

ELFELEDETT
KIRÁLYSÁG

MAR
BUS
HKA



TÖRTÉNET

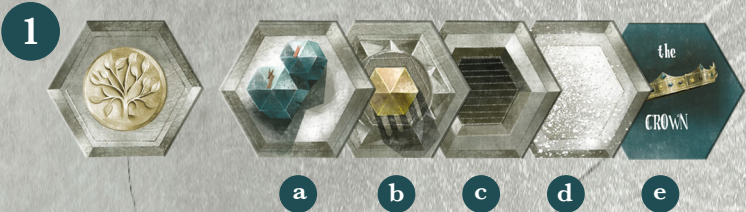
A történetünk egy tökéletes királyságról szól, amelynek lakói békében és harmóniában éltek. Semmi sem téríthette el őket a helyes útról, bölcsességük biztosította az örök békét. Mivel Khaos mágus hatalma az emberek butaságából és hiszékenységből táplálkozott, ebben a birodalomban nem tudta megvetni a lábát. Bosszúból mindent elpusztított, ami a birodalom nagyságának nyomát őrizte: képek, történetek tűntek el nyomtalanul – az emberek emlékeit pedig a magas hegység legsötétebb bányájába fagyasztotta. Khaos sötét uralma alatt a világ fagyos pusztasággá változott, és csak egy maroknyi csapat mert szembeszállni vele – kezdetben illúziók nélkül. Ámde minden akadály leküzdésével, minden szörny legyőzésével újabb és újabb emlék tér vissza, reményt és erőt adva a hősöknek a további harchoz. Céljuk, hogy elűzzék a Mágust, megszerezzék az elrabolt emlékeket, helyreállítsák a töredékekből az elfeledett városokat és az egész birodalmat. A kaland végén pedig az igazi uralkodó elnyeri majd a koronát.

A játék rövid leírása: A Kingdom kalandjáték, amelyben a hősök a birodalomban vándorolva kihívásokkal találják magukat szembe. A megoldott feladatokért/legyőzött szörnyekért győzelmi pontot, később pedig emlékeket kapnak az Emlékek bányájából. Az emlék lapkák a táblára helyezve nemcsak csökkentik a további feladatok nehézségét, de extra győzelmi pontokat is érnek. A legtöbb pontot elérő játékos nyeri el a koronát a kaland végén.

A játék célja: Az összes emléket megszerezni a bányából és a részletekből összeállítani az elfeledett városokat a táblán, hogy megtörjön Khaos mágus hatalma.

A JÁTÉK TARTALMA

A játék tartalma: 1 játéktábla, 54 lapka, 7 figura, 64 kártya, 6 eredményjelző kocka, 1 pörgettyű



