

**HIVATALOS
FORDÍTÁS**

DICE FORGE

LÁZADÁS

Üdvözöllek, halandó!

Egy új hely szabadult fel a Pantheonban. Bizonyítottad, hogy méltó vagy erre a megtiszteltetésre. De nem te vagy az egyetlen! Ahogy tudod, mi, istenek, különleges módon választunk szét titeket.

Újra megrendezzük legendás tornánkat. A mennyei szigetek várnak rád! Nem tétlenkedtünk, és új, egyedi próbákat állítottunk számodra.

Tartsd ezt az útmutatót magadnál. Megadja a szükséges tudást a közelgő próbákhoz. Mi, istenek, végül mindent elérünk. Reméljük, te majd szórakoztatni fogsz minket. Kezdődjön a torna!

A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A Dice Forge: Lázadás egy kiegészítő a Dice Forge játékhoz. Itt minden új szabály megtalálható. Egyébként az alapjáték szabályai változatlanul érvényesek.

A kiegészítő két modult is tartalmaz: Az Istennő labirintusa (Istennő modul) és a Titánok lázadása (Titán modul).

Fontos! A két kiegészítő modult nem kombinálhatod.



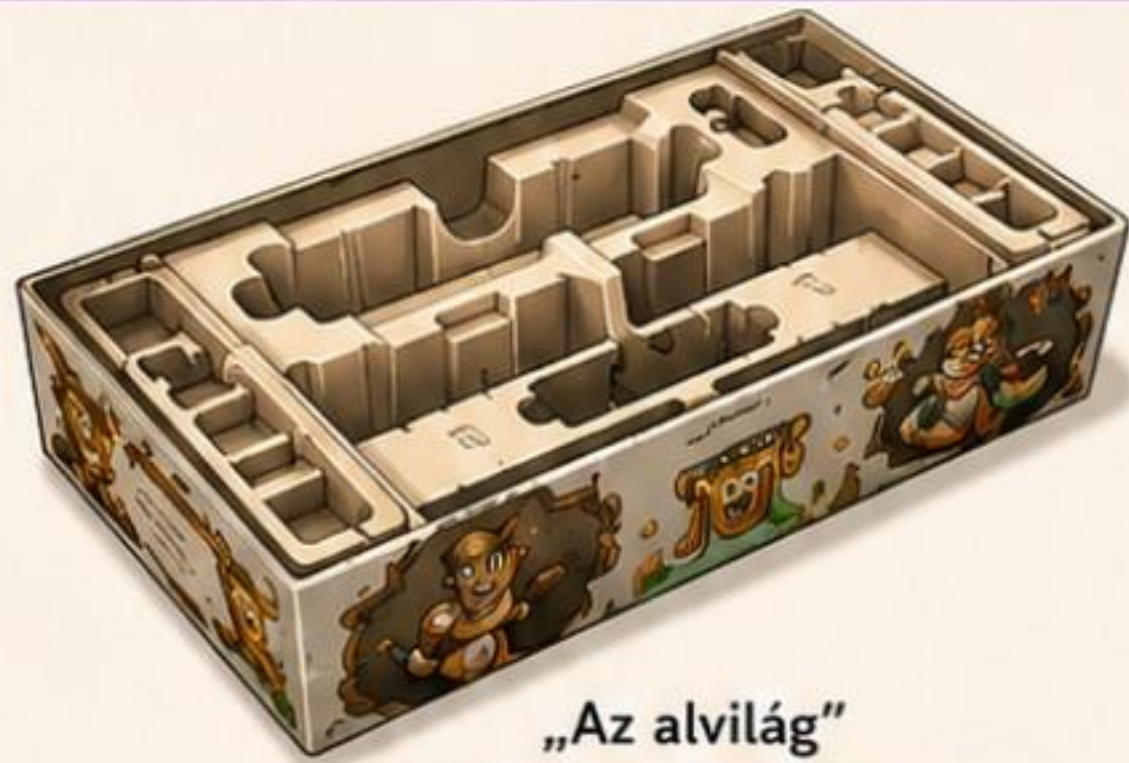
Ha a lehető leghamarabb meg szeretnéd ismerni az új hőskártyákat, játszd mindkét modult egymás után! Használd mindkettőt a megfelelő szimbólumokkal jelölt hőskártyákat (♀ vagy ▼). Így is kihagyhatod ezt az ismertetést, még minden játékban.

1

TARTALOM



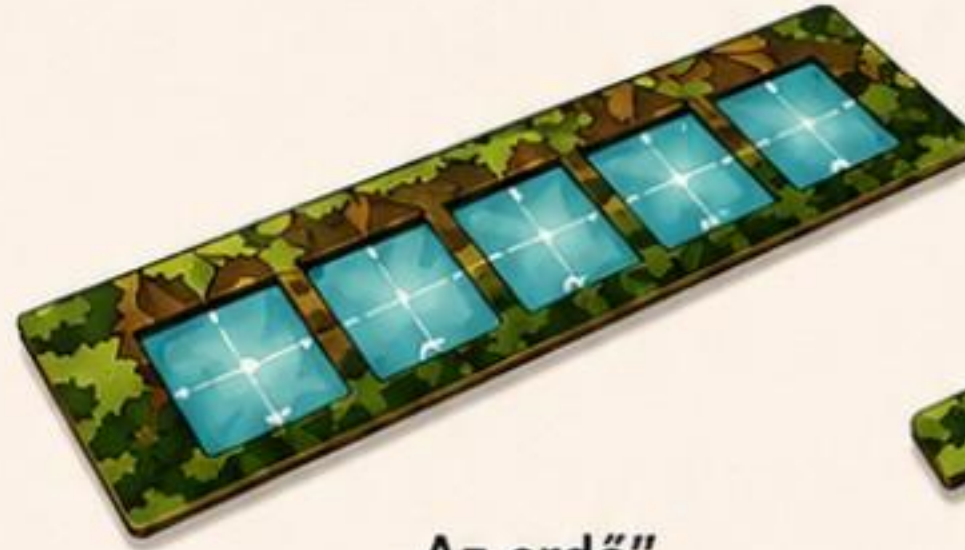
1 Játékszabály



„Az alvilág”
(1 játéktartó doboz és betét)



32 kockaoldal
(20 az erdőhöz,
12 a kezdőkockákhoz)



„Az erdő”
(1 játéktábla)



Az erdő borítója
(gumiszalaggal)



4 ösvény az Ősök
erekszilánkjaihoz



4 golem-jelölő
(1 per hős színe)



4 lojalitásjelölő
(1 per hős színe)

ELŐKÉSZÍTÉS A BETÉTHEZ

Rendezzék el a komponenseket az alapjátékhoz hasonlóan. Minden játék után helyezzék a komponenseket a betétbe az alábbiak szerint:

- 1 Először rendeld el az alapjáték összes anyagát, és tedd a játéktartó doboz úgy, mint korábban.
- 2 Keresd meg az Istennő modult (4 szett) és a Titán modult (6 szett) a hőstetékártyák közül. Válogasd szét az alternatív hőstetékártyaszetteket (20 szettet) a többitől költség és típus szerint. Ezután tedd az összes kártyaszettet a kijelölt helyekre.



