

TOURIA

KALANDJÁTÉK
2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE
10 ÉVES KORTÓL



fordította:
BEORN
(2017)

Egy új korszak kezdődött Touriában, a Táncoló Tornyok országában! Tara hercegnő, és fivére, Talan herceg, egyaránt fiatal és csinos, ráadásul mindketten házasulandó korba léptek. Viszont elég nagy igényeket támasztanak a kéréikkel szemben. Az országba érkező hősöknek és hősnőknek igen komoly erőfeszítéseket kell tenniük annak érdekében, hogy bizonyíthassák igaz szerelmüket. Egyrészt ékköveket kell gyűjteniük Touria varázslatos bányáiból, hogy ezután az ország legjobb ötvöseivel ékszereket készíttethessenek szerelmüknek. Másrészt le kell tudniuk győzniük a sárkányt és diadalmaskodniuk kell egy mágikus lovagi tornán is. De ez még nem minden! Mindezek felül meg kell szerezniük a király áldását is, aki az áldásért cserébe egy kisebb vagyont vár el tőlük. Egyszóval: kalandra fel, nem érsz rá csámborogni! A LEGELSŐ játékos aki teljesíti ezen nem könnyű feltételek mindegyikét, és sikeresen visszatér a várba, elnyeri a királyi örökös kezét - már amennyiben a megfelelő kastélyajtót választja...

JÁTÉKTARTÓZÉKOK



1 infó-zászló



1 színekocka a 6 drágakő színnel



4 torony (össze kell szerelni az első játék előtt)



1 hős csapat



4 paraván

65 drágakő hat különböző színben (20 fekete, 10 kék, 10 piros, 10 zöld, 10 sárga és 5 lila)

4 varázssital



16 mágikus tárgy



4 címer a játékosok színében

37 arany -es és 3-as értékben



18 kereskedői megbízás



16 kard



32 szív



szabálylap



Azért vagyunk itt, hogy jobban megismerhesd a Táncoló Tornyok országában folytatott kalandozásod hátterét.

Ha úgy gondold, át is ugorhatod az alsó részeket, és kihagyhatod a fő- és mellékkarakterek történeteit.

Mind nagyon szívesen mesélnek valamit magukról, a történeteik pedig segítenek neked a szabályok memorizálásában. Természetesen megteheted, hogy csak a felső részekben lévő szabályokat olvasod végig.

TARA ÉS TALAN

Ki kicsoda?



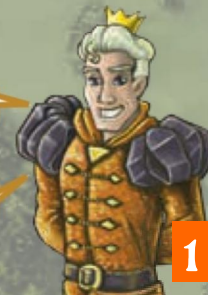
Apa soha nem engedi nekem elhagyni a kastélyt! Milyen csodálatos lenne, ha végre jönne egy hős, és megkérné a kezem!

Szeretnék egy feleséget, akivel beutazhatom egész Touriát! Látni akarok mindent!

Olyan kell, aki megfelelő tapasztalatokkal rendelkezik a sárkányharcban és a bajóvásban...

Ajándékot hozhatna még a birodalom legtávolabbi régiójából is...

Ó, igen, drágakövekkel és csodálatos ékszerekkel bizonyíthatná szerelmét...



Keverd össze a **16 mágikus tárgy lapkát** és tedd őket egy képpel lefelé néző oszlopba a játéktáblára, a folyó melletti erdőbe. Csapd fel a 2 legfelső lapkát az erdőtündér szimbóluma mellé. Ez a 2 lapka jelképezi azokat a mágikus tárgyakat, amelyeket majd az erdei tündér ajándékozhat a kalandozó hősöknek, illetve hősnöknek.



A játéktábla mind a 4 toronyhelyére tegyél egy-egy **toronyt**, a kiinduló pozícióknak megfelelő állásban.



Keverd össze képpel lefelé mind a **9 kastélyajtót** majd tegyél a kastély minden ajtóhelyére 1-1 darabot.

Tedd a **játéktáblát** az asztal közepére. Ezen találd Touria különböző helyszíneit, amiket úthálózat köt össze egymással. Középen emelkedik a kastély, melyben a királyi család él.

