltárt lapka alatti 3 lapka bármelyikére elhelyezhetitek (a többi felfedező egyenletes elrendezése után). Más szóval **az expedícióvezetőtök figyelmen kívül hagyhatja az elrendezési szabályt.**

Napkelte során csak 1 mászóhorogjelzőt aktiválhattok újra.



Aoi, Gondviselő



Körönként egyszer, a rendtáblátokról 1 régészt ingyen átrakhattok bármelyik hólapkára (de csak arra).

Az expedícióvezetőtök lehet bárhol máshol is, nem kell mellé rakni.

Napkelte során a közös tartalékból legfeljebb 2 régészt áthelyezhettek a rendtábla megfelelő helyére.



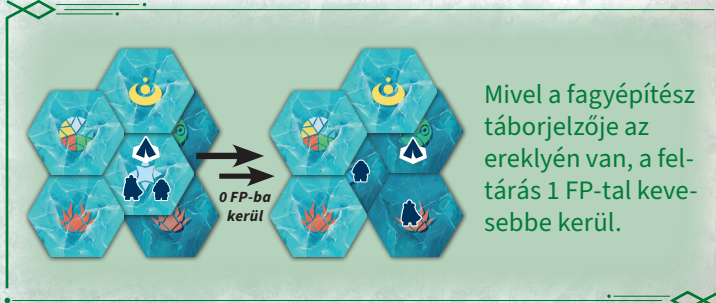
Ai-Den, Fagyépítész



Körönként egyszer, **ha olyan ereklyét tártok fel, amin a saját táborotok van, az 1-gyel kevesebb** (nem 1-gyel több) **FP-ba** kerül.

Naponta egyszer, 1 FP-ért újjáépíthetitek a táborotokat: tegyétek át egy másik, teljesen felfedett lapkára, az expedícióvezetőtökkel együtt. Fordítsátok át a táborjelzőt a szürke oldalára.

Napkelte során fordítsátok vissza a táborjelzőt a színes oldalára.



HÓLAPKÁK

Az általunk ismert világ egy gigantikus gleccser, amit Jégtakarónak hívunk. Ez a jég réteg, ami befedi a földet, helyenként a több ezer méteres vastagságot is eléri. A végtelen síkságokon zord, katabatikus szelek szüntelenül sűrűsödnek, amelyek időnként 350 km/h sebességgel támadnak. A barátságtalan jégsivatagot helyenként sziklás kiemelkedések törik meg: ez a Nunatak, a jégvitorlások menedékei.

A játéktábla felső rétege 48 hólapkából áll.

Ha feltártok egy hólapkát, vegyétek titokban a kezetekbe. A körötök során ingyen kijátszhattok egy vagy több hólapkát, és végrehajthatjátok a hatását – azt is, amit épp most tártatok fel. A kijátszott hólapka ezután a dobózsákba kerül.

Ha a körötök végén több mint 3 hólapka marad a kezetekben, dobjátok el a felesleget, és csak 3 lapkát tartsatok meg.



Hátoldal (tájkép)

A hólapkák a jégsivatag felszínét ábrázolják. Ötfajta hólapkát különböztetünk meg:



Tiszta

Nincs különleges hatása.



Alagút

Az előkészületek során helyeztetek egy régészt minden ilyen lapkára.



Hasadék

A lapkák két oldalán hasadék fut. A felfedezők nem léphetnek át ezeken. Semmiféle mozgás nem lehetséges hasadékon keresztül: se akció, se különleges képesség, kivéve: jeges rája és viharsíp lapkák.



Nunatak

Ezek a lapkák 1-gyel több FP-ért tárhatóak fel.



Táborhely

Az előkészületek során helyeztetek egy táborst és egy régészt erre a lapkára.

Először oldal (illusztráció és hatás)

12 különböző hatással találkozhattok, ezeket 3 csoportba soroljuk.



Sarkvidéki termeszek



Ereszkedőkötel



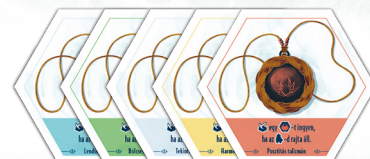
Viharsíp



Boreális kardfogú



Jégvitorlás



Talizmán (Lendület, Bölcsesség, Tekintély, Harmónia, Pusztítás)



Fehér pókok



Roncs



Robbanó rúna



Jeges rája



Túlélők



Esszenciakristály



Túlélők



Talizmán (valamilyen típusú ereklyéhez) Ingyen (0 FP-ért) feltárhattok egy azonos típusú ereklyét, ha az expedícióvezetők ilyen lapkán tartózkodik. A feltárás egyéb szabályai változatlanok, tehát például legfeljebb egy lapka fedheti azt részlegesen.

A talizmánnal nem tárhattok fel Prizma ereklyét.



Robbanó rúna

Semmisítsetek meg egy teljesen felfedett lapkát a játéktábláról, amin nem tartózkodik expedícióvezető. Nem nézhetitek meg a lapka előlő oldalát.

A lapkán lévő játékelemek visszakerülnek a központi tartalékba vagy az érintett játékosokhoz.



Esszenciakristály

Aktiváljátok annak az ereklyelapkának a hatását, amelyen az expedícióvezetők tartózkodik. (Prizma ereklye esetén bármilyen ereklyehatást.)

A Harmónia ereklye hatását csak akkor aktiválhatjátok, ha egy feltárás végén Harmónia ereklyére helyezitek az expedícióvezetőt.

Ha az expedícióvezetőt feltárás végén Bölcsesség ereklyére teszitek, azt a lapkát már nem tudjátok vele megszerezni, amit előtte a feltárás során dobtatok el.

A Tekintély ereklye hatásának aktiválása most is 1 FP-ba kerül.



Viharsíp

Helyeztetek át legfeljebb 2 régészt egy lapkáról egy bármelyik olyan lapkára, amin tábor található.

A hasadékokat most ne vegyétek figyelembe.



Ereszkedőkötél

Feltárás során figyelmen kívül hagyhatjátok az elrendezési szabályt az expedícióvezetőkre és 1 további régészre.