- 3 Rendeld az erdő borítóján látható kockaoldalakat az erdőbe. Helyezd az Istennő és a Titán modulokat a kijelölt helyekre.



TARTALOM



1 Játékszabály



„Az alvilág” doboz
(1 játéktartó doboz és betét)



32 dobólapka
(20 az erdőhöz +
12 a kezdőkockákhoz)



„Az erdő”
játéktábla



1 erdőfedőlap
(gumipánttal)



4 ősi jelölősáv
(az ősök szilánkjaihoz)



4 gólem-jelölő
(hős színenként 1)



4 hűség-jelölő
(hős színenként 1)

ELŐKÉSZÍTÉS A BETÉTHEZ

Rendezd el az alkatrészeket hasonlóan az alapjátékhoz. Miután minden játék befejeződött, helyezd az alkatrészeket a betétbe az alábbiak szerint:

- 1 Először rendezd vissza az alapjáték alapanyagait a dobozba az alapjáték doboz betétje szerint.
- 2 Keresd meg a Kiegészítő modul (4 készlet) és a Titán modul (6 készlet) hős képesség (feat) kártyáit. Rendezd a kártyákat típus és költség szerint. Ezután rendezd az alternatív hős képesség kártyákat (20 készlet) hasonlóan az alapjátékhoz költség típus szerint. Végül rendezd a kártyákat a kijelölt helyekre.



- 3 A dobólapkákat, melyek az erdőfedőlapon vannak, helyezd az erdőbe. Az erdőfedőlapot az Istennő és a Titán modulhoz tartozó fedelekre helyezd.



EMLÉKEZTETŐK AZ ALAPJÁTÉK FOGALMAIRÓL



Aktív játékos: Az a játékos, akinek éppen a köre van. Az aktív játékos számára használható az új jelölőt emlékeztetőként.



Időzítési konfliktus: Ha a szimultán hatások végrehajtásának sorrendje fontos, az aktív játékosával kezdve az óramutató járásával megegyező irányban kell végrehajtani őket.



Isteni áldás: Dobj mindkét dobókockáddal, és tedd az eredményül kapott dobókocka-oldalakkal felfelé a táblára. Ezután hajtsd végre a megfelelő hatásokat tetszőleges sorrendben.



Kisebbségi áldás: Dobj az egyik dobókockáddal, és tedd az eredményül kapott dobókocka-oddallal felfelé a táblára. Ezután hajtsd végre a megfelelő hatásokat tetszőleges sorrendben.



Dobókocka kovácsolása: Válassz ki egy dobókockádat, és távolítsd el róla egy tetszőleges oldalt, amit ki szeretnél cserélni. Nyomd rá az új dobókocka-oldalt az üres helyre, és tedd a levett oldalt a táblád mellé. Ezután tedd vissza a dobókockát a táblára az új oldalával felfelé.



Másik hős kiűzése: Ha egy aktív játékos a hős bábiját egy olyan mezőre lépteti, ahol már áll egy másik hős, akkor azt a hőst kiűzi és leveszi a tábláról.

A kiűzött hős tulajdonosa visszateszi a hős bábiját a kezdőmezőjére, és azonnal kap egy isteni áldást (☀️) kompenzációként.

AZ ALTERNATÍV HŐSTETT KÁRTYÁK HATÁSAI

A kiegészítő 20 alternatív hőstett kártyapakliját az alapjátékbeli paklikkal tetszés szerint kombinálhatod. Használhatod őket az **Istennő modulban** vagy a **Titán modulban**. A paklik kiválasztásakor vedd figyelembe a költségeket és a lehelyezési szabályokat (lásd: **Alapjáték**).

A HOLD KÁRTYÁK

1

AZ IKREK

2



Passzív hatás: Válahányszor isteni áldást vagy kisebb áldást kapsz, vagy kijátszol egy égi kockát, de a hatások végrehajtása előtt, alkalmazd a kockád égi kockaként kapott hatásait.

Elköthetsz 3 aranyat, hogy újradobj egy dobókockát vagy egy égi kockát. Ha ezt megteszed, kapsz 1 hold-szilánkot vagy 1 győzelmi pontot.

Megjegyzés: Ha több „Az ikrek” kártyád van, ezekkel egyszerre is újradobhatsz ugyanazt a dobást többször. Minden elköltött 3 aranyért 1 hold-szilánkot vagy 1 győzelmi pontot kapsz. Azonban csak az utolsó eredmény hatását alkalmazd.

1

A FEKETEKOVÁCS JOGARA

2



Azonnali hatás: Fordítsd meg ezt a kártyát, és tedd a játéktáblád mellé. Helyezz egy jogara jelölőt a 0 költségű helyre ezen a kártyán. Ezután minden alkalommal, amikor aranyat kapsz, hozz annyit a készletedbe, mint általában, VAGY tegyél annyit a jogara kártyára (második készleteként). A jogara kártyát aranyfelhasználáskor a szokásos módon használhatod.

Miután a jogara jelölő elérte az 5-ös vagy a 6-os helyet: Bármelyik köröd során újra kezdheted a jelölődöt a 0-ról, és azonnal kapsz 1 hold-szilánkot vagy 1 napszilánkot.

Megjegyzés: A jelölődöt csak a körödben állíthatod vissza. A kártyádon lévő szilánkokat, illetve a készletedben lévő szilánkokkal kombinálva sem teheted vissza a jelölőt.

1 A TÁRS



2 Azonnali hatás
Fordítsd meg ezt a kártyát. Vegyél el egy társjelölőt, és helyezd a kezdőmezőre.

Aktiválási hatás
Mozgasd a társjelölőt egy mezővel előre. Amint eléri az utolsó mezőt, ezt a megerősítő hatást többé nem használhatod.

Aktív játékosként a köröd során bármikor megszerezheted annak a mezőnek az erőforrásait, ahol a jelölő áll. Ezután tedd félre a kártyát és a jelölőt. A játék végéig nem lesz további hatásuk.