Megjegyzés: a négy játékosnak az asztal négy oldalán kell elhelyezkedniük. Ha ez nem lehetséges, fordasd el a 4 toronyt, vagy magát a játéktáblát úgy, hogy mindegyik játékos egyértelműen szemben üljön a torony különböző oldalaival.



A KIRÁLY



Legfőbb ideje, hogy a gyerekek végre megházasodjanak. Egyáltalán nem bánom, ha hősi tettekről álmodoznak, csak az a fontos, hogy a leendő vejem, vagy menyem tekintélyes hozománnyal rendelkezzen. A kérők egyike sem léphet a kastélyomba arany nélkül.

KERESKEDŐ



drágakövet kapok. Bár közben a meleg szobában ücsöröghetek, várva az drágakő szállítókra. pénzt szeretnél a drágaköveidért, kérlek, olvasd el a boltom bejáratánál lévő figyelmeztetést!

Tedd a **hőscsapatot** a kastélyra.

Válogasd szét a **kereskedői megbízásokat** 3 külön kupacba, a lapkák hátoldalán látható drágakő darabszámok szerint, majd keverd meg külön-külön ezeket a kupacokat. Ez után tedd őket 3 különálló oszlopba a kereskedő feletti mezőkre, a hátoldalának megfelelően. Csapd fel mind a 3 oszlop legfelső lapkáját. Ezek lesznek az aktuális kereskedői megbízások.



Tedd mind a 65 **drágakövet** a **vászonzsákba**, majd húzz belőle 2-2 darabot a játéktábla mind a 6 mágikus bánya mezőjére.



FIGYELEM! A bányákra bármilyen kombinációban kerülhetnek drágakövek, egyetlen egyet kivéve: **2 fekete drágakő nem kerülhet egyszerre egy bányára!** A 2 fekete drágakövet átkozottnak tartják Touriában. Gyorsan tedd hát vissza őket a vászonzsákba, és húzz helyettük 2 új drágakövet.

Mindez a játék további részére is vonatkozik.

Tedd az **áttekintő lapokat** a játéktábla mellé, melyeken játék közben a mágikus tárgyak hatásait tudjátok megtekinteni, amennyiben szükséges.



Dobj a **színkockával**, és tedd a kockát a kidobott oldallal felfelé az aranyműves mezőjére.



Az lesz a kezdőjátékos, aki legkorábban szeretne megházasodni, vagy aki legutóbb házasodott. A tőle jobbra ülő játékostól kezdve, az óramutató járása szerinti irányba haladva, mindenki választhat magának egy kezdő bónuszt: húz 1 drágakövet a vászonzsákból, vagy kap 1 aranyat, vagy kap 1 kardot. (Az infó-zászló hátoldalán szerepelnek a kezdő bónuszok.) A kezdőjátékos nem kap kezdő bónuszt, viszont ő lesz a legelső játékos, mikor elkezdődik

Az **aranyjelzőket** tedd egy kupacba a játéktábla mellé, egy közös készletet képezve belőlük. Tegyéél ugyanígy a **szív-** és a **kardjelzőkkel** is.

Minden játékos kap 1 **paravánt**, 1 általa választott **címet**, 1 **varázsitalt** és 3 **aranyat** kezdő vagyónként.

A JÁTÉK

ARANYMŰVES



Drágakövek Touria bányáiból? Szép és jó dolog, de még a gyerekek is tudják, hogy az örökösök szívét csak brilliánsan elkészített ékszerekkel lehet megnyerni. Amikor az udvarló hősök meglátogatnak, jó helyre jönnek: senki nem tud ellenállni az általam készített nyakláncoknak és gyűrűknek. Néha azért én is vásárolok egy-két kisebb drágakövet.


FINNIA A FORRÁSTÜNDÉR





Touria bányái híresek a gazdagságukról, de nem minden drágakő tesz boldoggá. Mint az közismert, tilos átkozott drágakövet bevinni a királyi kastélyba. Ezért jobb lenne, ha a fekete drágaköveket elhoznátok nekem, hogy beledobhassam őket a varázsutamba, amely örökre bebörtönzi ártó hatalmukat.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy megkérdd a hercegnő (vagy herceg) kezét. De ahhoz, hogy engedélyt kapj az oltár elé járuláshoz, az alábbi feltételek mindegyikét teljesítened kell:

 Be kell gyűjtened legalább **7 szívet** annak jeleként, hogy a hercegnő (vagy herceg) szeret téged.

