

# VÁNDOR LELKEK FÖLDJE

Játékszabály

**A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.  
TULAJDONÁT KÉPZI. ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,  
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,  
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.**

# Üdvözlünk Arziumban,

az ősi civilizációk, bizarr lények, megmagyarázhatatlan csodák és izgalmas karakterek földjén. Álomkór söpört végig a vidéken, arra kényszerítve a legkülönbözőbb lényeket, hogy kábult állapotban, rendszertelen menetelésben vándoroljanak hatalmas távokat. A ti feladatotok, hogy felkutassátok és felébresszétek őket álmukból, hogy hozzátok csatlakozva még több elveszett lelket találjatok meg.

Arzium világa számos játék háttéréül szolgál, mint pl. *Above and Below*, *Near and Far*, *Now or Never*, *Islebound* és *City of Iron*.

## JÁTÉKELEMEK



43 táj-/karakterkártya



12 kezdőkártya  
(zászló jelzéssel)



24 ereklyelapka



96 felfedezésjelölő  
(4 különböző színben,  
színenként 24 db)



30 érme (egyes értékben)  
6 érme (ötös értékben)



I előőrskártya



4 játékossegédlet

# ELŐKÉSZÜLETEK

1. Válasszatok egy-egy játékoszint, és vegyétek magatokhoz a saját színű zászlóval megjelölt 3 kezdőkártyákat és a saját színű felfedezésjelölőiteket. A nem használt kezdőkártyákat és felfedezésjelölőket helyezétek vissza a játék dobozába.

2. Keverjétek meg a tájkártyákat a táj oldalukkal felfelé, és alkossatok belőlük egy húzópaklit.

3. Húzzatok a pakli tetejéről 6 tájkártyát, és helyezétek azokat egymás mellé 3x2-es elrendezésben (táj oldallal felfelé). Ez lesz az úgynevezett „térkép”. A kártyákat rendezzétek úgy, hogy az oldalak közvetlenül érintkezzenek. A kártyákon lévő tekercsek helyezkedjenek el a térkép külső oldalán (ahogyan ez az ábrán látható).

4. Üljetek a térkép egy-egy különböző oldalára és sorakoztassátok fel a kezdőkártyáitokat a felétek eső oldal elé.

5. Válasszatok egy kezdőjátékost. Ő vegye magához azt a játékossegédletet, aminek a tetején a „kezdőjátékos” felirat olvasható. A játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad. A többiek is vegyenek magukhoz egy-egy játékossegédletet. Helyezétek az érméket a térkép közelébe. A körsorrend második és harmadik játékosa 1-1, a negyedik pedig 2 érmevel kezd.



**Ereklyék:** Ha az alapjátékkal játszotok, helyezétek vissza a dobozba az ereklyéket. Ha pedig a haladó játékkal játszotok, olvassátok el a 12. oldalon az ereklyék működését.

*Megjegyzés: Az érmék kivételével az összes játékelem korlátozott mennyiségben áll rendelkezésetekre. Ha bármi elfogy a játék során, akkor nem érhető el több abból. Ha az érmék fogynak el, helyettesíthétek valami arra alkalmassal.*



Húzópakli

# JÁTÉKMENET

1. A kezdőjátékkal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerültk sorra.

2. Amikor sorra kerülsz, használd az egyik elérhető (képpel felfelé szereplő) karakteredet, hogy felfedezésjelölőket helyezz a térképre. Ehhez fordítsd meg a kiválasztott karakterkártyát képpel lefelé, majd helyezd a felfedezésjelölőidet a térképre a karakterkártyán látható forma alapján, betartva a kártyán látható irányt is. A formának bele kell férnie a térkép kereteibe, tehát nem lóghat le róla (kivétel: a formák „üres” jelölőinek nem kell a térkép határain belül lenniük). A formát nem forgathatod el, és amennyiben lehetséges, a forma összes jelölőjét le kell helyezned.



*üres jelölő*


Amennyiben egy mezőt **már elfoglalt** egy korábbi körben lehelyezett jelölő (akár ellenfélhez, akár hozzád tartozik), hagyd ki ezt a mezőt, a többi jelölőt azonban le helyezd le.

**FONTOS:** Egy tájkártya egyetlen mezőjén sem lehet egynél több jelölő.

*Megjegyzés: Nem veheted vissza egyik jelölődöt sem a térképről addig, amíg az adott kártya meg nem telik teljesen (lásd a 10. oldalon). Ha nem marad jelölőd, amit lehelyezhetnél, hajtsd végre a köröd a megszokott módon, de ne helyezz le jelölőt.*



*Ez nem megengedett.*

3. Ha érmeszimbólumra  helyezel felfedezésjelölőt, minden érmeszimbólumért vegyél el egy-egy érmét. Az érméidet tartsd a karakterkártyáid mellett. Az érmék száma nyílt információ, azaz nem rejthetitek el egymás elől azokat.

*Mivel ez a mező már foglalt, hagyd ki azt, és csak 2 kék jelölőt helyezz le.*



*Használatakor fordítsd meg ezt a kártyát.*



*Helyezd le ezt a formát abban az irányban, ahogy szerepel előtted (nem forgathatod el).*



*Ez megengedett, ugyanis az  
üres jelölő a térkép szélén  
túlra is kerülhet.*





*Ez nem megengedett.  
A teli jelölős forma nem  
kerülhet a térkép  
szélén túlra.*

## ÉRMEKÉPESSÉG

A körödben, amikor jelölőket helyezel le, 2 érme elköltésével „telivé” tehetsz egy „üres” jelölőt, azaz azt is lehelyezheted a körödben használt karaktereden látható módon. Ezt a képességet a kártyán lévő minden egyes üres jelölő esetén használhatod, feltéve, hogy van elég érméd (és ne feledd, hogy körönként kizárólag egy karakterkártyát használhatsz, továbbá minden mezőn egyetlen jelölő lehet). A körödben megszerzett érmeiket ugyanabban a körben el is költetheted üres jelölők lehelyezésére.



*2 érme elköltésével  
ezzel a karakterrel  
1 további jelölőt  
helyezhetsz le.*



*Ez a játékos  
3 érmét kap,  
ha ide helyezi  
a jelölőt.*

**4.** A köröd végén, ha bármelyik tájkártya mind a hat mezőjét felfedezésjelölő foglalja el, az ott lévő elveszett karaktert megtaláltátok.

Az a játékos szerzi meg a befejezett kártyát, akinek **a legtöbb felfedezésjelölője van rajta.**

Ha a legtöbb felfedezésjelölő tekintetében **döntetlen** áll fenn, az érintett játékosok **érméssel licitálhatnak** a kártya megszerzéséért, az aktív játékossal kezdve (azaz akinek a köre tart), az óramutató járásával megegyező irányban haladva. Minden érintett játékos egyszer licitálhat csak, és legalább egy érmevel többet kell ajánlania a legutóbbi ajánlathoz képest (passzolni is lehet licitálás helyett). Az érintett játékosok közül a legtöbb érmét felajánló játékos szerzi meg a kártyát. Kizárólag annak a játékosnak kell kifizetnie (azaz a készletbe visszatennie) az érméket, aki a legtöbbet licitálta. Senki sem licitálhat többet, mint amennyi érmeje van, és a nulla érme licitálás is érvényes.

*Példa: Adri a harmadik jelölőjét helyezi le egy kártyára, ahol Nórinak is ugyanannyi jelölője van. Adri a licitálás során 0 érmét ajánl fel, Nórinak pedig egyetlen érmeje sincs, így nem tud többet ajánlani Adrinál, ezért Adri nyeri meg a kártyát.*

Amikor megszerzel egy kártyát, helyezd azt a **karakter oldalával felfelé** a többi kártyád mellé úgy, hogy ugyanabba az irányba nézzen az összes kártyád. A befejezett kártyáról lekerülő jelölőket vedd vissza a tulajdonosaik. Az elvett kártya helyére helyezz egy újat a pakli tetejéről (ugyanabba az irányba mutasson, mint a lecserélt kártya).

Ha **egy másik játékos** szerez meg egy kártyát, de legalább egy jelölőd volt azon, kapsz egy érmét. A más által megszerzett kártyákért sohasem kaphatsz egynél több érmét (akkor sem, ha a kártyán 2 vagy 3 jelölőd lenne).

Megjegyzés: Több játékos is kaphat érmét, ha volt jelölőjük a kártyán, de nem ők szereztek meg azt.

*Példa: Adri a harmadik jelölőjét helyezi le egy kártyára, így a kártya mind a hat mezője megtelik. Adrinak van a legtöbb jelölője itt, így ő szerzi meg ezt a kártyát. A három másik játékos mindegyikének van egy-egy jelölője a kártyán, így ők mind egy-egy érmét kapnak.*

**5.** Ha a köröd kezdetén az összes karaktered képpel lefelé szerepel, fordítsd mindegyiket képpel felfelé. Ezt követően a megszokott módon hajtsd végre a köröd.

**KORAI PIHENŐ:** A köröd kezdetén az összes karakteredet képpel felfelé fordíthatod akkor is, ha még maradt képpel felfelé lévő kártyád, ezért azonban fizetned kell. Ennek költsége egy-egy érme minden egyes még képpel felfelé szereplő karakter után. Ha élsz ezzel a lehetőséggel, az összes karakteredet képpel felfelé kell fordítanod (nem dönthetsz úgy, hogy egyet vagy többet képpel lefelé fordítva hagysz).

# A JÁTÉK VÉGE

A játék a végéhez közeledik, amikor valaki megszerzi a tizedik kártyáját (beleszámolva a három kezdőkártyát is). Amikor valamelyikőtöknek tíz kártyája van, fejezzétek még be a fordulót, hogy mindnyájan ugyanannyiszor kerüljetek sorra. Ezt követően számoljátok össze a kártyáitokon lévő pontokat. A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek több érmeje van, további döntetlen esetén pedig osztoznak a győzelemben.