3 A SZÉL



6 Azonnali hatás
Minden játékos (téged is beleértve) eldobja a kockáit, majd visszahelyezi őket a táblájára. A hatások nem hajtódnak végre.

Válassz egy erőforrástípust:

 arany
  nap-szilánk
  hold-szilánk
  győzelmi pont
  bármely típus

Megkapod az összes kiválasztott típusú erőforrást, amely a kockákon látható.

Megjegyzés

- Az olyan kockaoldalak, amelyek nem mutatnak erőforrást, nem adnak semmit.
- Az olyan oldalak, amelyek világos háttérűn mutatnak erőforrást, csak az ott nyomtatott erőforrást adják.
- A színes mezőkön lévő erőforrások nem szerezhetők meg „A Szél” hatásával.

2 AZ ÉGI KOCKA



6 Azonnali hatás
Dobj el az Égi Kockát, és hajtsd végre a kidobott oldal hatását. (lásd a 18. oldalon)

4 A KÖD



6 Azonnali hatás
Az a játékos, akinek a legkevesebb aranya van a készletében, elveszít 5 győzelmi pontot. (Csak a hős készletében lévő arany számít.) Te megkapod az elveszített 5 győzelmi pontot.

Tipp

- A kártyának nincs hatása, ha nálad van a legkevesebb arany.
- Ha az érintett játékosnak kevesebb mint 5 győzelmi pontja van, annyi veszít, amennyi épp van. Te ugyanannyit kapsz.
- Döntetlen esetén minden érintett játékos elveszít legfeljebb 5 győzelmi pontot. Te az összes elveszett pontot megkapod.

5 AZ ŐS



6 Azonnali hatás
Kiválaszthatod a szentély legolcsóbb olyan kockaoldalát, amely a megadott szimbólumot mutatja, és ingyen kockaoldádot. Ezután kapsz egy Kisebb áldást arra a kockára, amelyet éppen kovácsoltál.

Megjegyzés
Ha nincs ilyen szimbólumot mutató kockaoldal a szentélyben, nem kovácsolhatsz kockaoldalt. A Kisebb áldást ettől függetlenül megkapod bármelyik kockádra.



6 A JOBB KÉZ



6 Azonnali hatás
Válts át tetszőleges mennyiségű aranyat a készletedből (és a további készletekből is, ha vannak) győzelmi pontokra. Minden elköltött 1 arany után 1 győzelmi pontot kapsz.

 → = 1 

6 AZ ÖRÖK ÉJSZAKA



10 Azonnali hatás
Minden más játékos elveszít:
 1 holdszilánkot
  És 1 napszilánkot a készletéből.
 Te megkapod az összes elvesztett szilánkot.

Más játékosok	Te
 	
   	 

Megjegyzés
Ha egy játékosnak nincs hold- vagy napszilánkj, nem veszíthet belőle, így te sem kapod meg azt.

A NAP KÁRTYÁI

1

A FA



2



Aktiválási hatás:

Kapj 3 aranyat és 1 győzelmi pontot. Ha ezután legalább 8 aranyad van a készletedben a játékos táblán (nem számítanak a további készletek), akkor helyette 2 dicsőségpontot kapsz (és nem kapsz aranyt).

1

AZ ERDEI NIMFA



2



Azonnali hatás:

Kapj 4 aranyat.



Ezután azonnal kovácsolhatsz 1 kockaoldalt a Szentélyből a normál aranyköltségért.



1

A KERESKEDŐ



2



Aktiválási hatás:

Fejlessz egy kockaoldalt vagy szerezz 2 dicsőségpontot.

Ha fejlesztesz egy kockaoldalt, akkor azt ingyen lecserélheted egy eggyel magasabb szintű oldalra a Szentélyből.

Megjegyzés

- Ha a fejlesztett oldal nem a Szentélyből származik, 0. szintűnek számít.
- Ha a következő szint üres, vegyél a következő elérhető szintről.

KOCKAOLDAL SZINTEK



1. szintű oldal → 2. szintű oldal → 3. szintű oldal → 4. szintű oldal → 5. szintű oldal → 6. szintű oldal → 7. szintű oldal (nem fejleszthető tovább)

Speciális szabály

Ha több „A kereskedő” kártyád van, többször is fejleszthetsz. Ilyenkor csak egyetlen oldalt fejlesztesz, de annyi szintet lépsz előre, ahány „A kereskedő” kártyát használ.

3

A FÉNY



6



Aktiválási hatás:

Elkölthetsz 3 aranyat, hogy bármely játékos tábla egyik látható kockaoldalának hatását használd – akár a sajátodat is.

4

AZ ARANYMŰVES



4



Azonnali hatás:

Kapj 2 győzelmi pontot minden különböző hőstettkártyáért, amelyet eddig megvásároltál (ezt a kártyát is beleértve).



= 2 pont / kártya

különböző kártyák példája

5 **A MINDENTLÁTÓ**

8

Azonnali hatás: Kapsz 2 győzelmi pontot minden olyan kockaoldalad után, amelyen a  zöld levél szimbólum látható.

5 **A MÉLYSÉG SZIGONYA**

12

Azonnali hatás: Költsd el az összes aranyat a játéktáblád készletéből (más készletekből nem), majd kovácsolj ingyen egy tetszőleges kockaoldalt a templomból (Szentély vagy Kert).

Megjegyzés:

- A hőstettkártyák hatásaival megszerezhető kockaoldalak nem választhatók.
- Akkor is használhatod ezt a kártyát, ha nincs aranyad a készletedben.

6 **AZ ÖRÖK LÁNG**

10

Azonnali hatás: Azonnal végrehajtasz egy teljes új kört aktív játékosként. Ennek a körnek az első lépésében csak egy isteni áldást kapsz. Ezután folytasd az előző körödet.

6 **A BAL KÉZ**

8

Azonnali hatás: Minden játékos (te is), aki egy szigeten áll, kiesik onnan. Minden kiesett játékos kap egy isteni áldást, de te megkapod az összes jutalmat. Hajtsd végre az éppen kidobott kockapárok hatását az óramutató járásával megegyező sorrendben, a saját kockáiddal kezdve.

Megjegyzés:

- Ha rendelkezel a „Nagy Medve” kártyával, annak automatikus hatása aktiválódik, ha legalább egy másik játékos kiesik. Ha azonban csak a saját hőződ esik ki „A Bal Kéz” miatt, akkor a „Nagy Medve” nem aktiválódik.
- A hatás minden „Nagy Medve” kártyánál csak egyszer aktiválódik, függetlenül a kiesett játékosok számától.