Először rendezzék el szabályosan az összes többi felfedezőt a feltárukt három lapkára, majd az expedícióvezetőket és az 1 régészt helyezték tetszés szerint bárhova a feltárukt lapkák valamelyikére.

Ez a lapka a feltárása után akár azonnal felhasználható.



Jégvitorlás

Helyeztetek 1 régészt a tartalékból arra a lapkára, ahol az expedícióvezető van, és további 1 régészt egy másik expedícióvezető lapkájára.



Túlélők

Feltárás végén a felfedezők elrendezésekor vegyetek el a tartalékból 2 további régészt. Ezek a túlélők csatlakoznak a csapathoz, így őket is rendezzék el szabályosan a feltárukt lapkákra.

Ez a lapka a feltárása után akár azonnal felhasználható.



Roncs

Kaptok egy FP-ot és egy HP jelzőt.

ÁLLATLAPKÁK



Sarkvidéki termeszek

A következő feltárástok 1 FP-tal kevesebbe kerül.



Jeges rája

Áthelyezhetitek ingyen az expedícióvezetőket a játéktábla bármelyik lapkájára.

Az azonos lapkán lévő régészek ilyenkor nem követik az expedícióvezetőt. Kivéve: a navigátorok legfeljebb 1 régészt vihetnek magukkal. A hasadékokat most ne vegyétek figyelembe.



Boreális kardfogú

Mozgassátok az összes régészt egy lapkáról egy szomszédos lapkára.



Fehér pókok

Mozgassátok ingyen 1 vagy 2 lapkányit az expedícióvezetőket. Legfeljebb egy régészt vihetnek magatokkal. A navigátorok egy további (azaz összesen legfeljebb 2) régészt vihetnek magukkal.

EREKLYELAPKÁK

Az ereklyéknek öt alaptípusa létezik, a hatodik fajta a Prizma ereklye, ami jokerként működik.
Alább felsorolva láthatjátok az összes ereklyelapkát:

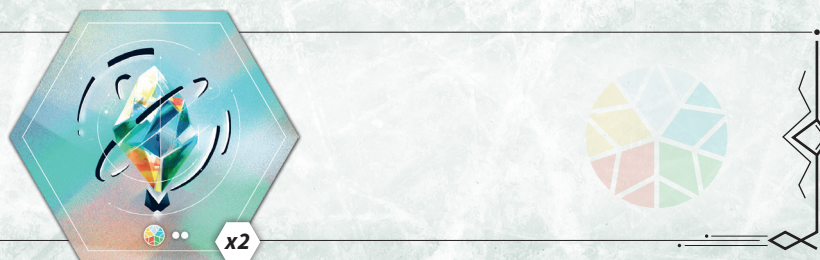
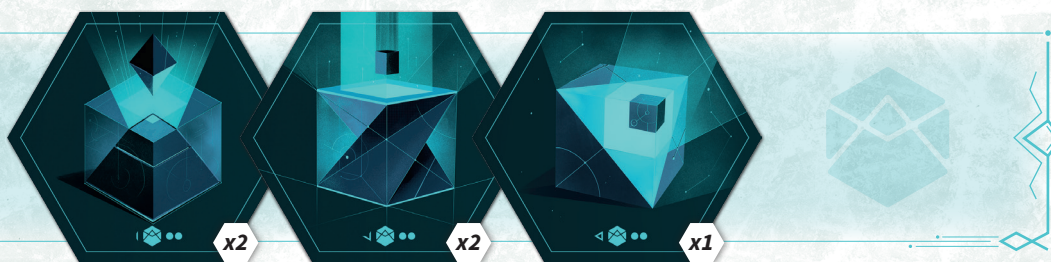
Felszíni ereklyék

37 lapka: 30 db 1 esszenciaerejű alap és 7 db 1 esszenciaerejű Prizma ereklyelapka.



Mélységi ereklük

27 lapka: 25 db 2 esszenciaerejű alap és 2 db 2 esszenciaerejű Prizma ereklalapka.



NAPLÓKÁRTYÁK



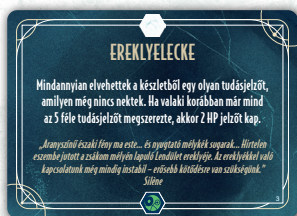
PRIZMATIKUS ÁRAMLAT

Helyeztek a tartalékból egy régészt minden Prizma ereklyelapára.

„Egy rövid utazás után egyszer csak ott buvart előttem, finoman rezegve. Gondolódás nélkül nyújtottam érte a tenyerem, és az ereklye gyorsan ránehézett. Ekkor birtokom egy erős energiavillám jött át.”
Cuzin

Ezek a kártyák azokat az eseményeket jelképezik, amelyekkel az expedíció során szembesültök. A napkeltefázis során húzzatok fel egy új naplókártyát, és hajtsátok végre a kártya által kiváltott eseményt. Az első nap nem húztok fel naplókártyát.

A naplókártya hatásának végrehajtása közben nem hajthatok végre más akciót (például feltárást, hólapka kijátszását vagy képesség használatát), amíg az adott nap hivatalosan el nem kezdődik.



EREKLYELECKE

Mindannyian elvehettek a készlethől egy olyan tudásjelzőt, amilyen még nincs nektek. Ha valaki korábban már mind az 5 félé tudásjelzőt megszerezte, akkor 2 HP jelzőt kap.

„Kevésbé északi fény ma este... és nyugodt mélyebb szagok... Hirtelen eszembe jutott a szakam mélyen lapuló Lendület ereklyeje. Az ereklyéket való kapcsolatom még mindig instabil... erősebb késztetés van szűkösöm.”
Sólyos

Körsorrendben hajtsátok végre, a kezdőjátékkal kezdve.



VÁNDORKARAVÁN

Csapatok fel 5. karakban eldobott hólapkát. Mindenki végrehajthat 2 akciót (egymenget kétszer nem). Boly el 1 ereklyét 2 HP jelzőt cserebe és/vagy. Két el 1 HP jelzőt, hogy megvéd az egyik felcsapott hólapkát.

