MERCHANTS OF THE DARK ROAD

BRIAN SUHRE

ANDREW BOSLEY

MATT PAQUETTE CO.

ELF CREEK GAMES

Bevezető

Lumi fagyos világában csak ott szökken szárba az élet, ahol a ragyogó kvarckristályok mentén elolvad a jég.

Errefele az egész tél éjszakai setétségbe borul, mégis sok a tennivaló. A kereskedők a setétben is árukat szállítanak és utasokat visznek Highreach, a főváros és a kisebb városok között. A bölcs kereskedőket mindig Lumi valamelyik intelligens állata kíséri nehéz útjukon.

Az állati kísérőkkel és lámpások fénye mellett pénzt kell keresnetek áruk eladásával, és presztízspontokat gyűjtenetek bonyolult rendelések teljesítésével. Mert aki győzni akar, annak bizony mindkettőre alaposan szüksége lesz.

Tartalomjegyzék

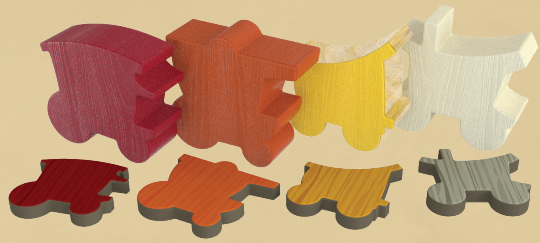
Bevezető 2
A játék összetevői 2
A játék menete 6
Tervezés 6
Mozgatás 6
Aktiválás 6
Pihenés 6
A körzetek akciói 8
A játék vége 13
Végső pontozás 13
Példa egy komplett utazásra 14
Alternatív szabályok 15
Draftoló változat 15
Magányos vállalkozó variáns 15
A komponensek részletei 15
A kocsid áttekintése 18
Kocsifejlesztések 19
Hősök hazaszállítása 19
Az ikonokról és az utazásokról 20

A játék összetevői

1 hat részből összeépíthető királyságtábla

4 kocsitábla és 6 kocsi fejlesztéslapka

4 játékossegédlet kártya és 4 játékos paraván



4 kocsifigura és presztízsjelölők

1 piackerék

48 hőskártya

22 útitárskártya

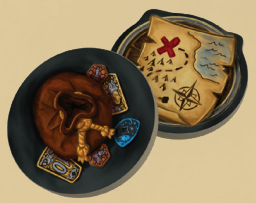
7 paripakártya

19 küldetéskártya

26 eseménykártya

30 rendeléslapka

5 kétoldalas épületlapka



feketepiac és Yin romjai jelölők

24 ragyogó kvarc token

16 lámpás token

12 patkó token

84 árulapka

1 rom-kocka

8 világító kocka

5 piac-kocka

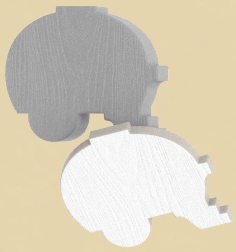
28 éj-kocka

1 jós-kocka

5 utazás-kocka

60 pénzérme

Szólójáték összetevői



magányos vállalkozó kocsi- és presztízsjelölő

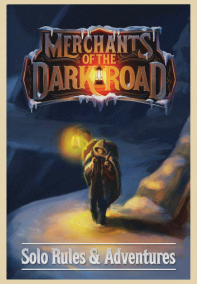
10 magányos vállalkozó akciókártya

6 céhjegyzet kártya

3 szarkofág-kártya

1 magányos vállalkozó árujelölő

6 kézbesítés-lapka



1 szólójáték szabályfüzet

A játék előkészítése

1. **A királyságtábla összeszerelése:**
   - A hat részből álló táblát illesszétek össze megfelelőképpen, és helyezzétek az asztal közepére.
   - A mágneses piackereket tegyétek rá.
2. **Az erőforráskészlet előkészítése:**
   - Tegyétek a kockákat, pénzérméket, ragyogó kvarcokat, patkókat és az árukat közös készletként középre.

   Az áruknak két oldaluk van, egy alap és egy fejlesztett. Az árukat típus szerint csoportosítsátok, alap oldalukkal felfelé.
3. **Az épületek megépítése:**
   - Válasszatok 4 épületkártyát, és helyezzétek véletlenszerűen a királyságtábla megfelelő helyeire.

   *Az első játéknál azt javasoljuk, hogy játsszatok a **Blazing Quartz Mine**, az **Oracle of Lumi**, az **Otho's Lantern-works** és a **Yedl's Workshop** épületekkel. A későbbiekben tetszés szerint válasszatok épületkártyákat, vagy húzzatok véletlenszerűen.*
4. **A nagy bazár megnyitása:**
   - Dobjatok egy piackockával. Forgassátok a piackereket úgy, hogy a kockával kidobott áru kerüljön az $5 jelhez.
   - Helyezzetek 1-1 piackockát a piackerék 5 szegletébe, az $5-$4-$3-$2-$1 jelek mellé. Az utolsó $1 jel melletti szegletbe nem kerül kocka.
   - A kockákat forgassátok úgy, hogy a felső oldaluk ugyanazt az árut mutassa, mint amilyen mezőre került.
5. **A megrendelések elrendezése:**
   - A rendeléslapkákat válogassátok 6 kupacba, a rajtuk levő városkák neve alapján.
   - Keverjétek meg külön-külön a kupacokat.
   - Helyezzétek a 6 kupacot képpel felfelé a királynő rendelései területre.
6. **Yin romjainak előkészítése:**
   - A Yin romjai jelölőt rakjátok a táblán 6-ossal jelzett Yin romjai terület bal alsó sarkába.
   - A romkockát tegyétek mellé.
7. **Az eseménykártyák keverése:**
   - Válogassátok szét a setét út (dark road) és az átvágás (shortcut) kártyákat 1-1 pakliba.
   - Keverjétek meg külön őket, és rakjátok képpel lefelé az utazás területre.
8. **Fejlesztéslapkák felpakolása:**
   - Tegyetek 5 pénzt a jószerencse mező aljára az utazás terület mellett.
   - A kocsi fejlesztéslapkákat tegyétek a megfelelő helyre a jószerencse mezőn.
9. **Útitársak keresése:**
   - Keverjétek meg az útitárskártyákat, és helyezzétek képpel lefelé az utazás terület mellé.
   - Fordítsátok fel a felső 3 kártyát, és tegyétek sorban a pakli mellé.
   - Rakjatok egy utazáskockát a paklitól legmesszebb eső lapra.
10. **A feketepiac felfedése:**
    - Tegyétek a feketepiac jelölőt a feketepiac fekete körének alsó mezejére.
11. **A fogadó pártfogói:**
    - Válogassátok szét a hőskártyákat két pakliba (kezdő és normál hőskártyák).
    - Keverjétek meg a normál hőskártyákat, és tegyétek képpel lefelé a körgyűrű kocsma mellé.
    - Fordítsátok fel a felső 4 kártyát, és tegyétek a pakli mellé a 4, nekik képzett helyekre.
12. **Keressünk küldetéseket:**
    - Keverjétek meg a küldetéskártyákat, és helyezzétek képpel lefelé az udvarra.
    - Fordítsátok fel a felső 2 kártyát, és tegyétek a pakli mellé a nekik képzett helyekre.

A fordító megjegyzése: a fenti illusztráción a hőskártya és a küldetéskártya húzópakli - helytelenül - képpel felfelé látszik. Ezeket képpel lefelé fordítsuk.

A játékosok előkészületei

Ezeket a lépéseket minden játékos külön hajtsa végre.

13. Válasszatok kezdőjátékost (bárhogy). Az óra járásának megfelelően, mindenki válasszon magának színt, és vegye el a hozzá tartozó kocsitáblát, -figurát és presztízsjelölőt, valamint paravánt. Helyezzétek a kocsifigurátokat a körgyűrű kocsma és a nagy bazár közötti mezőre.

14. Tegyétek a presztízsjelölőket a királyságtáblán a presztízssáv start mezejére.

15. Vegyetek el 5 pénzt, és tegyétek a paravánotok mögé.

16. Vegyetek el 7 éjkockát és 1 világító kockát a közös készletből, és rakjátok a kocsitokra az alábbiak szerint:
    - 3 éjkockát tegyetek a kocsin a zárt mezőkre. Az 1-es mezőn a kockát forgassátok „1” értékre, a kettesen 2-re, a hármason 3-ra.
    - A maradék 4 kockával gurítsatok, utána rakjátok a központi tartalék helyére a kocsin.
    - A világító kockával is gurítsatok, és rakjátok a speciális tartalék helyére.

17. Húzzatok egy küldetéskártyát. Nézzétek meg (más ne lássa), és képpel lefelé helyezzétek magatok elé.

Későbbi játékokban dönthettek úgy, hogy 2 küldetéskártyát húztok. Az egyiket megtartjátok, a másikat visszarakjátok a húzópakli alá.