KEVERT KÁRTYÁK

3 **AZ ELSŐ TITÁN**

10

Azonnali hatás: Vegyél el egy elérhető hőstettkártyát, amelynek költsége 1 holdszilánk vagy 1 napszilánk, anélkül hogy mozgatnád a hőződöt. Azonnal hajtsd végre a kiválasztott kártya hatását.

Megjegyzés:

- Ha nincs elérhető megfelelő költségű kártya, „Az Első Titán” hatása nem történik meg.
- A Titán modulban a lázadás zóna hatása akkor is aktiválódhat a hőstettkártya megszerzésekor, ha a játékos a zónában áll és a feltételek teljesülnek.

3 **AZ ISTENNŐ**

8

Azonnali hatás: Fordítsd mindkét kockádat a választott oldalra, majd szerezz egy isteni áldást a kiválasztott oldalak használatával.



AZ ISTENNŐ LABIRINTUSA

Halandó... figyelmesen olvasd el ezt a levelet. De ügyelj arra, hogy a többi istenek soha ne szerezzenek meg. Úgy tűnik, hogy a többi isten figyelmen kívül hagyott engem, amikor a hőstornákat létrehozták. Ennek az új kiadásnak a hőstornájában én, Héra, leszek a felelős.

A labirintusomban több kincs vár rád, mint amennyit a többi isten valaha is elképzelt. És most, halandó, megnyitom előtted a kaput. A jutalmak rád várnak.

Légy bátor. Hívd segítségül egy aranyölemet társként.

Vezesd át a labirintusomon hozzám,
és dicsőség hull majd rád!

AZ ISTENNŐ MODUL - ELŐKÉSZÍTÉS

- 1** Készítsd elő az alapjáték alapját, a szentélyt és a szigettáblákat az alapjáték leírása szerint.
- 2** Helyezd a kiegészítő dobozt („az alvilág”) az alap és a szigettábla közé.



3 kincs jelölő



3 Helyezd az Istennő modul négy kártyapakliját a sziget játéktábla kijelölt helyeire (a lapok száma játékoszámtól függ, ugyanúgy, mint az alapjátékban). Minden paklit a játéktáblán nyomtatott költségnek megfelelő helyre kell tenni.


4 Töltsd fel az üres szigethelyeket a választásod szerinti megfelelő kártyapaklikkal. Minden paklit a szokásos módon, az azonos költségű helyre kell rakni.

Ha ez az első játékod ezzel a modullal, és lépésről lépésre szeretnéd megismerni a kiegészítőt, adj hozzá az alapjátékból már ismert paklikat.

Ha az új, alternatív paklikat is ki szeretnéd próbálni, használd az összes olyan paklit, amely ▼ jellel van megjelölve.

5 Minden játékos az alábbi módon készíti elő a két dobókockáját:

A világos kocka:

5x 

1x 



A sötét kocka:

4x 

1x 

1x 

6 Vedd le az erdőt a fedőlapjáról, és helyezd a kijelölt helyre. Tedd a fedőlapot a tábla mellé.

7 Fordítsd a modul játéktáblát az istennő oldalára. Helyezd a gölem jelölőt minden játékos kezdőmezőjére. Tedd az összes kincsjet a barlangba, az értékesebb oldalakkal felfelé.

8 Állítsd elő a játék többi részét az alapjáték szerint.

AZ ISTENNŐ MODUL PAKLIJAI



AZ ISTENNŐ MODUL – JÁTÉKMENET

Az istennő modulban a megfelelő játéktáblát használod.

Ez egy labirintust ábrázol, amelyben a gólem jelölődet mozgatod, hogy mások erőforrásait és jutalmait megtaláld. Válaszd a legjobb utat a nagyszerű jutalmak megszerzéséhez, és haladj végig a labirintuson további dicsőségpontokért!

Az alapjáték szabályai érvényesek, az alábbi változtatásokkal.

A LABIRINTUS MEZŐK HATÁSAI

-  1 holdszilánkot kapsz.
-  1 napszilánkot kapsz.
-  6 aranyat kapsz.
-  3 győzelmi pontot, 1 napszilánkot és 1 holdszilánkot kapsz.
-  3 vagy 5 győzelmi pontot kapsz.
-  Nincs hatás.
-  Minden más játékos (rajtad kívül) 2 győzelmi pontot veszít. Te megkapod az összes így elvesztett győzelmi pontot.
-  Dobd az Isteni Dobókockával annyiszor, ahányszor a hatás jelzi, és minden dobás után végrehajtod a hatását (lásd 18. oldal).
-  **Kincsesládák:** Ha te vagy az első játékos, aki elér egy kincsesládát, vedd el egy kincsjelölőt a választásod szerint, és tedd az alvilág mellé. Azonnal megkapod a választott jelölő jutalmát (a nagyobb értékű oldalon láthatót). Ezután forgasd meg a jelölőt a másik oldalára (az alacsonyabb érték felé), és tedd vissza arra a mezőre, ahol volt. Innentől a kincsjelölő egy normál labirintusmezőnek számít a játék végéig.
-  **Az istennő tere:** 15 győzelmi pontot kapsz. Ezen felül az első játékos, aki ideér, egy extra jutalmat is kap (lásd jobbra).

AZ ISTENNŐ JÁTÉKTÁBLÁJA




A gólem jelölőd mutatja az előrehaladásodat. Különböző kártyák és kockahatásokkal léphetsz előre vagy hátra.

Amikor gólemed eléri az istennő terét (a labirintus utolsó mezőjét), azonnal 15 győzelmi pontot kapsz. Ezután már nem mozgatható többé sem előre, sem hátra.


PÉLDA

Max megveszi „Az Óriás Gólem” hőstettkártyát. Az azonnali hatása úgy érvényesül, hogy 2 mezőt lép előre a gólemmel.



- 1 Először egy mezőt lép, és végrehajtja annak hatását: dobik az Isteni Dobókockával, és  eredményt kap. Max 12 aranyat ad a készletéhez.



- 2 Ezután a következő mezőre lép. A gólem kereszteződéshez ér. Max eldönti, hogy a kincsesládához lép. Mivel ő az első, aki eléri ezt a kincsesládát, egy kincsjelölőt választ és elveszi annak jutalmát: , majd elfordítja a kincsjelölőt, és a saját góleme alá teszi.



KINCSESLÁDA-KIJELÖLŐK



4 vagy 1 holdszilánkot kapsz.



4 vagy 1 napszilánkot kapsz.



10 vagy 2 győzelmi pontot kapsz.