„Azonnal felismertem a Vándor ereklyét – még ha a hatását nem is ismerjük pontosan. Ringeregy sarkai és sima oldalai van, és többféle színművel díszít. Ötvenen becsomagolták, és hajókra vittek védelmező helyre.”
Ár-Ár

Körsorrendben hajtsátok végre, a kezdőjátékkal kezdve. Amikor mindenki végrehajtotta az 1 vagy 2 akcióját, azokat a hólapkákat, amelyeket senki nem vett meg, tegyétek vissza a dobózsákba.



PRIZMATIKUS ÁRAMLAT

Helyeztek a tartalékból egy régészt minden Prizma ereklyelapára.

„Egy rövid utazás után egyszer csak ott buvart előttem, finoman rezegve. Gondolódás nélkül nyújtottam érte a tenyerem, és az ereklye gyorsan ránehézett. Ekkor birtokom egy erős energiavillám jött át.”
Cuzin

Ha nincs elegendő régész a tartalékban, a kezdőjátékos választja ki azokat a Prizma ereklyéket, amelyekre a régészeket helyezitek, amíg el nem fogynak.



VALAMI KÖZELEG

A kezdőjátékkal kezdve, mindannyian végrehajthatok egy ingyenes mozgásakciót. Ha mozdított és egy réteggel feljebb tudtok lépni, arra KELL mennetek. Vihettek egy régészt is.

„Nem voltam elég óber, túl későn vettem észre a félén száguldo hatalmas, hűvös réteget. A kalandom minden jama felé a kőcsomajon számunkat, de éppen elértük magunk – egy hajszálnál messzebb az életem!”
Master Kiku

Az ingyenes mozgásakció opcionális. Viszont, ha végrehajtatok, ÉS az expedícióvezetők egy réteggel feljebb tud lépni a játéktáblán, akkor arra KELL mennetek. Egy régészt magatokkal vihetek.



BIZTOS MENEDÉK

Helyeztek a tartalékból egy régészt minden Nunatak lapkára.

„Ritkán kaptunk egy kisbéli expedíció néhány szorosan hálóját a Nunatak környékén. Különböző használatú kőbányák egy erősebből, amivel kereskedni egy mélyre a jégbe rejtett nyelvé.”
Öle

Ha nincs elegendő régész a tartalékban, a kezdőjátékos választja ki azokat a Nunatak lapkákat, amelyekre a régészeket helyezitek, amíg el nem fogynak.



FORGÓSZÉL

A kezdőjátékkal kezdve, mindannyian helyeztek a saját táborotokhoz legközelebb lévő két régészt a táborotokba tartalmazó lapkára.

„Mennyi kaptam el Menedéket, és a szélvész feléje csak kitérítve az életemet, amit a Menedék végül felé tartott két bennünk. Sokanuk a jég, a katasztrofális szerkezet sodrásában, egyenesen az expedícióvezető felé.”
Hayes kapitány

A 2 legközelebbi régész 2 különböző lapkáról is származhat. Ugyanakkor más táborokból nem mozdíthatok el régészeket (akármilyen közel is vannak).

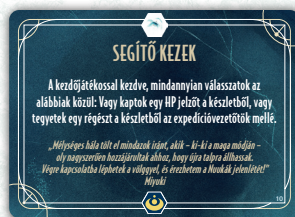


ÁTRENDÉZŐS

Távolsított el az összes tábor a játéktábláról. Utána a kezdőjátékkal kezdve helyeztek a táborotokat az expedícióvezetővel együtt bármelyik lapkára (akár részlegesen fedette is).

„Mivel mindenki halottan akarta a hangját szét engedni a táboroktól, kidobtam egy feltárást teremt a körvonalai napok. Úgy látom, ez a barterrendszer és a katasztrofális szerkezet elvált új energiát adtak nekünk.”
Anant miki

A táborot csak valamelyik lapkára helyezhetitek, a játéktábla szélére nem. Olyan lapkára most sem helyezhetitek táborot, amin van már egy másik.



SEGÍTŐ KEZEK

A kezdőjátékkal kezdve, mindannyian válasszatok az alábbiak közül: Vagy kaptok egy HP jelzőt a készlethől, vagy tegyétek egy régészt a készlethől az expedícióvezetőtök mellé.

„Hétfelcsapó háló től el mindenképpen látni, akik – ki-ki a maga módján – egy szorosan hálóját felhívta. Hogy újra a táborra állhatok. Végül kapcsolatos lapkákra a villággal, és éreztetem a Menedék jelenlétét.”
Miki

Ha egy régészt helyeztek le, fontos megjegyezni, hogy még nem hajthatok végre más akciót (például feltárást, hólapka kijátszását vagy képesség használatát), amíg a nap el nem kezdődik.



KATAKLIZMA

A kezdőjátékkal kezdve, mindannyian dobjátok el – ha lehetséges – egy teljesen feltárt lapkát a játéktábláról, amin nincsen expedícióvezető.

„A jégfelhő barátságos rezonanciával vált le, magától látta az összes felismerésünket. Egy pillanatra látni még hozzá voltunk köze.”
Johann

A lapkán lévő játékelemek visszakerülnek a központi tartalékba vagy az érintett játékosokhoz.



HÓVIHAR

A kezdőjátékkal kezdve, mindannyian helyeztek vissza 1-1 karakban eldobott, véletlenszerűen választott hólapkát a játéktáblára. Az esetlegesen felfedezett felfedeztetőket el a lehető legegyszerűbben a szomszédos lapkákra.