 Össze kell gyűjtened legalább **7 aranyat** (a kissé kapzsi királyi após meggyőzésére).

 Nem lehet nálad egyetlen fekete drágakő sem, hiszen mint az közismert, az átkozott fekete drágaköveket tilos bevinni a királyi kastélyba.

Ha mindezen feltételeket teljesíted, vissza kell térned a kastélyba. Azonban még ekkor sem biztosított számodra a tuti győzelem, hiszen még meg is kell találnod vágyódásod tárgyát a hatalmas kastélyban. A királyi testvérpár a kastély 9 ajtajának egyike mögött rejtőzik (lásd a „Játék vége” fejezetet).

Megjegyzés: javasoljuk, hogy a játék mechanikájának megismerése érdekében először egy-két rövidített játékot játsszatok. Ezen játékverzióban elegendő a sikerhez csupán 5 arany és 5 szív (a 7 helyett). A többi szabály változatlan marad. Ha ezt választjátok, tedd az info-zászlót a játéktábla megfelelő helyére.



Miután játszottatok egy-két rövidített játékot, nekiláthattok a normál játékmódnak az eredeti győzelmi feltételekkel. A játékidő így kb. 1 óra körül fog alakulni.

TOLVAJ

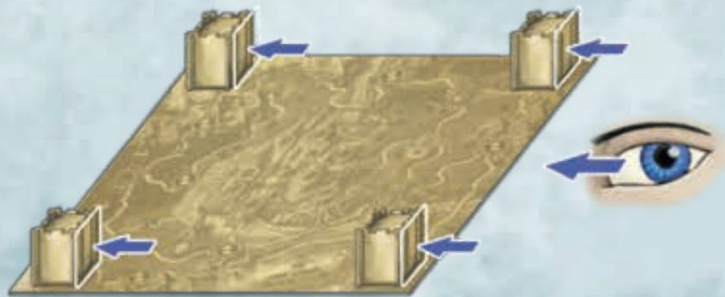


Grrr, nem könnyű egy derék tolvaj élete! Csak azért, mert tisztában vagy vele, hogy szerezz ingyen drágaköveket, nem hiheted, hogy minden morzsát elszípkázhatsz előlünk! A fene bele! Tényleg azt hiszed, nem tudunk a dolgaidról csak azért, mert nem hordunk el minden kincset egyszerre? Minden harmadik drágakövet elveszítjük a mindenféle nyüzsgő hősök miatt. Nem vagyunk önkiszolgáló bolt, hiába is hiszik azt rólunk! Ha ez így folytatódik, egyszer csak nem lesz fedél a derék tolvajok feje felett, és nem tudom majd a bandámat eltartani...

A JÁTÉK ÁLTALÁNOS MENETE

Minden játékos a saját körében ugyanazzal a figurával mozog (a **hőscsapat**). A játékosok az óramutató járása szerinti sorrendben hajtják végre az akcióikat. A kezdőjátékos kezd.

Amikor te vagy soron, végre kell hajtandó egy toronyakciót. A lehetséges toronyakciók az éppen feléd néző toronyoldalakon kerültek feltüntetésre, és azt mutatják meg, hogy melyik helyszínen éppen milyen akciót hajthatsz végre. Minden esetben azon 4 toronyakció közül választhatsz egyet, amely toronyoldalak éppen feléd néznek.



Általában 4 akció közül választhatsz (toronyoldalanként 1-1). Összesen 8 féle akciót osztottunk el a 4 torony 16 oldala között, így minden egyes akció 2-2 toronyoldalon is szerepel. Ez azt jelenti, hogy előfordulhat olyan szituáció, amikor csak 3 különböző akció közül választhatsz, de 2 különböző mindenképp lesz a feléd néző toronyoldalakon.

A választott toronyakció pontosan meghatározza azt az egy helyet, ahová a hőscsapatot mozgatnod kell (kivéve a varázsló csillagvizsgálója).

Először hangosan be kell jelentened, hogy a feléd néző 4 toronyakció közül melyiket választod. Például: „elmegyek a kereskedőhöz”.

