

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

BIRODALMI BÁNYÁSZOK

Letelepedtél távoli tájakon. Birodalmakat építettél fel. Őszintén szólva, egy kicsit már unalmas az egész. Szinte mindent megtapasztaltál már, legalábbis mindent, ami a felszínen van!

A pletykák szerint a szomszédaid is kezdenek elégedetlenkedni, ezért nekiálltak felfedezni a föld mélyét. Rendkívüli és kivételes dolgokra leltek: csodákkal teli barlangokra, ritka kincsekre és minden képzeletet felülmúló nyersanyagokra.

A birodalmad egyre nyugtalanabb. Ideje neked is belevágni ebbe az új kalandba!

A JÁTÉK CÉLJA:

A célod, hogy a legjobb birodalmi bányász legyél széles e világon, de ehhez neked kell összegyűjtened a legtöbb győzelmi pontot (💎). A játék 10 fordulóig tart. Az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb 💎-ot gyűjtötte össze.

136 BÁNYAKÁRTYA

(36 db 1. szintű, 43 db 2. szintű,
43 db 3. szintű, 14 db 4. szintű kártya)



18 ESEMÉNYKÁRTYA



EZ A JÁTÉKSZABÁLY



JÁTÉKELEMELMEK

60 PÉNZÉRME



42 ezüst; értékük 1
18 arany; értékük 5

60 PONTJELÖLŐ



25 kék; értékük 1 győzelmi pont (💎)
20 zöld; értékük 5 győzelmi pont (💎)
15 piros; értékük 10 győzelmi pont (💎)

44 MASINAJELÖLŐ



24 BEOMLÁSJELELŐ



40 CSILLEJELELŐ (ÉS 40 MATRICA)



5 CSÁKÁNYJELELŐ



5 FELSZÍNTÁBLA



3 KÉTOLDALÚ KUTATÁSTÁBLA



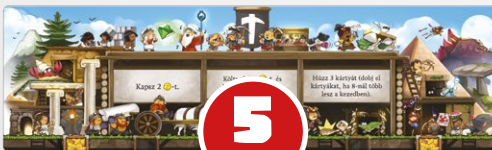
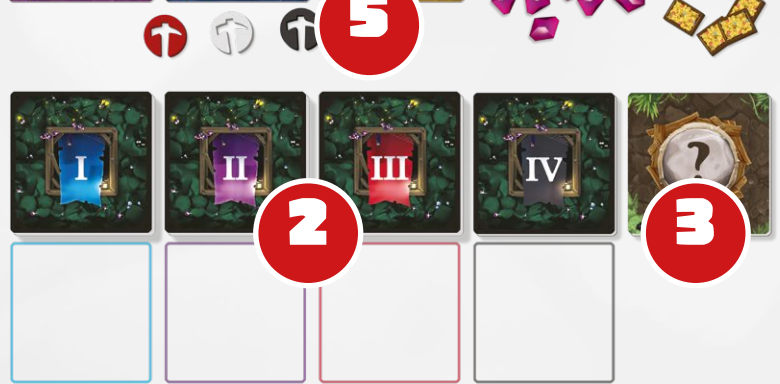
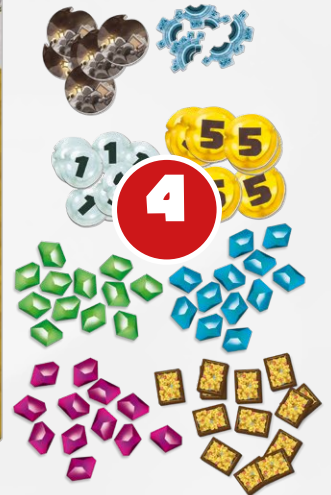
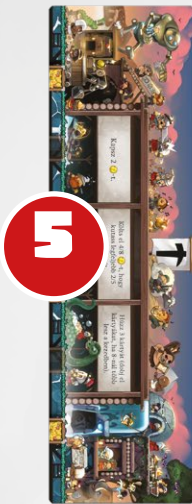
ELŐKÉSZÜLETEK