18. Vegyetek el egy patkót, és rakjátok a saját készletbe.

19. Vegyetek magatokhoz a kezdő árut, amit a játékossorrend és az áruk aktuális értéke határoz meg (amit a piackerék szab meg). Rakjátok az árut a kocsin a rekeszbe, alap oldalával felfelé.
    - **Kezdőjátékos:** kapsz egy $5 értékű árut.
    - **2. játékos:** kapsz egy $4 értékű árut és 1 pénzt.
    - **3. játékos:** kapsz egy $3 értékű árut és 2 pénzt.
    - **4. játékos:** kapsz egy $2 értékű árut és 3 pénzt.

Kezdő erőforrás
A hős neve
Úticél ikonja
Úticél neve
A hős foglalkozása

20. Húzzatok random egy kezdő hőskártyát. Helyezzétek a számára fenntartott egyik helyre a kocsitok fölött. Vegyétek magatokhoz a bónuszt, amit a kártya ad.

21. Húzzatok véletlenszerűen egy paripakártyát. Tegyétek a kocsi mellé jobbra.

A nem használt játékos komponenseket, a maradék kezdő hőskártyákat és paripakártyákat rakjátok vissza a dobozba az előkészítés befejezése után.

A játék menete

„A Teremtő Órás Óriás nem kapkodta el Lumi világának létrehozását. Lumi bolygója igen lassan forog, egyetlen nappal és éjszaka alatt egy egész esztendő telik el. A tavaszi hajnalhasadás, a nyári napsütés, az őszi alkonyat és a téli éjszaka mind-mind 13 hétig tart. Mi itt ezzel a menetrenddel tervezünk és termelünk! A tél setétje éppen beköszöntött, de a hosszú éjszaka nem az alvásra való. Útra fel, és ne felejtkezz meg a lámpásaidról!”

— A kereskedők közhelyeinek kézikönyve

A játék 13 fordulón keresztül zajlik, ami tematikusan a téli éjszaka 13 heténe k időszakát öleli fel. Minden fordulóban a kezdőjátékos kezdi az első kört, majd a többiek következnek, az óramutató járásának megfelelően. A fordulók egymás után zajlanak így, amíg a játék véget nem ér.

A saját körében minden játékos az alábbi 4 lépést hajtja végre, ebben a sorrendben:

Tervezés

Az egyik éjkockát mozgasd egy zárt helyre. Az onnan felszabaduló kockát tedd az akciómezőre, és hajtsd végre azt az akciót.

Mozgatás

Lépj a kocsifiguráddal a körgyűrűn annyit, amennyit az egyik, akciómezőre helyezett kockád mutat.

Aktiválás

Aktiváld az egyik (vagy mindkét) körzetet, amelyek közé a kocsifigurád került. Használd ehhez az akciómezőn levő kockáidat.

Pihenés

Rendezd el szükség szerint a királyságtáblát. Dobj újra az éjkockákkal, ha a központi tartalékod kiürült.

Első lépés: Tervezés

„Nem elég okosan tervezned, de látnod kell előre, és még előrébb. Ha ügyesen sasolod a többiek lépéseit, még jobb utat tervezhetsz magadnak.”

— Izaak Gale: A tökéletes kereskedő

Kezdjük elölről - 1, 2, 3

Ha mindhárom zárt helyen lévő éjkockád azonos értéket mutat, megteheted, hogy a kezdő értékekre állítod őket (1 az első mezőn, 2 a másodikon, 3 a harmadikon).

A tervezéshez tartozó akció kiválasztása

1. Vedd el az egyik éjkockádat a központi tartalékodból.
2. Az elvett kockát tedd valamelyik zárt helyen lévő éjkocka helyére. Az így felszabaduló kockát pedig rakd felülre, az akciómezőre.

> ***Figyelem:*** *Ügyelj rá, hogy egyik kocka értékét sem változtathatod meg mozgatás közben!*

3. Hajtsd végre azt az akciót, ami ahhoz a zárt helyhez tartozik, amin a kockacsere történt. Mindhárom helynek egyedi akciója van.

A fenti példában Griffin egy 1-es értékű éjkockát választ a tartalékából, és azt a második zárt helyen lévő kocka helyére rakja. Innen az ittlévő 2-es értékű kocka felkerül az akciómezőre. Griffin így a második mező akcióját hajthatja végre. Úgy dönt, hogy az 1-es értékű világító kockáját hozza akcióba, ezért a speciális tartalékából az akciómezőre helyezi.

1. mező

Hozz létre egy alap árut. A kocsin balra láthatod a „kraft” listát, azaz, hogy milyen (a zárt mezőre *most helyezett*) kockával milyen árut tudsz létrehozni. Az így megszerzett árut rakd a kocsidon az áruknak kiképzett rekeszbe (alap oldalával felfelé).

Figyelem: a zárt mezőre újonnan került kocka értéke számít, nem az innen kimozdított kockáé!

2. mező

Vegyél el egy lámpást a készletből – VAGY – helyezd át az egyik világító kockádat a speciális tartalékodból az akciómezőre.

Figyelem: ez az egyetlen módja annak, hogy a világító kockádat akcióba hozd!

3. mező

Vegyél el 2 pénzt – VAGY – forgasd a piackereket 1 mezőnyit az óramutató járásának megfelelően.

A játék utolsó 3 fordulójában nem lesz éjkocka a központi tartalékodban. Ebben a 3 fordulóban a zárt helyen maradt kockákat helyezd az akciómezőre, és hajtsd végre azt az akciót, ami ahhoz a helyhez tartozik, ahonnan a kockát elvetted.

Figyelem: Ha az áru létrehozása akciót hajtod végre, az utolsó fordulókban ne törődj a kraft listával. Elvehetsz (létrehozol) egy tetszőleges alap árut.

Második lépés: Mozgatás

> „A királynő közlekedési miniszterének utasítása szerint: Minden útrakelő, akár gyalog, akár járművel halad, köteles a miniszter által közzétett jelzésekkel felszerelni magát vagy járművét.”
>
> *— Tábla a körgyűrű mentén*

Válaszd ki az egyik kockádat, ami az akciómezőn van. Lépj a kocsifiguráddal annyit a körgyűrűn az óramutató járásának megfelelően, amennyit a kocka mutat. Ha a kocka értéke 0, a figurád nem halad előre.

Ha 2 kockád van az akciómezőn, ne add össze az értéküket. Döntsd el, melyik kocka értékét veszed figyelembe a mozgásnál.

A patkókról

Miután a fentiek szerint mozgattad a figurádat, elköltheted 1 patkót, hogy a kocsifigurát előre VAGY hátra mozgasd 1 lépéssel. Egy körben legfeljebb egy patkót költhetsz el. A 10. és 17. oldalon leírjuk, hogyan szerezhetsz patkó tokent a játék folyamán.

Harmadik lépés: Aktiválás

> „Úgy körözök Highreach városában, mint a ringlispíl. Egyszer idenyúlok, és veszek egy lantot magamnak. Másszor meg azon találom magam, hogy mindenki engem itat a körgyűrű kocsmában, miközben az egyik rosszarcút győzködöm, hogy tartson velem a setét úton.”
>
> *— Yurg emlékirataiból*

A kocsifigurád mindig a körgyűrű két körzete között fog megállni. Most aktiválhatod egyik vagy mindkét körzetet, az akciókocká(i)d segítségével.

Minden körzetnek van egy akcióhelye (A), ahová a kockát helyezheted. Rakd rá az akciókockádat, ezzel kijelölve, melyik körzetet aktiválod. *Az aktiválás során a kocka értékének semmi jelentősége sincs.*

- Amennyiben csak egy éjkockád van az akciómeződön, akkor a két körzet közül csak az egyiket aktiválhatod. Döntsd el, melyik legyen az, és rakd rá a kockát (A).
- Ha egy éj- és egy világító kockád is van az akciómeződön, akkor **mindkét körzetet aktiválhatod**, továbbá a **két körzet közé szorult épületet is** (B és 1). Rakd a kockákat az érintett körzetekre.

Figyelem: Az éjkockákkal ellentétben, a világító kockákat nem kapod vissza (a központi készletbe megy). Ezekhez a különleges kockákhoz nem könnyű hozzájutni, de az utazásaid során szert tehetsz rá (13. oldal).

Ha 2 kockád van, akkor a két szomszédos körzetet és a köztük lévő épületet tetszőleges sorrendben aktiválhatod, de egy-egy aktiválást teljesen végig kell csinálj, mielőtt a következőre rátérnél.

Körzetek

Öt különböző körzet van a táblán, ezek minden egyes játékban ugyanazok. A szerepüket és a hozzájuk tartozó akciókat a 8-11. oldalon olvashatjátok.

Épületek

Összesen 10 különböző épület létezik, de egy adott játékba csak 4 épület kerül. Az épületekről, és azok akcióiról részletesen a 15. oldalon olvashattok.