FERNIA AZ ERDŐTÜNDÉR



Halihó! De jó, újra itt vannak a hősök! Persze, hisz sokkal könnyebb a házasságba vitorlázni a mágia szárnyain. Mit szeretnél most? Egy hétmérföldes csizmát? Egy varázscsetét? Vagy talán egy mágikus iránytűt? Válaszd bátran bármelyik mágikus tárgyat, hiszen ajándékba adom őket!

Ezt követően el kell forgatnod a választott tornyot 90°-al az óramutató járásával ellentétes irányba. Ezzel automatikusan megváltoztatod a többi játékos által látható, rendelkezésre álló toronyakciók egyikét.

A torony elforgatása után kell végrehajtanod a tényleges toronyakciót, illetve most kell elmozgatnod a hőscsapatot az akció helyszínére. A következő mozgási szabályokat kell betartanod:

- A hőscsapat csak az úton mozoghat egyik helyszínről a másikra.
- A hőscsapat 0-3 helyszínt „ingyen” mozoghat. Minden további helyszín költsége 1-1 arany, amit a közös készletbe kell befizetned. (Az alábbi példamozgás 1 aranyba kerül.)



- A királyi kastély ugyanúgy egyetlen helyszínnek számít, és át is lehet rajta mozogni, ahogy az a fenti példában is látható. Bármennyi fekete drágakő lehet a paravánod mögött, amikor a hőscsappal keresztülmozogsz a kastélyon, de a játék végén már csak akkor léphetsz a kastélyba, ha egyetlen fekete drágakő sincs nálad.

- Minden esetben egy célállomásra kell érkezned, miután választottál egy toronyakciót. A körödet nem fejezheted be máshol, azaz nem hagyhatod a hőscsapatot két hatszögletű mező között.



drágakőbánya



a mágikus bajnívás hídmezője



kastélyudvar

- Bármelyik utat használhatod, nem muszáj a legrövidebb utat választanod.
- Minden utat csak egyszer használhatsz a körödben, azaz nem mozoghatsz oda-vissza 2 lépéssel.



- Úgy is dönthetsz, hogy nem mozogsz a hőscsappal, ha pont azon a mezőn állnak éppen, amire a toronyakció mutat. Ebben az esetben ugyanúgy forgasd el a tornyot egyszer, majd végezd el a toronyakciót anélkül, hogy mozgatnád a hőscsapatot. (Azt is megteheted, hogy egy körutat teszel meg, hogy begyűjtsd útközben a drágaköveket, de azt nem teheted meg, hogy egy bányából kilépsz, és visszalépsz ugyanoda.)

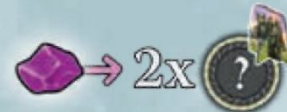
VARÁZSLÓ

Tudok segíteni az átutazó hősökön - egy kis adományért cserébe természetesen. Ha megállsz a csillagvizsgálómnál, egy szempillantás alatt eljuttathatlak Touria bármelyik helyszínére, még a mágikus lovagi torna bajnívó terére is, melynek amúgy én vagyok az őrzője. Egyszóval bárhol találhatjátok magatokat, némi támogatásért cserébe. Szereljétek fel magatokat fegyverekkel a kardmesternél. Győzzetek a mágikus tornán, és akkor biztosan elnyeritek a királyság bármelyik szívét.

KARDMESTER

A kardjaim a legjobb Touriában. Magától értetődik, hogy ezek a legalkalmasabbak bármiféle harcra, akár le is tesztelheted őket a mágikus bajnívó tornán. Emellett eléggé különleges képességekkel is rendelkeznek. Próbáld ki, ha eljutsz a toronyba, az én kardjaim táncolni kezdenek. És hallottam még egy sárkányról is az Északi Hegységben, aki nagyon szereti a kardjaimat. Azt beszélik, már egy egész kis gyűjteménye van belőlük...

További Szabályok



Lila drágakövek

A lila drágakövek igen ritkák, ellenben van egy különleges képességük. Ha visszateszel a vászonzsákba 1 lila drágakövet, kétszer használható az aktuális akcióhelyet egymás után. *Például: ha meglátogatod a kardmestert, 4 kardot kapsz 2 helyett; a forrástündér lehetővé teszi, hogy 1 helyett 2 fekete drágakövet dobj a kútba; az erdei tündértől 1 helyett 2 mágikus tárgyat kapsz, stb.*

A varázsital

A játék kezdetén minden játékos kap 1-1 varázsitalt. Ennek segítségével részt vehetsz egy másik játékos akciójában.



