



DUNGEON

ROLL

DUNGEON DELVER'S GUIDE

Dungeon Roll

Kalandozás Egy Veszélyekkel Teli Kazamatában
Dobókockákkal
1-4 játékos számára

Tervező

Chris Darden

Művészeti Vezető

és Grafikus Tervező

Rob Lundy

A Hősök Illusztrációit Készítette

Ryan Johnson

A Hősök Háttérének Illusztrációit Készítette

Eric J Carter

A Doboz Illusztrációja

Rob Lundy

Fejlesztés

Michael Mindes

Seth Jaffee

Játéktesztelők

Russel Knox,

Kristin Darden, Michael Silbey

Matt Dimmic, Aaron Belmer,

és a St. LouisBoard Game

Designers Meetup group

Shane Sauby, Erin Mindes

Gyártás

Grand Prix International

Copyright 2013

Tasty Minstrel Games, L.L.C.

www.playTMG.com

Fordította

fki (fki@freemail.hu) v.1.0

Íme, itt terül el előtted a Kazamata! Vakmerő társaiddal és néhány hasznos kis trükkel az tarsolyodban, vajon mennyit kockáztatsz, hogy elnyerd a dicsőséget és a hírnevet?

Játékelemek

7 Csapatkocka

7 Fekete Kazamatakocka

1 10-oldalú Szintkocka

36 Kincsjelző

24 Tapasztalatjelző

8 Hőskártya

4 Játékos Segédlet Kártya

1 Szabálykönyv

1 Hősök Könyve



Előkészületek

- 1) Vegyél ki mindent a Kincses ládából, kivéve a Kincsjelzőket, amelyek a játékosok előtt rejtve, a dobozban maradnak.
- 2) Véletlenszerűen oszd ki a Hőskártyákat. Ehelyett azt is megtehetitek, hogy minden játékos választ magának tetszőlegesen egy Hőst. A Hősök a Kezdő oldalával kezdik meg a játékot.
- 3) Az a játékos kezd, aki a legutoljára járt a föld alatt.
- 4) A Kalandor balján ülő játékos lesz először a Kazamata Ura.



Csapatalakítás

- 1) A Kalandor dob mind a 7 Csapatkockával, hogy kialakítsa az induló csapatát.
- 2) Ha kimerült, akkor a Kalandor frissíti a Hőskártyáját.
- 3) A Kazamata Ura „1”-re állítja a 10-oldalú Szintkockát.
- 4) A Kazamata Ura dob 1 Kazamatakockával, hogy benépesítse a kazamatát.



Minden alkalommal, amikor egy Kazamatakocka dobásának eredménye Sárkányfej, akkor azt a kockát félre kell tenni a Sárkányfészekbe, és ott is marad mindaddig, amíg a Kalandor le nem győzi a Sárkányt, vagy a Kalandozás véget nem ér. A Sárkányfészekben található kockák nem dobhatók újra a Tekeres képessége által!

Kalandozás a Kazamatában - Egy Játékos Fordulója

Egy játékos fordulója négy fázisból áll:

1) Szörny fázis - Küzdj meg a szörnyekkel!

A Kalandor Csapatársakat (Bajnok, Harcos, Pap, Mágus, Tolvaj) használ, hogy legyőzze a Szörnyeket (Goblinok, Csontvázak, Nyálkák).

Kizárólag aktív Csapatkockák használhatók, a Temetőben lévők sohasem. Használatkor a Csapatkockák mindig először a Temetőbe kerülnek, majd ezután kell végrehajtani a hatásukat. A legyőzött, vagy eldobott Kazamatakockák az elérhető készletbe kerülnek.

Ha a Kalandornak nem sikerül legyőznie az összes szörnyet, akkor el kell menekülnie a Kazamatából! A Kalandozás azonnal véget ér, és a Kalandor nem kap tapasztalati pontokat!

A Szörny fázis során a Kalandor tetszőleges sorrendben végrehajthatja a következő akciókat:

A. Egy Tekercs használata a kockák újradobásához

A Kalandor felhasználhat egy Tekercset, hogy tetszőleges számú Kazamatakockát és Csapatkockát újradobjon.