Figyelem: összesen 5 mező van a körgyűrűn, ahova a kocsifigurád léphet, de csak 4 épület van a körzetek között. A körgyűrű kocsma és a nagy bazár közé nem épült semmi!

Negyedik lépés: Pihenés

„Hallod a csengőt? Ideje aludni menned. Még ha nem is vagy álmos, mindenkinek szüksége van pihenésre. A setétség nem változik ugyan, de az utolsó csengő után ha aludni tersz, a dolgos napokat az életed végén gazdag órákra cserélheted.”

— Frostpine, a sereghajtó

Vedd vissza a tábláról az éjkockát, és gyűjtsd a kocsid mellett ezeket. **Ha világító kockát használtál, azt is vedd el a tábláról, és rakd vissza a közös készletbe.**

Ezenkívül hajtsd végre az alábbi dolgokat, ha szükséges:

PIACKOCKÁK
Ha egy vagy több piackocka félre van téve (használva lett a körödben,) guríts velük, és tedd vissza a piackerék megfelelő szegletébe. **Egy áruból azonban nem lehet kettőnél több a keréken.** Ezért, ha a dobás olyan árut mutat, amiből már kettő is van fent, akkor dobj újra a kockával mindaddig, amíg fel nem tudod rakni.

ÚTITÁRSKÁRTYÁK
Ha útitársat szerződtettél a körödben, csúsztasd a többi kártyát a sor vége felé, azután húzzál új lapot a sor elejére, hogy három kártyáig feltöltsd a sort. Ha a paklitól legmesszebb levő lapon nincs semmi, tegyél rá egy utazáskockát.

HŐSKÁRTYÁK
Ha valamelyik hőskártyát elhúztad a körödben, a pakliból húzz egy újat a helyére.

KÜLDETÉSKÁRTYÁK
Ha egy küldetéskártyát elvettél a tábláról, húzz egy újat a helyére.

A 4., 7., 9. és 10-ik forduló végén a központi tartalékotok kiürül. Ezen fordulók végén, az elhasznált éjkockák egyikét rakjátok vissza a játék dobozába. A maradék kockákkal dobjatok újra, és helyezzétek vissza őket a központi tartalékotokba.

Figyelem: A tizedik forduló végén, miután egy éjkockát ismét visszaraktok a dobozba, nem marad mit visszarakni a központi tartalékba. Az utolsó három fordulóban a zárt helyeken maradt kockákkal játszotok.

A körzetek akciói

A nagy bazár

„Vedd meg. Add el. Szerezz profitot. Dicsérd a kvarcot.” — *A nagy bazár mottója*

Ebben a körzetben árukat vehetsz pénzért. A piackerék egyes szegletein lévő piackockák mutatják az elérhető árufajták típusát és mennyiségét. Az áruk aktuális árát a piackerék melletti számok jelzik.

Amikor aktiválod a nagy bazárt, először végrehajthatod a következő két akció valamelyikét vagy mindkettőt (vagy egyiket sem), tetszőleges sorrendben:

- Elforgathatod egy mezőnyit a piackereket az óramutató járásának megfelelően.
- Egy tetszőleges piackockát átforgathatsz bármelyik oldalára, és utána helyezd át a jelzett áruval azonos szegletbe.

> ***Figyelem:*** *Egyfajta áruból továbbra is egyszerre legfeljebb kettő lehet a keréken!*

Ezután döntsd el, mely áru(ka)t akarod megvenni.

- Egyszerre többféle árut is vehetsz. Add össze az össz árát, amit az áru/szeglet melletti szám jelez. **Ha egy áruból kettő is van a keréken, a második darab mindig ingyenes!**
- A szükséges pénzt fizesd be a közös készletbe.

Minden megvásárolt áru után a hozzá tartozó kockát vedd le a kerékről, és tedd félre. Vedd el az árukat a készletből, és alap oldalukkal felfelé helyezd a kocsid megfelelő részébe (a rekeszbe).

Példa:

Zsuzsi aktiválja a nagy bazárt. Elégedett a pillanatnyi árakkal, ezért úgy dönt, nem forgatja tovább a kereket. Mivel csak 1 páncélkocka van a keréken, így elvesz egy főzetkockát és páncéllá fordítja. Ezután megvásárol 2 páncélt ($3 az első, ingyen van a második) és egy fegyvert ($1) összesen 4 pénzért. A megvett árukat elveszi a közös készletből, és a kocsija rekeszébe helyezi.

A fordító megjegyzése: a fenti ábrán a piackerék melletti számoknak csak egy része látszik. Az jól látható, hogy a páncél ára $3, a fegyver mellől az illusztráción lemaradt a $1, de amúgy valóban ennyibe kerülne.

A királynő rendelései

„Tudjuk, hogy az egyszeri emberek keményen dolgoznak, hogy a rendeléseket teljesítsék, miközben vastagon gazdagodnak is rajta. De ez így van rendjén, mert ha az emberek elégedettek, az ország is fejlődik.”

— Gicela királynő közlekedési minisztere

Ebben a körzetben új rendeléslapkát húzhatsz, hogy a fővárosból a környékbeli városkákba a szükséges javakat elszállíthasd. Minden rendeléslapka 3 féle árut tartalmaz, amire a városkáknak aktuálisan szükségük van, valamint a városka nevét is, ahova a fuvart teljesítened kell.

Amikor a királynő rendelései körzetet aktiválod, vedd el az egyik rendeléslapkát a hat kupac valamelyikének tetejéről, és helyezd azt a kocsidra.

Figyelem: nem nézheted át az egyes kupacokat. A lapkák a városkák szerint vannak szétválogatva, és mindig csak a legfelső rendelések látszanak.

Szükséges áruk

A városka neve

A feketepiac

„Jó szokás szerint, árukat és megbízásokat csak hivatalos forrásból szerzünk be. Igaz, még jobb szokás ignorálni a jó szokásokat, ha jobb ajánlatot kapunk a kevésbé hivatalos csatornákon át.”

— Izaak Gale: A tökéletes kereskedő

Ez a körzet a főváros lepukkant negyede, ahol árukat, rendeléslapkákat és küldetéskártyákat szerezhetsz be kétes hírű, de pontosan teljesítő kereskedőktől.

Amikor a feketepiacot aktiválod, mozgasd rajta feketepiac jelölőt az óramutató járása szerint.

- Te döntöd el, hány mezőnyit mozgatod, de minden lépés 1 pénzbe kerül.
- Muszáj legalább 1 mezőnyit mozgatnod a jelölőt, de léphetsz négyet is (így visszakerül ugyanoda).
- Nem tudod több mezőnyit mozgatni, mint amennyi pénzed van.

Példa:

Andrea aktiválja a feketepiacot. A jelölő jelenleg a nyugati szegletben van. Andrea a keleti mezőbe szeretné mozgatni, ezért elköl 2 pénzt, és lép kettőt a jelölővel. Jutalmul egy könyvet és egy staffot kap, amit a kocsiján a rekeszbe elhelyez.

Miután mozgattad a jelölőt, megkapod azokat a jutalmakat, ami azon a mezőn látszanak, ahova került.

Az északi, keleti és nyugati szegletben 2-2 alap árut kapsz. Vedd magadhoz az adott szegletben látható árukat, és helyezd el a kocsidon.

A déli szegletben rendeléslapkát vagy küldetéskártyát szerezhetsz. Ha a jelölő ide került, vegyél el egy rendeléslapkát vagy egy küldetéskártyát a hozzátartozó bónuszokkal. A küldetéskártyákkal kapcsolatosan lásd a szabályfüzet 17. oldalát. Megjegyzés: ez az egyik hely, ahol patkó tokent szerezhetsz (ld. 7. oldal).

Figyelem: Mivel a feketepiac jelölőt muszáj minimum 1 mezőnyit mozgatnod, ezért legalább 1 pénzednek lennie kell, hogy aktiválhasd ezt a körzetet. Ha nincs pénzed, és ide kerülsz, nem tudod aktiválni.

A körgyűrű kocsma

„Látom a szemeden, hogy nem vagy még álmos. Ha a magadhoz hasonlóak társaságára vágyódsz, akiknek hiába szól a harang, térj be a körgyűrű kocsmába. A kandalló körül a borgőzös tömeg sosem alszik. Csodálatos történeteket fogsz ott hallani, egyik-másik talán igaz is lehet, de le fognak nyűgözni, abban bizonyos lehetsz.”

— Frostpine, a sereghajtó

Ebben a körzetben árukat adhatsz el egy hősnek, és közben meggyőzheted arról is, hogy tartson veled az utadon. Az eladott árukért pénzt kapsz, a hős pedig csatlakozik hozzád, és veled marad mindaddig, amíg az úticélját meg nem látogatod.

Amikor aktiválod a körgyűrű kocsmát, válassz az elérhető hősök közül egyet. A hős kártyáján látszik az úticélja, valamint az áruk, amikre szüksége van. Több kívánságát is teljesítheted, de minimum 1 árut *el kell adj* neki. Egyféle áruból legfeljebb egyet vásárol.