Amint az aktív játékos végzett az adott akciómezővel, minden más játékosnak (akinek van varázsital) egyszer lehetősége van, hogy átadja a nála lévő varázsitalt az aktív játékosnak, és cserébe ő is végrehajthassa azt az akciót (*például: szintén dob a kockával a sárkánynál, és kap egy szívet egy drágakőért cserébe*). A varázsitalok többször is gazdát cserélhetnek ezen a módon a játék során.

Megjegyzés: a varázsitalal lemásolható egy másik játékos akcióját, míg a lila drágakővel a saját akciódat duplázhatod meg. Egy másik játékos varázsitalal lemásolt akcióját nem duplázhatod meg lila drágakővel.

A kard



A kardot többféle módon is használhatod:



Tegyél vissza a közös készletbe egy kardot, és cserébe megismételheted a kockadobásodat a sárkánynál.

Miután megérkeztél az akció helyszínére, végrehajthatod az ottani akciót. Ez nem kötelező: ha akarsz végrehajtni, ha akarsz nem.

Ha áthaladsz egy bánya mezőjén, be kell gyűjtened onnan egy drágakövet. Két különböző eset fordulhat elő:

1. **Egy fekete és egy másminen színű drágakő** van a bányában.

Mindkét drágakövet a paravánod mögé kell tenned.

2. **1 vagy 2 nem fekete drágakő** van a bányában.

El kell vened az egyik drágakövet. Ha 2 drágakő is van a bányában, szabadon eldöntheted, hogy melyiket veszed el. Az elvett drágakő a paravánod mögé kerül.

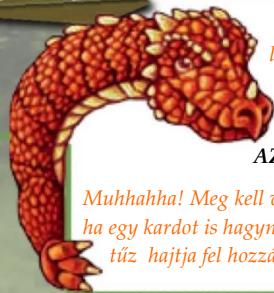
Fontos: a drágaköveket a bányák mezőjére lépve gyűjtheted be. Ha ennek következtében egy bánya kiürülne, húzz a vászonzsákodból 2 új drágakövet, és tedd őket az üres bányába. Emlékszel még a szabályra, ugye?! Ha 2 fekete drágakő kerül a bányára, tedd vissza őket a zsákba, és húzz helyettük 2 új drágakövet.



A lehetséges toronyakciókat a 2 **kiegészítő szabálylapon** tanulmányozhatod, amelyek segítségével már jó előre megtervezheted az akciód.



SÁRKÁNY



Csak tudnám, ki volt az, aki elindította ezt az ostoba pletykát, hogy a hősiességet legjobban egy sárkánnyal való harcban lehet bizonyítani?! Képtelenség! Állandóan megzavarnak a pihenésben! De - ellentétben a szerelmi lázban égő őrrült hősökkel - mi sárkányok nem vagyunk bolondok.

BE AKAROD BIZONYÍTANI A BÁTORSÁGODAT? TESSÉK, ITT AZ EGYIK PIKKELYEM! ADJ EGY DRÁGAKÖVET ÉRTE CSERÉBE!

Muhahaha! Meg kell védenem a bőröm valahogy. Végül is mókás, hogy valaki felkapaszkodik ide, és még fizet is érte. Azt még jobban szeretem, ha egy kardot is hagynak itt, ha nem tetszik az általuk felkínált drágakő színe. Nehéz elhinnem, hogy ezek a hősök ugyan az a mágikus szerelmi tűz hajtja fel hozzám újra és újra...





Ha a varázsló segít neked a mágikus bajvívó tornán, akkor elcserélhetsz 1 kardot 1 szívre, vagy 3 aranyra.

A körödben tegyél vissza a közös készletbe egy kardot, és cserébe elforgathatsz egy tetszőleges tornyot 90°-al az óramutató járásával ellentétes irányba. Ez egy jelentős taktikai elem, hiszen egyáltalán nincs vesztegetni való idő! A tornyok tetején láthatod, hogy milyen akciók következnek.