1. A kutatástáblákat tedd véletlenszerűen választott oldalukkal felfelé a játéktér közepére.
2. A bányakártyákat szintek szerint keverd meg, majd a paklikat tedd a kutatástáblák mellé (a 4. szintű kártyák hatása megegyezik, így azokat nem kell megkeverni). Hagyj helyet egy-egy dobópaklinak is.
3. Keverd meg az eseménykártyákat, és húzz közülük 10-et (ne nézd meg): ez lesz az eseménypakli. A maradék eseménykártyát tedd vissza a dobozba; ebben a játékban nem lesz rájuk szükség. Az eseménypaklit tedd a bányapaklik mellé.
4. Tedd a pontjelölőket, az érméket, a beomlás-, masina- és csillejelölőket a kutatástáblák mellé. Ez lesz az erőforráskészlet.

Megjegyzés: Az erőforráskészlet elemei végtelesen mennyiségűnek tekintendők. Ha bármelyik elfogyna, használjatok egy megfelelő helyettesítőt. Ha egy húzópakli kifogy, keverjétek meg a hozzá tartozó dobópaklit, és képezzetek új húzópaklit.

5. Minden játékos válasszon egy szint, és vegye magához a megfelelő csákányjelölőt és felszintáblát. Mindenki tegye a csákányjelölőjét a kutatástáblák alá.
6. Minden játékos húzzon 8 bányakártyát (2 db 1. szintűt, 3 db 2. szintűt és 3 db 3. szintűt), tartson meg közülük 4-et, majd a többit dobja el.*

*Akik először játszanak a játékkal, hagyják figyelmen kívül ezt a lépést, és húzzanak 2 db 1., 2 db 2. és 2 db 3. szintű kártyát, és tartsák meg mind a 6-ot.



KEZDŐDHET AZ ÁSÁS!

EGY BÁNYAKÁRTYA FELÉPÍTÉSE:



- 1. Név és költség**

Az 1. szintű kártyák ingyenesek.
A 2. szintű kártyák 2 [gold coin] -be kerülnek.
A 3. szintű kártyák 0-13 [gold coin] -be kerülnek.
A 4. szintű kártyák ingyenesek.
Bizonyos hatások csökkentik a költségeket, de sosem csökkenthetik 0 [gold coin] alá.
- 2. Frakció**

A legtöbb kártya egy vagy két frakcióhoz tartozik. Ha egy kártyán két frakció is látható, az a kártya egyszerre mindkettőhöz tartozik. Ha egy kártyán nincs frakcióikon, egyik frakcióhoz sem tartozik.
- 3. Fél csillék**

Minden összeillesztett teli csille ([gold coin]) a játék végén 1 [blue gem] -ot ér.
- 4. Hatások**

A legtöbb kártyának 2 választható hatása van. Minden alkalommal, amikor aktiválod a kártyát, választanod kell, hogy a 2 hatás közül melyiket hajtod végre. Bizonyos kártyáknak csak 1 hatása van. Esetükben ezt az 1 hatást tudod csak végrehajtani.
- 5. Szint**

Megmutatja, hogy a kártyát hányadik sorba kell kijátszani.

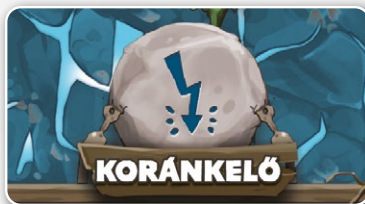
JÁTÉKMENET

A játék 10 fordulón át tart. Ezek mindegyike 2 fázisból áll: az **eseményfázisból** és a **bányafázisból**. Az eseményfázis során minden játékost érint egy esemény, míg a bányafázis alatt minden játékos egyszerre játszik ki egy-egy bányakártyát és hajtja végre a hatását.

ESEMÉNYFÁZIS

Az egyik játékos fordítson meg 1 kártyát az eseménypakliból. Ennek a hatását a játékban részt vevő összes játékos hajtja végre. Ez a fázis ezután véget ér.

Az eseménykártyáknak háromféle hatása lehet:



Azonnali: A megfordításakor minden játékosnak azonnal végre kell hajtania a kártyán látható hatásokat.



