

JÁTÉKSZABÁLY – TÁROLÁS ÉS ELŐKÉSZÜLETEK

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE:

A játékosok hősként azon versengenek, hogy ki gyűjti a legtöbb **Dicsőségpontot** 🏆. A játék során a játékosok dobhatnak a kockáikkal, és **aranyat** 🏆, **napszilánkot** 🌞 és **holdszilánkot** 🌙 kapnak, amiket felhasználhatnak arra, hogy...

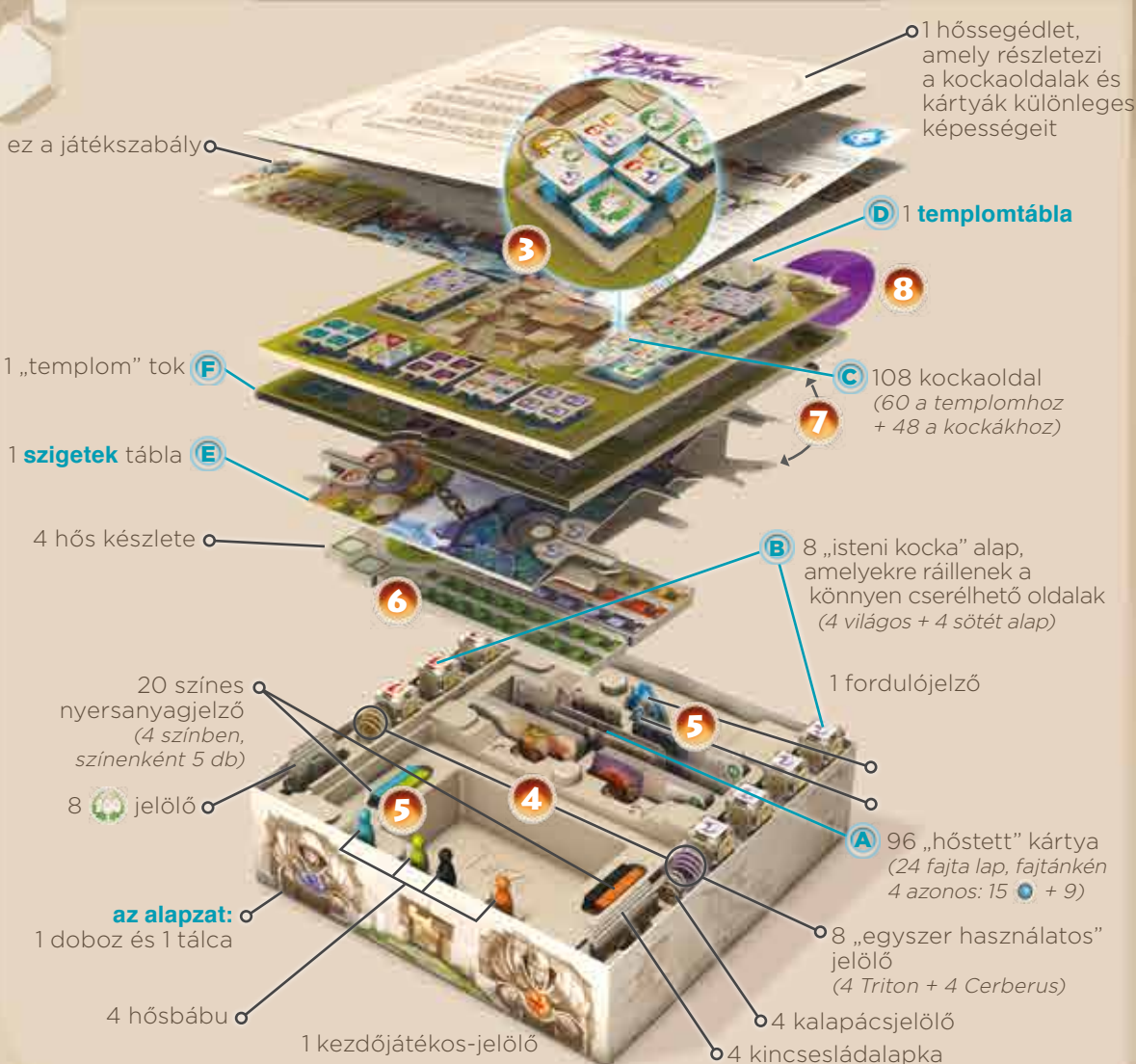
- kockoldalakat szerezzenek a kockáik módosításához és fejlesztéséhez
- hőstetteket hajtsanak végre
- ...azért, hogy értékes pontokat gyűjtsenek.