A Sárkányfejek nem dobhatók újra Tekercs segítségével.



A Csapatkockákat a Temetőbe kell tenned, mielőtt a hatásukat végrehajtanád.

Temető

B. A Hős Képességeinek aktiválása



Minden Hőskártyának egy Kezdő és egy Mester oldala van.

A Kezdő oldal szövegének a háttere fa mintázatú.

A Hős **Képzettsége** bármikor használható.

A **Végső Képesség** a Kalandozás alatt csak egyszer használható. Amikor ez megtörténik, akkor a kártyát le kell fektetni, ezzel jelezve, hogy a képesség már használatra került.

A kártya jobb alsó sarkában található kis szimbólum azt jelzi, hogy a Hős melyik készletből származik.

C. Egy Csapattárs használata egy vagy több Szörny legyőzésére

Egyes Csapattársak sokkal képzetebbek bizonyos fajta szörnyek ellen, mint a többiek. A Csapattársaid hatékony használata kulcsfontosságú.



A **Harcos** legyőz egy Csontvázat, egy Nyálkát, vagy bármennyi **Goblint**.



A **Pap** legyőz egy Goblint, egy Nyálkát, vagy bármennyi Csontvázat.



A **Mágus** legyőz egy Goblint, egy Csontvázat, vagy bármennyi **Nyálkát**.



A **Tolvaj** legyőz egy Goblint, egy Csontvázat, vagy egy Nyálkát.



A **Bajnok** legyőz bármennyi Goblint, bármennyi Csontvázat, vagy bármennyi Nyálkát.



2) Zsákmány fázis

A Kalandor tetszőleges sorrendben végrehajthatja a következő akciókat:

A. Ládák Kinyitása

Egy Bajnok, vagy egy Tolvaj kinyithat *bármennyi* ládát az adott szinten. Minden más Csapatárs *egy* ládát nyithat ki.



Minden egyes kinyitott ládáért a Kalandor húz egy Kincsjelzőt a dobozból.

Abban a kevésbé valószínű esetben, ha nem maradt már Kincsjelző a dobozban, akkor helyette a Kalandor egy Tapasztalatjelzőt kap.



B. Varázsital Felhajtása

Bármelyik Csapatkocka (a Tekercs is) felhasználható arra, ahogy Felhajts *bármennyi* Varázsitalt.

Minden egyes felhajtott Varázsitalért a Kalandor visszakap egy Csapatkockát a Temetőből, amelyet az általa választott oldallal felfelé fordítva az aktív csapatába tehet.



A fel nem használt Ládák és Varázsitalok visszakerülnek az elérhető készletbe, mielőtt elkezdődne a Sárkány fázis.

A Ládák és Varázsitalok nem szörnyek, így nyugodtan dobhatsz velük még akkor is, ha nem használod őket!

3) Sárkány fázis

Ez a nagy csetepaté természetesen felkelti a sárkány figyelmét is!

Ha három, vagy több kocka kerül a Sárkányfészekbe, akkor a megérkezik a Sárkány és a Kalandornak meg kell küzdenie vele! Ha ez a feltétel nem teljesül, akkor a Rendezési fázis következik.

Három különböző típusú Csapattársat használj arra, hogy legyőzd a Sárkányt. Használhatók ilyenkor azok a Kincsek is, amelyek Csapattársként viselkednek. (lásd lejjebb az Ábrát)



Ha a Kalandornak nem sikerül legyőznie az összes szörnyet, akkor el kell menekülnie a Kazamatából! A Kalandozás azonnal véget ér, és a Kalandor nem kap tapasztalati pontokat!

Miután legyőzted a Sárkányt...



A Sárkányfészekben lévő minden Kazamatakocka visszakerül az elérhető készletbe.



A Kalandor húz 1 Kincsjelzőt a dobozból, megszerezve a Sárkány összehordott kincsét.



A Kalandor kap 1 Tapasztalatjelzőt a Sárkány legyőzéséért.