GÓLEM KOCKA OLDALAI

A Holdgólem és a Napgólem olyan kockaoldalakat ad, amelyek előreviszik a gólem jelölődet a labirintusban. A gólemmel soha nem léphetsz hátra, kivéve a „Idő Gólem” oldalát.

HOLDGÓLEM



Azonnali hatás: Válassz egy kockaoldalt, és azonnal dobj rá az egyik kockádra.

NAPGÓLEM



Azonnali hatás: Válassz egy kockaoldalt, és azonnal dobj rá az egyik kockádra.

IDŐ GÓLEM







Azonnali hatás: Lépj a gólem jelölőddel két mezőt hátra, és alkalmazd a kettő hatását egymás után.

ÓRIÁS GÓLEM



Azonnali hatás: Lépj a gólem jelölőddel két mezőt előre, és alkalmazd a kettő hatását egymás után.

BÓNUSZ HATÁS:  +  Ha egy isteni áldás dobásakor mindkét  +  oldalad van, azonnal dobj az Isteni Dobókockával. Végrehajthatod a hatását akár a kockáid hatásai előtt, akár utánuk.

Megjegyzés: Ez akkor is érvényes, ha már elérted az istennő terét, és nem mozgatható többé a gólemet.

AZ LABIRINTUS MEZŐK HATÁSAI



Levehetsz magad elé egy lapkát a szentélyről, és azonnal kifizeted rajta a megadott aranyköltséget.



Ugyanaz, mint a szentélyen, de 2 arany kedvezményt kapsz.



Egy tetszőleges jutalmat kapsz.



Elkölthetsz 6 aranyat, és cserébe 6 győzelmi pontot kapsz.



Elkölthetsz 2 holdszilánkot, és cserébe 8 győzelmi pontot kapsz.



Minden eddigi kovácsolt oldalhoz (+ számuk a játékos táblán) 1 győzelmi pontot kapsz.

KINCSVÁDA JELÖLŐK



Kincsesláda (lásd a példát balra)



4 vagy 1 holdszilánkot kapsz.



4 vagy 1 napszilánkot kapsz.



10 vagy 2 győzelmi pontot kapsz.

AZ ISTENNŐ TERÉ



15 győzelmi pontot kapsz.





Elsőként érkezel?

Helyezd mindkét kockádat a játékos táblára bármelyik oldalával felfelé. Válassz egy isteni áldást a választott oldalodhoz.

A GÓLEM KOCKA OLDALAI

A Holdgólem és a Napgólem olyan kockaoldalakat ad, amelyek előreviszik a gólem jelölődet a labirintusban, és az adott mező hatását is alkalmazhatod. A gólemeiddel soha nem léphetsz hátra.

Bónusz hatás: Ha egy isteni áldás dobásakor mind a , mind a , oldalával felfelé van, azonnal dobhatsz az égi dobókockával. Alkalmazd a hatását akár előtte, akár utána, a dobásod hatásaitól függően.

Megjegyzés: Ez akkor is érvényes, ha már elérted az istennő terét, és a gólem jelölőddel már nem léphetsz többet.

A HOLD KÁRTYÁI

2

A HOLDGÓLEM



Azonnali hatás: Válassz egy kockaoldalt, és azonnal dobd rá az egyik kockádra.

3

AZ ÓRIÁS GÓLEM



Azonnali hatás: Lépj a gólem jelölőddel két mezőt előre, és alkalmazd a kettő hatását egymás után.

A NAP KÁRTYÁI

2

A NAPGÓLEM



Azonnali hatás: Válassz egy kockaoldalt, és azonnal dobd rá az egyik kockádra.

3

AZ IDŐ GÓLEM



Azonnali hatás: Lépj a gólem jelölőddel két mezőt hátra, és alkalmazd a kettő hatását egymás után.

Megjegyzés: Ha keresztelkedésre érsz, amikor hátrafelé mész, választhatsz egy másik útvonalat a következő alkalommal, amikor előre mész.



A TITÁNOK LÁZADÁSA

Szabadság! Végre, mi, Titánok, túl sokáig voltunk árnyékban.

Eljött a bosszú ideje.

Az úgynevezett isteneid bezártak minket, hogy uralják a Panteont.

Csak azt ajánlják neked ma, ami nekik kedvez. Mekkora képmutatás.

Hamarosan visszaszerezzük, ami jogosan a miénk.

Kezdjük ezzel a kis tornával – szórakoztató lesz! Csak egy kis... káosz!

Ha helyet akarsz foglalni a Panteonban, mi segítünk neked.

Ősi energiaforrásunk sokkal hatalmasabb, mint ezek a

szerény nap- és holdszilánkok, és segít neked hihetetlen

tettek végrehajtásában. Ez fel fogja bosszantani ezeket az

úgynevezett isteneket – gyönyörű látvány!

Menj, halandó, és szabadítsd fel a határtalan erőt.

Ne hallgass ezekre az istenekre, akik üres ígéretekkel

etettek. Meg akarjuk mutatni, milyen nagylelkűek lehetnek

igazán a Titánok.

A hűséged a házunk büszkesége.

Hozd meg döntésed bölcsen.

A TITÁN MODUL – ELŐKÉSZÍTÉS

- 1** Készítsétek elő az alapot, a szentélyt és a sziget táblát az alapjáték szabályai szerint.
- 2** Helyezzétek a kiegészítő dobozát – az alvilágot – az alap és a sziget tábla közé.

A JÁTÉKTÁBLA A TITÁN MODULHOZ

- A játékosok hűségjelölője



- Játéktábla a Titán modulhoz



3 Helyezzétek a hat kártyacsomagot a Titán modul kijelölt helyeire, a sziget játéktáblája körül (a csomagok számán kívül a táblán lévő számok jelzik, melyik helyre melyik csomag kerül). Minden kártya a nyomtatott költségének megfelelő helyre kerül a játéktáblán.

4 Töltsétek fel a sziget üres helyeit a választásotoknak megfelelő kártyacsomagokkal. Minden kártyát a szokásos módon kell elhelyezni, figyelembe véve a költségeket.


Ha ez az első játékok a modullal, és lépésről lépésre szeretnétek megismerni a bővítést, használjátok az alapjátékból ismert kártyacsomagokat.

Ha az új alternatív kártyacsomagokat szeretnétek megismerni, használjátok az összes olyan csomagot, amely mellett ▼ szimbólum található.

5 A játékosok az alábbi módon készítik elő a két kockájukat:

Világos kocka:


5x 

1x 



Sötét kocka:

4x 

1x 

1x 

6 Minden játékos kap egy erőforrástáblát az ősi szilánkok számára, és a játéktábla alá helyezi. Ezután mindenki egy erőforrásjelzőt tesz a 0 mezőre.