Takaríts meg időt!

A megfelelő elpakolással időt spórolhatsz, hogy a következő játék előkészületei sokkal gyorsabban legyenek.



I A DOBOZ TARTALMA

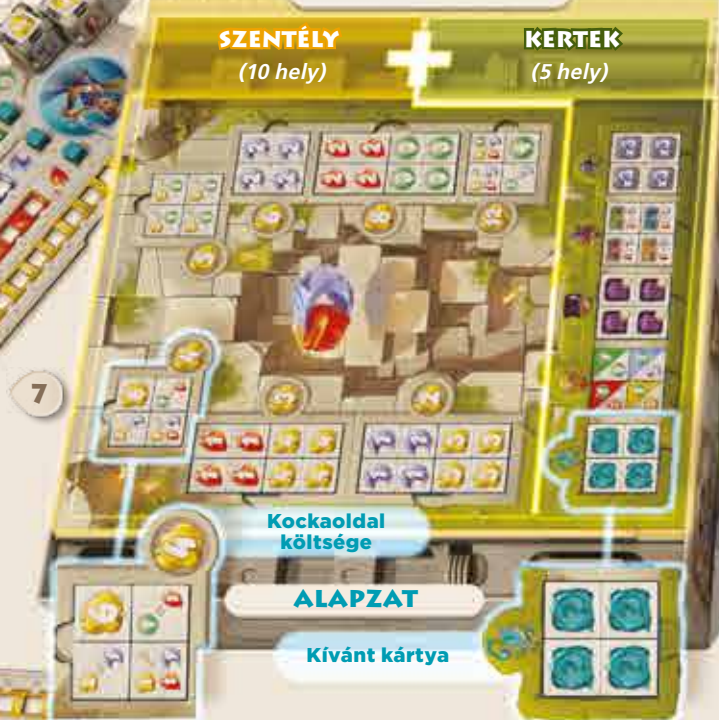


II A JÁTÉK TÁROLÁSA

Miután kinyitottad a dobozt az első alkalommal, illetve minden játék után, az alábbi lépések szerint rendezd el az alkatrészeket az alapotban:

- Az illusztrációt figyelve válogasd ki a „hőstett” kártyákat (A) 4-4 egyforma lapot tartalmazó kupacokba. Tárold őket az erre a célra kialakított részben, költségüket és típusukat (C) jellel vagy nélküle) alapul véve, a következő módon:
- Állíts össze minden kockát* (B) a kezdő állapotban a színének megfelelően, és rakd őket az erre a célra kialakított helyre. *A kockák színeinek nincs jelentőségük a játék folyamán.
- Rakd a megmaradt kockoldalakat (C) a templomra (D) úgy, ahogyan a templom tokján fel vannak tüntetve (F).
- Rakd az egyszer használatos jelzőket, jelzőket, kalapácsjelzőket és kincseshálaplapkákat a kialakított helyükre.
- Helyezd a játékosbábukat, a körjelzőt, a kezdőjátékos-jelölőt és a nyersanyagjelölőket a nekik kialakított helyre.
- Rakd a hősök készleteit a kialakított helyükre.
- Hajtsd össze a szigetek táblát (E), és rakd a kialakított helyére.
- Helyezd a templomot (D) a tartózába (F), és rakd a kialakított helyére.