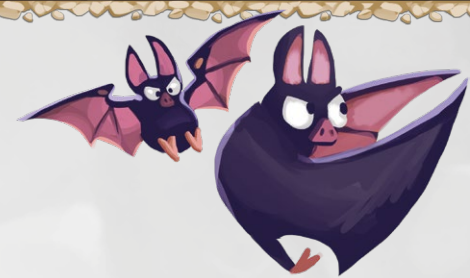
Módosító: Ezek a kártyák módosítják a játékosok által a bányafázis alatt aktivált hatásokat.



Fordulóvégi: A bányafázis végén minden játékosnak végre kell hajtania a kártyán látható hatásokat.

Az eseménykártyák hatásait teljes mértékben végre kell hajtani (kivéve, ha a kártya mást nem mond). Ha egy játékos nem tudja a teljes hatást végrehajtani, hajtson végre belőle annyit, amennyit lehetséges.





- 3.** Minden játékos aktiválja az imént lehelyezett kártyáját, és hajtja végre annak egyik hatását. Ezután az aktivált kártya láncreakciót indít be. A bányában a következők szerint aktiváld a kijátszott kártya fölötti kártyákat:
- A lehelyezett kártya felett válassz ki **egy** kártyát, és aktiváld azt is, mintha most helyezted volna le.
 - Minden aktivált kártya egy újabb kártyát aktivál maga felett, amíg el nem érsz a felszintáblához.
 - A felszintáblán 3 különböző hatás is látható. Amikor az aktiválással elérsz a felszintáblához, akkor válassz egyet a 3 hatás közül, és hajtásd végre azt.
 - Ezzel befejeződik a bányafázisod.

Az egyes kártyák hatásait teljes mértékben végre kell hajtani, mielőtt egy felette lévő kártyát aktiválnál. A kártyák hatásait nem kötelező végrehajtani, de ha úgy döntesz, hogy végrehajtasz egyet, akkor a lehető legteljesebb mértékben végre kell hajtaniod.

Megjegyzés: Egy kártyát fordulónként **csak egyszer** lehet aktiválni. Még ha két kártya is van az aktivált kártya felett, ezek közül **csak egyet** aktiválhatsz.

Miután minden játékos végzett a bányafázissal, hajtásatok végre az eseménykártya hatását, ha az fordulóvégi típusú volt, majd lépjetek tovább a következő forduló eseményfázisára.

Az eseménypakliban fennmaradó kártyák száma mutatja, hogy még hány forduló lesz a játék végéig, és hányadik fordulónál tartotok. Bármikor megszámolhatjátok őket, ha elfelejtenétek, hogy hányadik fordulónál jártok éppen.

Megjegyzés: Egyetlen kártyának sincs olyan hatása, amely egy másik játékos bányájában lévő kártyára hivatkozna vagy befolyásolná azt.





A HATÁSOK MAGYARÁZATA







Masinák

Az idő előrehaladtával a technológia is fejlődik!

Néhány hatás a -k számától függ, vagy arra utasít, hogy tegyél ilyen jelölőt egy kártyádra. Egy kártyán legfeljebb 3  lehet.

Beomlások











Természetesen minden előrelépést számos sikertelen kísérlet előz meg...

Bizonyos hatások arra utasítanak, hogy -ket tegyél a kártyáidra. Amikor egy -t tartalmazó kártyát aktiválsz, a hatás végrehajtása helyett vedd le róla a -t. Egy kártyán egyszerre csak 1  lehet.

Megjegyzés: A beomlásjelölök eltávolítása után a láncreakció a normál játékmenet szerint folytatódik felfelé.

Csillék

Félig teli vagy félig üres a csilléd? Ez komoly kérdés? Mihamarabb töltsd csurig kincsekkel!

Bizonyos hatások lehetővé teszik, hogy egy csillejelölőt () helyezd az egyik bányakártyádra. A -t ráteheted egy összeillesztett, félig teli csillére () , amely 2 szomszédos kártya széleinél található. Ha egy -t tettél egy -re, akkor az összeillesztett teli csillének () számít a játék szempontjából, és 1 -ot ér a játék végén. Ha le kellene tenned egy -t, de a bányádban egyetlen  sincs, akkor ne vedd el -t a készletből.