7 Vegyétek le az erdőfedőt, és tegyétek a kijelölt helyére. A fedél féltett állapotban marad.

8 Fordítsátok a modul játéktábláját a titán oldalára. Minden játékos helyezze el a hűségjelzőjét a kezdőmezőre.

9 Állítsátok össze a játék többi részét az alapjáték szabályainak megfelelően.

Kártyacsomagok a Titán modulhoz

Alternatív kártyacsomagok ▼



A TITÁN MODUL – JÁTÉKMENET

A Titán modulban vagy az istenekhez maradsz hűséges, vagy a Titánok lázadását támogatsz. Megpróbálhatod akár mindkét oldalt is kielégíteni – de vigyázz, nehogy mindent elveszíts.

Különböző kártyahatások és kockahatások segítségével mozgatod a hűségjelződet a Titán táblán: néha az istenek, néha a lázadás irányába.

A Titánok hozzáférést adnak egy egyedi erőforráshoz, amely hírnevet biztosít és könnyebbé teszi a hőstettkártyák megszerzését. Az istenek ezzel szemben növelik az isteni áldásaid jutalmait.

Válaszd meg bölcsen az utadat, mert a játék végén jutalmat vagy büntetést kapsz a hűséged alapján.

Az alapjáték szabályai érvényesek, az alábbi változtatásokkal.

A TITÁN MODUL – JÁTÉKTÁBLA

Minden játékos rendelkezik egy hűségjelzővel, amellyel a Titán táblán mozog. A jelző helyzete mutatja, hogy a játékos az istenekhez hűséges vagy a Titánok lázadását támogatja.

MOZGÁS A TITÁN TÁBLÁN

A Titán tábla két részre oszlik:

- jobb oldalon az istenekhez való hűség,
- bal oldalon a Titánok lázadása található.

A játék során a hűségjelzők oda-vissza mozognak a két oldal között, ahogy a játékosok hűséget és ősi szilánkokat szereznek.

Hűség

A hűség az istenekhez való lojalitásodat jelképezi. Nem számít erőforrásnak, és nem tárolható készletben.

Ha hűséget kapsz, a hűségjelződet jobbra kell mozgatnod annyi mezővel, amennyi hűséget szereztél. 🌟

Ősi szilánkok

Az ősi szilánkok a Titánokhoz való hűségedet jelképezik. Emellett önálló erőforrásnak számítanak, saját készletsávvval (amely ugyanúgy működik, mint a többi erőforrás a hőstett táblán).

Az ősi szilánkok lehetnek 🌀 holdszilánkok 🌞, vagy napszilánkok 🌺.

Ha ősi szilánkokat kapsz (egy vagy többet),

- add hozzá ezt az összeget az ősi szilánkok készletsávodhoz, és
- annival mozgasd a hűségjelződet balra, amennyi ősi szilánkot szereztél (még akkor is, ha a készleted tele van).

Fő út és különleges utak

Ha a játékos a hűségjelzőjével az egyik irányba mozog, általában a fő utat követi. Vannak azonban különleges utak is (kék színnel jelölve) a Titán táblán. Ha egy játékos eléri egy kereszteződésnél a különleges úttal jelölt mezőt, akkor az alábbi szabályok érvényesek:

- Ha a különleges út nyílának iránya megegyezik a hűségjelző mozgásának irányával, akkor kötelező a különleges utat követni.
- Ha a különleges út nyílának iránya nem egyezik meg a hűségjelző mozgásának irányával, akkor a hűségjelző továbbra is a fő utat követi.

PÉLDA



Alex kap egy isteni áldást 🌺 és egy hűséget 🌟. Hozzáad 1 hírnevpontot és 1 aranyat a készletéhez. Ezután a hűségjelzőjét 1 mezővel jobbra mozgatja a Titán táblán, mert 1 hűséget kapott.

PÉLDA



Mivel a jelzője egy olyan mezőn áll, ahonnan különleges út ágazik el, és a mozgásának iránya megegyezik a különleges út nyílának irányával, ezért kötelező a különleges utat követnie.

HATÁSOK A TITÁN TÁBLÁN

A hűségjelölőd helyezete a titán táblán kétféle hatással jár: egy a játék során, és egy a játék végén.

Hatások a játék során

Attól függően, hogy a hűségjelölőd hol található a táblán, különböző automatikus hatások előnyeit élvezheted.

A titán tábla 6 zónára van felosztva. Minden zóna – a kezdőzónát kivéve – rendelkezik egy automatikus hatással, amelyet addig használhatsz, amíg a hűségjelölőd abban a zónában van és teljesíted a szükséges feltételeket.

Az összes zóna leírása ezen és a következő oldalon található kék keretekben.

Hatások a játék végén

A végső pontszámodhoz add hozzá annak a mezőnek a győzelmi pont értékét, ahol a hűségjelölőd áll.

- Ha a jelölőd a jobb oldali területen van (istenek), győzelmi pontokat kapsz.
- Ha a jelölőd a bal oldali területen van (lázas), győzelmi pontokat veszítesz.

ZÓNA – HŰSÉG AZ ISTENEKHEZ

Az istenektől kapott hatások a kockadobásaid eredményétől függenek, amikor isteni vagy kisebb áldást kapsz.



Automatikus hatás:
Minden kockád után, amikor aranyat kapsz isteni vagy kisebb áldás során, szerezz még 1 további aranyat.



Automatikus hatás:
Minden kockád után, amikor aranyat kapsz isteni vagy kisebb áldás során, szerezz még 1 további aranyat és 1 győzelmi pontot.



Automatikus hatás:
Minden kockád után, amikor győzelmi pontokat kapsz isteni vagy kisebb áldás során, szerezz még 1 további győzelmi pontot.

Megjegyzés

- Ha nyersanyagokat alakítasz át győzelmi pontokká egy Őrző vagy Küklopsz kockaoldal használatával, az nem aktiválja ezeket az automatikus hatásokat.
- Az ezen zónahatásokkal szerzett aranyat nem használhatod fel egy Küklopsz kártya hatásának aktiválására.



PÉLDA




Max isteni áldást kap, és a kockái eredménye:
Az első kocka hatását alkalmazza.



Kap 1 győzelmi pontot, , majd hűségjelölőjét egy mezővel jobbra mozgatja.



Nem részesül a második zónahatás előnyéből, mert a hűségjelölője még nincs a megfelelő zónában.