4) Rendezés fázis

Azok a Kazamatakockák, amelyek még mindig a Sárkányfészekben vannak, azok ott is maradnak. Az összes többi Kazamatakockának ekkor már az elérhető készletben kell lennie. A Kalandor választ egyet a következő három lehetőség közül:

A. Visszatérés a Kocsmába: A Kalandor a Szintkocka által mutatott értékkel megegyező számú Tapasztalatjelzőt kap. A Kalandozásnak vége.



B. Legendává Válás: Ha a Szintkocka a 10-en áll, akkor a Kalandor megtisztította a kazamatát és Visszavonul. Begyűjt 10 Tapasztalatjelzőt. A Kalandozása ezzel véget ér.

C. A Dicsőség Keresése: A Kalandor lemerészkedik a kazamata következő szintjére, megtartva a Csapatkockákat későbbi használatra. Ezeket a kockákat nem kell újradobni. A Temetőben lévő Csapatkockák ott maradnak. A Kazamata Ura eggyel nagyobbra forgatja a Szintjelzőt, majd a Szintjelző által mutatott értékkel megegyező számú Kazamatakockával dob, hogy benépesítse a kazamatát szörnyekkel és zsákmánnyal.

Ha a Kazamata Ura bármikor arra kényszerül, hogy több Kazamatakockával dobjon, mint amennyi elérhető (például azért, mert Kazamatakockák vannak a Sárkányfészekben), akkor egyszerűen csak annyival dob, amennyi a rendelkezésre áll.

Vigyázat! Amikor megtörténik a Kazamatakockák dobása az új szinthez, akkor a Kalandornak le kell győznie az összes szörnyet (és feltehetően a Sárkányt is), vagy pedig Menekülnie kell, és nem kap Tapasztalatjelzőket. A Kazamatakockák dobása után már nincs visszalépés!

A Kalandozás Vége

Miután a Kalandor Visszavonult, vagy Elmenekült a kazamatából, tovább kell adnia minden Csapatkockát és Kazamatakockát a bal oldali játékosnak. A Kazamata Ura lesz az új Kalandor, és az ő balján ülő játékos ölti magára a Kazamata Ura szerepét. Az új Kalandor megalakítja a Csapatát, és a Kazamata új Ura benépesíti a kazamatát, ugyanúgy, mint a játék elején (lásd a Csapatalakítás részt).

A Játék Vége

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos teljesített 3 Kalandozást. A fel nem használt Kincsjelzők egyenként 1 Tapasztalatot érnek (kivéve a Teleport a Városba, mert az 2-t ér). További 2 Tapasztalat jár a birtokodban lévő minden pár Sárkány Pikkelyért. A legnagyobb összesített Tapasztalattal rendelkező játékos a győztes! Egyenlőség esetén az a játékos nyeri a játékot, akinek a birtokában kevesebb Kincsjelző van. Ha még ez is egyenlő, akkor ezek a játékosok együtt örvendezhetnek a közös sikernek.

Kincsek

A játék folyamán a játékosok Ládák kinyitásával és Sárkányok legyőzésével gyarapíthatják Kincseiket. Minden egyes Kincsjelző egy egyszeri képességet biztosít a Kalandornak, amelyet bármikor felhasználhat a Kalandozás során.

A felhasznált Kincsjelzők visszakerülnek a dobozba. A fel nem használt Kincsjelzők a játék végén beleszámítanak a Kalandor végső pontszámába.

Megjegyzés: Minden olyan alkalommal, amikor ellentmondás lép fel a szabályokban, akkor a Kincs képessége az erősebb.



Nyakazó Kard (3): Egy Harcos kockaoldalként használható.



Talizmán (3): Egy Pap kockaoldalként használható.



A Hatalom Jogara (3): Egy Mágus kockaoldalként használható.



Tolvajszerszámok (3): Egy Tolvaj kockaoldalként használható.



Tekercs (3): Egy Tekercs kockaoldalként használható.



A Láthatatlanság Gyűrűje (4): Tegyéél vissza minden Kazamatakockát a Sárkányfészekből az aktív Kazamatakockák közé. Ez nem minősül a sárkány Legyőzésének - nem kapsz Tapasztalatjelzőt és nem húzhatsz Kincset.