Ezért elképzelhető, hogy kifizetődő „beruházás” lehet időnként eldobni egy kardot azért, hogy egy tornyot a kívánt helyzetbe forgathass, így egy neked tetsző akciót hajthass végre.



A JÁTÉK VÉGE

Amint összegyűjtöttél 7 szívet és 7 aranyat, és nincs egyetlen fekete drágakő sem a paravánod mögött, a következő körödben visszatérhetsz a kastélyba. Ehhez nem kell használnod egyetlen toronyakciót sem, és nem kell mozgatnod a hőscapat figurát sem.



Először is **tedd a címeredet a kastélyra**, jelezve, hogy elhagytad a hősök csapatát, és némi szerencsével végre megnősülhetsz (vagy férjhez mehetsz). Annak bizonyítékaként, hogy van 7 szív- és 7 aranyjelződ, és nincs egyetlen fekete drágakőved sem, **emeld fel a paravánodat**, hogy a többi játékos láthassa, miket rejtegettél eddig mögötte. Ha minden rendben van, dobd el a 7 szívet és a 7 aranyat. (Ha nincs meg a szükséges mennyiség, térj vissza a játékba, és vedd le a pajszodat a kastélyról).



Ezután kinyithatsz egy választásod szerinti **kastélyajtót**. Ha megleled a másik oldalán a király gyermekeit, nyertél! Ha egy rossz ajtót nyitasz ki, akkor el kell dobnod egy bizonyos tárgyat, attól függően, hogy a vár melyik lakóját fedted fel. Ha el tudod dobni, ez után egy újabb ajtót nyithatsz ki. Ha nem tudod eldobni, a köröd véget ér, és csak a következő körödben próbálkozhatasz újból.

A kinyitott ajtók nyitva maradnak, így a később érkező hősöknek kicsivel könnyebb dolga lesz.

A kastély lakói a következőket várják el tőled:

1 varázssital (füvesember)	1 sárga drágakő (komorna)
1 kard (marsall)	1 zöld drágakő (pohárnok)
1 mágikus tárgy (udvari bolond)	1 piros drágakő (dalnok)
1 arany (ispán)	1 kék drágakő (őr)

ALTERNATÍV BEFEJEZÉS: VÁRATLAN ESKÜVŐ

Ha úgy véltétek, hogy az ajtónyitások miatt túl magas a játék végén a szerencsefaktor, és ezáltal odaveszhetnek az addig elért sikereitek, akkor a játék véget érhet úgy is, ha valaki elsőként belép a kastélyba a követelményeket mind teljesítve. Ha van nála 7 szív és 7 arany, és nincs egyetlen fekete drágakőve sem, ő vezetheti azonnal az oltár elé választott kedvesét, és ezáltal azonnal meg is nyeri a játékot. Természetesen a rövidített játékban az nyer ilyenkor, aki elsőként a kastélyba lép 5 szívvel és 5 arannyal (valamint nulla fekete drágakővel).

VARÁZSCSIZMA

Néha megéri egy kis kitértőt tenni Touria bányái felé. Könnyen megtérülhetnek a költségeid, ha szerzel néhány értékes drágakövet a kereskedőnek, vagy ha jutalomért küzdesz a mágikus bajvívó tornán...



MÁGIKUS MADÁR

segítségemmel, vagy 1 lila drágakővel ... akciót kétszer hajthatsz végre egymás után!



MÁGIKUS BÉKA

Ne félj az átkozott drágakővektől! A jó drágakövek természetesen jóval értékesebbek, ha a kereskedőnek, vagy az aranyművesnek kínárod fel, de a sárkány néha megvásárol fekete drágakövet is. Emellett én mindig veled maradok - és ezáltal a forrás jó tündére is.



A 16 MÁGIKUS TÁRGY

Mágikus tárgyakat az erdőtündértől kaphatsz. Amikor az akciómezőjét használod, elvehetsz egyet a felcsapott 2 tárgy közül. Miután használtál egy tárgyat, tedd azt képpel fölfelé a játéktábla melletti dobott jelzők kupacának tetejére.



A szerelem rózsája: 1 szívnek számít. Tartsd meg, amíg vissza nem térsz a kastélyba.



Varázsecset: a használatával meg tudod változtatni egy drágakő színét (kivéve a feketét és a lilát). A segítségével például adhatsz a kereskedőnek egy zöld drágakövet egy kék helyett.