Tedd vissza az eladott árukat a közös készletbe. Vegyél el pénzt a közös készletből, az eladott áruk aktuális értékének megfelelően.

Emellett, kapsz plusz 1 pénzt és egy ragyogó kvarcot minden fejlesztett áru után, amit eladtál. A kvarc az (állati) útitársaknak hasznos (16. oldal).

Miután az áru(ka)t eladtad neki, tedd a hős kártyáját a kocsid tetejére, a nekik képzett helyre. Ezután kapsz a hős után még egy bónuszt is:

Ha a hős kártyáján lámpás ikon van, vegyél el egy lámpást a közös készletből (ld. 17. oldalon).

Ha a hős kártyáján patkó ikon van, vegyél el egy patkó tokent (lásd a 7. oldalon).

Ha a hős kártyáján ilyen raktár ikon van, ez a hős tud tárolni pontosan egy darab, de tetszőleges méretű (!) árulapkát. Tekintsd ezt úgy, mintha a kocsid bővítménye lenne.

A hőskártya

Megvásárolni kívánt áruk

A hős bónusza

A hős neve

Úticél ikonja

Úticél neve

A hős foglalkozása

Példa:

Brian aktiválja a körgyűrű kocsmát. Választása Atlantesre, a Cursecairn-i varázslóra esik.

Atlantesnek az alábbi áruk kellenek: egy staff, egy könyv és egy főzet. Brian rendelkezik mindhárom áruval, de figyelembe véve az áruk aktuális piaci értékét, úgy dönt, csak a staffot és a főzetet adja el $4 és $5 áron. Mivel a staff fejlesztett áru volt, kap egy plusz pénzt és egy ragyogó kvarcot is. A hős bónusza miatt Brian kap még egy lámpást is.

Atlantes ezután felül a kocsi tetejére az egyik, hősök számára képzett helyre, és ott is marad addig, amíg Brian egyszer meglátogatja Cursecairn városkáját.

Figyelem: Ha a hősök számára fenntartott mindhárom hely foglalt, és úgy döntesz, hogy a régi hősöket tartod meg, és az új hőst eldobod, akkor nem kapod meg az új hős bónuszát!

Yurg nyomdokaiban

„Az idők kezdetén több bandita rótta az utakat, mint kereskedő. Akik pedig megpróbáltak átvágni a rengetegen, azokat farkasok, felbőszült ökrök, és más vadállatok várták, vagy még ennél is rosszabb sorsra jutottak. Ezzel együtt a legbátrabb (és legszerencsésebb) kereskedők degeszre keresték magukat, és dicsőséges tetteikről himnuszok zengenek. Az egyik ilyen legendás alak Bartholomew Yurg volt, aki gazdagon tért vissza útjáról, és a fővárosban, Highreachben divatüzletet nyitott."

— Otto Witcomb: Az első kereskedők

Ebben a körzetben kiruccanhatsz a közeli Yin romjaihoz, hogy fejlesztett árukat szerezz, vagy elutazhatsz valamelyik környékbeli városkába, hogy rendeléseket teljesíts, és hősöket vigyél haza. Fontos szabály, hogy ha az egyik városkába kirándulsz, a többi játékos csatlakozhat a karavánodhoz!

Amikor ezt a körzetet aktiválod, el kell döntsd, hogy Yin romjait vagy valamelyik környékbeli városkát látogatod meg. Csak az egyik helyre mehetsz, mindkettőre nem!

Miután eldöntötted, merre veszed a kormányt, közöld ezt a többi játékossal is. Döntésednek megfelelően hajtsd végre az alább leírtakat.

Yin romjai

„Hadd vitatkozzanak a mesterek és a varázslók arról, hogy létezik-e tényleg a mágia. Én annyit tudok, hogy ha elbandukolsz Yin romjaihoz, itt mindig találsz magadnak extra jó cuccokat."

— Yurg emlékirataiból

Ha Yin romjain nézel körül, mozgasd a jelölőjét az óramutató járásának megfelelően. Te döntöd el, hány mezőt lépteted, az alábbiak szerint: **Legalább 1 mezőnyit mozgatnod kell**, de *további 1 lépéssel mozgathatod* a jelölőt minden egyes, általad szállított hős után.

Miután mozgattad a jelölőt, megkapod azt a jutalmat, ami azon a mezőn látszik, ahova a jelölő került.

- A bal felső, jobb felső és jobb alsó mezőkön választhatsz kétféle fejlesztett áru közül (de csak az egyiket kapod meg). Válaszd ki, melyik fejlesztett árut szeretnéd megkapni, vedd el azt a közös készletből, és rakd a kocsidon a megfelelő helyre.
- A bal alsó mezőben egy tetszőleges fejlesztett árut választhatsz. Vedd el azt a közös készletből, és rakd a kocsidon a megfelelő helyre.

Fejlesztett áruk

Fejlesztett árukhoz leginkább így, Yin romjain juthatsz. Ha a fejlesztett árukat hősöknek adod el, eggyel több pénzt (10. oldal) és egy ragyogó kvarcot kapsz értük (16. oldal). Ha rendelés teljesítéséhez használod fel, a fejlesztett árukét extra presztízs pontokat kapsz (12. oldal). Fejlesztett árukhoz juthatsz még átvágás (shortcut) eseménykártyák segítségével (12. és 17. oldal), és egyes épületek kapcsán (15. oldal).

Ezek után még egy dolgot tehetsz. Ha visszaraksz egy lámpást a készletbe, akkor **dobhatsz a romkockával,** és a dobásodnak megfelelő jutalmat IS megkapod. (A lámpásokról bővebb infót a 17. oldalon olvashatsz.)

A lehetséges jutalmak:

1 Hajtsd végre újra a Yin romjai akciót: mozgasd a jelölőt legalább 1 mezőnyit, és vedd el a választott fejlesztett árut.

Ha ezt a jelet dobod ki a kockával, akkor guríts újra. Ha másodjára is ezt a jelet látod, kapsz egy világító kockát. (Ez esetben dobj azzal is, utána rakd a speciális tartalékodba.) Ha 2. dobás más lesz, azt a jutalmat kapod meg.

1 Vegyél el a közös készletből egy 1 értékű alap árut (az aktuális piaci érték szerint).

Vegyél el egy ragyogó kvarcot a készletből.

2 Kapsz 2 pénzt.

Húzz egy hőskártyát a körgyűrű kocsmából VAGY a hőspakli tetejéről, és helyezd a kocsid tetején a megfelelő helyre. Figyelem: ennek a hősnek nem adhatsz el árut!

Környékbeli városkák

> „Isten hozott, vándor! Verd le a havat a csizmádról, és gyere be hozzánk a vendéglőnkbe, ahol pár napra elfeledheted a hideget, bánatot, setétet egyaránt, ami a kinti világban körbevesz.
>
> — *Augrame, mulattató mester Farglenből*

Ha ezt az utat választod, te leszel annak a karavánnak a vezetője, amihez a többi játékos is csatlakozhat. Mint vezető, hajtsd végre az alábbi lépéseket:

Első lépés: A karaván előkészítése

1. Válassz az elérhető útitárskártyák közül, és helyezd a kocsid mellé. Húzhatsz az útitárspakli tetejéről is.
2. Döntsd el, melyik úton vezeted a karaván. „Végig a setét úton” VAGY „Ismerem az átvágást”. Ha az átvágást (shortcut) választod, **fizetned kell 3 lámpást** (rakd vissza a közösbe). **Mondd meg,** a 6 városka közül **melyikbe utazol.**

Setét út (dark road)

A setét út nem kerül semmibe, de kevesebb hasznot hoz neked.

Átvágás (shortcut)

Az átvágás több kincset eredményezhet, de 3 lámpás az ára.

3. Miután az útvonal és a végcél is kiderül, a többi játékos – az óramutató járásának megfelelő sorrendben – egyértelmű igennel vagy nemmel jelzi, hogy csatlakozik-e a karavánhoz.
4. Vegyél magadhoz annyi utazáskockát, ahányan csatlakoztatok, saját magadat is beleértve.

> **Figyelem:** ha a sor végén lévő útitárskártyát választod az extra utazáskockával, add hozzá a plusz kockát is.

Második lépés: Eseménykártya végrehajtása

1. Fedd fel a legfelső eseménykártyát (dark road vagy shortcut), a választott útnak megfelelően, és olvasd fel hangosan.
2. Guríts az összes utazáskockával, és helyezd őket az eseménykártya mellé.
   - Most minden résztvevőnek el kell vennie egy utazáskockát. A sorrendet a választott út határozza meg:

Setét út

A vezető (te) választasz először, utána a többiek az óramutató járásának megfelelő sorrendben.

Átvágás

A vezetőtől balra ülő játékos választ először, majd a többiek az óramutató járása szerint. Így a vezető választ utoljára.