TEPLOM



III ELŐKÉSZÜLETEK



ELŐKÉSZÜLETI ÚTMUTATÓ NÉGSZEMÉLYES BEVEZETŐ JÁTÉKHOZ

Két vagy három játékos esetén az előkészületek nagy része megegyezik; a kivételek az „Előkészületek különböző esetekhez” részben olvashatók.

Bizonyosodj meg arról, hogy a doboz elrendezése helyes, és távolítsd el tokostul a templomot a dobozból; egyelőre rakd félre.

- Nyisd ki a szigetek táblát, és helyezd az alapot mellé.
- Helyezd az összes **kártyát** a megfelelő helyére a szigetek tábla körül, 4-4 egyforma lapból álló kupacot alkotva. A kártya költsége egyezzen meg a helyszínnél jelzett költséggel. *A lapok használata ajánlott az első játszmák alkalmával.
- Helyezd a fordulójelzőt a fordulósáv „1”-es mezőjére.
- Ezt követően minden játékos:
 - Elveszi egy hős készletét, és maga elé helyezi.
 - Elveszi az öt darab nyersanyagjelölőt a saját színében, és a hős készletén „0”-val jelölt mezőkre tesz egy-egy darabot.
 - Elveszi a színével megegyező színű játékos bábuját, és a megfelelő színű kezdőkapura helyezi.
 - Elvesz egy világos és egy sötét kockát, és mindkettőt a készletére helyezi az erre a célra kialakított helyre.
- A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos, és magához veszi a kezdőjátékos-jelölőt (ami a játék végéig nála is marad).
- Minden játékos a sorra kerülésétől függő mennyiségű aranyat kap, amit rögtön jelez a saját aransávján a nyersanyagjelölő áthelyezésével:

1. játékos = 3 🏆 2. játékos = 2 🏆
3. játékos = 1 🏆 4. játékos = 0 🏆

- Távolítsátok el a templomot a tokjából, és tegyétek az alapzatra. A tokját tegyétek félre a játék végéig.

A kártya grafikája passzol a környezetéhez, ha jó helyre került a szigetek tábla körül.



Hőstettkártyák áttekintése

ELEJE

- A Győzelmi pont (a játék végén számoljuk)
 - B Kártya hatása*
 - C Hatásának fajtája 🏆 / 🌞 / 🌙
 - D Hőstett költsége
- *Néhány kártyának nincs hatása, csak győzelmi pontot ér.

HÁTOLDALA

- E Folyamatos hatás**
 - F Folyamatos hatás típusa 🏆 / 🌞 / 🌙
 - G Kezdőjátékkártya
- **Néhány kártyának nincs folyamatos hatása.



A hős készletének áttekintése

h 4 készlet:

- Aranykészlet, 0-tól 12-ig számozva
- Napszilánkkészlet, 0-tól 6-ig számozva
- Holdszilánkkészlet, 0-tól 6-ig számozva
- Győzelmi pont-készlet, 0-tól 99-ig számozva, felbontva tízes és egyes helyiértékre

i 3 kijelölt hely:

- Egy A kovács kalapácsa hőstettkártyának
- Egy A kovács kincseshálaplapja hőstettkártyának (extra raktárak)
- Egy a jelzőknek

j A hős kockáinak kijelölt hely



ELŐKÉSZÜLETEK KÜLÖNBÖZŐ ESETEKHEZ

I - ELŐKÉSZÜLETEK KÜLÖNBÖZŐ SZÁMÚ JÁTÉKOSSAL

Játékosok száma	4	3	2
Lapok száma paklinként	4	3	2
Kockaoldalok száma a szentély minden helyén	4	4	2*
Arany 🏆 a játékosoknak a játékosrendtől függően (1./2./3./4. játékos)	3/2/1/0	3/2/1	3/2

*Véletlenszerűen távolítsátok el 2 kockaoldalt készletenként.