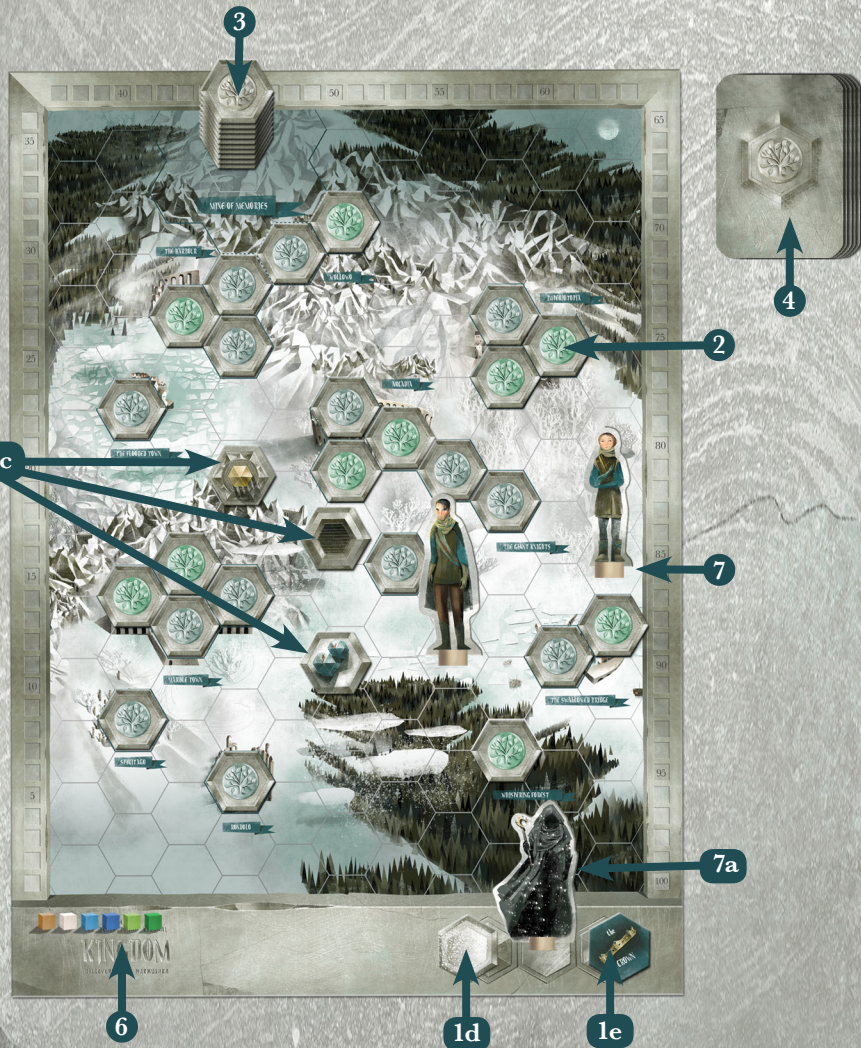
9



10



11



ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a táblát a játéktér közepére, majd válasszátok szét a lapkákat a hátoldaluk színe szerint:

Az arany hátoldalú különleges lapkákat (1) képes oldalukkal felfelé helyezétek a táblára: a hóvihart (1d) és a koronát (1e) a tábla alsó szürke sávjában kijelölt helyekre, a templom (1b), a tábort (1a), és az átjáró (1c) kártyákat a városok kék körvonalán kívül eső bármelyik mezőre! (10)

Az ezüst hátoldalú emlék lapkákat (3) keverjétek meg és tornyozzátok fel az Emlékek bányájának kijelölt részére, képes oldalukkal lefelé!

A kék és világoszöld színű feladat lapkákat (2) lefordítva helyezétek el a városok sötétkék körvonalán belül úgy, hogy minden mezőre egy lapka kerüljön! (9)

Minden játékos válasszon figurát, vegye magához a hozzá tartozó karakter kártyát és jelölő kockát (11). A kártyát az állatos oldalával lefelé helyezze maga elé, a figuráját tegye a táblán bármelyik üres mezőre (7), a kockáját (6) pedig a játéktábla szélén futó eredményjelző skála elejére a szürke sávra! A gonosz figuráját tegyétek a tábla alsó szürke sávján kijelölt helyre (7a). A kaland kártyákat (4) keverjétek meg és osszátok belőle mindenkinek 3-at. Az Ártó kártyákat (20C) az első osztásnál keverjétek vissza a pakliba, és húzzátok másikat helyette. A maradék kártyákat tegyétek lefordítva a tábla mellé, ez lesz a húzó pakli. Válasszátok kezdő játékost, és kezdődhet a játék!

A JÁTÉK MENETE

MINDEN JÁTÉKOS A SAJÁT KÖRÉBEN:

Lépjen a figurájával és hajtson végre egy akciót (a) VAGY helyezzen elnyert emlék lapkát/lapkákat a táblára (b).

a. Lépés: Maximum három mezőt léphetsz a figuráddal tetszőleges irányban a hatszög oldalai felé! Ha háromnál kevesebb lépéssel érsz célba, a maradék lépéseid elvesznek. **A Lépés akció során van lehetőség a Kaland kártyák beváltására, hogy segítségükkel teljesítsd a feladatot vagy előnyökhöz juss.** Ha a lépéssel...



- Feladat lapkára (2) érkezel, akkor forgasd fel a lapkát, helyezd rá a bábudat, próbáld meg teljesíteni a feladatot, majd az eredmény szerint mozdítsd előre vagy hátra a győzelmi pont jelzőt a tábla szélén! Ezt követően a köröd véget ér.

- Templom lapkára érkezel (1b) akkor segítő állatot vásárolhatsz győzelmi pontokért, majd a köröd véget ér.

- az Emlékek bányájába érkezel, akkor az elnyert Feladat lapkákat (2) Emlék lapkákra (3) válthatod, majd a köröd véget ér.

- üres mezőre érkezel, Kaland kártyáidat itt is felhasználhatod, majd a köröd véget ér.

b. Emlék lapkát/lapkákat tehetsz a táblára a készletedből és az ezekért járó nyeremény pontokat lelépheted az eredményjeződdel a tábla szélén, majd a köröd véget ér.

A kör végén egészítsd ki a kártyáidat háromra, és pörgetés után léptesd a mágust a pörgettyű által meghatározott városba (13). Ez után a soron következő játékos jön.

PÖRGETTYŰ: Városok (13), Csillag (14) abszolút győzelem a kihívásoknál és a mágussal való csatában is. A feladat lapkán látható **színnek megfelelő** kell a pörgettyűn figyelned. (15)



LAPKÁK ÉS FELADATOK

17 → 15

16

2+3+1+1+1+3+4=15 ✓

• KÜLÖNLEGES LAPKÁK (1):

A figuráddal ráléphetesz és át is haladhatsz rajtuk.

Tábor (1a) Ide kell visszaléptetned a figurádat, ha elbukta egy feladatot.

Emlékek temploma(1b): Erre a lapkára érve kaphatod meg a segítő állatodat.

Titkos átjáró(1c): Innen bármelyik mezőre léphetesz.

Hóvihar(1d): Ha hóvihar kártyát húzol, ezt a lapkát arra a mezőre kell tenned, ahol a figurád áll. A helyszín és a figurád is egy körön keresztül blokkolva van. (lásd: Kaland kártyák/Hóvihar (20C/24))

Korona(1e): A legtöbb győzelmi pontot elérő játékos jutalma.

• FELADAT LAPKÁK(2):

Nem haladhatsz át rajtuk. Ha ilyen lapkára lépsz, vállalnod kell a kihívást. A lapka hátoldala megmutatja a lapka nehézségi fokát. A zöld hátoldalú lapkák könnyebb, míg a kék hátoldalúak nehezebb feladatokat rejtenek.

A FELADAT LAPKÁK MEGOLDÁSA(16):

Ha a kiválasztott feladat lapkához értél, fordasd fel és tedd rá a figurádat! Nézd meg a feladat megoldásához szükséges pontszámot és a pontszám alatti mező színét! Ehhez a színhez tartozó értéket kell figyelned majd a pörgettyűn (17). Az erő pontod a pörgetés eredményéből, az állatod

erejéből, a korábban elnyert feladat lapkákból (ha van), és az oda illő Kaland kártyáidból adódik össze. (20)

MEGOLDOTT FELADAT:

Sikerrel jártál, ha a pontjaid összege annyi vagy magasabb, mint ami a lapkán van! Az eredményjelződdel lépj előre 5 mezőt (akár zöld, akár kék hátlapú feladatot oldottál meg)! A teljesített feladat lapkát a képes oldalával felfelé tedd magad elé, és **ettől kezdve minden csatában növeli az erődöt 1 ponttal.** Egyszerre maximum 3 elnyert feladat lapka lehet a birtokodban a képes oldalával felfelé. A lapkákat akkor fordíthatod le, ha az Emlékek bányájában emlék lapkákat kaptál értük. Ettől kezdve ugyanúgy erőpontnak számítanak a következő feladat megoldásakor, de már nem jogosítanak fel többet új Emlék lapka felvételére.

SIKERTELEN FELADATMEGOLDÁS:

Ha pontjaid összege kevesebb, nem sikerült megoldanod a feladatot. A lapkát felforgatva hagyd a táblán, tedd a figurádat a tábor lapkára, és az eredményjelződet mozgass vissza 2 mezővel az eredményjelzőn, ha könnyű (zöld) lapkát buktál el, vagy 5 mezővel, ha nehéz (kék) lapka ellen vesztettél.

SEGÍTSÉG

1. Kürt kártya
 2. Segítő állatok
-



1. Ha az elért pontszámod kevés a feladat megoldásához, segítségül hívhatod egy játékostársadat a **kürt kártyával (20B/20)**. Senki sem utasíthatja vissza a segítséget! A segítőnek a figuráját a tiéd mellé kell állítania, és segítenie kell a feladat megoldásában. Az ő pörgetésének eredménye és járulékos pontjai (lásd: **Feladat lapkák megoldása**) összeadódnak a tiédde és így adják ki a végső eredményt. Az ő döntése, hogy a Kaland kártyáit felhasználja-e. Ha igen, a feladat megoldása után azonnal feltöltheti a kártyáit 3-ra. Ha sikerrel jártatok, a megoldott feladat lapka a segítséget kérő játékosé lesz, az 5 nyeresémi pont pedig a segítőé. Mindkettőtök figurája erről a mezőről folytatja majd a játékot. Ha nem jártok sikerrel, a feladat megoldásában részt vevő minden játékosra érvényesek a **Sikertelen feladatmegoldás** szabályai. (kivéve Team Up kártya – erről bővebben később), és ne felejtsetek el a figuráitokat a tábor lapkára tenni!

2. **Segítő állatok:** A segítő állatod 10 győzelmi pontba kerül. Ha az eredményjelződ átlépte ezt az értéket, jogosult vagy megvásárolni. (Nem kötelező!) Ha a figuráddal az Emlékek templomára érteél, az eredményjelződet mozdítsd vissza 10 ponttal a tábla szélén, majd fordítsd át a karakter kártyád az állatos oldalára! Attól kezdve a segítő állatod minden csatában (szintől függetlenül) 3 ponttal növeli az erődét.

EMLÉK LAPKÁK

• **EMLÉK LAPKÁK (3):** Ha a figuráddal az Emlékek bányájába érsz, annyi Emlék lapkát vehetsz fel, ahány megoldott Feladat lapkád van a képes oldalával felfelé (1-3db). A csere után forgasd le a Feladat lapkákat emlékeztetőül, hogy ezekért már kapsz emléket! Az Emlék lapkákat a képes oldalukkal felfelé tartsd magad előtt, hogy minden játékos jól lássa! Amíg nem teszed őket a táblára, addig bárki elcserélheti veled a Sámán kártyája (20/A8) segítségével, hogy több pontot érő, egymáshoz illeszkedő városrészelethez jusson. (lásd Emlék lapkák pontozása)

EMLÉK LAPKÁK LARAKÁSA: Minden játékos csak a saját körében helyezhet Emlék lapkákat a táblára, ha azon a mezőn amihez az emlék részlet tartozik, már nincs feladat lapka, nem blokkolja hóvihár, vagy nem áll ott Khaos mágus figurája. A táblára került emlék lapkákért azonnal le kell lépni a győzelmi pontokat az eredményjelzőn. **Emlék lapkára szabad lépni és át is lehet rajta haladni!**

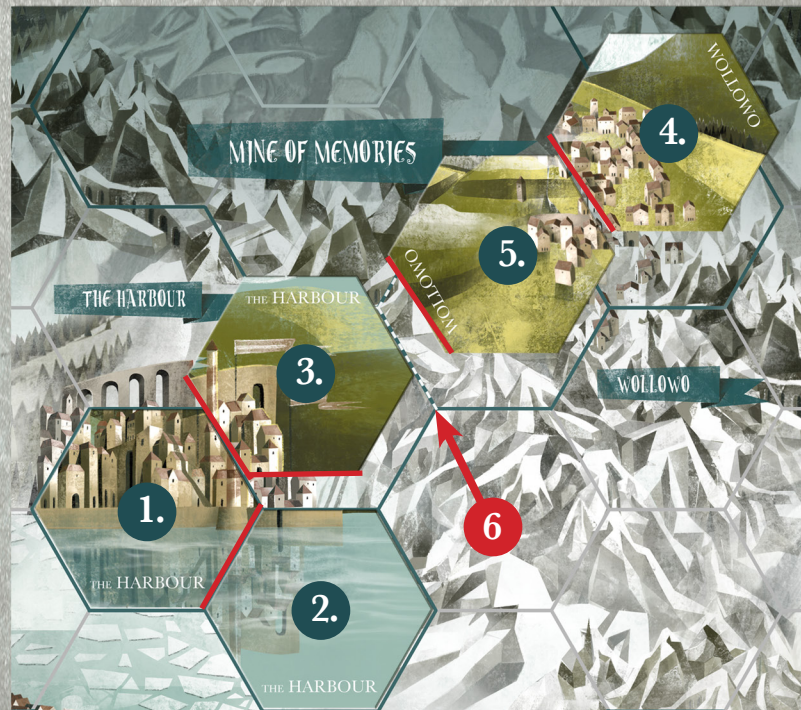
EMLÉK LAPKÁK PONTOZÁSA (18): Egy Emlék lapka táblára helyezése 5 győzelmi pontot ér. A hozzá csatlakozó lapkákért annyiszor +1 győzelmi pont jár, ahány oldalon érintkezik más Emlék lapkákkal a táblán. Két város kártyáinak érintkezése is számít! (18/6)

A lerakott Emlék lapkák annyi ponttal gyengítik a feladat lapkát, amit körülvesznek, ahány oldalon érintkeznek vele.

Példa: Ha egy feladat lapka egy emlék lapkával érintkezik, akkor -1, ha kettővel akkor -2 ponttal gyengül.

Palota lapka (3a): Ez egy szerencse lapka, amely bármelyik emlék lapkához/városhoz csatlakoztatható, és a városokon kívül bárhová leteheted úgy, hogy a legtöbb győzelmi pontot hozza neked.

18



Példa az emlék lapkánk pontozására, ha ezek az alábbi sorrendben kerülnek a táblára

1.=5p

2.=5+1p

3.=5+2p

4.=5p

5.=5+2p

KHAOS MÁGUS



A Mágus mozgását a pörgettyű jelöli ki. Minden játékos a köre végén pörget, és abba a városba lépteti, amit a nyíl mutat. Mivel a városok több mezőből állnak, a mágus olyan mezőt választ, ahol feladat lapka van, ha az sincs, akkor bármelyik üres mezőre léphet.

- A Mágus a feladat lapkák nehézségi fokát a szomszédos mezőkön 2 ponttal megnöveli (19).

- Ha feladat lapkára érkezik (19a), akkor először őt kell legyőznötök (vagy megvárni amíg ellép onnan), utána lehet csak a Feladat lapkát felfordítani/megoldani.

- **A Mágus nem léphet: hóvihár által blokkolt mezőre, Emlék lapkára. Ha lépésével ilyen mezőre érkezne, akkor ott kell maradnia, ahol volt.**

- A Mine of Memories egész területén blokkolja az emlék lapkák felvételét. Előbb le kell győznötök, vagy meg kell várnotok, hogy elmenjen, hogy emléket vehesetek fel.
- Ha olyan városba érkezik ahol egy (vagy

több) játékos áll, azonnal csatázniuk kell, akkor is, ha nem az a játékos következett volna. **A Mágus ereje 25 pont.** Ha harcolsz vele, pörgetned kell, és a pörgettyűn a lila színt kell nézned. Az erő pontod a pörgetés eredményéből, az állatod erejéből, a korábban elnyert feladat lapkákból, (ha van) és az oda illő Kaland kártyáidból adódik össze. Nyertél, ha a pontjaid összege 25 vagy több! A Mágust tedd a kijelölt helyére (7a) és az eredményjelződdel lépj előre 5 mezőt! Ha veszítettél, akkor az eredményjelződet mozdítsd 5 ponttal vissza és a figurádat tedd a tábor lapkára! Ha több játékos áll azon a mezőn, ahová a mágus érkezik, a csatában a játékosok pontjai összeadódnak és együtt nyernek vagy veszítenek a mágus ellen. **A Segítő kártyák kártyák (20B) a Mágus elleni harcban is felhasználhatók!**

A csata végeztével a csatában részt vevők feltölthetik a kártyáikat, és játék az eredeti (csata előtti) sorrendben folytatódik tovább.

KALAND KÁRTYÁK

20



A játék során három Kaland kártya lehet a kezekben, amelyeket a saját körben használhat fel, feltéve ha Lépés akciót választottál. Ezeket tartsd magad előtt, hogy mindenki jól lássa! Ha nem vagy elégedett a kártyáiddal, becserélheted őket (mindet egyszerre), **ha a kimaradsz egy körből VAGY 5 győzelmi pontot visszalépsz.** A használt/lecserélt kártyákat tedd a dobópakliba! Ha a húzó pakli elfogyott, a dobópaklit keverjétek meg és használjátok újra!

• **SEGÍTŐ KÁRTYÁK (20/A):** Nem kell azonnal felhasználni őket, megvárhatod a pillanatot, amikor szükséged lesz rájuk. A felhasznált kártyák a dobópakliba kerülnek.

Varázsló (20/A1): Választhatsz egy Kaland kártyát a dobópakliból.

Szerencse szérum (20/A2): Bármelyik szám értéket választhatod, szintől függetlenül, abból a mezőből, ahol a pörgettyű mutatója megállt.

Próféta (20/A3): Felforgathatsz egy lapkát bárhol a táblán anélkül, hogy odalépnél és meg kéne oldanod a feladatot.

Láthatatlanság (20/A4): Vesztés csata/sikeretlen feladat megoldás esetén **nem** kell visszalépned az eredményjeződdel, de a figurádat a táborba kell tenned!

Kereskedők (20/A5-6): 5 nyeremény pontért vásárolhatsz 1 emléket a bányából anélkül, hogy oda kéne lépned, és még megoldott feladat lapka sem kell hozzá!

Róka (20/A7): 5 győzelmi pontot lépj előre az eredményjeződdel!

Sámán (20/A8): Elcserélhetsz egy Emlék lapkát valakivel, amit még nem rakott le a táblára.

A sámán kártya tulajdonosa dönti el, hogy mit mire cserélne.

Mesemondó (20/A9): Egy megoldatlan feladat lapkát áthelyezhetsz egy másik város egyik üres mezőjére.

Bányászok (20/A10-11-12): Beválthatod a teljesített Feladat lapkáidat emlékekre anélkül, hogy a bányába kelljen menned..

Erő (20/A13-14): A kecske 2, a bölény 4 erőpontot ad (szintől függetlenül) a feladat teljesítésekor.

Generális (20/A15): Feladat lapka megoldásában és a Mágus elleni csatában is azonnali győzelem.

Rövid út (20/A16): Oda lépsz, ahová akarsz.

Kard (20/A17): +3 erő pont a sárga értékhez a pörgettyűn.

Pajzs (20/A18): +3 erő pont a zöld értékhez a pörgettyűn

Íj (20/A19): +5 erő pont a lila értékhez





• **BARÁTSÁG KÁRTYÁK (20B):**

Kürt (20/B20): bármelyik játékos magához hívhatod, hogy segítsen a feladat megoldásában/harcban.

Team up (20/B21-22-23): A kártyáért cserébe a győztes csatában/sikeres feladatmegoldásban mindketten megkapjátok az 5 győzelmi pontot, vesztes csata/sikertelen feladatmegoldás esetén pedig egyikőtöktől sem kerül levonásra a büntetőpont, de a táborba vissza kell lépnetek. **A kártyát bármelyik résztvevő beadhatja.**

• **ÁRTÓ KÁRTYÁK (20/C):** Azonnal követni kell a rajta látható utasítást, majd a dobópakliba kerül. **Ha nem tudod teljesíteni** a fennálló körülmények miatt, akkor is el kell dobnod és újat húzni helyette. *(Ne felejtse el, mindig 3 kártyád kell, hogy legyen!)*

Hóvihar (20/C24): Az a játékos, aki ezt a kártyát húzza, tegye a hóvihar lapkát arra mezőre, amelyiken a figurája áll. A lapka minden játé-

kosra érvényes aki azon a mezőn tartózkodik. A hóviharban rekedt játékos/játékosok kima-radnak egy körből (segítségül sem hívhatják őket, amíg a vihar tart), utána a lapkát vissza kell tenni a helyére, a tábla aljára. A hóviharal sújtott helyszínt addig nem lehet használni, amíg a lapka rajta van. A hóvihar nem kerülhet emlék lapkára.

Khaos (20/C25): A Mágus megtámadott! Léptetd a figuráját a tiéd mellé, és kezdődjön a küzdelem!

Átok - Fordul a szerencse (20/C26): Ez a kártya csak azokra a megoldott feladat lapkádra veszélyes, amelyek még a képes oldalukkal felfelé vannak előtted. Ha ezt a kártyát húzod, az egyiket vissza kell tenned egy üres mezőre a táblán, a képes oldalával felfelé.

Átok - Magány (20/C27): Minden Barátság kártyádat (20B) el kell dobnod és új kártyát húzni helyette.

Átok - Felejtés (20/C28): Keverd vissza minden kártyádat és húzz újakat helyette!

A JÁTÉK VÉGE: Ha az utolsó emlék is elfogy az emlékek bányájából, a gonosz figuráját vegyétek le a tábláról, a hatalma véget ért. A játékosok sorrendben fejezzék be a játékot: minden emlék lapkát tegyenek a táblára a körükben, ami még a birtokukban van, és lépjék le érte a győzelmi pontokat. A róka kártya is beváltható még győzelmi pontokra. A százas mezőn túl is folytathatjátok a számolást, így az egyes mező 101... stb.). Az a játékos nyer és kapja a koronát, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.



MAR
BUS
HKA

MARBUSHKA.COM