> **Mielőtt egy játékos húzna egy kockát, döntheti úgy, hogy fizet egy lámpást, és újra dob az összes megmaradt kockával.** Ha több lámpása is van, akár többször is újradobhat.

- Miután egy játékos elhúz egy kockát, nézze meg az eseménykártyán, milyen jutalom (setét ikon) vagy büntetés (vörös ikon) jár érte. A szabálykönyv végén van egy összefoglaló az egyes ikonok jelentéseiről.

Miután mindenki húzott kockát, és megkapta a jutalmát, illetve megfizette a büntetését, tegyétek vissza az utazáskockákat a közös készletbe.

Harmadik lépés: Városka meglátogatása

A játékosok most meglátogathatják a városkát.

- Te, mint a karaván vezetője csak azt a városkát látogathatod meg, amelyiket az első lépés második pontjában úticélként megjelöltél.
- A többiek vagy ugyanezt, vagy pedig a szomszédos városkát látogathatják meg, de passzolhatnak is.

Most rendeléseket teljesíthettek és hősöket szállítotok haza, ezt a játékosok egyszerre is véghezvihetik.

RENDELÉSEK TELJESÍTÉSE

Minden rendeléslapkán rajta van, hogy melyik városkához tartozik, és milyen árukat keresnek.

- Bármelyik keresett árut viheted nekik (de fajtánként legfeljebb egyet).
- Legalább 1 árut le kell szállíts a rendelés teljesítéséhez. Kapsz 1/3/6 presztízspontot 1/2/3 féle áru leszállításáért.

> **Figyelem:** ha fejlesztett áru(ka)t adsz le, azokért 1-1 extra presztízspontot is kapsz.

- Tedd vissza a leszállított árukat a közös készletbe, a teljesített rendeléskártyákat pedig képpel lefelé gyűjtsd magad mellett (a hazavitt hősökkel együtt).

A fenti példában a narancssárga játékosnak van egy Cursecairnbe szóló rendelése, ami egy főzetet, egy staffot és egy könyvet kér. A játékosnak ezek közül 2 árulapkája van, a főzet és a könyv leszállításáért 3 presztízsponttal gazdagszik.

A 14. oldalon láthattok egy példát egy komplett utazás végrehajtására.

A HŐSÖK HAZASZÁLLÍTÁSA

Minden hőskártyán rajta van a hős úticélja, a városka, ahonnan származik. A környékbeli 6 városka összesen 3 régióban található, és minden régió különböző jutalmat ad, ha a hősöket hazaszállítod (19. oldal).

- Megkapod a jutalmat, ami az adott régiónál látható, a királyság táblán.
- A hazavitt hősöket képpel lefelé gyűjtsd melletted, a teljesített rendelésekkel együtt.

A fenti példán a narancs játékos egy hőst szállít. Alun, a harcos Scorchborn városába tart. Amikor a narancs játékos Scorchborn városkájába ér, Alun hazaszállításáért 2 pénzt kap.

Negyedik lépés: Jószerencse ér

Te, mint a karaván vezetője, az utazás végén jószerencsében részesülsz: Egy alkalommal, ha a setét úton mentél, és kétszer, ha az átvágáson. Ha 2 jószerencse ér, választhatod ugyanazt a jutalmat kétszer is.

A. Kapsz egy világító kockát. Vedd el a készletből, guríts vele, és helyezd a speciális tartalékodba. **Megjegyzés: ez a legfőbb módja annak, hogy világító kockát szerezz.**

B. Vedd el az egyik küldetéskártyát, és megkapod a hozzátartozó bónuszt is (17. oldal).

C. Kapsz 3 pénzt. Az első játékos, aki a játék során ezt a jutalmat választja, 5 pénzt kap.

D. Válassz egy elérhető kocsifejlesztés lapkát. Ha a kocsidat már fejlesztetted, nem választhatod többé ezt a jószerencse jutalmat (19. oldal).

A játék vége

„A tél legszebb pillanata az, amikor a hajnal első sugarai áttörni készülnek a horizonton, mert tavasszal minden lehetséges lesz, és még könnyűnek is fog majd tűnni. Ezt az élményt úgy a legjobb megélni, ha a kocsidon talál, amint Highreach fele zötyögsz vissza, az öledet pedig a csurig telt kasszád nehéz súlya nyomja édes teherként."

— Yurg emlékirataiból

A játék a 13. forduló után véget ér. Az utolsó fordulóban a megmaradt utolsó éjkockátokat használjátok fel.

A 13. forduló után minden játékos végrehajthat egy végső utazást a környékbeli városkákba. Mindenki választhat egyetlen utolsó városkát, amit meglátogathat. Ebben a végső utazásban csak a harmadik lépést hajtjátok végre (rendelések teljesítése és hősök hazaszállítása). Nem szerveződtök karavánba, nincs sem eseménykártya, sem jószerencse.

Ezen végső utazás után a játék véget ér, és következik a pontozás.

Végső pontozás

„Két módszert ismerünk a meggazdagodásra. Az egyik, hogy szert teszel valahogy értékes tárgyakra. A másik, hogy meggyőzöd a világot arról, hogy amid van, az is értékes. Így vagy úgy, de ha jó a hírneved, az nem fakul ki sem nappal, sem éjjel!"

— A kereskedők közhelyeinek kézikönyve

Most kiszámoljátok a végső pontjaitokat. Menjetek végig ezeken a lépéseken:

1. Pénz és presztízs

Fedd fel és számold össze a gyűjtött pénzed és a szerzett presztízspontokat. Ha vannak teljesített küldetéskártyáid, amelyek pénzt vagy presztízst adnak, fedd fel, és add hozzá a kapott pénzt/presztízst a többihez. Most nézd meg, hogy pénzből vagy presztízsből gyűjtöttél-e *kevesebbet*. **A kisebbik érték lesz az alap pontszámod.**

2. Győzelmi pontok

Számold össze a győzelmi pontjaidat. Ha vannak olyan teljesített küldetéskártyáid, amelyek győzelmi pontot adnak, fedd fel azokat is, és add hozzá a pontokat. A megmaradt, fel nem használt világító kockák további 1 pontot érnek.

3. Végső pontszám

Add össze az alap pontjaidat és a győzelmi pontjaidat. Ez lesz a végső pontszámod.

Aki a legtöbb végső pontot szerzi meg, az nyeri a játékot!

Holtverseny esetén

Ha a végső pontszám egyenlő, a holtversenyt az alábbi tételek döntik el: legtöbb hiába megszerzett alap pont (az 1. pont nagyobbik tétele) > legtöbb ajándék lojális útitársakon > legtöbb teljesített rendelés > legtöbb hazavitt hős. Ha a holtverseny még mindig fennáll, a játékosok közös győzelmet aratnak.

Példa egy komplett utazásra

Griffin Yurg nyomdokaiba lép, és úgy dönt, meglátogatja az egyik környékbeli városkát.

ÚTITÁRS VÁLASZTÁSA

Útitársnak a főnixet választja, ez a kártya jelenleg a harmadik a sorban. Úgy dönt, hogy Northbreak városkáját látogatja meg az átvágáson át, ez 3 lámpásba kerül neki.

Sorban a többiek eldöntik, ki tart vele. Susie igen, Brian is igen, Andrea azonban nem. Griffin 4 utazáskockát vesz magához: hármat a játékosok miatt, saját magát is beleértve, a negyedik kocka a főnix kártyáján volt.

Griffin felhúzza és felolvassa az átvágás pakli legfelső kártyáját:

Dob a kockákkal, és az alábbi eredményt kapja:

1	3	4	6

UTAZÁS BÓNUSZOK

Mivel a karaván az átvágáson halad, a játékosok az alábbi sorrendben választanak kockát:

SUSIE > BRIAN > GRIFFIN

Susie a hatos kockát veszi el (guríts a jóskockával, és vedd el a jutalmad). Brian elkölt egy lámpást, és újra dob a három kockával:

1	4	5

Az ötös kockát választja (és a fejlesztett hangszert kéri). Griffin a négyes kockát veszi el (vesztene egy árut), de a paripája bónuszának köszönhetően hozzáadhat egyet az értékéhez (5 = ő is egy fejlesztett hangszert választ).

RENDELÉSEK TELJESÍTÉSE ÉS HŐSÖK HAZASZÁLLÍTÁSA

Susienak nincs se rendelése, se hőskártyája, ami a régióba passzolna. Griffin hazaszállít két hőst Northbreakbe, és kap értük 4 pénzt.

Van egy rendelése is ugyanide, egy fegyverre, egy staffra és egy páncélra. Mindhárom árut le tudja szállítani, így 6 presztízspontot szerez.

Briannak nincs hőse, akit haza tudna vinni, de van rendelése a szomszédos Scorchborn városkába, páncélra, hangszerre és főzetre. Leszállítja a fejlesztett hangszert és egy alap főzetet, és összesen 4 presztízspontot kap.