Fordulók száma

9 10 9

Kétszemélyes játékban minden forduló elején egymás után kétszer hajtsátok végre az „Minden játékos megkapja az istenek áldását” lépést. (Ld. bővebben „A játék menete” részben a 2. oldalon).

II - MÁS HŐSTETTKÁRTYÁK HASZNÁLATA

Az első pár játék után a játékosok változatosságot vihetnek a játékba azzal, hogy megválasztják, mely hőstettkártyák kerülnek játékba.

Az előkészületek alatt csak cseréljétek ki az állatok választott 1-9 hőstettkártyakészletet az azoknak megfelelő cserekészletekre*, amint az a jobb oldalon látható.

Például lecserélhetitek a 3 🏆, 6 🌞, és 4 🌙 készleteket a 3 🏆, 6 🌞, és 4 🌙 készletekre.

*Hogy a játék még nagyobb kihívást jelentsen, minden egyes helyszínrre véletlenszerűen is kiválaszthatjátok, hogy a két odaillő készletből melyiket használjátok a játék során.

KÉSZLETEK ÁTTEKINTÉSE



EGY FORDULÓ MENETE

A játék fordulóból áll. Minden fordulóban minden játékosnak van egy köre, amikor ő az aktív játékos, kezdve a kezdőjátékoskal.

AZ AKTÍV JÁTÉKOS KÖRE

Azt a játékost, akinek éppen a köre van, „aktív játékosnak” nevezzük. Minden kör a következő, négy egymást követő lépésből áll:

1 MINDEN JÁTÉKOS ISTENI ÁLDÁST KAP

Minden játékos egyszerre* megkapja az **isteni áldást**.

Emlékeztető: két játékos esetén ezt a lépést kétszer hajtják végre a játékosok.

DEFINÍCIÓ

Isteni áldás dobj mindkét kockával, és a kockákat helyezd vissza a készletedbe a **dobott oldalukkal felfelé**. Majd használd a dobott kockaoldalak hatását olyan sorrendben, amilyenben szeretnéd. (Ez a legtöbbször nyersanyag szerzését jelenti.)

Ez történik: – az lépésben,
– kártya hatására,
– illetve, amikor **előldözől** egy másik hőst

**Vitás helyzetben a speciális kockaoldalak végrehajtásakor kövessétek a játékosrendet, kezdve a kezdőjátékoskal.*

DEFINÍCIÓ

Kisebbségi áldás Válaszd ki az egyik kockádat, dobj vele, majd tedd vissza a készletedbe a dobott oldalával felfelé, és hajtásd végre a hatását!

Ilyen nem történik az lépésben, csak kártyák hatására.

2 AZ AKTÍV JÁTÉKOS MEGERŐSÍTÉST KÉRHET

Ha van egy vagy több kártyája, amelyen megerősítő hatás látható, **az aktív játékos** használhatja ezek mindegyikét egyszer, **tetszőleges sorrendben**.

3 AZ AKTÍV JÁTÉKOS VÉGREHAJTHAT EGY AKCIÓT

Az aktív játékos végrehajthat egy A vagy B akciót:

A – ÁLDOZAT AZ ISTENEKNEK

Az aktív játékos elvehet egy vagy több **szigorúan különböző** kockaoldalt a szentélyből, elköltve a megfelelő mennyiségű -at minden oldalért, amit vásárolt. Majd a játékosnak ezeket a kockaoldalakat azonnal **kockára kell kovácsolnia** az általa választott sorrendben.

DEFINÍCIÓ

Kockaoldal kovácsolása Távolítsd el azt a kockaoldalt, amit le szeretnél cserélni, az új oldalt feszítővasként használva. Illeszd be az új oldalt a kocka üres oldalára, és tedd az eltávolított kockaoldalt a hősed készletének közelébe. Végezetül **tedd vissza a kockát** a hőse készletére, az újonnan kovácsolt oldalával **felfelé**.