Sárkány Pikkely (6): A játék végén minden pár Sárkány Pikkelyért további 2 Tapasztalatjelzőt kapsz.



Varázsital (3): Visszakapsz egy Csapatkockát (helyezd át a Temetőből az aktív csapatodba), a kocka oldalát te választod meg.



Sárkány Csali (4): Állíts át minden szörnyet Sárkányfejre. Helyezd ezeket a kockákat a Sárkányfészekbe.



Teleport a Városba (4): A Szintkocka értékével megegyező számú Tapasztalatjelzőt kapsz. A Kalandozás véget ér. A fel nem használt Teleport a Városba 2 Tapasztalatot ér a játék végén, a szokásos 1 helyett.

Hősök

A Hősök portréi jelenítik meg a Kalandorokat. Minden Hőskártya a Kezdő oldalával kezdi a játékot, és akkor kell átfordítani a Mester oldalára, amikor a Kalandor összegyűjtötte a Hőskártyán feltüntetett Szintlépéshez szükséges számú Tapasztalatjelzőt.

Minden Hősnek két féle képessége van: Képzettség és Végső Képesség.

A Képzettség minden Kalandozás során bármennyiszer használható, amikor a Kalandor azt jónak látja.

A Végső Képesség használatakor a Hőskártyát az oldalára kell forgatni, jelezve ezzel, hogy a Végső Képesség kimerült. Minden egyes Kalandozás elején a Hőskártyát ismét álló helyzetbe kell fordítani, frissítve ezzel a Végső Képességet. Mindez azt jelenti, hogy egy játékos játékonként legfeljebb háromszor használhatja a Végső Képességet.

Megjegyzés: Minden olyan alkalommal, amikor ellentmondás lép fel a szabályokban, akkor a Hős képessége az erősebb.

Szóló szabályok

Játssz le három kört a szokásos szabályok szerint (a Kazamatakockákkal neked kell dobnod) és érj el minél nagyobb pontszámot.

Elért pontszám:

0-15 pont - Sárkányeledel

16-23 pont - A Falu Hőse

24-29 pont - Harcedzett Felfedező

30-34 pont - Bajnok

35+ pont - Korok Hőse

Teljesítmények:

Sárkányölő - Győzz le két Sárkányt egy Kalandozás alatt.

Sárkány Mester - Győzz le három Sárkányt egy Kalandozás alatt.

Nincs Lehetetlen! - Dobj egyszerre mind a hét Kazamataköccével és maradj életben, hogy elmesélhesd a kalandodat.

Az Utolsó Emberig - Egy, vagy kevesebb Csapatköccével lépj be egy szintre, és győzd le a Sárkányt azon a szinten.

Hasonmások - Legyen egy 5, vagy több Bajnokból álló csapatod (A Viking/Élőhalott Viking, valamint a Lovag/Sárkánypusztító nem számít bele!)

Egy Nagyobb Zsákra Lenne Szükségem! - A játék végén legyen 15 pontod Kincsjelzőkből.

Kazamaták Mestere - Fejezz be úgy egy Kalandozást, hogy a Szintjelző kocka 10-et mutasson.

Természetes 20 - Szerezz 20+ pontot úgy, hogy nem használtál képességet a Hőskártyádról.

Kritikus Találat - Tisztíts meg úgy egy teljes Kazamata Szintet, hogy nem használj Csapatársat, Paladin Végső Képességet, illetve Harcmágus Végső Képességet.

Céh Vezér - Minden Hőssel játssz legalább egy játékot.

Varázsörvény - Szerezz 20+ pontot úgy, hogy nem használtál fel Kincsjelzőt.

Sárkány Csali - Dobj egyszerre 3 Sárkányfejet.

DIAMOND SUPPORT



Acksiom
Andrew
Brian "Condar" Hickey
Chris Farmer
Dylan Drake Baldwin
Emilio T. Jasso

Ethan Beise
Guy Hendricks
Jason G. Rak
Jason Sperber
Jerry Holkins

Lawrence Abbandando
Lord Hvard Kvernberg
Mathew Sforcina
O'Dell Engineering Ltd.
Sergei Koptev
Wayfarer

PLATINUM SUPPORT



A Fleming
Crystal Skelton
Gavtron
Geir Helge Krey
James Hubsel Jr.