JÓSZERENCSE

A karaván vezetője, Griffin, most 2 jószerencsében részesül, mert az átvágáson haladtak. Első jutalomnak egy világító kockát választ, gurít vele, és elhelyezi a speciális tartalékában. Második jutalomként egy küldetéskártyát húz, amit elrak a paravánja mögé. A felső küldetéskártyát választotta, amihez bónuszként még 2 presztízspontot is szerez.

Alternatív és további szabályok

Draft változat

Ez a szabálymódosítás csökkenti a szerencse szerepét az előkészítés során. A paripa- és kezdő hőskártyákat a véletlenszerű osztás helyett draftolhatjátok is.

Keverjétek meg a paripakártyákat, azután húzzatok belőle a játékosok számának megfelelő mennyiséget plusz egyet. Rakjátok ki a kártyákat sorban, képpel felfelé. Ismételjétek meg ezt a kezdő hőskártyákkal is, helyezzétek azokat a paripák fölé, párokat alkotva azokkal.

A kezdőjátékossal kezdve, minden játékos húzzon a kirakott kártyák közül egy-egy párost. A megmaradt párt pedig rakjátok vissza a dobozba.

Magányos vállalkozó variáns

A szóló játékban (amit külön szabályfüzet tartalmaz) egy virtuális ellenfél ellen játszol, akit Magányos vállalkozónak hívnak. Ha megismerted és megértetted a szóló játék szabályait, meghívhatod a Magányos vállalkozót többszemélyes játékra is.

A Magányos vállalkozót számítsátok bele a játékosok számába. Ezzel a virtuális ellenféllel együtt ketten egy háromfős játékot, hárman pedig egy négyfős játékot tudtok játszani.

Döntsétek el, „hol ül” a Magányos vállalkozó, az ő lépéseire is az óramutató járásának megfelelően kerül sor. A Magányos vállalkozó lépései teljesen hasonlóan zajlanak itt, mint a szóló játékban.

Az épületek akciói

„Csak előjegyzés alapján, kivéve, ha céhes ügyben jössz” — *felirat a Királynő szemei felügyelő irodában*

Blazing Quartz Mine

Vegyél el egy ragyogó kvarcot a közös készletből.

Queen's Eyes Surveyor

Költs el 2 pénzt vagy egy ragyogó kvarcot, hogy kaphass 3 presztízspontot.

Icebreaker Harbor

Vegyél el egy olyan alap árut a készletből, ami pillanatnyilag nem elérhető a piackeréken.

Merchant's Guildhall

Költs el 2 pénzt vagy 1 lámpást, hogy kaphass 2 alap árut: egy tetszőlegeset, valamint egy olyat, aminek a pillanatnyi értéke $1.

The Oracle of Lumi

Dobj a jóskockával, és vedd el a gurított jutalmat.

The Candle & Quartz

Költs el 2 pénzt vagy egy $1 értékű alap árut, hogy kaphass 1 elérhető hőst vagy rendeléslapkát.

Otho's Lanternworks

Kapsz egy olyan alap árut, aminek a pillanatnyi értéke $1 + egy lámpást + egy presztízspontot.

Guildmaster's Mansion

Az alábbi tárgyakat ebben a mértékben, tetszőleges mennyiségben elcserélheted: 1 lámpás, 1 ragyogó kvarc, 2 pénz.

Yedl's Workshop

Forgass át egy árut a készletedben az alap oldaláról a fejlesztett oldalára. Kapsz még egy lámpást is.

The Frosted Filigree

Költs el 2 pénzt vagy 1 árut, hogy kaphass egy olyan fejlesztett árut, aminek a pillanatnyi értéke $1.

Figyelem: van egy mező a körgyűrűn a nagy bazár és a körgyűrű kocsma között, amihez nem kapcsolódik épület.

Útitársak és ragyogó kvarcok

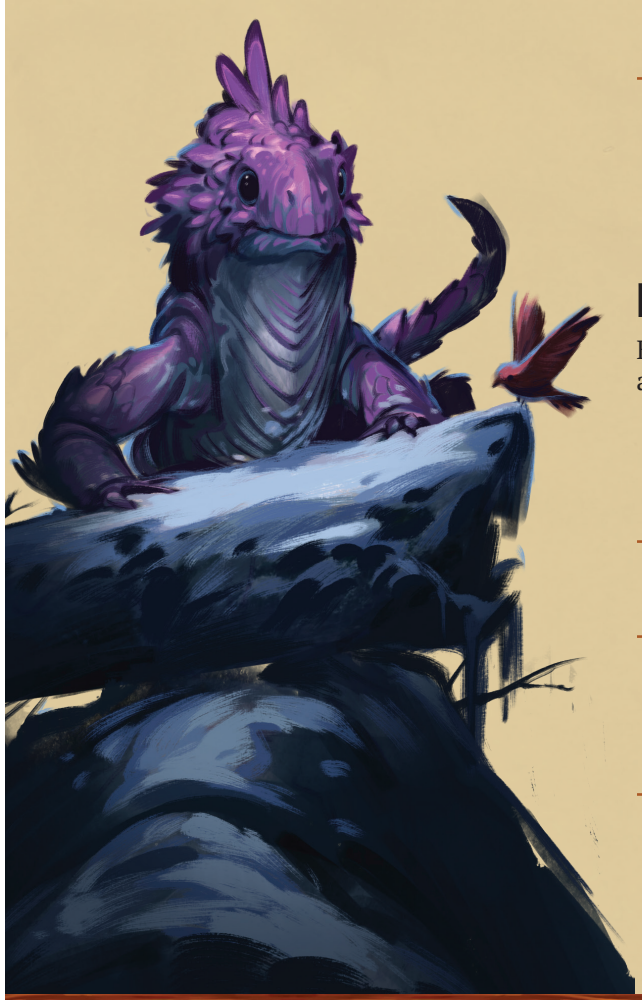
„Rózsaszín virág felett rózsaszín ég
Jeges szirmok kortyolják a tavaszi hajnalt
Méhek zúgnak a hó alatt
Ébren zümmögő fagyos kaptár”

— Salomon, a botcsinálta költő Old Yinből

Az útitársak intelligens állatkák, amelyeknek igen erős, egyszerhasználatos képességeik vannak. Ezeket a képességeket ajándékokkal lehet tőlük előcsalogatni, általában ragyogó kvarcokkal. A ragyogó kvarcokat pedig legegyszerűbben úgy tudsz szerezni, ha a hősöknek fejlesztett árut adsz el (10. oldal).

Ezeket a képességeket csak a saját körödben tudod használni, saját körödön belül azonban bármikor.

Az útitársaknak két típusuk van: a hűséges és az elkóborló.



Hűséges útitársak

Ezeknek az útitársaknak a (két különböző) egyszerhasználatos képességét ragyogó kvarccal tudod előhívni. Ha aktiválnád az útitársad egyik képességét, helyezd egy ragyogó kvarcodat az útitárs ezen képességére, és megkapod a jutalmadat. Ezt a képességét a játék végéig nem tudod többször újra aktiválni!

Cave Dragon	Hazajuttatod az egyik hősödet a városkájába. Megkapod a jutalmat a hazaszállításért.	Kapsz egy tetszőleges olyan alap árut, ami pillanatnyilag nem elérhető a piackeréken.
Ice Mouse	Vegyél el egy elérhető rendeléslapkát.	Vegyél el egy bármilyen alap árut a közös készletből.
Phoenix	Vegyél el 2 lámpást a közös készletből.	Mozgasd a jelölőt Yin romjain egy mezőnyit az óramutató járásának megfelelően, és megkapod a jutalmat a romról.
Raven	Kapsz egy világító kockát. Guríts vele, és helyezd a speciális tartalékodba.	Dobj a jóskockával, és vedd el a gurított jutalmat.
Snow Bee	Vegyél el egy elérhető hőskártyát.	Készíts egy alap árut. A típusát az 1. zárt mezőn lévő éjkocka szabja meg (kraft lista).
Threy Cat	Lemásolod az egyik utazáskockát (lehet a sajátod is, de bármelyik másik, már választott is akár), és megkapod a jutalmat.	Adjál hozzá egyet vagy kettőt egy utazáskocka értékéhez, és a jutalmat ennek megfelelően kapod.

Elkóborló útitársak

Ezeknek az útitársaknak az egyszerhasználatos képességeit meghatározott ajándékok hívják elő. Ha aktiválod a képességét, az ajándékot tedd vissza a közös készletbe. A jutalom felvétele után az útitársat **tovább kell adnod** a tőled balra ülő játékosnak!