Ezután Max alkalmazza a második kocka hatását: kap 1 aranyat, , 1 győzelmi pontot,  1 napszilánkot és 1 holdszilánkot, .

Ezen felül kap még 1 aranyat , és 2  győzelmi pontot, mivel a jelölője már a jobb szélső zónában van, és teljesíti a megfelelő zónahatások feltételeit.

ZÓNA – A TITÁNOK LÁZADÁSA

Az általad kapott hatások a hőstett kártyáidtól függenek.



Automatikus hatás:

Ha te vagy az első a játékosok közül, aki megvásárol egy hőstett kártya másolatát, szerezz 3 győzelmi pontot.



Automatikus hatás:

Ha megvásárolod egy hőstett kártya első példányát, és valaki másnak már van ebből a kártyából, szerezz 2 győzelmi pontot.



Automatikus hatás:

Ha te vagy az első a játékosok közül, aki megvásárol egy hőstett kártya másolatát, szerezz 5 győzelmi pontot.



Automatikus hatás:

Ha megvásárolod egy hőstett kártya első példányát, és valaki másnak már van ebből a kártyából, szerezz 3 győzelmi pontot.



PÉLDA

Alex isteni áldást kap, és a kockái eredménye: 5 győzelmi pont és 1 ősi szilánk, valamint 2 nap-szilánk. Ezután a hűségjelölőjét egy mezővel balra (a lázadás irányába) mozgatja. Most egy új zónában van, és élvezheti ennek a hatását.



Alex megvásárolja a „Az első titán” című hőstett kártyát. Mivel ő az első játékos, aki megvásárolja ennek a kártyának egy példányát, 5 győzelmi pontot kap.



Ezután az első titán hatásának köszönhetően Alex kiválasztja „A makacs” című kártyát. 3 dicsőségpontot kap, mert ez a kártya az első másolata, de ő nem az első, aki megvásárolta. Azonnal alkalmazza a kártya hatását, és a (fáradtság) ikon egyik arcát átforgatja a kockáján.



Minden alkalommal, amikor áldást kapsz, ellenőrizd az összes zóna hatását, ahol a jelölőd található!

A HOLD KÁRTYÁK

1

AZ EMLÉKEK



Azonnali hatás:

Vedd el a két emlék hűségjelölőt ugyanannak a színnek egy szigetéről, mint a kártya dobozában látható. Válassz minden tokenhez egy oldalt (2 - + 1 + vagy 2 arany + 1 tűz-szilánk), és tedd őket a választott szigetek tetejére.

Automatikus hatás: Amint veszel egy hőstett kártyát egy olyan szigetről, amelyen emlékjelölő van, ami megegyezik a „Az emlékek” kártyád színével, megkapod a jelölő jutalmát, majd eldobod a jelölőt.

Megjegyzés: Egy szigetre akkor is helyezhetsz emlékjelölőt, ha már van rajta egy másik színű jelölő.

2

AZ ORÁKULUM



Aktivációs hatás: Kapsz egy kisebb áldást, ha 1 ős-szilánkot vagy 1 holdszil kapsz az áldás során, lépj egyet az összes játékos hűségjelölőjével balra (a lázadás irányába).

3

A KÁOSZ



Azonnali hatás: Válassz egy elérhető káosz dobókocka oldalt az erődből, vedd el a megfelelő erő medence dobókockáját, és azonnal hajtsd végre.

A NAP KÁRTYÁK

1

A MÁKACS



Azonnali hatás: Válassz egy elérhető „Mákacs” kockaoldalt az erődből (+ vagy) és azonnal hajtsd végre.

2

AZ ŐRZŐ



Aktivációs hatás: Kapsz 1 hűséget vagy 1 ős-szilánkot.

3

A BAJLÓS TÜKÖR



Azonnali hatás: Vedd el annak a színnek a dobókocka oldalát a kártyáról, amelyet az erődben lévő medence jelöl, amelyik játékosé a kártya, és azonnal kényszerítsd rá ezt az oldalt. Ez az oldal nem távolítható el a játék során.

Az oldal leírását lásd a 18. oldalon, a „A kiegészítő dobókocka oldalai” résznél.

Automatikus hatás: Minden alkalommal, amikor egy játékos kockát dob, te vedd le az oldalt, ami megegyezik a te „A bajlós tükör” kártyád színével. Majd használd mindkét játékos dobásának hatásait, mintha te kaptál volna isteni áldást ezekkel a dobásokkal.

AZ ÉGI KOCKA



Kapsz 12 aranyat.

Kapsz 5 győzelmi pontot.

Fejlessz egy kockaoldalt: fordítsd át egy kockád egyik oldalát a másikra. A részleteket a fejlesztésekről a 17. oldalon találod („A kereskedő” kártya).

Fordítsd át egy kockád egyik oldalát a másikra, és hajtsd végre a hatását.



Kapsz 3 diadalpontot, és válassz egyet a többi jutalom közül: 3 aranyat, 1 hold-szilánkot vagy 1 nap-szilánkot.



Másolj le egy hatást egy kockáról, amelyet most dobtál, vagy a saját kockáid egyikéről!

Megjegyzés: ellentétben a „A bajlós tükör” kártya hatásával, az alapjáték kockáiról is másolhatod a hatást.

A KIEGÉSZÍTŐ DOBÓKOCCA OLDALAI

AZ ISTENNŐ MODUL



Lépi előre a Gólemmeddel 1 mezőt a labirintusban, és hajtsd végre a mező hatását.

Bónusz hatás



= Dobj az Égi Kockával

(a 11. oldalon leírtak szerint)

A TITÁN MODUL

EGYSZERŰ KOCCAOLDALAK



Kapj 1 győzelmi pontot és 1 húséget.



Kapj 1 őszilánkot.



Kapj 3 aranyat és 1 őszilánkot.



Kapj 2 aranyat, 1 győzelmi pontot és 1 húséget.

A BALJÓS TÜKÖR



A „baljós tükör” négy színben érhető el, egyet minden hős-tett kártyához, mindegyikhez tartozik egy azonos színű kockaoldallal. A kockaoldal két hatással bír, és mindkettő hatással van a kocka tulajdonosára és a kártya tulajdonosára is.

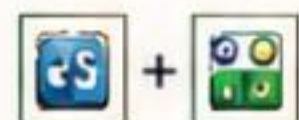
A kockát birtokló játékos hatása: Kapj 1 húséget és 1 őszilánkot.

A kártya birtokló játékos hatása: Kapod a kártya automatikus hatását (lásd a 17. oldalt). Mindkét kocka hatását megkapod, mintha isteni áldásban részesülnél.

Különleges esetek



= megkapni 1 húség vagy 1 őszilánk formájában, a kártya tulajdonosai megkapják a kártya automatikus hatását. Ha ők is ugyanazt a játékost, akkor a hatást kétszer kapja meg.



= A kocka tulajdonosa a választott nyersanyagot megháromszorozza: kap 3 húséget vagy 3 őszilánkot. A kártya tulajdonosa megkapja a kártya automatikus hatását, és megkapja a kártya jutalmát is.

KÁOSZ

Négy különböző káosz kockaoldal létezik. Minden oldal két jutalmat mutat: egy A jutalmat (színes háttéren) és egy B jutalmat (világos háttéren). A kapott jutalom attól függ, a másik kockád milyen színű erőforrást ad.

- A színes háttérű A jutalmat kapod, ha a másik kockád olyan erőforrást ad, amelynek színe megegyezik a kockaoldal színével:

Kék  , Piros  , Sárga  , Zöld  .

- Egyéb esetben a világos háttérű B jutalmat kapod.

Kockaoldalak



A jutalom: Kapj 2 őszilánkot és 3 győzelmi pontot.

B jutalom: Kapj 2 őszilánkot.



A jutalom: Kapj 2 húséget és 3 győzelmi pontot.

B jutalom: Kapj 2 húséget.



A jutalom: Kapj 2 húséget és 3 őszilánkot.

B jutalom: Kapj 2 húséget.



A jutalom: Kapj 2 aranyat és 3 győzelmi pontot.

B jutalom: Kapj 2 aranyat.

AZ ÉGI KOCCA



Kapj 12 aranyat.



Kapj 5 győzelmi pontot.



Fejlessz egy kockaoldalt: fordítsd át egy kockád egyik oldalát a másikra. A részleteket a fejlesztésekről a 17. oldalon találsz („A kereskedő” kártya).



Fordítsd át egy kockád egyik oldalát a másikra, és hajtsd végre a hatását.



Kapj 3 diadalpontot és válassz egyet a többi jutalom közül: 3 aranyt, 1 hold-szilánkot vagy 1 nap-szilánkot.



Másolj le egy hatást egy kockáról, amelyet most dobtál, vagy a saját kockáid egyikéről!

Megjegyzés: ellentétben a „A mélység tükre” kártya hatásával, az alapjáték kockáiról is másolhatod a hatást.

NEM HIVATALOS
MAGYAR
FORDÍTÁS

DICE FORGE REBELLION

Üdvözöllek, halandó!

A Pantheonban új hely szabadult fel. Bebizonyítottad, hogy méltó vagy erre a megtiszteltetésre. De nem te vagy az egyetlen! Ahogy tudod, mi, istenek, különleges módon választunk szét titeket.

Újra megnyitjuk legendás tornánkat. A mennyei szigetek várnak rád! Nem télenkedtünk, és új, egyedi próbákat alkottunk számodra.

Tartsd ezt az útmutatót magadnál. Megadja a szükséges tudást a közelgő próbákhoz. Mi unalmas, végtelen életet élünk. Reméljük, te majd szórakoztatni fogsz minket. Kezdődjön a torna!

A KIEGÉSZÍTŐ ÁTTEKINTÉSE

A Dice Forge: Rebellion egy kiegészítő a Dice Forge játékhoz. Itt minden új szabályt megtalálsz. Egyébként az alapjáték szabályai változatlanul érvényesek.

A kiegészítő két modult is tartalmaz: Az Istennő labirintusa (Istennő modul) és a Titánok lázadása (Titán modul).

Egy modul bizonyos játéktáblarészeket (például hőstett kártya szetteket) tartalmaz, amelyeket együtt kell használni. Mindkét modul új játéklehetőségeket kínál még változatosabb játékokhoz.



ISTENNŐ MODUL

(4 hozzá tartozó kártyaszett)

Egy hatalmas istennő készen áll arra, hogy kihívást intézzon a többi isten felé. Gólemet ad neked, aki végigvezet a labirintusán a csodás kincsekhez. Aki mellé állsz, dicsőség özöne zúdul rá – de légy óvatos, nehogy cserbenhagyja a többi istent...



TITÁN MODUL

(6 hozzá tartozó kártyaszett)

A torna rendjét felkavarja az égbolt régi urainak visszatérése. A Titánok hozzáférést adnak ősi erőforrásaihoz, ha hátat fordítasz az isteneknek. Eljött a lázadás ideje. Melyik oldalt fogod támogatni?

A játék elején dönts el, hogy játszol-e modullal, és ha igen, melyikkel. Válaszd ki a használni kívánt kártyaszetteket, majd végezd el a játék előkészületeit.

Fontos! A két kiegészítő modult nem lehet együtt használni.



Ha a lehető leghamarabb meg szeretnéd ismerni az összes új hőstett kártyát, egyszerűen játszd le egymás után mindkét modult. Minden játékban a kiválasztott modul szimbólumával jelölt szetteket használd (🔥 vagy 🌸), így 15 új kártyaszettet ismerhetsz meg minden játékban.

TARTALOM



1 szabálykönyv



„Az alvilág” doboz
(külső és betét)



1 játéktábla



1 erdőfedél
(gumipánttal)



32 kockaoldal
(20 az erdőhöz +
12 kezdőkockákhoz)



4 Szakadékvágány
(Ősi szilánkokhoz)



4 gólem jelölő
(1 hős színenként)



4 hőség jelölő
(1 hős színenként)



3 kincsjelölő
(kétoldalas)



1 mennyei kocka



4 jogar jelölő
(kétoldalas)



4 társ jelölő
(kétoldalas, 2 színenként)



4 erőforrás jelölő
(1 hős színenként)



8 emlék jelölő



1 aktív játékos
jelölő

A BETÉT ELRENDEZÉSE

Rendezd az alkatrészeket hasonlóan az alapjátékhoz. Minden játék után a következő módon helyezd vissza az alkatrészeket a betétbe:

- 1 Először rendezd vissza az alapjáték alkatrészeit a dobozba, ahogy már eddig is tetted.
- 2 Keresd meg az Istennő modult (4 szett) és a Titán modult (6 szett) a hőstett kártyák között. Ezután az alternatív hőstett kártya szetteket (20 szett) rendezd az alapjátékhoz hasonlóan, költség és típus szerint. Majd helyezd el az összes kártyaszettet a kijelölt helyekre.



- 3 Az erdőfedélen látható kockaoldalakat helyezd az erdőbe. Az Istennő és Titán modulhoz tartozó kockaoldalakat a megfelelő helyükre.