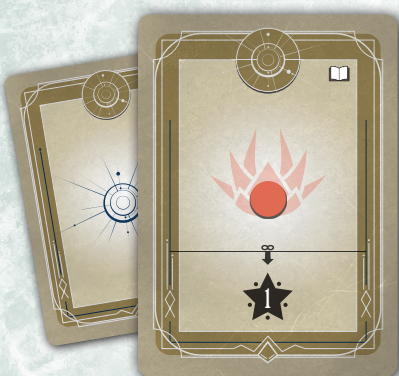
„Az első jégcsap felhívta a hirtelen! A hód végre felhívta a gondolataimat... a jég felhívta az életem. Végül tudom, hová tartok!”
Chado

A visszarakott hólapkákat úgy kell elhelyeztetek, hogy három lapkára (vagy a tábla szélére) kerüljenek, úgy, hogy üres hézagok ne maradjanak a rétegek között. Ha felfedezőket kell elmozgatnotok arról a területről, ahová új hólapka kerül, akkor az

alábbiakat kövessétek:

- Először próbáljátok meg ugyanazon lapka egy másik szabad részére áthelyezni őket (ha van ilyen és az üres).
- Ezután helyezétek olyan szomszédos lapkákra, ahol még nincsenek más felfedezők (ha lehetséges).
- Végül rendezétek el az érintett felfedezőket a szomszédos lapkák között a lehető legegyszerűbben.

RENDELETKÁRTYÁK



Ezek a kártyák befolyásolhatják a stratégiátokat, hogy minél több hírnévpontot (HP) szerezzetek a játék végén. Az előkészületek során keverjétek meg a rendeletkártyákat, és csapjatok fel hármat a játéktábla mellé, képpel felfelé. A rendeletkártyák pontozásába a tudásjelzők is beleszámítanak, a Prizmák viszont nem.



Minden 1 HP **jelző**, amit gyűjtöttetek, **1 további HP-ot ér**. HP **jelzőket** csak a napok során, azaz a végjáték előtt szerezhettek. (A végső pontozás során kapott HP-okat csak felírjátok és összeadjátok.)



Az összes ilyen típusú ereklýék és tudásjelzők **esszenciáinként 1 HP-ot ér**.

A Prizma ereklýék nem számítanak a rendeletkártyák pontozásánál.



Minden tudásjelző, amit gyűjtöttetek, **1 HP-ot ér**.



5 különböző típusú ereklýe sorozata **4 HP-ot ér**, míg 4 különböző típusú ereklýe **2 HP-ot**. Több szett esetén minden sorozatot leponthattok.

Egy ereklýelapka csak egyetlen sorozat teljesítésébe számít bele. A Prizma ereklýék itt sem számítanak a pontozásnál, de a tudásjelzők igen.

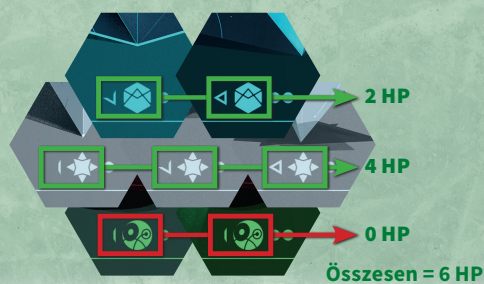


Minden 2 különböző formájú, de azonos típusú ereklýe **2 HP-ot ér**.

Minden 3 különböző formájú, de azonos típusú ereklýe **4 HP-ot ér**.

Mind az 5 ereklýetípust pontozzátok le, de mindegyik típust csak egyszer. A Prizmák nem számítanak, és itt a tudásjelzők sem, mert formátlan ereklýék.

Példa a rendeletkártya pontozására



FELADATKÁRTYÁK



Összesen 54 feladatkártya van a játékban, ezen belül 41 különböző. A feladatkártyák 6 féle csoportba oszthatóak, az alábbiakban láthatók példákat mindegyikre, és azok teljesítésére is.

A feladatkártyák ereklyékkel vagy tudásjelzőkkel is teljesíthetők (minden tudásjelző egyben egy 1 esszenciaerejű, de formátlan ereklye is). A Prizma ereklyék bármilyen ereklyetípust helyettesítenek. Mivel formátlan ereklyék, sem a Prizmák, sem a tudásjelzők nem használhatóak a formát pontozó feladatkártyák teljesítésére.

Emlékeztetőül, minden ereklye és tudásjelző csak egyetlen feladatkártya teljesítésére használható fel.

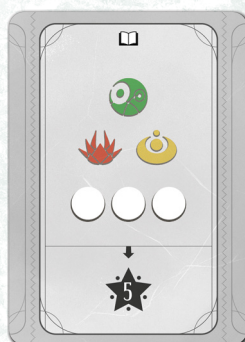


Költség: 2 esszenciányi Prizma ereklye.

Ez teljesíthető 1 vagy 2 ereklyével is.

Jutalom: 5 HP

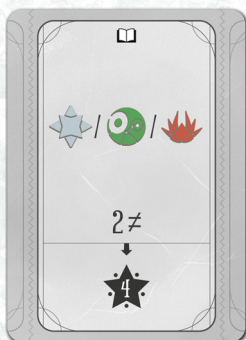
Példa a teljesítésre:



Költség: 3 esszenciányi Bölcsesség, Pusztítás és/vagy Harmónia ereklye (vagy tudásjelző).

Jutalom: 5 HP

Példa a teljesítésre:



Költség: 2 különböző, Tekintély, Bölcsesség vagy Pusztítás ereklye (vagy tudásjelző).

Jutalom: 4 HP

Példa a teljesítésre:



Költség: 2 esszenciányi Tekintély VAGY 2 esszenciányi Harmónia. Ereklyével és tudásjelzővel is teljesíthető.

Jutalom: 4 HP

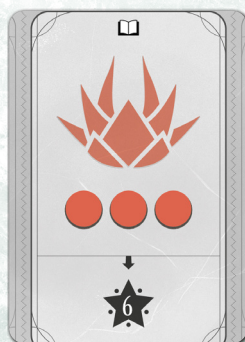
Példa a teljesítésre:



Költség: 2 vagy 3, különböző formájú Lendület ereklye. A jutalom attól függ, hány különböző formájú ereklyével teljesítitek.

Jutalom: 5 vagy 9 HP

Példa a teljesítésre:



Költség: 3 esszenciányi Pusztítás ereklye (vagy tudásjelző).