Grace	Vegyél el egy elérhető küldetéskártyát, és megkapod a hozzátartozó bónuszt is. Ezt a képességet ragyogó kvarc helyett egy főzettel aktiválhatod. A főzetet tedd vissza a közös készletbe.
Flicker	Ingyenes átvágás Ha utazásod során az átvágást választod, nem kerül lámpásokba. Az aktiváláshoz használt ragyogó kvarcot tedd vissza a közös készletbe.
Cosimo	or Válassz egy elérhető kocsifejlesztést, VAGY mozgasd a feketepiac jelölőt 1 mezővel az óramutató járásának megfelelően, és szerezd meg a kapott jutalmat. Ezt a képességet egy hőskártya feláldozásával aktiválhatod. A kártyát helyezd a hőspakli aljára.
Li'l Dumplin'	Dobj a romkockával, és vedd el a gurított jutalmat. Ezt a képességet ragyogó kvarc helyett egy patkó tokennel tudod aktiválni, amit a közös készletbe rakj vissza.

Küldetéskártyák

„Hírnevet szeretnél? Erre tessék, pont van nálam eladó.”

— Ygor, a feketepiacról

A küldetéskártyák személyes teljesítendő célok, amiket a játék végén tárunk fel. Ha sikerül teljesítened őket, pénzt, presztízs- vagy győzelmi pontokat szerezhetsz velük.

Bónusz

Ha küldetéskártyát szerzel:

1. **Válassz az elérhető 2 küldetéskártya közül.**
2. **A küldetéskártya mellé megkapod a mellette feltüntetett bónuszt is. Megjegyzés: ez az egyik módja annak, hogy patkó tokent szerezz (7. oldal).**
3. **Húzhatsz küldetést a küldetéskártya húzópakli tetejéről is, ez esetben viszont nem jár érte bónusz.**

A küldetéskártyáidat tartsd titokban a többi játékos elől. Bármikor megnézheted azokat, de csak a játék végén fedd fel őket.

Eseménykártyák

„Kétségkívül az út az emberiség legcsodálatosabb teremtménye, így ne hibáztasd azért, hogy a sok jó mellett minden elképzelhető gonoszság is szembejöhet veled, ha utazol.”

— Hethel, az útgondnokok céhéből

Az eseménykártyák olyan történések, amelyek az úton lévőket érintik.

Hangulatkeltő szövegezés

Büntetések
Jutalmak

Minden eseménykártya egy hangulatteremtő leírással indul. Olvasd fel ezt hangosan a többieknek.

A kártya alján különböző hatások vannak, amelyek az egyes utazáskocka értékeknek felelnek meg. Néhány hatás setét színű, ezek a jutalmak. Más hatások vörössel vannak jelölve, ezek a büntetések. A jutalmakat ajándékként kapod, a büntetéseket be kell fizetned.

Ha büntetést kaptál, fizesd meg a feltüntetett javakat. Ha nem tudod maradéktalanul megfizetni a büntetést, adjál be annyit, amit csak tudsz. Sosem kerülhetsz 0 pénz vagy 0 presztízspont alá.

Lámpások

A lámpások fontos nyersanyagok, amiket a kereskedők a szerencséjük megsegítésére használnak. Három alapvető szerepük van a játékban:

1. Újradobhatod az utazáskockákat (12. oldal).
2. 3 lámpás kell az átvágáshoz, amivel több jószerencséhez juthatsz (12. oldal).
3. Guríthatsz a romkockával, ha Yin romjaihoz ruccansz ki (11. oldal).

Lámpásokhoz elsősorban a köröd első, tervezés lépésében juthatsz, ha az éjkockát a második zárt helyre teszed (6. oldal). Emellett néhány hőskártya bónuszából is kaphatsz lámpást (10. oldal), illetve egyes épületekből is (15. oldal).

Paripakártyák

„Amikor kilovagoltunk, Sugarfoot, Hindergap mester zömök lova szinte alig látszott ki az extra nyeregtáskák alól, de úgy tűnt, neki meg se kottyan a terhelés.”

— Matilda, a kereskedőcéh tanoncának jelentése

A paripák a játék végéig veletek maradnak, állandó hatásukkal együtt. Minden játékos egy paripakártyát kap a játék elején, az előkészületek alatt. Az egyes paripák hatásait az alábbiakban részletezzük.

Paripák állandó hatásai:

Brembizánt	Ha a nagy bazárban vásárolsz, $2 kedvezményt kapsz. A fizetendő összeg nem mehet $0 alá.
Longshadow	Ha világító kockát használsz, a két körzet közötti épület helyett bármelyik (egy) épületet aktiválhatod.
Lovebug	Ha környékbeli városkába utazást indítasz, kapsz egy lámpást.
Sugarfoot	Ha a kocsiddal mozogsz, léphetsz pontosan 3 mezőt (mindegy, mit mutat a kocka). Emellett van egy pontosan 2x2 méretű nyeregtáskád (extra rekeszed) áru(k) tárolására.
Velvet	A kocsidat – az alap 1 helyett – tetszőleges számú bővítménnyel fejlesztheted. Ha fejleszted, kapsz 2 extra presztízst.
Whisper	Utazáskocka használatakor hozzáadhatsz egyet az értékéhez.
Woolsworth	Rendelés teljesítésekor, ha fejlesztett árut szállítasz le, kapsz értük pluszban egy ragyogó kvarcot is.

Megjegyzés Lovebug paripához:
Csak akkor kapsz lámpást a készletből, ha te indítod az utazást. Ha másik játékoshoz csatlakozol, esetleg Yin romjaihoz ruccansz ki, nem jár lámpás.

A kocsid áttekintése

„Nézd csak, ha felhajtod ezt a polcot, itt van alatta a titkos rekeszed. Én akármennyi ilyen zárható rekeszt tudok fabrikálni neked, ha jól megfizetsz, de ne feledd el, ez a kocsi lesz az otthonod, amikor hosszú útra indulsz, és a kényelemre legalább akkora szükséged lesz, mint a biztonságra. A kocsiban három utas is elfér, akik a párnázott hálófülkékben akkor is nyugodtan alszanak, amíg Highreachben körözöl.”

– Yanna, a kocsiműves

A kocsitábla segít elrendezni és számontartani az éj- és világító kockákat, árukat, ragyogó kvarcokat, patkókat, lámpásokat, rendeléseket és a hősöket.

RENDELÉSEK

A rendeléslapkákat a kocsi bal oldalán tárold. Három rendelésnek van itt helye. Ha egy negyedik rendeléslapkát szerzel, akkor el kell dobnod vagy azt, vagy valamelyik korábban megszerzett lapkát. Az eldobott rendelést rakd vissza a városkának megfelelő kupac aljára.

LÁMPÁSOK

A lámpások a kocsi tetejére vannak aggatva. Itt négy helyed van. Ha egy ötödiket kapnál, és nincs hová rakjad, akkor el kell dobd azt.

HŐSÖK

A hőskártyákat a kocsi tetején tárold. 3 kártyának van itt helye. Ha egy új hőskártyát szerzel, és nincs hová rakd, akkor azt vagy egy másik hőst el kell dobj. Az eldobott lapot rakd vissza a hőskártya húzópakli aljára.

KRAFT LISTA

ÁRUK TÁROLÁSA

Az árukat alapvetően itt, ebben a 6x5-ös rekeszben kell tárold (néhány hős tud extra darabot tárolni, ld. 10. oldalon). Az árukat bárhogy elforgathatod, vagy át is rendezheted, de el kell férjenek ebben a rekeszben, nem lóghatnak ki és nem fedhetik át egymást. Ha az újonnan kapott árunak nincs megfelelő hely, el kell dobd azt, vagy másikat, hogy elférjenek.

KÉSZLET

Itt tárolhatod a ragyogó kvarcokat és a patkókat. Összesen 3 hely van ennek a két dolognak. Ha nem fér el, amit szerzel, el kell dobj valamit.

ÉJKOCKÁK

Az éjkockáid a központi tartalékban vannak, amíg át nem mozgatod őket a zárt helyekre. A zárt helyeken lévők pedig olyankor kerülnek át az akciómezőre.

VILÁGÍTÓ KOCKÁK

A világító kockákat a speciális tartalékban tárold, amíg nem döntesz úgy, hogy akcióba hozod.

Egyszerre legfeljebb 2 világító kockád lehet a speciális tartalékban.

Kocsifejlesztések

„Nocsak, micsoda egyedi darab a kocsid. Ezzel szállsz szembe a vadonnal? Várj, hadd hangoljam fel neked egy kicsit.”

– Yanna, a kocsiműves

A kocsifejlesztések állandó hatású kiegészítők a kocsidhoz. A kocsifejlesztésekhez jószerencsével juthatsz, miután elvezettél egy karaván valamelyik városkába. A kocsidon legfeljebb 1 fejlesztést hajthatsz végre. Az egyes fejlesztéslapkák állandó hatásait az alábbiakban részletezzük.

Kocsifejlesztések állandó hatásai

Rakd ezt az 1. mezőhöz tartozó akció helyére. Mostantól kezdve, ha létrehozol egy árut ezzel az akcióval, akkor alap helyett fejlesztett árut kapsz.

Rakd ezt az 2. mezőhöz tartozó akció helyére. Mostantól kezdve, ha ezt az akciót használod, kapsz egy lámpást a készletből – ÉS – áthelyezheted az egyik világító kockádat a speciális tartalékodból az akciómezőre.

