

ÜDVÖZLET A
Mélyben



JÁTÉKSZABÁLY



reflexshop

ÁTTEKINTÉS

Minden körben a játékosok licitje alapján dől el, hogy kinek kell egy magányos kalandort a Tárnába küldenie bizonyos felszerelésekkel. A játékosok a körükben további Szörnyeket rendelhetnek a Tárnába, vagy eltávolíthatnak elemeket a hős rendelkezésére álló felszerelésekből, illetve el is állhatnak a licittől. A licitálásban utolsónak bent maradó játékosnak kell a kalandort a Tárnába küldenie, hogy megküzdjön az odaküldött Szörnyekkel a megmaradt felszerelések segítségével.



A JÁTÉK CÉLJA

Aki sikeresen kitakarít két Tárnat, megnyeri a játékot, ha azonban két Tárnában is elbukja a küldetést, kiesik a játékból. Így az is nyertesnek számít, aki utolsóként marad a játékban.

TARTALOM

A doboz az összes, a játékhoz szükséges kelléket tartalmazza:

- 13 Szörnykártya,
- 4 játékos-segédlet,
- 4 Kalandor lapka,
- 24 Felszerelés lapka,
- 8 Sikerkártya,
- ez a szabályfüzet.





SZÖRNYKÁRTYA

- 1 A Szörny ereje
- 2 A felszerelés, amivel legyőzhető



KALANDOR

- 1 Név
- 2 Életpont (ÉP)



FELSZERELÉS

- 1 Név
- 2 Hatás



JÁTEKOS-SEGÉDLET

Fehér oldal / vörös oldal (1 sikertelen küldetés)



SIKEREKÁRTYA

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Válasszatok, vagy véletlenszerűen húzzatok egy Kalandort (minden játékos egyetlen Kalandoron osztozik), és tegyétek az asztal közepére! Az első játékot érdemes a Harcossal kezdeni.
2. Terítsétek ki a választott Kalandorhoz tartozó Felszerelés lapkákat! Például a Harcoshoz a Lemezpáncél, a Lovagi Pajzs, a Metsző Penge, a Sárkánydárda, a Szent Grál és a Fáklya tartozik.

Példa az elrendezésre 2 játékos esetén:



- 1 Egyes játékos
- 2 Szörnypakli
- 3 Kalandor
- 4 a Kalandor felszerelése

3. Keverjétek össze a Szörnykártyákat, és lefordítva tegyétek a paklit az asztalra!
4. Minden játékosnak adjatok egy segédletet, amit a fehér oldalával felfelé maga elé helyez!
5. Jelöljétek ki egy helyet a Tárna paklinak: ide kell majd pakolni a Szörnykártyákat.
6. Tegyetek ki 5 Sikerkártyát a közelbe – ezeknek majd később lesz szerepük! A maradék 3 lapot hagyjátok a dobozban!

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost!

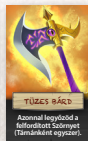
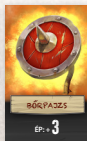
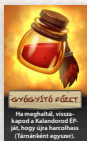
5



6



7



5

Tárna

6

Sikerkártyák

7

Kettes játékos

71 A JÁTÉK MENETE

A játék több körből áll, amelyekben a játékosok licitje dönti el, hogy ki küldi a Kalandort a Tárnába. Ez a játékos mindennél közelebb juthat a győzelemhez vagy a vereséghez – a küldetés kimenetelétől függően.

EGY KÖR MENETE

Minden kör két fázisból áll:

- Licit fázis
- Tárna fázis

LICIT FÁZIS

Ebben a szakaszban a kör az óramutató járása szerint halad. A körödben a következő lehetőségek közül választhatsz:

- Húzol egy kártyát a Szörnypakliból.
- Passzolsz, és ebben a körben már nem veszel részt. A következő körig már nincs dolgod.

Megjegyzés: Ha a Szörnypakli elfogyott, muszáj passzolnod, amikor rád kerül a sor.

HÚZÁS

Ha a húzást választod, húzz egy lapot a Szörnypakli tetejéről! Nézd meg a lapot, de a többi

játékosnak ne mutasd meg! Ezután a következők közül választhatsz:

1. **A Szörnyet a Tárnába helyezed.** Ebben az esetben lefordítva tedd a Tárnának fenntartott helyre! Ezen a helyen gyűlnek azok a Szörnykártyák, amelyekkel majd meg kell küzdenie a Kalandornak. **Megjegyzés:** A Szörnykártyákat bármikor megszámozhatsz, de nem nézheted meg.
2. **A Szörnykártyát lefordítva leteszed magad elé.** Ebben az esetben fel kell áldoznod egyet a Kalandor felszerelése közül: válassz egyet a kiterített Felszerelés lapkák közül, és tedd át a Szörnykártyára! Ezek a lapok a kör végéig eldobottnak számítanak.

Megjegyzés: Ha húzol egy Szörnykártyát, és a Kalandornak már nincs több felszerelése, a Szörnyet a Tárnába kell tenned.

Ha eldöntötted, mit teszel, a köröd véget ér, és az óramutató járása szerinti szomszédod következik.

A LICIT VÉGE

Ha egy kivételével minden játékos passzolt, a licit véget ér. A bennmaradó játékosnak kell a Kalandort a Tárnába küldenie minden maradék felszereléssel együtt. Következik a Tárna fázis.