Különleges aktiválások

Számos hatás arra utasít, hogy egy általad választott kártyát aktiválj a bányádban. Ezek a különleges aktiválások arra az egy kártyára korlátozódnak, és nem okoznak láncreakciót. Ne feledd, hogy egy kártyát fordulónként csak egyszer lehet aktiválni, és ebbe a különleges aktiválások is beleszámítanak! Ha egy láncreakció során olyan kártyát kellene aktiválnod, amely abban a fordulóban egyszer már aktiválódott, akkor hagyd figyelmen kívül a hatását, és folytasd a láncreakciót a megszokott módon.

Kártyahúzás

Ha bármilyen hatás miatt kártyát kell húznod, akkor a kártyákat egyesével húzd fel a pakliból (kivéve a **IV** szintű pakliból), és vedd őket kézbe. A kezekben egyszerre legfeljebb 8 kártya lehet. Ha egy hatás végrehajtása után 8-nál több kártya lenne a kezekben, dobj el annyit, hogy csak 8 maradjon nálad. A **IV** szintű pakliból kizárólag a kutatástáblák és egyes eseménykártyák hatásai révén húzhatasz.

Frakcióhúzás

Ha egy hatás arra utasít, hogy egy bizonyos frakció kártyáját húzd fel, akkor válassz egy paklit, és fordíts fel belőle kártyákat egészen addig, amíg találsz egyet, amely az adott frakcióhoz tartozik. Ezt a kártyát vedd a kezvedbe, a többit pedig keverd vissza a pakliba. Ha az adott frakcióból egyet sem találsz abban a pakliban, akkor keverd újra a kártyáit, majd válassz egy másik paklit, és ismételd meg a folyamatot.



Ez az ikon azt jelzi, hogy bármelyik frakciót választhatod frakcióhúzásra.



KUTATÁS

Minél mélyebbre ásol, annál több titokra bukkansz... melyik utat választod majd, és milyen rejtélyeket fedezel fel?

Bizonyos hatások arra utasítanak, hogy **kutass**. A kutatás azt jelenti, hogy a csákányjelölődet feljebb lépteted a kutatástáblákon. Amikor először van lehetőség kutatni, akkor bármelyik kutatástáblát kiválaszthatod, helyezd a csákányjelölődet a legalsó mezőre, majd haladj legfeljebb annyi mezőt, amennyit az érték lehetővé tesz. A későbbiekben ugyanezen a táblán kell továbbhaladnod, ha kutatsz.

Amikor kutatsz, hagyd figyelmen kívül az átlépett mezők hatásait, és csak annak a hatását hajtsd végre, amelyiken a jelölőd megáll. A legtöbb hatás 🟡-t, 💎-ot vagy 🟡-t ad.

Ha teljesítesz egy kutatástáblát, mert elérsz a tetejére, akkor hajtsd végre az ott olvasható hatást, majd a csákányjelölődet helyezd át egy **másik** kutatástábla legalsó mezőjére (egy korábban már teljesített táblát is választhatsz). Amikor teljesítesz egy kutatástáblát, a fennmaradó lépéseid elvesznek, és meg kell állnod a másik tábla legalsó mezőjén.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor felfeditek az utolsó eseménykártyát, hajtsatok végre meg egy utolsó bányafázist. Ennek a bányafázisnak a vége egyben a játék végét is jelenti. Minden játékos számolja össze a pontjelölőiért kapott 💎-okat és a 🟡-it, amelyek mindegyike 1-1 💎-ot ér.

A legtöbb 💎-tal rendelkező játékos a győztes. Holtverseny esetén a legtöbb megmaradt 🟡-vel rendelkező játékos a győztes az érintettek közül. Ha még mindig holtverseny van, akkor a bányájában a legtöbb 🟡-vel rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

Példa: Tibor 31 győzelmi pontot kap a játék során begyűjtött pontjelölőiért, és 8 darab teli csilléje van a bányájában. Megmaradt 7 🟡-je, de ezek után nem kap 💎-ot, mert azok csak holtverseny esetén számítanak.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Ugyanezek a játékszabályok érvényesek egyszemélyes játékmódban is. Miután kiszámoltad a végső pontszámodat, vedd össze a 💎-jaidat az alábbi táblázattal, hogy megtudd, mennyire teljesítettél jól.