Rakd ezt a 3. mezőhöz tartozó akció helyére. Mostantól kezdve, ezzel az akcióval vegyél el 3 pénzt a készletből – VAGY – kapsz 1 presztízspontot.

Rakd ezt az áruk rekeszébe. Ha szükséges, mozgathatod a rekeszben, de nem dobhatod ki többé, a játék végéig veled marad, és 2 győzelmi pontot ér.

Aggasd a kocsidra, mint a lámpásokat. Ha Yin romjaihoz ruccansz ki, úgy dobhatsz a romkockával, hogy nem kerül lámpásba. Viszont ezt a speciális lámpást nem dobhatod el.

Tedd a készletbe, ahova a patkók is mennek, és ezt a lapkát nem dobhatod ki a játék végéig. Azonnal választhatsz egy második paripakártyát a meglévők közül.

Hősök hazaszállítása

Tanár: A kereskedők agya szinte mindig azon jár, hogyan lehet a legjobban pénzzé tenni az időt.

Diák: Szinte?

Tanár: Vannak dolgok, amik értékesebbek, mint pénz.

— Evelynn kereskedő aforizmáiból

Northbreak és Scorchborn

Kapsz 2 pénzt minden hazaszállított lovagért és harcosért

Windglass és Farglen

Kapsz 2 presztízspontot minden hazaszállított alkímistáért és dalnokért

Cursecairn és Nightpoem

Kapsz 1-1 pénzt és presztízst minden hazaszállított varázslóért és tudósért

Szerzők

Game Design: Brian Suhre

Development and Production: Brent Dickman

Illustration: Andrew Bosley

Additional Illustration: Joey Julian

Graphic Design: Matt Paquette Co.

Thematic Writing: Caleb Wilson

Editing: Dustin Schwartz

Proofreading: Rachael Mortimer

Lead Playtesters:

Yasser Elassal, David Walton, Jake Heil

Playtesters:

Tom Ackerman, Jason Aemisegger, Jason Austin, Dan Banach, Royce Banuelos, Miles Bensky, Kaity Bequette, Jake Bless, Jonathan Brumitt, Jason Burke, Levis Bushue, Michael Owen Comer III, Rob Duman, Britt Eubanks, Jason Fisher, Joel Fletcher, Sean Flynn, Cody Fueyo, Matthew Gehrke, Steven Hand, Bobbi Hardy, Mark Hardy, Charles Hayes, Mark Hewitt, Amy Hubert, Jason Kelly, Zack Kiedysz, Michelle Kohler, Christopher Kruse, Kip Ligget, Zach W. Lorton, Chris Needham, Laurie Picchioldi, Benjamin Pollard, Eric Schmidt, Adam Slape, Shawn Smith, Jonathan Sullivan, Caroline Thomas, Jack Thomas, Jayson Thompson, Anthony Tuzzo, Dave Vogler, Ron Wall, David Wenglarz, Caleb Wilson, Lisa Wilson, Brad Winn, Mark Wisdom, Atomic Squash, Metro East Gamers

© 2020 Elf Creek Games. All Rights Reserved.

Magyar szabály:

Dr. Kánai Zoltán

www.kickstarterek.hu

Az ikonok összefoglalása

- a körgyűrű és annak 5 mezője
- a nagy bazár
- forgasd a piackereket egy mezővel az óramutató járása szerint
- a királynő rendelései
- kapsz egy rendeléslapkát
- kapsz egy Northbreaki rendeléslapkát
- kapsz egy Scorchborni rendeléslapkát
- kapsz egy Cursecairni rendeléslapkát
- kapsz egy Nightpoemi rendeléslapkát
- kapsz egy Fargleni rendeléslapkát
- kapsz egy Windglassi rendeléslapkát
- Yin romjai
- hajtsd végre egyszer a Yin romjai akciót
- mozgasd a romjelölőt ennyi mezőnyit, és vedd fel érte a jutalmad
- a feketepiac
- mozgasd a feketepiac jelölőt ennyi mezőnyit, és vedd fel érte a jutalmad
- a körgyűrű kocsma
- kapsz egy alap árut a készletből
- kapsz egy fejlesztett árut a készletből
- kapsz egy alap árut a készletből, aminek a piaci értéke 1
- kapsz egy fejlesztett árut a készletből, aminek a piaci értéke 5
- hozz létre egy árut az 1. zárt mezőn lévő kockának megfelelően (ha nincs ott kocka, akkor bármilyet)
- kapsz egy olyan alap árut, ami pillanatnyilag nem elérhető a piackeréken
- kapsz egy jelölt árut (ez esetben fejlesztett staffot)
- forgasd át az egyik alap árudat a fejlesztett oldalára
- forgasd át az egyik fejlesztett árudat az alap oldalára
- tedd vissza az egyik árudat a közös készletbe
- tedd vissza a jelenleg legértékesebb árudat a készletbe
- 1 bármilyen áru tárolására elegendő rekeszbővítés
- vegyél el egy hőst a körgyűrű kocsmából (nem adhatsz el neki)
- tedd vissza egyik hősödet a húzópakli aljára
- az egyik hősödet hazajuttatod
- kapsz annyi presztízspontot, amennyit a szám mutat
- veszítesz annyi presztízspontot, amennyit a szám mutat
- fizess pénzt a közös készletbe
- fizesd be a jelölt mennyiségű pénzt a készletbe
- pénzt kapsz a közös készletből
- vedd el a jelölt mennyiségű pénzt a közös készletből
- kapsz egy lámpást a közös készletből
- tegyél vissza egy lámpást a közös készletbe
- kapsz egy patkót a közös készletből
- fizess egy patkót a közös készletbe
- vegyél el egy ragyogó kvarcot a közös készletből
- tegyél vissza egy ragyogó kvarcot a közös készletbe
- útitárs állatka
- paripa
- bármelyik épület
- A Magányos vállalkozó kap egy rendeléslapkát abba a városba, ahova a legtöbb rendeléslapkája + hőse szól.
- éjkocka az 1. zárt mezőn
- piackocka
- guríts a jóskockával, és vedd el a jutalmad
- guríts a romkockával, és vedd el a jutalmad
- utazáskocka
- világító kocka
- tegyél egy világító kockát a speciális tartalékból az akciómezőre
- dobj újra a kockával, és ha másodjára ugyanezt dobod, kapsz egy világító kockát
- utazz a környékbeli városkákba
- egy környékbeli városka
- jószerencse
- kapsz egy kocsifejlesztést
- kapsz egy küldetéskártyát
- akció, amit csak egyszer lehet végrehajtani
- cseréld el a jelölt mennyiségben

Utazás röviden

Első lépés: A karaván előkészítése

1. Válassz az elérhető útitárskártyák közül.
2. Döntsd el, melyik úton vezeted a karaván, setét út vagy átvágás (3 lámpás), valamint a városkát.
3. A többiek az óramutató járása szerint igennel vagy nemmel jelzik, hogy csatlakoznak-e.
4. Vegyél magadhoz annyi utazáskockát, ahányan csatlakoztak, magadat is beleértve. Ha a sor végén lévő útitárskártyát választod, extra kockát kapsz.

Második lépés: Eseménykártya végrehajtása

5. Fedd fel a legfelső eseménykártyát (dark road vagy shortcut), a választott útnak megfelelően.
6. Guríts az összes utazáskockával.
7. Most minden résztvevő el kell vegyen egy utazáskockát. A sorrendet a választott út határozza meg:

   Először te, utána a többiek az óramutató járása szerint (setét út)

   A tőled balra ülő játékos választ először, a többiek az óramutató járása szerint, és te vagy az utolsó (átvágás)

   Bárki fizethet 1 lámpást, hogy újradobjon az összes megmaradt kockával. Ez ismételhető is.
8. Mindenki kap egy jutalmat, vagy fizet valamilyen büntetést, a kocka és az eseménykártya alapján.

Harmadik lépés: Városka meglátogatása

9. A karavánban résztvevő játékosok most meglátogathatják a környékbeli városkát. Te, mint a karaván vezetője csak azt a várost látogathatod meg, amelyiket úticélként megjelöltél. A többi játékos vagy ugyanezt a várost látogathatja meg, vagy pedig a szomszéd várost az úticélod mellett.
10. Rendelés teljesítésekor kaptok 1/3/6 presztízspontot 1/2/3 féle áru leszállításáért, plusz 1-1 extra presztízspontot fejlesztett árukért. A hősök hazaszállításáért megkapjátok a jutalmat, amit az adott régiónál látható, a királyság táblán.
11. A teljesített rendeléseket és hazavitt hősöket lefordítva gyűjtsétek magatok mellett.

Negyedik lépés: Jószerencse ér

12. A karaván vezetője jószerencsében részesül: egyszer, ha a setét úton, kétszer, ha az átvágáson mentél.