TÁRNA FÁZIS

Ebben a szakaszban csak az a játékos vesz részt, aki nem passzolt.

Elsőként határozd meg az Életpontodat (ÉP): add össze a Kalandor Életpontjait a megmaradt felszerelés(ek) pontjaival! Ezután egyenként fordítsd fel a Tárnába helyezett lapokat!

- Ha van még olyan felszerelésed, amivel le tudod győzni a Szörnyet, dobd el a Szörnykártyát anélkül, hogy Életpontot veszítenél!

- Más esetben a Szörny erejével egyenlő Életpontot veszítesz. Ezután dobd el a Szörnyet!

Ezt folytasd addig, amíg egyetlen Szörny sem marad a Tárnában!

- Ha a veszített Életpontok **nem haladják meg** azt az összértéket, amivel beléptél a Tárnába, akkor túlélted, megnyerted a kört! Jutalmazd egy Sikerkártya. Ha ez már a második, amit sikerült megszerezned, megnyerted a játékot!
- Ha ugyanannyi vagy több Életpontot veszítettél, mint amennyivel beléptél a Tárnába, akkor nem sikerült a küldetés. Ha a játékos-segédleted fehér oldala van felül, fordítsd meg, hogy a vörös oldalát mutassa! Ha a segédletednek már eleve a vörös oldala volt felül, kiestél! Ha egy kivételével mindenki kiesik, az egyetlen bennmaradó játékos nyeri a játszmát.

Fordítsátok meg az összes eldobott Szörnykártyát!

A kör véget ért. Ha senki nem nyerte meg a játszmát, indítatok új kört!

ÚJ KÖR

Keverjétek össze a Szörnykártyákat, és a paklit lefordítva tegyétek az asztalra! Aki legutóbb járt a Tárnában, az választja a következő Kalandort (Harcos, Barbár, Mágus vagy Zsivány). Tegyétek a Kalandort és a felszereléseit az



asztalra!

Kezdődhet az új kör! Az kezd, aki a legutóbb járt a Tárnában.

Ha ez a játékos kiesett, a tőle balra ülő kezdi a következő kört.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot kétféleképpen lehet megnyerni:

- Két Sikerkártya összegyűjtésével,
- ha az összes többi játékos kiesett a játékból.

A SZÖRNYEK LISTÁJA



KOBOLD

Erő: 1



GÓLEM

Erő: 5



CSONTVÁZ

Erő: 2



LIDÉRC

Erő: 6



ORK

Erő: 3



DÉMON

Erő: 7



VÁMPÍR

Erő: 4



SÁRKÁNY

Erő: 9

MAGYARÁZAT A LAPKÁKHOZ



HATALOM GYŰRŰJE: Ha például egy Csontvázat és egy Koboldot találsz a Tárnában, legyőzöd őket, és az erejüket (2+1) hozzáadod a saját Életpontodhoz.



METSZŐ PENGE / GYILKOS TŐR: Mielőtt felfednéd a Tárnában rejtőző első Szörnyet, válassz egy Szörnytípust! Minden ebbe a típusba tartozó Szörnyet azonnal legyőzöl. Ha például a Csontvázat választod, és kettő is van belőle, mind a kettőt legyőzöd.



TÜZES BÁRD: Egy Szörny felfedése után dönthetsz úgy, hogy megölöd a Tüzes Bárddal. Ezt azelőtt kell eldöntened, hogy a további Szörnykártyákat felfordítanád (Tárna fázisonként egyszer használatos fegyver).



MINDENHÁTÓ ERŐ: Miután kihúztad az összes kártyát a Tárnából, nézd meg, hogy minden Szörny különböző volt-e! Ha igen, akkor is győzelemmel zárul a kaland, ha egyébként vereség lett volna. (Az Átváltoztatás miatt kikerült lap nem számít bele!)



DÉMONI PAKTUM: Ha a Tárnában lévő utolsó Szörny a Démon, azonnal legyőzöd. Az egyezés másikat ekkor már nem érdekes.



ÁTVÁLTOZTATÁS: Ha a Szörnypakli üres, ezt nem használhatod.



GYÓGYÍTÓ FŐZET: Ha 0-ra vagy az alá csökken az Életpont-értéked, a főzettel visszanövelheted addig, ami a Kalandor kártyán látható (tehát a Barbárnak 4-re, a Zsiválynak 3-ra). Ezután tovább folytathatod a szörnyek felfedését.



VARIÁNS

A tervező ajánlata: A licit fázis első körében a kihúzott lapokat kötelező a Tárnába tenni.



MANDOM TÁRNÁI

Ez a játék az eredeti japán *Mandom Tárnái (Dungeon of Mandom)* továbbfejlesztett változata, amely az eredeti Harcoson kívül 3 további Kalandort tartalmaz.

IMPRESSZUM

Masato Uesugi **JÁTÉKA**

ILLUSZTRÁCIÓ: Paul Mafayon



Importálja és forgalmazza:

REFLEXSHOP KFT.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

WWW.REFLEXSHOP.HU

©2017 IELLO USA LLC. IELLO és a logója a IELLO USA LLC védjegyei.

WWW.IELLOGAMES.COM