Jay Moore
Kevin A Shaw
Lex Hobby Store
NarcoSleepy

Paul Roy McFarren
Rich
Scott E Sanders
TheseusGaming.com
Wes Uber

GOLD SUPPORT

Aaron Dykstra
Aaron Lombard
Adam Rochford
Åge Østbø, Norway
Alex Trautman

Gianpaolo Ceruti
Greg "Thrasher" Panzo
Ian McShane
Ivan Karpan
Jack Hepburn Raine
Jay Brennan

Mikael Ranbro
Mike Pokorny
Moranion
Nathan
Nick Crohn

Amber Feldman
Andrew Kitchingman
Anthony Rivera
Arryn Pidwell
Art Valdez
Billy Salazar
Brian Adam & Kai Laurent Ellis
Brian Salisbury
Bruno
Captain Insaneo
Chris Brind
Chris Marshall
Chris Stone
Christiaan "Rustweaver" Jones
Christopher M. Anderson
Christophor Rick
D Michael Rose
Dan "LordLobo" Giralte
Daniel "danblu3" Matthews
Daniel Müller
Daryl Markey
Denis Vermeyen
Douglas Reid
Etienne "Tinal" Aubourg
Federico Maria Ceruti
Garrett White
Geordie (Brenten) Calhoun
George "Sam" Charette

Jay Little
Jeff Flieg
Jeff "Rykko" Smith
Jeffrey Bielawski
Jen Williams
Jere Hekkurainen
Joan Arnedo Moreno
John
Jon Schmalenberger
Jonathan Farquharson
Joseph Cacioppo
Joshua So
Jozua Nathanil Borghys
Juan Luis Hernando Nez
Juno Oliver Pratt
kelvin marn
Kurt Zdanio
Lari Kukkonen
Lars Haendler
Lars Hoffmann
Lou Manglass
Luis Figueira
Mark Glenn Jespersen
Matt Toon
Matti Lenkkeri
Mattias Viklund
Michael Moore
Michael P. Owen

Patrick Burke
Patrick Dugan
Paul Hedges
Paul Hildreth
Paul Letourneau
Pedro Martínez Téllez
Petter Gjerp
Per Kristian Brastad
Pirata Poldo
a.k.a. Gianluca Ceruti
Psigh Dimitrios
Richard Sturges
rivaldi22
Robert Hansford
SantoS
Sara Kurovsky
Scott Alden
Sean Frazier
Shikioneen Shingen
Sondre Øverås
Spyke & Majack
Teo Ciarla
Thor-Kjetil Jakobsen
Todd Rafferty
William "Bob" Gardner
William Kelly
Yen-Yit Soo
.Zannah.

A Kalandor Fordulója

(az egy fázison belüli akciók sorrendje tetszőleges)

1. Szörny Fázis

- Tekercsek használata bármennyi Kazamatakocka és Csapatkocka újradobásához
- A Hős Képességeinek aktiválása
- Csapattársak használata a Szörnyek Legyőzéséhez

2. Zsákmány Fázis

- Csapattársak használata Ládák kinyitásához és Ládánként egy Kincs kihúzása
- Egyetlen bármilyen Csapatkocka felhasználása arra, hogy felhajtsd az összes Varázsitalt és visszakapj Varázsitalonként 1 Csapatkockát (magad választva meg az oldalát)

3. Sárkány Fázis (ha 3+ Sárkányfej van a Sárkányfészekben)

Egy Sárkány legyőzéséhez három eltérő típusú Csapattárs szükséges.
Egy Sárkány legyőzéséért kapsz 1 Kincset és 1 Tapasztalatot.

4. Rendezés Fázis

- Visszavonulás a Kocsmába és a Csapatkockák továbbadása
- Kötelező Visszavonulás, ha a Szintjelző kocka a 10-en áll
- A Dicsőség utáni kutatás a Kazamata következő Szintjén