*pontszimbólum*



## HALADÓ JÁTÉK

Keverjétek meg az ereklyelapkákat, alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a térkép közelében, majd fordítsatok meg a pakli tetejéről négy lapkát egy sorba képpel felfelé, ez lesz a kínálat.

A köröd végén megveheted az egyik ereklyelapkát a kínálatból a rajta feltüntetett érmeköltség kifizetésével. Amikor megveszel egy ereklyét, helyezd azt a karakterkártyáid mellé, majd fordíts egy új ereklyét a pakli tetejéről az imént elvett lapka helyére (így mindig négy lapka szerepel a kínálatban). Bármennyi ereklyéd lehet, de körönként csak egyet vásárolhatsz.



Az ereklyék különleges képességeket biztosítanak.

- Egy általad birtokolt ereklye különleges képességének használatához fordítsd az ereklyét képpel lefelé.
- Ezeket a képességeket kizárólag a saját körödben használhatod.
- A körödben bármennyi ereklyédet használhatod.
- Minden alkalommal, amikor az összes karakteredet képpel felfelé fordítod, fordítsd képpel felfelé a lefordított ereklyéidet is (így azokat újra használhatod). Ezt a **korai pihenés** során is tedd meg.
- A korai pihenés során **nem kell** érmét fizetned a képpel felfelé lévő ereklyéid után.

A játék végén a saját ereklyelapkáidon lévő pontokat is hozzá kell adni a végeredményhez.

*Az ereklyék képességeinek leírása a 16. oldalon olvasható.*



# ELŐŐRS VARIÁNS

Helyezzétek az előőrskártyát a térkép mellé. Ha a játék folyamán a saját jelölőiddel teljesen körbekerítesz egy ellenfélhez tartozó jelölőt (mind a 8 mezőt), megkapod az előőrskártyát, ami további 3 pontot ér a számodra a játék végén. Miután valaki megszerezte az előőrskártyát, más már nem szerezheti meg.



# TORONYVARIÁNS

A „mezőnként egy jelölő” korlátozás helyett minden mezőn legfeljebb kettő jelölő lehet (a jelölőket egymás tetejére kell tenni). A kártyát a megszokott módon az a játékos szerzi meg, akinek a legtöbb jelölője van ott a kártya befejezésekor, és a döntetlent is a megszokott módon kell kiértékelni.



**Játéktervező:** Ryan Laukat

**Illusztrátor:** Ryan Laukat

**Játékfejlesztők:** Ryan Laukat, Malorie Laukat,  
Alex Davis, Brenna Asplund, Alf Seegert

Játéktesztelők: Brenna Asplund, Malorie Laukat, Alex  
Davis, Rachel Laukat, Kyle Hammond, Sheryl Laukat,  
Brandon Laukat, Alf Seegert, Natasha Seegert,  
Rose Asplund

Óriási köszönet a Kickstarter-támogatóknak, akik lehetővé  
tették a játék gyártását, továbbá köszönet mindenkinek,  
aki segített ennek a szabályleírásnak a tisztázásában és  
szerkesztésében.

Copyright 2019 Red Raven Games

Amennyiben kérdés merülne fel a  
szabályokkal kapcsolatban, írjatok nekünk  
az [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu) címen!

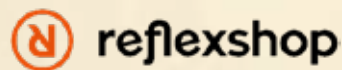
Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

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

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



# AZ EREKLYÉK KÉPESSÉGEI



Amikor ezt a képességet használod, egy üres jelölőt ingyen tehetsz le (2 érme elköltése nélkül). Ez nem teszi lehetővé, hogy karakterkártya használata nélkül tegyél le jelölőt.



Amikor ezt a képességet használod, lecserélheted egy másik játékos jelölőjét a sajátodra (feltéve, hogy az egyik karakteredet használva helyezed le a jelölőt). Ez nem teszi lehetővé, hogy karakterkártya használata nélkül tegyél le jelölőt. Ha olyan mezőn cserélsz le jelölőt, amin egy vagy több érmeszimbólum látható, gyűjtsd be az érméket a szimbólumok után.



Amikor ezt a képességet használod, megfordíthatod az egyik karakterkártyádat (akár képpel felfelé, akár képpel lefelé szerepel). Ezt a képességet akár a köröd elején is használhatod, pl. megfordíthatod az egyetlen képpel felfelé maradt kártyádat képpel lefelé, hogy így az összes kártyádat képpel felfelé fordíthasd.



Amikor ezt a képességet használod, elforgathatod 90 fokkal jobbra a használni kívánt formát a jelölők térképre helyezésekor.



Amikor ezt a képességet használod, a térképen lévő egyik tetszőleges jelölőt (akár ellenfélhez tartozót is) egy vele oldalszomszédos üres mezőre csúsztathatod át. Ezért nem kapsz érmét.



Amikor ezt a képességet használod, kapsz 1 érmét.