Eredmény	
<35	Kubikos
35-45	Alagútásó
46-55	Kezdő bányász
56-60	Bányamérnök
61-65	Veterán vājár
65<	A mélység királya



A FRAKCIÓK ÁTTEKINTÉSE



Skótok: 🟡-k elköltése.
A skótok az itálban és a bajtársiasságban gazdag felföldek lakói, és az agyafúrt üzleti praktikák mesterei – ezen felül pedig előszeretettel pörgetik fel a gazdagságot.

A legtöbb **skót** kártya erős hatásokat biztosít, de a költségük is magas. Mint az a kártyákon is fel van tüntetve, ezeknek a hatásoknak a költségét a bányádban lévő minden **skót** kártya 1 🟡-vel csökkenti (beleértve azt is, amelyet most tettél le). A költség nem csökkenhet 0 🟡 alá.



Egyiptomiak: Haladás a kutatástáblán.

Számos rejtély létezik, de az egyik legfelkapottabb ezek közül az egyiptomiak felhőkön túli áldásait övezi, amelyek segítségével oly gyorsan tudtak fejlődni.

Az **egyiptomi** kártyák lehelyezésével lehet a legkönnyebben előrehaladni a kutatástáblákon. Néhány **egyiptomi** kártya hatása attól függ, hogy hol állsz a kutatástáblán, vagy mennyit haladtál már rajta.



Atlantisziak: 🟢-k lehelyezése.

Amikor felütötte a fejét az új örület, az atlantisziak csak önelégülten vigyorogtak – ők már jártak odalent, és kiismerték a mélység titkait.

A legtöbb **atlantiszi** kártya 🟢-ket gyűjt, és erejük fokozatosan növekszik a játék során. Minden kártyára legfeljebb 3 🟢-t lehet rátenni. Néhány **atlantiszi** kártya lehetővé teszi, hogy 🟢-kat tegyél más kártyákra.



Barbárok: Agresszív bányászat és 🟠-k lehelyezése.

Bár fogalmad sincs, mit beszélnek, de amint agressziójukat a föld ellen fordítják, eszedbe jut, hogy végül is mindenkinek van egy sajátos munkastílusa...

A **barbár** kártyákon lévő hatások általában erősek, de sokszor 🟠-t is kell tenned rájuk. Néhány **barbár** kártya hatása 🟠-ket távolít el, vagy a bányádban lévő 🟠-k számától függő előnyhöz juttat.



Japánok: A sokféleség ereje.

A japánok szokásait mindig is csodálták és tisztelték más kultúrák, így senkit sem ért meglepetésként, amikor a bányásztechnikáik iránt is érdeklődni kezdtek.

A **japán** kártyák hatásai annál erősebbek, minél több **japán** kártyád vagy minél többféle frakcióhoz tartozó kártyád van a bányádban.



Rómaiak: Fontos a jó elhelyezés.

Nem véletlenül kötsz ki mindig itt – minden út ide vezet. Ez a nép precízen és alapos tervek mentén dolgozik, mindent egyetlen cél érdekében tesz.

A **római** kártyák attól függően fejtik ki hatásukat, hogy a kártyákat hogyan helyezed el vagy hogy hány 🟡 van a bányádban. Sokuk lehetővé teszi, hogy 🟡-t tegyél le.

JÁTÉKTERVEZŐ: Tim Armstrong
ILLUSZTRÁTOR: Hanna Kuik
GRAFIKAI TERVEZŐ: Mateusz Kopacz
PROJEKTMENEDZSER: Jan Maurycy
GYÁRTÁSVEZETŐ: Damian Mazur
SZERKESZTŐ: Tyler Brown

KÜLÖN KÖSZÖNET: Jeff Foxwell, Josh Milian, Natalie Milian, Shannon Zambetti, Tim Michaels, Jim Page, Joanna Wareluk, Weronika Spyra, Captain Link és Paul Marchbanks



© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 15,
44-190 Knurów, Lengyelország

Minden jog fenntartva. A játékszabály, a játékelemek vagy illusztrációk kinyomtatása és kiadása a Portal Games engedélye nélkül szigorúan tilos.

Kedves vásárló! A játékeinket a legnagyobb gonddal állítjuk össze. Ha a te példányodból valami mégis hiányzik, a bocsánatodat kérjük. Keresd az ügyfélszolgálatot: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu



reflexshop

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

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

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu