

# Kóborló Karaván

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

## Játékelemek



135 kártya



4 karavánjelölő  
(játékosonként 1-1 db)



1 parászombitábla



1 Eastrey-tábla



4 térképtábla (kétoldalasak)



1 piactábla



4 játékos tábla  
(kétoldalasak egyszemélyes robot játékszabállyal)



4 játékos kocka-készlet  
(színenként 15-15 db)



4 játékos tábor-készlet  
(színenként 12-12 db)



25 dobókocka



48 ételjelölő (1-es értékben)



8 ételjelölő (3-as értékben)



8 ételjelölő (5-ös értékben)



16 táskajelölő (1-es értékben)



8 táskajelölő (3-as értékben)



30 kincsesláda-jelölő



16 pénzérmejelölő (1-es értékben)



8 pénzérmejelölő (3-as értékben)



17 gyümölcsjelölő



21 parászombi-jelölő



1 pontozótömb



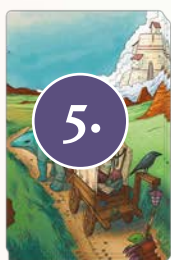
## Előkészületek

**1.** Készítsétek elő a térképet. Helyezzétek le először a starttáblát (tetszőleges oldallal felfelé), majd helyezzétek mellé egy sorba a többi térképtáblát tetszőleges sorrendben (tetszőleges oldallal felfelé), hogy végül a mezősorok mind illeszkedjenek. Helyezzétek az Eastrey-táblát a sor végére; Eastrey a vele érintkező mind a hat mezővel szomszédos.

**2.** Helyezzétek a piac- és parázzsombitáblákat a térképtáblák közelébe, mindenki számára könnyen elérhető helyre.

**3.** Helyezzétek az étel-, táska-, pénzérme-, gyümölcs és parázzsombijelölőket külön-külön készletekbe mindenki számára könnyen elérhető helyre.

**4.** Keverjétek meg a kincsesláda-jelölőket a jutalom oldalukkal lefelé, és alkossatok belőlük egy közös készletet.



**5.** Keverjétek meg a kártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit mindenki számára könnyen elérhető helyen. Ha úgy kényelmesebb a számotokra, felezzétek el a paklit, és alkossatok két húzópaklit. Hagyjatok helyett a húzópakli(k) mellett a dobópakli(k) számára.

**6.** Vegyetek magatokhoz mindannyian egy-egy játékosablát, 5-5 dobókockát és 1-1 pénzmért (1-es értékben), majd válasszatok magatoknak játékoszint, és helyezzétek magatok elé a színhez tartozó 15 játékoskockát, 12 tábor- és 1 karavánjelölőt.



**7.** Húzzatok 8-8 kártyát, és vegyétek a kezetekbe úgy, hogy a többiek ne lássák, mi van azokon.

**8.** A legfiatalabb játékos helyezze le elsőként a karavánjelölőjét: a starttábla első oszlopának bármelyik mezőjét választhatja. Az óramutató járásával megegyező irányban haladva a többiek is tegyenek így, azonban minden játékosnak más-más mezőn kell kezdenie.

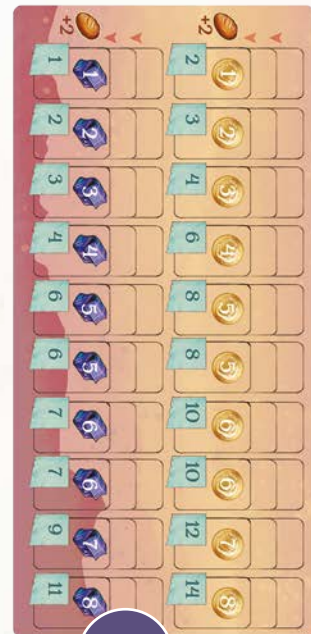
4.



3.



2.



## Tervezte és illusztrálta: Ryan Laukat

1–4 játékos  
8 éves kortól  
60–90 perc

### A történet

Új fenyegetés leselkedik Arzium földjére. Az északra fekvő, vulkanikus területekről parázsló zombik özönlenek – szénné égett testük a gonosz tűztündérek két lábán járó kaptárja. A legközelebbi menedék Eastrey (iszt-réj) városa, ahol egy erőteljes erekleve védi a lakosokat. Át kell utaznotok a sivatagon és a síkságokon, hegyeken és vörös kanyonokon, mindenféle vándorló lényeket segítve a város biztonságába.

A Kóborló karavánban egy csodálatos és veszélyes vidéken történő utazás közben állítjátok össze a lényekből álló kártyatáblókat. A köreiteket egyidejűleg hajtjátok végre: dobókockákat helyeztek a kártyáitokon és a játékos táblákon lévő akciókra, a karavánokat pedig a térképen keresztül Eastrey felé mozgatjátok, valamint új lénykártyákat adtok a karavánokhoz.

Egymással versengve igyekeztek ritka tárgyakkal kereskedni a közös piacon, a titokzatos fehér tornyokat átkutatni, kincseket kiásni, ritka gyümölcsöket gyűjteni, és a parázzombikkal harcolni az utazás során.

### A játék áttekintése

A játék 12 körön át tart. Minden körben minden játékos egyidejűleg hajtja végre az akciókat egészen addig, amíg mindenki végez. Minden kör végén minden játékos egy táborjelölőt helyez az aktuális mezőjére a térképen (amivel hatásokat aktiválhat). Amikor mindenki lehelyezi a 12. táborjelölőjét, a játék véget ér és pontszámolásra kerül sor. A játékot a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri meg.

### Egy kör

Minden kör elején gyűjtsétek össze a saját dobókockáitokat és dobjátok velük. Mielőtt bármilyen akciót végrehajtanátok, még egyszer újradozhatjátok a dobókockáitokat, ha nem vagytok elégedettek az első dobásokkal. Ebben az esetben azonban kötelező az összes dobókockátokat újradozni.

Minden körben egyidejűleg helyezétek a dobókockáitokat a játékos táblákon és a saját táblátokban lévő lénykártyáitokon lévő akciókra. Egy-egy választott akciót teljes egészében végre kell hajtani, mielőtt egy következő akciót választanátok. Onnantól, hogy lehelyeztek egy dobókockát, nem vonhatjátok vissza az adott akciót, nem helyezhetitek át a dobókockát a következő körig. Minden akciót körönként kizárólag egyszer lehet végrehajtani.



Akció

Minden akciónál egy kockaoldal szimbóluma látható, ami meghatározza az akció végrehajtásához szükséges minimális kockaértéket. A kockaszimbólumtól jobbra látható hatások azonnal aktiválódnak a kockalehelyezés után. Egy akció végrehajtásához először le kell helyezni 1 dobókockát, aminek egyező vagy nagyobb az értéke, mint a szükséges minimális kockaérték.

*Kivétel: A játékos táblán a tetszőleges területtípusra történő utazás akciójához 2 dobókockára van szükség.*



A dobókocka lehelyezése után a felsorolt hatások egy részét vagy akár az összeset tetszőleges sorrendben végre lehet hajtani, azonban csak egy akció végrehajtása után hajtható végre egy újabb akció.

*Példa: A karavánodban megtalálható a Gyíklovas kártya. A kártyán lévő akciónál 3-as kockaérték látható. Egy 5-ös értékű dobókockát helyezel ide. A hatását többféleképpen is végrehajthatod. Megteheted, hogy előbb egy szomszédos síkságmezőre, majd egy azzal szomszédos kanyonmezőre utazol, és begyűjtesz egy kártyát. De azt is teheted, hogy előbb begyűjtesz egy kártyát, és utána utazol egy szomszédos kanyonmezőre, majd egy azzal szomszédos síkságmezőre.*



Bizonyos kártyáknak egynél több akciójuk van. Végrehajthatod az egyik akciót, anélkül, hogy a másikat végrehajtanád, de ha mindkét akciót végre szeretnéd hajtani, akkor a dobókockákat külön kell lehelyezni és az akciókat is külön kell végrehajtani.

**Akcióköltség:** Olykor egy-egy akció esetében a kockaszimbólum bal alsó sarkában étel, táska vagy pénzérme ikon szerepel. Ilyenkor az akció végrehajtásához a dobókocka lehelyezésén túl ki kell fizetni az ott látható erőforrást. *Példa: Az Elátkozott csavargó a karavánod része. Az akciószimbólumra 1-es értékű dobókockát helyezel, majd fizetsz 1 ételt a közös készletbe, mielőtt begyűjtenéd az 1 pénzérmet.*



Nem kell felhasználnod az összes dobókockádat a kör befejezéséhez, a körben pedig bármikor bármennyi ingyenes akciót végrehajthatsz. Az ingyenes akciók végrehajtásához nincs szükség dobókockára, és bármikor bármennyiszer végrehajthatók a kör során (kivéve a „körönként egyszer” akciókat). Az ingyenes akciók leírása a továbbiakban olvasható.

## Ingyenes akciók

**Kézben tartott kártyák eldobása ételért vagy pénzérmeért cserébe:** Dobd el 1 kézben tartott kártyádat, hogy kapj 1 ételt. Dobj el 3 kézben tartott kártyát, hogy kapj 1 pénzérmet.



**Helyezz egy lényt a karavánodba:** Válassz a kezedből egy lénykártyát. Fizesd ki a kártya bal felső sarkában található költséget, majd játszd ki a kártyát a játékosablád mellé.

A kártyán lévő minden akció azonnal a rendelkezésedre áll, továbbá a kártyán lévő minden hatás aktív, beleértve a „minden körben” hatásokat. Ugyanakkor a „kör kezdetén” hatások a következő kör kezdetén érvényesülnek, valamint azok a hatások, amik más kijátszott kártyákra vonatkoznak, nem érvényesülnek a kártya kijátszásakor.

*Példa: Kifizetsz 3 ételt és 1 táskát, hogy a Glogó bölcs a karavánodba kerüljön. Ez a kártya a következő hatást tartalmazza: „A mágikus kártyák 1 étellel kevesebbe kerülnek”, ez azonban nem érvényesül a Glogó bölcs karavánba kerülésekor. A kártya továbbá kimondja, hogy „minden alkalommal, amikor mágikus kártyát játszol ki, kapsz 1 kártyát”, azonban nem kapsz kártyát, amikor a Glogó bölcs kártyát játszod, bár ő maga mágikus kártya.*

A kártyán lévő „amikor kijátszod ezt a kártyát” hatások egyszer aktiválódnak, amikor kijátszod a kártyát.

Legfeljebb 12 kártya lehet a karavánodban, kivéve, ha egy kártyahatás másképpen rendelkezik. Ha egy kártya a karavánodba kerül, nem dobhatod el, kivéve, ha egy kártyahatás másképpen rendelkezik. Bármennyi kártya lehet a kezekben, nincs kézilimit.

**Egy „körönként egyszer” akció végrehajtása:** Amennyiben egy kártyán a „körönként egyszer” kitétel szerepel, amit egy hatás követ, az egy ingyenes akció, amit dobókocka lehelyezése nélkül végrehajthatsz. Nem kötelező minden körben végrehajtanod ezt az akciót. A „minden körben” és „a kör kezdetén” hatásokat szintén körönként egyszer lehet végrehajtani, végrehajtásuk azonban nem kötelező.

## Opcionális szabály: Kereskedés

*Alkalmazzátok ezt a szabályt, ha több interakciót szeretnétek. Bármikor bármelyikőtök ételt és kézben tartott kártyát cserélhet el másokkal, de kizárólag csak ezekkel kereskedhettek. A kereskedés előtt nem mutathatjátok meg egymásnak a cserére kínált kártyát, de a kártya nevét és a típusát elmondhatjátok. Például az „Agg mérnök” vagy „mágikus” stb. A kezetekben tartott kártyáitokról egyéb információt nem oszthattok meg a kereskedés során.*

## Akciótípusok

**Utazás:** Mozgasd a karavánjelölődet egy szomszédos, adott területtípusú térképmezőre. Oldalszomszédosan bármilyen irányban mozoghatsz (átlósan nem, kivéve, ha egy kártyahatás lehetővé teszi), de csak olyan területtípusra, amit az utazás akció lehetővé tesz.

Síkságnak számít minden olyan mező, amin nincs kanyon, hegy vagy tó. Minden felhős mező, Eastrey teljes területe és minden fehér torony síkságnak számít (kivéve, ha egy fehér torony másmilyen területtípuson áll). Azok az ikonok, amelyek két különböző területtípust tartalmaznak, lehetővé teszik, hogy a kettő közül az egyikre mozogj, de nem mindkettőre. A mind a négy területtípust tartalmazó ikonokkal bármelyik szomszédos mezőre mozoghatsz. Ha az utazás akció tartalmazza a „függőleges” kifejezést, akkor nem lehet Eastrey-hez közelebb vagy attól távolabb utazni, kizárólag ugyanabban az oszlopban felfelé vagy lefelé.



A különböző mezőkön látható fenyegetésszimbólumok parázszombikat jelképeznek. Ha fenyegetésmezőre lépsz vagy azon áthaladsz, vedd el 1 parázszombi-jelölőt és helyezd a saját játékosabládra. Minden parázszombi-jelölő -1 GyP-t ér a játék végén.



Amikor megtámadsz egy parázszombit, eldobhatsz 1 nálad lévő parázszombi-jelölőt. (Lásd a Támadás részt a 9. oldalon.)

**Erőforrások begyűjtése:** Annyi és olyan erőforrást kapsz, amit az akció lehetővé tesz. (Ne feledd, hogy amennyiben egy akciószimbólum bal alsó sarkában ikon látható, azt ki kell fizetned költségként.)



**Kártyahúzás:** Húzz annyi kártyát, amennyit az akció lehetővé tesz. Ha az akciónál kézikon is látható, húzz annyi kártyát, amennyit a kártyaikonban lévő szám mutat, de csak annyit tarts meg közülük, amennyi a kézikonban látható.

Dönts el, hogy mely kártyákat tartod meg, a többit pedig dobd el. Az itt látható ikon esetében 2 kártyát kell húzni és azokból 1-et kell megtartani.



**Kereskedés a piacon:** Hajts végre 1 elérhető kereskedést a piacon. A piactábla minden kereskedésikonja meghatározott értékű táskát vagy pénzürmét, valamint győzelmi pontokat tartalmaz. Egy elérhető kereskedés végrehajtásához fizess adott mennyiségű táskát vagy pénzürmét a közös készletbe, majd cserébe vedd el a közös készletből ugyanannyi ételt, meg még 2-t, végül pedig helyezd egy játékoskockádat a használt kereskedés oszlopának felső mezőjére.

Minden kör végén a piactáblán lévő összes játékoskockát eggyel lejjebb kell csúsztatni az oszlop alján lévő kereskedésikon irányába. Amikor egy játékoskocka eléri a kereskedésikon, az abban az oszlopban lévő összes többi játékoskockát is a kereskedésikonra kell csúsztatni, az adott kereskedés pedig a továbbiakban nem érhető el. Ha más játékosokhoz tartozó játékoskockák szerepelnek egy oszlopban, de még egy játékoskocka sem érte el a kereskedésikon, akkor az a kereskedés továbbra is elérhető, azonban minden játékosnak kizárólag egy játékoskockája lehet oszloponként.

*Példa: 2 pénzürme áll a rendelkezésedre, amikkel kereskedni szeretnél, azonban már van egy játékoskockád a 2 pénzürmes oszlopban. Az 1 pénzürmes oszlopban a piros játékosnak van egy játékoskockája az első mezőn, de a kereskedésikon továbbra is üres. Befizetsz 1 pénzürmét a közös készletbe, elveszel 3 ételt, majd az egyik kék játékoskockádat az 1 pénzürmes kereskedésoszlop felső mezőjére helyezed. Amikor ez a kör véget ér, az első oszlopban lévő piros és kék játékoskockák 1 mezővel lejjebb csúsznak, a második oszlopban lévő kék játékoskocka pedig a kereskedésikonra csúszik, ezzel a 2 pénzürmes kereskedés a továbbiakban egy játékos számára sem lesz elérhető.*

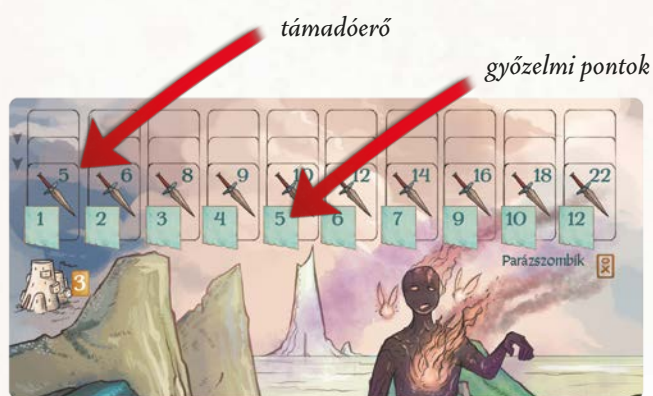




kereskedésikon

támadásikon

**Támadás:** Ha a karavánjelölőd fenyegetésszimbólumos mezőn áll, és még nem helyeztél le oda táborn, megtámadhatsz 1 zombit a parázszombitáblán.



A parázszombitábla minden támadásikonja egy-egy zombit jelképez, aminek meghatározott értékű támadóereje (kardnál lévő számmal jelölve) és győzelmi pontja van.

Egy adott zombi megtámadásához helyezz dobókockákat a játékosablákra és/vagy a karavánodban lévő kártyáidra bármennyi támadás akcióhoz, amíg a dobókockák és a bónusztámadások összértéke eléri vagy meghaladja a zombi támadóerejét. Ha egyetlen elérhető zombi támadóerejét sem tudod elérni vagy meghaladni, nem támadhatsz a körben.



Egy parázszombi megtámadása után helyezd egy játékosdobókockát a parázszombitáblára az adott oszlop felső mezőjére, majd dobj el 1 parázszombi-jelölőt a játékosabládról.

Tanács: Ha a térkép egy fenyegetésszimbólumra érve minél előbb meg tudsz támadni egy zombit, elkerülheted, hogy a játék végén a nálad maradt parázszombik pontvesztéseget jelentsenek.

Minden kör végén a zombitáblán lévő összes játékosdobókockát eggyel lejjebb kell csúsztatni az oszlop alján lévő támadásikon irányába. Amikor egy játékosdobókocka eléri a támadásikon, az abban az oszlopban lévő összes többi játékosdobókockát is a támadásikonra kell csúsztatni, az adott zombit pedig legyőztétek, már egy játékos sem támadhatja meg. Ha más játékosokhoz tartozó játékosdobókockák szerepelnek egy oszlopban, de még egy játékosdobókocka sem érte el a támadásikon, akkor az a zombi továbbra is fenyegetést jelent és más játékosok megtámadhatják, azonban minden játékos kizárólag egyszer támadhat meg egy-egy zombit.

*Példa: Úgy döntesz, hogy megtámadsz egy zombit. Egy 5-ös értékű dobókockát helyezel az Óriásdenevér kártyára, egy 4-est pedig a játékosabládra, így összesen 9-es értékű a támadásod.*

*Az Óriásdenevér további +1 értéket ad minden 2 repülő kártya után (magát is beleszámolva). Mivel a Sárkánybárka is a karavánodban van (ami egy másik repülő kártya), +1 támadást kapsz. Így 10 az összesített erődd. A zombitábla 10-es oszlopának felső mezőjére egy játékosdobókockát helyezel és eldobod az egyik zombijelölődet.*

## Egy kör vége

Miután mindannyian végeztetek az akcióitokkal, készítsétek elő a következő kört, ehhez kövessétek az alábbi lépéseket:

**Piac- és parázszombitábla:** Minden olyan játékoskockát, ami kereskedés- vagy támadásikon fölötti mezőn van, 1 mezővel lejjebb kell csúsztatni. Ha ezzel bármelyik játékoskocka eléri az ikont, az abban az oszlopban lévő összes játékoskockát az ikonra kell csúsztatni, és ezzel a táska-, pénzermekereskedés, illetve a zombi a továbbiakban egyikőtök számára sem elérhető.



**Tábor:** Helyeztetek mindannyian egy-egy saját táborjelölőt arra a mezőre, ahol a karavánjelölők áll. Egy-egy mezőn több táborjelölőtök is lehet, és olyan mezőn is letáborozhattok, ahol másik játékosnak van tábor- vagy karavánjelölője.

**Lénykártyák térképhatásai:** Mindannyian érvényesítsétek a saját karavánatok lénykártyáinak azon hatásait (ha van ilyen), amik adott mezőn történő táborozásért ad jutalmat.

**Térképhatások:** Ha olyan mezőn táboroztok le, amin fehér torony, gyümölcs- vagy kincsesláda-szimbólum található, és **először táboroztok le a mezőn** (azaz nincs már korábban táborjelölőtök, figyelmen kívül hagyva a többi játékosokat), az alábbi bónuszhoz juttok:

- **Fehér torony:** húzz 3 kártyát.



- **Gyümölcszimbólum:** vegyél el 1 gyümölcsjelölőt. Egy gyümölcsjelölőt bármikor egy saját lénykártyára lehet helyezni, amivel az összes akció végrehajtásához szükséges kockaérték 1-re csökken a játék hátralévő részére. A megszerzett gyümölcsöt nem kell azonnal lehelyezni, de amint lehelyezitek, nem helyezhetitek át máshova. A gyümölcsjelölőket nem lehet a saját játékos tábla akcióinál használni.



- **Kincsesláda-szimbólum:** húzz véletlenszerűen 1 kincsesláda-jelölőt és nézd meg titokban. Ha táska, gyümölcs vagy pénzérme látható rajta, azonnal vegyél el egy egyező jelölőt, ez egyszeri jutalom. Tartsd a kincsesláda-jelölőt a játékos táblád mellett képpel lefelé, a rajta lévő győzelmi pontokat a játék végén kell hozzáadni az eredményedhez.



A következő kör elején dobjatok mindannyian a saját dobókockáitokkal. Az új kör elején (gyakorlatilag a kör megkezdése előtt) mindenki, akinek van „a kör kezdetén” hatású lénykártyája a karavánjában, érvényesítse azokat a jutalmakat.

## Térképtáblák

**A többi játékos táborai és karavánjai:** A térképtáblákon hagyj figyelmen kívül a többi játékos táborait és karavánjait a mozgás, letáborozás, kincsesláda, gyümölcs begyűjtése, a fehér torony miatti kártyahúzás, továbbá a parázszombik elvétele során.

**A saját táboraid és karavánjaid:** Ha egy fehér toronyon, gyümölcszimbólumon vagy kincsesláda-szimbólumon táborod van, ezekről a mezőkről már nem gyűjthetsz be jutalmat, még ha újabb tábor is helyezel rájuk. Ha fenyegetésmezőn van táborod, nem támadhatsz meg zombit azon a mezőn.

**Fenyegetésmezők:** Minden alkalommal, amikor egy fenyegetésszimbólumot tartalmazó mezőre mozogsz vagy azon áthaladsz, el kell vened egy parázszombi-jelölőt. Minden parázszombi-jelölő -1 győzelmi pontot ér a játék végén. Minden alkalommal, amikor megtámadsz egy zombit, eldobhatsz 1 parázszombi-jelölőt. Amikor letáborozol, nem kapsz további zombijelölőt.



**Területtípusok:** Négy különböző területtípus van, a síkság (minden, amin nincs hegy, tó vagy kanyon), a hegy, a tó és a kanyon.

**Felhők:** A felhős mezők síkságnak számítanak. Nem tartozik hozzájuk külön szabály, azonban a pakli néhány kártyája hivatkozik rájuk.



**Mozgás Eastrey-be:** Az Eastrey-tábla egyetlen nagy mező, és a tőle balra lévő oszlop mind a 6 mezőjével szomszédosnak számít. Amint belépsz Eastrey-be, onnantól nem mozoghatsz. Amikor Eastrey-ben tartózkodsz, továbbra is a megszokott módon minden kör végén le kell helyezned egy tábor.

## A játék vége

12 kör után a játék véget ér. Miután mindenki lehelyezte az utolsó táborát, és megkapta a jutalmat a tábor lehelyezéséért, a játékosok még bármennyi ingyenes akciót végrehajthatnak. Ezt követően mindenki összesítse a győzelmi pontjait (GyP). (Ehhez használhatjátok a pontozótömböt is.) Aki a legtöbb GyP-t gyűjtötte, megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, aki a legtöbb saját játékoskockát helyezte a piac- és parázzsombi-táblára.

## Pontozás

**Eastrey elérése:** Ehhez legalább egy táborral rendelkezned kell Eastrey-ben. (5 GyP)

**Teljes távolság:** Számold meg, hogy mennyi mezőt tett meg a karavánod Eastrey irányába a kezdőmezőt és azt a mezőt is beleszámolva, ahol a karavánjelölőd áll a játék végén. E pontozás során ne számold a táborokat, kizárólag azt, hogy mennyi oszlopot haladtál a kezdőmezőtől Eastrey irányába. (Minden oszlop után 1-1 GyP jár, legfeljebb 25 GyP-t lehet szerezni, ha sikerült eljutni Eastrey-be.)

**Mezők saját táborokkal:** Számold meg, hogy hány olyan mező van, amin legalább egy táborod van (ne a táborok számát, hanem a mezők számát kell megszámolni). **Mezőnként 1-1 GyP jár.** Példa: Ugyanazon a mezőn 4 táborod van, a mező pedig 1 GyP-t ér a számodra.

**Parázzsombitábla:** A parázzsombitáblán lévő minden játékoskockád meghatározott mennyiségű győzelmi pontot ér.

**Kereskedés a piacon:** A piactáblán lévő minden játékoskockád meghatározott mennyiségű GyP-t ér.

**A kártyák GyP-értéke:** Számold össze a karavánodban lévő kártyák kékeszöld lobogójában lévő pontokat (lásd a következő hasáb „a kártyák győzelmi pontjai” részt). A kezeden lévő kártyák pontjait ne számold bele.

**Kincsesládák:** Számold össze a kincsesládáid kékeszöld lobogójában lévő pontokat.

**Parázzsombi-jelölő:** -1 győzelmi pont jár minden nálad maradt parázzsombi-jelölőért. (Ne feledd, hogy minden alkalommal, amikor megtámadsz egy zombit a zombitáblán, eldobsz 1 parázzsombi-jelölőt.)

## A kártyák győzelmi pontjai

A kártyák egy része alap győzelmi pontokat biztosít, egy részük pedig olyan győzelmi pontokat, amelyeknek van valamilyen feltétele. Például, ha a karavánodban van az Ősi csontváz, azon az szerepel, hogy „8, ha van 4+ halálosod”. Ez azt jelenti, hogy a játék végén 8 győzelmi pontot kapsz, ha legalább 4 halálos kártyád van a karavánodban. Amikor ezeket a győzelmipont-bónuszokat számolod, a karavánodban lévő minden kártyát vedd figyelembe. Ebben a példában az Ősi csontvázat vedd figyelembe a karavánod egyik halálos kártyájaként.



Bizonyos kártyák alap győzelmi pontot és meghatározott feltételek teljesítéséért bónusz győzelmi pontot egyaránt biztosítanak. Például, ha a Kristálykemencés robot a karavánodban van, kapsz 1 győzelmi pontot. Ha van olyan kártyád a karavánodban, aminek a nevében szerepel a „varangyember”, további 4 győzelmi pontot biztosít.



A győzelmi pontok nagy része olyan feltételek teljesítéséért jár, ami kártyatípusokhoz köthetők, ezekbe beletartoznak a következők: **ember, halálos, szerkezet, félénk, mágikus, kutató, óriás, apró, éjszakai és repülő.** Egyes feltételek viszont konkrét kártyanévre, vagy a kártyanév valamelyik szavára vonatkoznak, mint pl. a „varangyember”, „Glogó”, „Agg mérnök”, stb.

## A kártyák felépítése és részletei

A kártya költsége

**Kártyatípusok:** Minden kártyának van néhány kártyatípusa, ez a felsorolás a név fölött szerepel. A kártyatípusokra különböző képességek hivatkoznak, illetve a GyP lobogóban is szerepelhetnek feltételként. A kártyatípusok esetében kizárólag azokat veheted figyelembe, amik a karavánodban szerepelnek, a kézben tartott kártyákat nem.



GyP lobogó

**Extra dobókocka:** Ez a kártya egy extra dobókockát biztosít onnantól, hogy kijátszod. Az így kapott dobókockával már az adott körben dobhatsz és felhasználhatod. Ez a plusz dobókocka a játék további részében a rendelkezésedre áll.



Kártyanév

**Extra utazás:** Amikor végrehajtod ezt az akciót, egy szomszédos tóra vagy síkságra mozoghatsz. Ha van legalább 2 repülő kártyád (ezt is beleértve), további 1 síkságra vagy tóra mozoghatsz az akció végrehajtásakor.

**Költségcsökkentés:** Bizonyos kártyáknak a költségénél „0” szerepel, ha bizonyos kártyatípusból van legalább annyi, amennyi a feltételnél szerepel. Ez a kedvezmény kizárólag az ételre vonatkozik, érmékre és táskákra nem.



**GyP-feltételek:** Ez a kártya alapvetően 3 győzelmi pontot biztosít. Azonban további 2 győzelmi pontot ad, ha az „Agg misztikus” is a karavánodban van.



## A játékosablák akciói

A játékosablák akcióinak mindegyike körönként kizárólag egyszer használható (kivéve az ingyenes akciókat). Nem helyezhetsz gyümölcsjelölőt játékosablán lévő akcióra.

Ennek az akciónak a végrehajtásához két dobókockára van szükség, és 1 mezőnyi haladást tesz lehetővé (tetszőleges területtípusra).

Ez egy emlékeztető, hogy 5 dobókockával kezdod a játékot.

A játék kezdetén kizárólag 1 támadás akciód van. Ez azt jelenti, hogy további támadás akciókat tartalmazó kártya kijátszása nélkül kizárólag 5-ös vagy 6-os erejű zombit győzhetsz le. Ne feledd, hogy a támadás akciókat kombinálhatod egy zombi legyőzéséhez. Ha egy körön belül több zombit is meg akarsz támadni, minden zombihoz külön támadás akciókat kell használnod.



## Impresszum

**Játéktervező:** Ryan Laukat

**Illusztrátor és grafikai tervező:** Ryan Laukat

**Fejlesztők:** Ryan Laukat, Malorie Laukat, Skye Larsen, Brenna Asplund, T. Alex Davis

**Játéktesztelők:** Chris Wallace, Justin Pedersen, Justin Webb, Trin Barron, Jordann Pfof, Adam Francescon, Ryan Ballinger, Patrick Foster, Bryan Jones, Jeffrey Sandberg, Noah Ogden, Sean Bean, Tynley Bean, Tyler Moyes, Dakota Warner, Chad Samuelson, Jalin Stockdale, Ben Andrus, Jameson Tanner, Dean White, Mark Petersen, Travis Walton, Brie Jensen, Russell Love, Katie Arends, David Shewan, Rachel Green, Matthew Green, Brandon Laukat, Cid Laukat, Zoey Laukat, Jamey Laukat, Jim

Dixon, Jeremy Tritchler, Shaun Tritchler, Ronnie L. Norton II  
Köszönet mindenkinek, aki segített a játék tesztelésében, továbbá hatalmas hála mindazoknak, akiknek köszönhetően ez a projekt valósággá vált.

**Ez a játék környezetbarát FSC-tanúsítvánnyal rendelkező fa és nyomtatott alkatrészeket tartalmaz.**

Copyright 2024 Red Raven Games

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu) | [www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

## Egyszemélyes játékmód

Tervezte: Malorie Laukat és Ryan Laukat

A Kóborló karaván egyszemélyes játékmódjában egy robot ellenfél ellen kell játszani, aki más játékoszámnál is használható, ha nagyobb kihívásra vágysz. Robot ellen játszva minden játékosnak a megszokott módon kell előkészítenie a saját játékelemeit. A robot esetében a játékelemek egy részére lesz szükség és az alábbi szabályokat kell figyelembe venni:

Adj a robotnak 1 játékosablát (robot oldallal felfelé), 5 dobókockát, egy készletnyi tábor, játékoskockát és karavánjelölőt. Helyezd a robot karavánjelölőjét egy kezdőmezőre, ez kockadobással dől el. (A kezdőoszlop mezői fentről lefelé haladva 1–6 értékhez tartoznak.) Ahelyett, hogy a robot kártyákat kapna a kezébe a játék elején, nézd át a paklit, hogy megtaláld az itt felsorolt kezdőkártyákat, amiket helyezz a robot játékosablája mellé:

- Az Agg mérnök és a Diszes kocsi (azt javasoljuk, hogy ezzel a kombinációval kezdj)
- Nizra, a boszorkány és a Síksági kocsi
- A Gyíkember fűvész és a Pikkelyes csödör
- A Glogó utazó és a Nemes parancsnok

A játékosakciókat a megszokott módon kell végrehajtani. Minden körben, amikor a játékosakciók befejeződtek, a robotot a következőképpen kell lefuttatni:

### 1. Dobj az 5 dobókockájával

### 2. Rendeld a dobókockákat akciókhoz sorrendben

Helyezd a dobókockákat a robot játékosablájára fentről lefelé haladva a dobott értékek és kombinációk alapján. Több lehetőség is lesz a dobókockák lehelyezésére. FONTOS, HOGY FENTRŐL LEFELÉ HALADVA KÖVESD A SORRENDET. Minden robotakcióhoz kizárólag egy dobókockát vagy dobókockakészletet fogsz lehelyezni.

A DOBÓKOCKÁK LEHELYEZÉSI SORRENDJE FENTRŐL LEFELÉ HALADVA:

- Először helyezz le egy dupla 4-esből, 5-ösből vagy 6-osból álló készletet. Ha több ilyen is van, először a magasabb értékűt helyezz le (a 6-osokkal kezdj).
- Ezt követően helyezz le a dupla 1-esekből álló készletet (ha csak egy 1-es érték fordul elő, azt ne ide helyezz le).
- Helyezz le a megmaradt, 2–6-os értékű dobókockákat a megfelelő mezőkre.
- Ha ezek után maradt dobókocka, helyezz azokat a tábla „harc kockák” részére.

### 3. Kockaakciók végrehajtása:

Hajtsd végre azokat az akciókat, amiknek a kockafeltétele teljesül a körben, ezt fentről lefelé haladó sorrendben kell megtenni, ahogyan ez a robot játékosabláján szerepel.

**A robot akciói fentről lefelé haladva:**

- Dupla 4-esek, 5-ösök vagy 6-osok: Helyezd a robot egyik játékoskockáját a piactáblára a legkisebb értékű elérhető kereskedésmezőre. Döntetlen esetén válaszd a pénzermét. A robot a megszokott szabályokat követi, azaz kereskedésenként csak egy játékoskockával rendelkezhet, és nem helyezhet játékoskockát nem elérhető kereskedéshez.
- Dupla 1-esek (egy készlet): Mozgasd a robot karavánjelölőjét 2 mezővel előre, majd 2 mezővel felfelé, amennyiben lehetséges. Ha eléred a térkép szélét, hagyd figyelmen kívül az akció további mozgását. Ne vegyél el zombijelölőt.
- 2-es értékű dobókocka: Mozgasd a robot karavánjelölőjét 1 mezővel előre, majd 1 mezővel lefelé, amennyiben lehetséges. Ha eléred a térkép szélét, hagyd figyelmen kívül az akció további mozgását. Ne vegyél el zombijelölőt.
- 3-es értékű dobókocka: Húzz kártyákat egyesével (legfeljebb 6-ot), amíg 1 olyat nem találsz, ami teljesíti a robot karavánjában lévő egyik még nem teljesített GyP-feltételt. Játssz ki ezt a kártyát a robot játékosablája mellé. Ha a robotnak nincs még nem teljesített GyP-feltétellel bíró kártyája a kijátszottak között, ne tegyél semmit. Ha felhúztál 6 kártyát, és egyik sem teljesíti egyik még nem teljesített GyP-feltételt sem, ne húzz további kártyát. (A robotnak bármennyi kártyája lehet.) *Példa egy nem teljesített GyP-feltételre: A robot karavánjában van a „Nizra, a boszorkány”, aminek a GyP-feltétele kimondja, hogy „10 GyP, ha van 4+ éjszakaiid”. A robot már kijátszott 2 „éjszakai” kártyát. A robotnak még további 2 „éjszakai” kártyára van szüksége, hogy teljesítse a GyP-feltételt.*
- 4-es értékű dobókocka: Ha van dobókocka a tábla „harc kockák” részében, dobj velük és add össze az értékeiket. Az eredményhez adj 1-et a robot kijátszott kártyáin lévő minden harc akció után. Ha a végeredmény legalább 6-os, helyezz egy játékoskockát a legalacsonyabb értékű elérhető mezőre a parázsszombitáblán. Ha a végeredmény 5 vagy annál kisebb, vagy a robotnak nincsenek extra harci kockái, amikkel dobni lehetne, helyezz egy zombijelölőt a robot táblájára. *Példa: A robot két harci kockával rendelkezik és a „Nemes parancsnok” kártyával. A két dobókockával dobva az összeredmény 5-ös, amihez 1-et hozzá kell adni a „Nemes parancsnok” kártya*

harc akciójáért. Így a végeredmény 6, a robot pedig legyőzi a legalacsonyabb értékű elérhető parázszombit.

*Megjegyzés: Gyakori, hogy ugyan vannak a robotnak harci kockái, de nincsen 4-es értékű dobókockája, amivel aktiválhatná a harcot. Ilyenkor egyszerűen hagyd figyelmen kívül a harci kockákat a körben.*

- 5-es értékű dobókocka: Helyezz egy gyümölcsjelölőt a robot játékosablájára. Minden gyümölcsjelölő 1-1 GyP-t ér a játék végén a robot számára (és kizárólag számára).
- 6-es értékű dobókocka: Húzz 5 kártyát. Vedd el a legmagasabb GyP-értékű kártyát (a módosítókat figyelmen kívül hagyva), és helyezd a robot játékosablája mellé. Döntetlen esetén válassz te. (A robotnak bármennyi kártyája lehet.)

#### 4. TÁBOROZÁS:

Miután végrehajtottad a robot összes akcióját, helyezz egy táborjelölőt arra a mezőre, ahol a robot karavánjelölője áll. A robot kizárólag gyümölcsöt és kincsesládát gyűjt a térképről. Ha a robot olyan mezőn táborozik le, ahol gyümölcs- vagy kincsesláda-jelölő van, húzz egyet a készletből, és helyezd a robot játékosablájára. Minden egyéb táborozási bónuszt hagyd figyelmen kívül. Ha a kincsesláda gyümölcsöt ad a robotnak, a robot megkapja azt a gyümölcsöt. Ha a kincsesláda pénzürmét vagy táskát biztosít, a robot nem kap semmit.

A robot győzelmi pontjai:

- A piac és a parázszombik után a megszokott módon kap GyP-t.



- A térképről a megszokott módon kap GyP-t: 1-1 GyP minden mező után, amin táborjelölője áll és 1-1 GyP minden mező után, amit a robot előrefelé haladt. Ha a robot elérte Eastrey-t, kap 5 GyP-t.
- A robot 1-1 GyP-t kap minden olyan táborjelölője után, ami fehér tornyos mezőn áll.
- A robot 1-1 GyP-t kap minden gyümölcsjelölője után.
- A robot megkapja a begyűjtött kincsesláda-jelölőin lévő GyP-eket.
- A robot megkapja a kijátszott kártyáin lévő GyP-eket. Minden bónuszt is figyelembe kell venni, mint pl. a +GyP a feltételük teljesítéséért (kártyatípusokkal, kártyanevekkel), a legyőzött ellenfelekért, stb. Ha a robot teljesít egy olyan GyP-bónuszt, ami a térképen lévő táborjelölővel kapcsolatos, a robot ezeket a GyP-eket is megkapja. A robot nem kapja meg a nem teljesített GyP-feltételek pontjait.
- A robotnál is érvényesíteni kell a kártyák negatív GyP-értékeit, valamint a nála lévő zombijelölők pontvesztését.

#### A robot szabályemlékeztetői

A robot nem használja egyetlen kártya akcióját sem (kivéve amikor a támadás értékét kell összeszámolni), kizárólag a robot játékosablájának akcióit. A robot figyelmen kívül hagyja a kártyaképességeket és a harci bónuszokat.

A robotnak nincsenek kézben tartott kártyái. A robot karavánjában bármennyi kártya lehet.

Harc után ne dobj el egyetlen zombijelölőt sem a robottól.

#### Robot kihívás+

Ha még nagyobb kihívásra vágysz a robottal szemben, válaszd a következő két lehetőség egyikét:

- **Robot – 2-es szint:** Onnantól, hogy a robot legalább 5 gyümölcsjelölővel rendelkezik, a körében 1-gyel több dobókockával dob (6-nál több dobókockával sohasem dobhat).
- **Robot – 3-as szint:** A robot minden 4 nála lévő gyümölcsjelölő után 1-gyel több dobókockával dob a körében.