B – HŐSTETT VÉGREHAJTÁSA

1) Az aktív játékos kiválaszt egy hőstettkártyát, amit végre akar hajtani, amihez elkölti a kártya mellett jelzett nyersanyagokat. Azután átlép* a bábujával a hőstettkártyát tartalmazó sziget kapujára. Ha a kapunál egy másik hőse áll, előldözi azt.

*• Ha a játékos bábujára már ott van, akkor nem kell lépni vele.
Megjegyzés: olyan hőstettet nem lehet végrehajtani, amelynek a paklija üres.*

DEFINÍCIÓ

Másik hőse előldözése Ha az aktív játékos a bábujával olyan kapura lép, amelyet már elfoglal egy másik hőse bábujával, a másik játékos visszalép a bábujával a saját kezdő kapujára, amiért kompenzációként azonnal kap egy **isteni áldást**.

2) Ezt követően az aktív játékos elveszi a legfelső hőstettkártyát a pakliból, és végrehajtja annak hatását, ha van neki.

3) Végül elhelyezi a lapot **képpel lefelé** a hőse készletének közelében, a hatásának típusától függően **az egyik pakliba a háromból**.

1. pakli: Hőstettek állandó hatás nélkül.

2. pakli: A játék során ezek az állandó hatások bizonyos feltételekkel lesznek aktíválva. (Bővebben a hősségédleten.)

Megjegyzés: Az ilyen típusú lapok nem kerülnek elő a bemutató játék során, ha az ajánlott előkészületekben jelzett kártyákkal játszottok.

3. pakli*: Azok az állandó hatások, amelyek az egész játék során aktívak maradnak, és a lépésben aktiválódnak, amikor a kártya tulajdonosa az aktív játékos.

(Bővebben a hősségédleten.)

**Amikor újabb lapot raksz egy kártyára, bizonyosodj meg róla, hogy minden hatás látható marad.*

4 AZ AKTÍV JÁTÉKOS VÉGREHAJTHAT MÉG EGY AKCIÓT

Körönként egyszer az aktív játékos elkölthet 2 -ot arra, hogy végrehajtsa egy további akciót, legyen az akár A avagy B (bővebben a lépésnél).

AZ AKTÍV JÁTÉKOS KÖRÉNEK VÉGE

A lépés végén az aktív játékos köre azonnal véget ér (akár végrehajtott még egy akciót, akár nem).

Új kör kezdődik. Az óramutató járásával megegyező irányban haladva következő játékos lesz az új aktív játékos.

EGY FORDULÓ VÉGE

Ha minden játékos volt már aktív játékos a fordulóban, a fordulónak vége. Ha ez az utolsó forduló volt*, akkor a játék véget ér. Máskülönből lépjetek előre a fordulójelölővel egyet, és kezdődhet az új forduló!

**Kettő és négy játékos esetén a kilencedik forduló, háromnál a tizedik.*

A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

Az utolsó forduló végével a játék azonnal véget ér, és elkezdődik a pontozás.

Minden játékos összeadja a hőstettkártyáit és a hőse készletéről, beleértve a jelzőket. A legtöbb -ot elérő játékos a győztes, és elfoglalhatja a helyét az istenek között. Döntetlen esetén a döntetlenre álló játékosok osztoznak a győzelemben.

PÉLDA EGY AKTÍV JÁTÉKOS TELJES KÖRÉRE

1) Minden játékos isteni áldást kap. Marci – az aktív játékos – dob -at és -ot, majd azonnal megkapja ezeket a nyersanyagokat a készletébe.