Mágikus iránytű: a segítségével egyszer bárholnan egy tetszőleges drágakő bányára ugorhatsz, ami egy lépésnek számít.



Varázsmérleg: ha átadod a kereskedőnek, azonnal kapsz 3 aranyat a közös készletből. Nem feltétlenül kell egy kereskedő megbízást teljesítened ahhoz, hogy a mérlegért cserébe megkapd a 3 aranyadat.



Kristálygömb: 2 kastélyajtót is felnyithatsz, amikor ezt elhasználsz.



Varázssityak: a mágikus bajnívó tornán elcsereélheted 2 kardra.



Mágikus béka: eltávolíthatasz a segítségével úgy 1 fekete drágakövet, hogy nem kell a forrástündér mezőjére mozognod.



Varázláda: a körödben bármikor eldobható, és cserébe elveheted az erdőtündér mellé felcsapott mindkét varázstárgyat.



Varáztükör: lemásolhatod a legfelső eldobott varázstárgyat, így használhatod a legutoljára eldobott mágikus tárgy képességét. Ez után dobd el a varáztükört.



Az idő homokórája: eldobható egy köröd végén, és ezután még egyszer te következelsz. Ez azt jelenti, hogy 2 komplett kört hajthatsz végre egymás után.



A mohó hátizsák: elveheted bármelyik drágakő bánya összes rajta lévő drágakövét. Ez után húzz 2 új drágakövet a bányába.



Varázkancsó: úgy használható, mintha varázssital lenne (végrehajthatod az aktív játékos akcióját). Ez után dobd el.



Hétmérföldes csizma: a használata után további 1-3 lépést mehetsz anélkül, hogy fizetned kellene érte.



Varázsseprű: egy toronyakció végrehajtása helyett a seprűvel bármelyik akciómezőre elrepülhetsz. Ellentétben a varázlóval, ez nem kerül aranyba. Részt vehetsz a mágikus bajnívásban is a seprű segítségével. Ha a seprűt használtad, ne fogsd el egyik tornyot sem.



Csodalámpa: úgy mehetsz át a bányákon, hogy nem kell felvenned egyetlen fekete drágakövet sem. Ehelyett az ilyen bányákból tedd vissza a drágaköveket, és húzz helyettük újakat, mielőtt átmennél rajtuk.



Mágikus madár: úgy használható, mint egy lila drágakövet.

KÉSZÍTŐK

R&R Games, Inc.
PO Box 130195, Tampa, FL 33681, USA

R&R
GAMES
INCORPORATED

THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!



Szerzők: Inka és Markus Brand,
Michael Rieneck

Illusztrátor: Klemens Franz

3D: Andreas Resch

Design: HUCH! és barátai

Szerkesztő: Britta Stöckmann

Fordította: Sybille és Bruce Whitehill,

„szóról szóra”

© 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY

FIGYELEM! Fulladást okozhat! Ne adja 3 éves, vagy fiatalabb gyermek kezébe!



& friends
HUCH!

A TORONYAKCIÓK



A kardmester: ha a hősök csapatát a kardmesterre mozgatod, azonnal kapsz 2 kardot a készletből.

Kereskedő: ha a hősök csapatát a kereskedőre mozgatod, teljesítheted a 3 kereskedői megbízás egyikét. Tedd vissza a kért drágaköveket a vászonzsákba, és vedd el a jelzett számú aranyat. Ezután dobd el a teljesített kereskedői megbízás lapkáját, és csapd fel a sorban utána következőt.



Erdőtündér: ha a hősök csapatát az erdőtündérre mozgatod, akkor elveheted a tündér melletti 2 felcsopott mágikus tárgy egyikét. Ez után az elvett mágikus tárgy helyére csapj fel egy újat, hogy a következő ide tévedő játékos is kettő közül választhasson. Az erdőtündér által adott varázstárgyak leírását a szabálykönyv végén talárod. Ha már nincs több felcsapható tárgylapka, keverd meg az eldobottakat, egy új oszlopot képezve belőlük.

Forrástündér: ha a hősök csapatát a forrástündérre mozgatod, akkor eldobhatod az egyik nálad lévő fekete drágakövet a kútba. Ez az ékkő kikerül a játékból: azaz ne a vászonzsákba tedd vissza, hanem a játék dobozába.