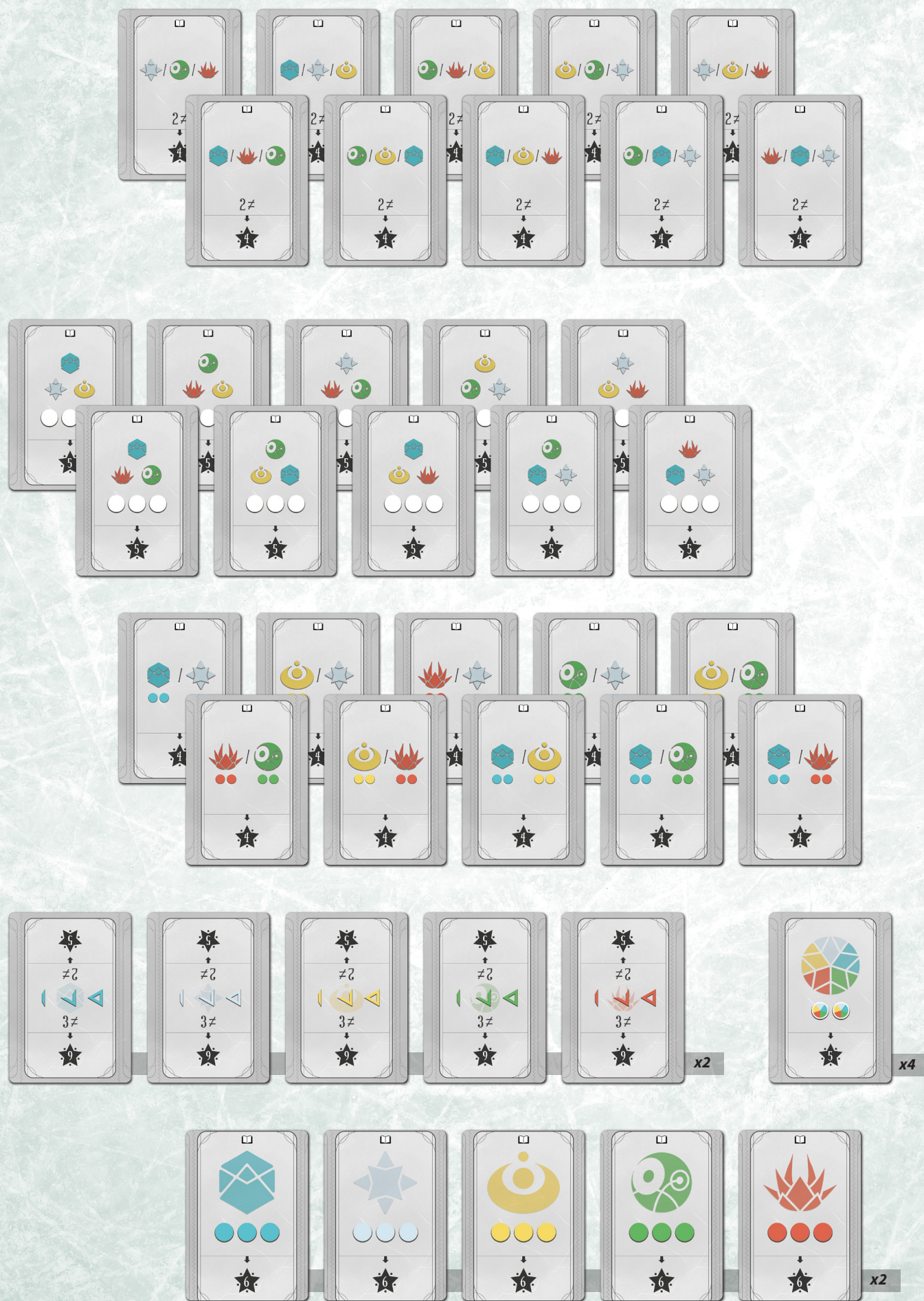
Ez teljesíthető 2 vagy 3 ereklyével is.

Jutalom: 6 HP

Példa a teljesítésre:



A FELADATKÁRTYÁK BEMUTATÁSA



Akció: Felfedezőfázis során a saját körökben hajtjátok végre, amiért többnyire FP-tal, néha HP-tal fizettek, vagy akár ingyenes is lehet.

Azulia: A játéktábla legalsó rétege Azulia, a Nuukák városa. Egy HP ikon teljes feltárásaért 1 HP-ot kaptok. Tábort verni itt nem lehet.

Elrendezési szabály: Miután egy lapkát feltártatok, a felfedezőket a lehető legegyszerűsebben osszátok szét az alatta lévő szinten feltárolt lapkára, vagy Azulia városába.

Ereklye: Típusa, formája és esszenciája határozza meg. Feltárás után a rendtáblákra kerül. Hatása naponta 1x aktíválható (lásd 13. oldal). Feladat- és rendeltetőkártyák teljesítésére használható.

Ereklye formája: Az ereklyék 3 különböző formában fordulnak elő (kivétel: a Prizmák formátlan ereklyék). A formának egyes rendeltet- és feladatkártyák teljesítésében és pontozásában van szerepe.

Ereklye típusa: Az ereklyék 5 típusba sorolhatóak: Lendület, Tekintély, Harmónia, Bölcsesség és Pusztítás. Mindegyiket egyedi ikon jelzi a lapka alján.

Ereklyemező: A rendtábláitokon lévő 5 hatszögletű mező, melyek mindegyike egy-egy típusú ereklyéhez tartozik.

Esszencia: Az ereklye erejét határozza meg, a lapkán 1 vagy 2 pont jelöli.

Expedícióvezető: Színes figura, ami egy adott rendhez és egyben egy konkrét játékoshoz tartozik.

Feladatkártya: Egyéniek és titkosak. Napnyugta során tudjátok teljesíteni a szükséges ereklyék segítségével. A játék végén kaptok érte HP-ot.

Felfedett lapka: Olyan lapka, amit nem fed sem teljesen, sem részlegesen másik lapka.

Felfedező: Minden régész és expedícióvezető felfedezőnek számít.

Felfedezőfázis: A nap második fázisa, amikor akciókat hajtotok végre. A körök során 1-2 FP-ot kell elköltenetek, és egy vagy több akciót hajthatok végre. Ha

elhasználjátok az összes felfedezőpontotokat, a napnyugta kezdődik.

Feltárás: Akció, amivel „kiáshatjátok” a lapkát, amin az expedícióvezetők áll, ha az teljesen felfedett vagy legfeljebb egy másik lapka fedi részlegesen. A feltárt lapkát vegyétek a kezetekbe (hólapka) vagy a megfelelő ereklyemezőre kerül. A feltárásban részt vett minden felfedező eggyel csökkenti a feltárás FP költségét.

Feltárás költsége szabály: Az alábbiak szerint számoljuk:

- Alapköltség: hólapka 2 FP, felszíni ereklye 3 FP, mélységi ereklye 4 FP.
- Minden felfedező 1 FP-tal csökkenti a költséget.
- Ha a feltárt lapkát egy másik lapka részlegesen fedi, a feltárás 1 FP-tal többbe kerül, a fedőlapka pedig jégszakad, azaz el kell dobni.
- Ha a feltárt lapka Nunatak lapka vagy tábor van rajta, az is eggyel növeli a feltárás költségét.
- A módosítók (Nunatak, tábor, fedőlapka) nem adódnak össze, legfeljebb 1-gyel növelik a feltárás költségét.

FP (felfedezőpont): Akciópontokat jelöl, amit akciókra költhettek a felfedezőfázis során.

Hajó rakodótere: A rendtábla melletti terület, ahova azokat az ereklyéket kell átraknotok, amiket felhasználtatok a feladatkártyák teljesítésére.

Hólapkák: A játéktábla legfelső rétege. Feltárás után a kezetekbe kerül. A körök során bármikor ingyen kijátszhatjátok és végrehajthatjátok a hatását, és utána a dobózsákba kerül.

HP (hírnévpont): A győzelmi pontjaitokat jelöli. Játék közben túlórára költhető.

Játékos köre: A felfedezőfázis során amikor rajtatok van a sor, elkölthettek 1-2 (túlórával 3) FP-ot, amivel egy vagy több akciót hajthatok végre. Egy körök így több akcióból is állhat, köztük akár ingyenes akciókból is.

Jégszakadás: Arra a jelenségre utal, amikor egy lapkát azért kell eldobni, mert csak egyetlen szomszédos lapka

tartja, vagy fedőlapként lapkát tártok fel alatta. A jégszakadás miatt eldobott lapkán lévő játékelemek visszakerülnek a játékosokhoz vagy a központi tartalékba.

Jégszakadás láncreakció: Ha egy lapka egy rétegen belül már csak egyetlen másikkal szomszédos, akkor a lapka leszakad, és el kell dobni. Ez újabb jégszakadást is előidézhethet. A jégszakadt lapkán lévő játékelemek visszakerülnek a játékosokhoz vagy a központi tartalékba.

Kártya eldobása: Tegyétek a kártyát a megfelelő dobópakli tetejére.

Lapka eldobása: Dobjátok el egy lapkát a játéktábláról vagy a kezetekből a dobózsákba. A rajta lévő játékelemeket vissza kell tennetek a megfelelő tartalékokba.

Lapka megsemmisülése: Az adott lapkát eldobjátok a játéktábláról (Pusztítás ereklyéi vagy Robbanó rúna miatt), és a dobózsákba kerül. A rajta lévő játékelemek visszakerülnek a megfelelő tartalékokba.

Mozgás: Akció, amivel az expedícióvezetőket egy szomszédos lapkára mozgathatjátok. Ilyenkor legfeljebb 3 régészt is magatokkal vihetek.

Nap: A játék napokra osztott, és minden nap az alábbi fázisokból áll: **napkelte, felfedezőfázis és napnyugta.**

Napjelzősáv: A játéktábla szélén található sáv, amely összefoglalja az egyes napok során végrehajtandó fázisokat.

Napkelte: Közös hajtjátok végre. A nap első fázisa, ami három lépésből áll.

Napló: Ezeket a kártyákat a nap elején, a napkeltefázisban húzzátok fel (az első nap kivételével), és hajtsátok végre a kártya által kiváltott eseményt.

Napnyugta: Amikor elhasználjátok az összes FP-ot, és így nem tudtok több akciót végrehajtani, a napnyugtafázis kezdődik. Felhúzhattok egy új feladatkártyát, a felfordított „játékosok száma+2” kártyából. Emellett teljesíthettek 1 vagy 2 feladatkártyát is (részletek a 7. oldalon).

Nunatak: Hegyeket ábrázoló hólapka, melynek feltárása +1 FP-ba kerül.

Prizma erekllye: Joker erekllyék, amelyek bármilyen erekllyetípust helyettesítenek és bármely erekllyemezőre helyezhetőek.

Régész: Kis fehér figura jelöli, és ezeket mindannyian használhatjátok.

Rendelet: Közös és nyilvános kártya, amivel a játék végi pontozásnál HP-ot szerezhettek.

Rendtábla: A játékosablátok, ahol nyomon tudjátok követni a felfedezőpontjaitokat, valamint itt található a kezdő HP érték, a rend különleges képessége, az erekllyemezők és a tudásjelzők helye is.

Szomszédossági szabály: Két lapka akkor tekinthető szomszédosnak, ha:

- Azonos rétegben találhatóak, és van egy érintkező közös oldaluk, vagy
- Egymás alatti rétegekben találhatóak, és az egyik lapka részlegesen átfedi a másikat.

Táborverés: Akció, amivel egy saját vagy fehér tábor és az expedícióvezetőket egy olyan teljesen felfedett lapkára helyezitek, amin nincs másik tábor.

Tervezés: Akció, amivel 1 FP-ért egy tervezésjelzőt vásároltok, amit a következő nap elején 1 FP-ra cserélhettek.

Toborzás: Akció, amivel egy régészt a központi tartalékból egy táborba helyeztek.

Tudásjelző: Eggyel növeli az azonos típusú erekllye esszenciáját, így annak hatása aktiválható. Önmagában (erekllye nélkül) nem tud erekllyehatást aktiválni. Napnyugta során felhasználható feladatkártyák teljesítésére, valamint a végjátékban a rendeltkártyák pontozásánál.

Tudásjelzők helye: A rendtáblátokon kijelölt mezők, melyek a megszerzett tudásjelzők tárolására szolgálnak.

Túlóra: Akció, amelynek segítségével 2 helyett maximum 3 FP-ot is elkölthettek a saját tartalékból. Az akció végrehajtása 1 HP-ba kerül.

Vitorlázás: Akció, amivel az expedícióvezetők áthelyezhető egy tetszőleges táborba.

• Legfeljebb hány FP-tal tudom kezdeni a napot?

Egy napot legfeljebb 6 FP-tal kezdhettek (például négy játékos esetén és tervezésjelző használatával). A játék során egyes hatások (erekllye, hólapka) növelhetik a felfedezőpontjaitokat, de az sosem haladhatja meg a 6 FP-ot.

• Lehetséges tábor verni olyan lapkán, amin már van tábor?

Nem. Ha például egy feltárt lapkán lévő tábor nem tudtok szabályosan elhelyezni, akkor a tábor visszakerül a tartalékba vagy a játékoshoz.

• Mi történik, ha elfogynak a régészek a központi tartalékból?

Semmi, de nem tudtok olyan akciót vagy hatást végrehajtani, ami új régészt hozna játékba.

• Mi történik, ha HP jelzőt kellene kapnom, de elfogyott a központi tartalékból?

A hírnévpontjelzők „nem fogyhatnak el”. Ha nincs elég jelző, helyettesítétek bármi mással.

• Aktiválhatom a hajó rakodóterébe küldött erekllyék hatásait?

Nem. Azokat az erekllyéket többé nem lehet aktiválni. Csak azok hatásait, amelyek a rendtáblán vannak vagy maradtak.

• Teljesíthetek olyan feladatkártyát, ami 3 esszenciát igényel, két darab 2 esszenciaerejű erekllyével?

Igen. Lehetséges a szükségesnél több esszenciával is teljesíteni a feladatkártyákat.

• Van korlátozás arra, hogy hány felfedező állhat egy adott lapkán?

Nincs, bármennyi felfedező ráléphet egy lapkára (noha a feltárás költsége nem mehet át mínuszba, 0 FP-nál nem lehet kevesebb). Ha túl sok felfedező kerülne egy lapkára és nem férne el rajta, tegyék egy nem használt játékos egyik pontjelölőjét a lapkára, a másik pontjelölőt a tábla mellé a sok felfedezővel együtt – így jelölve, hogy hova tartoznak.

• Feladatkártya teljesítése esetén csak a legfelső erekllyelapka használható (a rendtáblán egymásra helyezett azonos típusú erekllyék közül)?

Nem, bármelyik megszerzett erekllyéteket használhatjátok.

• A navigátor verhet tábor erekllyelapkán?

Nem. Ha a navigátor tábor alá lévő lapkát feltárják vagy el kell dobni, a navigátor helyezze át egy azzal szomszédos hólapkára a tábor. Ha nincs hólapka a szomszédságában, rakja a tábor bármelyik hólapkára. A navigátor tábor sosem kerülhet ki a játékból, és csak hólapkára kerülhet.

BŐVÍTETT GYIK

<https://thiswayeditions.com/ice/extended-faq/>

TIPPEK - STRATÉGIÁK

<https://thiswayeditions.com/ice/strategies>

KÖZÖSSÉGI LINKEK ÉS KAPCSOLATOK

Látogassatok el a **thiswayeditions.com** weboldalra!

- Kövessétek a legfrissebb híreket a This Way! kiadótól!
- Ismerjétek meg a csapatot, és tudjatok meg többet a készülő játékokról és kiegészítőkről.
- Töltsétek le a szabályt különböző nyelveken.
- Ha valami hiányozna a játékból, itt kérhetek pótlást.



Kövessetek minket a közösségi médiában is!
Keress ránk **@thiswayice** néven:



Csatlakozzatok a **Board Game Geek** közösségéhez.



Csatlakozzatok a Discord szerverünkhöz!

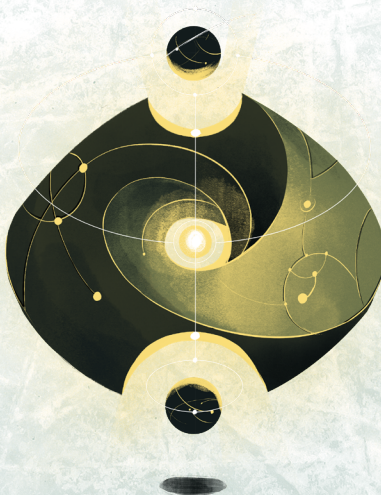
Kérdezzetek a szabályokkal kapcsolatban, osszátok meg a játékélményeteket, vagy dicsekedjétek a legjobb pontszámotokkal.



Szerezzetek első kézből információt a következő This Way! projektről – a fejlesztők rendszeresen megosztják gondolataikat, és kikérik a közösség véleményét a játéktervezési folyamat során.



Próbáld ki a digitális verziót! Játssz a JÉG társasjáték digitális verziójával a **Tabletop Simulatorban** a Steam platformon!



KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Szerzők: **Bragou és Sams**

Szóló mód tervező: **Mauro Gibertoni**

Művészeti vezetés és illusztrációk: **Léonard Dupond**

Grafikai tervezés: **Denis Hervouet és Alexis Vanmeerbeeck**

Lektorok: **Pauline Lelievre, Anton Kawasaki, Stefen Gueguen, Florent Reymond-Gaudry, François Alligier, Kyle Lukacoivc, Jason Crawford**

Magyar fordítás: **Dr. Kánai Zoltán**

Lektorálta: **Banitz István**

Szerkesztés: **Szabados Krisztián**

Gyártja: **Panda Game Manufacturing**

Az inzertet tervezte: **Matt Healey**

Videók: **Noémi Gruner, Antoine Delabarre, Fog Ryû, Hadrien Kobylarz, Christophe Gruner**

Tesztelők: **Minden játékos, akitől visszajelzést kaptunk a Tabletop Simulatorban!**

Köszönjük minden tesztelőnek és tartalomkészítőnek, akik segítettek reflektorfénybe helyezni ezt a játékot, de különösen: **Alex Radcliffe, Tim Chuon és Mike DiLisio!**

Közösségi támogatás:

Ez a játék **nagylelkű támogatók** közreműködésével valósult meg az első Kickstarter kampány során, 2021 májusában, később a Gamefound támogatói kampányán 2023 júniusában, valamint az ICE Unlimited kampányon 2024 májusában. A JÉG megtalálható a Kickstarteren a „Games” kategóriában, valamint a Gamefoundon „ICE Limited” és „ICE Unlimited” néven.

Hálás köszönetünk illeti még **Basarát, Druszt, Mustang MVP-t és Nixxet** az értékes támogatásukért és visszajelzéseikért.

Köszönet **Jason Crawfordnak** és **Dr. Kánai Zoltánnak** a nagyszerű kitartásáért és éleslátásáért.

Köszönet **Ali Gliddennek** és **Brian Sandersonnak** értékes segítségükért, támogatásukért és visszajelzéseikért!

Külön köszönet azoknak a támogatóknak, akik javaslatokkal inspirálták az új naplókártyák születését: **Damian Unitt és Jason Keller** („Forgósztél”), **Jonas Kürpic** („Valami közleg”), **Jean-François Patenaude** („Hóvihar”), **FrostyVern** („Vándorkaraván”), és **Jacob Wadsworth** („Segítő kezek”).

Köszönet azoknak a támogatóknak is, akik átolvasták a szabálykönyvet: **Emanuel Balzan, Adrian Chorlton, Kenneth Tan.**

Köszönet illeti **Tyler Lipchent (Panda Games)** hatékonyságáért és folyamatos elérhetőségéért.

Köszönet **Anton Kawasakinak** a This Way! iránti elkötelezettségéért és kommunikációs munkájáért.

Köszönet illeti a teljes **BAMM csapatot** az alapos munkájukért és lelkesedésükért.

Végül pedig hatalmas köszönet **Faustine-nek** és **Noéminek** a 2019 eleje óta tartó feltétlen támogatásukért és türelmükért. És külön köszönet **Chrisnek** és **Da-nak**, akik megadták nekünk a játékok szeretetét és azt az örült vágyat, hogy saját játékokat alkossunk!



© 2025 This Way!

www.thiswayeditions.com



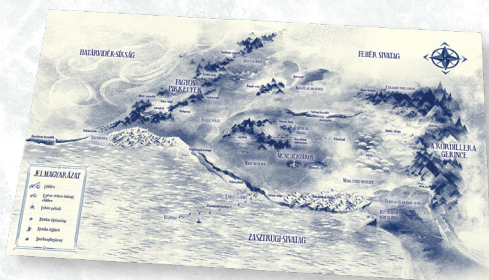


JÉG

ÉPÍTMÉNYEK
ÉS RENDEK



A RENDEK KEGYEI TÁBLA: 7 VADONATÚJ AKCIÓ



A JÉG TÉRKÉPE



2 ÚJ REND: LÁTNOK ÉS ALKIMISTA



JÉG

RELIKVIÁK

A RELIKVIÁK: EGY ÚJ LAPKATÍPUS



2 ÚJ REND: PRÉDIKÁTOR ÉS ELMEJÁRÓ



2-4
45'
10+

FOUNDERS

Rejtett szövetségek, stratégia és dedukció

Néhány nap telt csak el azóta, hogy a karaván megérkezett a monumentális építmény lábához. Most már minden a ti kezetekben van: Menedékváros még csak álom.

Ti vagytok a Hajnaljárók, az első város tervezői. A tanács mindannyiótoknak különböző építészeti célokat tűzött ki. Fedeztétek fel titkos szövetségeseiteket, és találgátok meg a legjobb módját, hogy a kerületeket együtt szervezzétek meg! Azonban végül csak egyetlen ember nyerheti el a rangos Főtanácsos címet....



Fedeztétek fel az egyedi titkos feladatkártya-rendszert!



Rendeztétek a városlapkákat úgy, hogy elősegítse a saját céljaitok elérését. Találgátok meg titkos szövetségeseiteket, és segítsétek őket, miközben közösen építitek fel Menedékvárost.



40 darab, kétoldalas városlapka, hogy minden alkalommal egyedülálló várost alkossatok.

Merüljete el a JÉG világának eredetében: egy előzménytörténet, amely 300 évvel korábban játszódik!

IKONOGRÁFIA

Akciók



TÁBORVERÉS



TOBORZÁS



VITORLÁZÁS



MOZGÁS



TANULMÁNYOZÁS



FELTÁRÁS



TERVEZÉS



TÚLÓRA



FOLYAMATOS MOZGÁS

Játékelemek



LAPKA



HÓLAPKA

Egyebek



1 FELFEDEZŐPONT (FP)



1 JÁTÉKVÉGI
HÍRNÉVPONT (HP)



1 HÍRNÉVPONTJELZŐ (HP)



RÉGÉSZ



EXPEDÍCIÓVEZETŐ



FELFEDEZŐ (BÁRMILYEN)



TÁBOR



A HAJÓ RAKODÓTERE



EREKLYE AKTIVÁLÁSA



NAPKELTE



FELFEDEZŐFÁZIS



NAPNYUGTA



NUUKA

Ereklyék



LENDÜLET EREKLYÉI



TEKINTÉLY EREKLYÉI



HARMÓNIA EREKLYÉI



PUSZTÍTÁS EREKLYÉI



BÖLCSESSÉG EREKLYÉI



PRIZMA EREKLYÉK



BÁRMILYEN TÍPUS



ESSZENCIA



EGYES FORMA



KETTES FORMA



HÁRMÁS FORMA