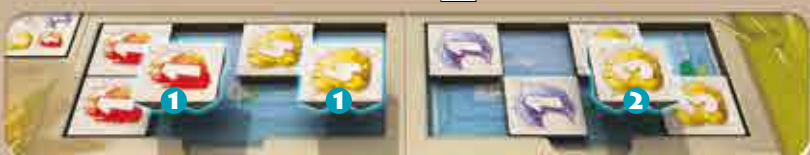
2) Marcinak három hatással rendelkező kártyája van. Úgy dönt, ebben a sorrendben használja őket:

- „Ezüst üdő” kártya: szerez egy kisebb áldást és kap 1 -at.
- Az első „Az Őrző baglya” kártya: úgy dönt, kap 1 -ot a készletébe.
- A második „Az Őrző baglya” kártya: úgy dönt, kap 1 -ot a készletébe.



3) Marcinál 9 van, és úgy dönt, áldozatot mutat be az isteneknek:

- Elkölti 3 -at, hogy elvegyen egy kockaoldalt, és még 3 -at, hogy elvegyen egy kockaoldalt.
- Mivel nem tud ezekből az oldalakból többet szerezni ennek az áldozatnak a során, elkölti 2 -at, hogy elvegyen egy oldalt. (Összesen 8 -at költött.)



4) Marci úgy határoz, hogy az egyik újonnan szerzett oldalt az első kockájára, a másik kettőt a második kockájára teszi fel.

- Először levesz egy oldalt az első kockájáról, és kicseréli a oldalra.
- Aztán visszateszi kockát a készletébe úgy, hogy az a oldalát mutatja.
- Majd végrehajtja ugyanezt a második kockájával, először kicserélve az egyik oldalt az oldalra, majd kicserélve a oldalt a oldalra.
- Úgy helyezi vissza a készletébe a kockáját, hogy az a oldalát mutassa.
- 7) Marci az eltávolított oldalakat maga elé helyezi.**



4) Marci elkölti 2 -ot, hogy végrehajtsa egy második akciót.

Marcinál van 5, és szeretne szerezni egy „Révész” kártyát, amelynek a költsége 4. A szigethez tartozó kapu, amin ezt megteheti, már foglalt egy másik játékos, András figurájával, aki az előző körben megvette „A láthatatlanság sisakját”.

- 1) Marci elkölti 4 -ot, és áthelyezi bábuját ahhoz a szigethez tartozó kapura, ahol a „Révész” hőstettkártya van.**
- 2) András hőstét elűzték. András visszahelyezi a figuráját a kezdő kapujába, amiért azonnal kap egy isteni áldást (vagyis András dob a kockáit, és végrehajtja azok hatását).**
- 3) Marci ezt követően elveszi a legfelső „Révész” hőstettkártyát.**
- 4) Ennek a kártyának nincs azonnali sem állandó hatása / így tehát azonnal megfordítja, és képpel lefelé fordítva maga elé helyezi, a megfelelő pakliba.**

Marci végrehajtotta a köre összes lépését, ezzel a köre véget ért.



KIEGÉSZÍTŐ INFORMÁCIÓK

– A játék során a játékosok bármikor megnézhetik a kockáikat, de mindig az eredeti pozícióban kell visszahelyezniük azokat a hősök készletébe.

– A kovácsolás az egyetlen mód arra, hogy változtassunk egy kockán. A játékosok nem rendezhetik újra az oldalakat, és nem tehetik vissza a már előzőleg eltávolított oldalakat a kockákra.

– A hősbábu addig azon a helyen marad, ahol áll, amíg önként el nem lép egy másik kapuhoz vagy el nem úzik.

– Egy játékos végrehajthat bármilyen hőstettet, beleértve azokat is, amiket már végrehajtott (akár ugyanabban a körben).

– Ha egy játékos készlete eléri a maximumot valamelyik sávon (, vagy), minden ezután kapott ilyen nyersanyag elvesz.

– Ha elérted a 100 -ot, vegyél el egy jelzőt, helyezd vissza a jelzőt a győzelmi pont-sáv „0” mezőjére, és kezd a számolást újra 0-tól.

MAGYAR KIADÁS

Fordító: Dervadelin Zoltán
Ellenőrizte: Molnár László (Lacxox)