Tolvaj: ha a hősök csapatát a tolvajra mozgatod, akkor húzz 3 drágakövet a vászonzsákból. Válassz közülük egyet, azt tedd a paravánod mögé, a másik

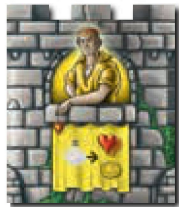
kettőt pedig tedd vissza a vászonzsákba. Ha 3 fekete drágakövet húznál, addig húzz drágaköveket, amíg egy színeset nem húzol, amit tegyél a paravánod mögé, a feketéket pedig mind dobd vissza a vászonzsákba.



Sárkány: ha a hősök csapatát a sárkányra mozgatod, megpróbálhatod legyőzni őt. Ennek érdekében dobj egyet az aranyműves mellett lévő színekockával. Ha vissza tudsz tenni a vászonzsákba egy kidobott színű drágakövet, akkor kapsz 1 szívet a bátorságodért. Ha nincs megfelelő színű drágaköved, semmi nem történik. Ekkor eldobhatsz 1 kardot, hogy megismételhesd a dobást. Akár több kardot is eldobhatsz egymás után, ha többször akarsz próbálkozni, de ahogy kapsz 1 szívet, az akciód véget ér.

Fontos: szerencsés dobás esetén a sárkány megszábadíthat az egyik átkozott fekete drágakövedtől is.

A sárkány akció végén vissza kell tenned a kockát az aranyműves mellé, a legutoljára kidobott oldalával felfele.



Aranyműves: ha a hősök csapatát az aranyművesre mozgatod, az alábbiak egyikét választhatod:

- elcserélhetsz 1 drágakövet 1 aranyra, vagy
- elcserélhetsz 2 azonos színű drágakövet 1 szívre, vagy
- elcserélhetsz 3 azonos színű drágakövet 2 szívre.

A drágaköveket tedd vissza a vászonzsákba, az érmét, vagy a szíveket tedd a paravánod mögé.

Megjegyzés: ha a 3 azonos színű drágakő színe megegyezik az aranyműves melletti kockaoldal színével, 3 szívet kapsz 2 helyett. Ez a növekedés 1 vagy 2 drágakő esetén nem érvényes.

Figyelem: az természetesen teljesen kizárt, hogy a leendő herceg, vagy herceg számára fekete drágakövekből készíts ékszert. Emiatt az aranyművesnél nem cserélhetsz el semmire fekete drágakövet. Még ha az aranyműves melletti kocka fekete oldala van felül, akkor sem adhatsz be 3 fekete drágakövet 3 szívért cserébe.



A varázsló csillagvizsgálója: ha a hősök csapatát a varázsló csillagvizsgálójára mozgatod, akkor kicsit másként kell eljárnod, mint a többi akcióhely esetén. Ez az akcióhely ugyanis nem ingyenes. Ha úgy döntesz, hogy használod ezt az akcióhelyet, azonnal el kell dobnod 1 aranyat a közös készletbe. Cserébe a varázsló téged (és persze a hősök csapatát) egy tetszőleges helyszínre teleportál, ahol el tudod végezni az ottani akciót.

- A teleportálás azt jelenti, hogy a hősök csapata nem az úton mozog, így figyelmen kívül kell hagynod az összes útba eső bányát.
- Csak a varázsló segítségével érheted el a mágikus bajnívás mezőjét. Ez a mező ugyan szintén a tábla része, de nem csatlakozik közvetlenül az úthálózathoz, így csak a varázslón keresztül juthatsz oda.

Ha részt veszel a bajníváson, akkor dobj el 1 kardot a közös készletbe, hogy kapj 1 szívet. Alternatív megoldásként kaphatsz 3 aranyat is (az 1 szív helyett), a kardodért cserébe.

- A mágikus bajnívás helyszíne nem része az úthálózatnak, de ennek ellenére itt is befejezheted a hősök csapatával a körödet. Ha a varázsló elvisz a mágikus bajnívás helyszínére, akkor tedd a hősök csapatának figuráját a varázshíd utáni lovag ábrájára. Ha befejezted az akciót, tedd vissza a hősök csapatát a varázsló tornyának mezőjére.

