

MASATO UESUGI & ANTOINE BAUZA

PAUL MAFAYON



ÜDVÖZLET
ÚJRA A
Mélyben



JÁTÉKSZABÁLY

 reflexshop

Fényesen süt a nap a Mély Erdőben, ahol gondtalanul sétálsz övedben a fegyvereddel, kalandokról álmodozva. Utad során egy romos Tárna bejáratára bukkansz, látszik, hogy egykor itt heves csata zajlott. Ez egyben azt is jelenti, hogy bent kincsekre bukkanhatsz.

Néped meséi jutnak eszedbe, amelyek mesés gazdagságot rejtő Tárnáról szólnak. Talán pont ez lehet az! A bejárat környéke tele van figyelmeztető feliratokkal, ami azt sejteti, hogy mások is jártak már erre, úgy tűnik kevés sikerrel.

Összeszeded a bátorságod és belépsz? Vagy egy vetélytársadra bízod a feladatot? Kezdődjék a kaland!



ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

Az **Üdvözet újra a Mélyben** fordulóban egy-egy többé-kevésbé felszerelkezett Kalandor merészkedik a Tárnába. A soron következő játékos a körében vagy egy Szörnyet helyez a Tárnába, vagy megfosztja a Kalandort egy Felszerelésétől, vagy passzol, és ezzel a továbbiakban nem vesz részt az adott fordulóban. Aki a végsőig kitart, annak kell a Kalandort a Tárnába küldenie, hogy az a megmaradt felszereléseivel felvértezve megküzdjön a Szörnyekkel. Aki két Tárnán is sikeresen küzdi át magát, megnyeri a játékot. De úgy is győzhetsz, ha mindenki más kiesik (két Tárnában is elbukja a küldetést) és már csak te maradsz játékban!



TARTALOM

13 SZÖRNYKÁRTYA

Ezekon a kártyákon található azok a Szörnyek, amelyek bekerülhetnek a Tárnába, és ott szembe kell szállni velük. Minden Szörnykártya bal felső sarkában látható szám jelzi a Szörny erejét, a jobb felső sarokban pedig az őket legyőző Felszerelés szimbóluma látható.



6 KÜLÖNLEGES SZÖRNYKÁRTYA

Ezekon a kártyákon Különleges Szörnyek láthatók, amelyek bekerülhetnek a Tárnába, és ott szembe kell szállni velük. Minden különleges Szörnykártya bal felső sarkában vagy egy képesség, vagy egy szám látható, ezek jelképezik a Szörny erejét.

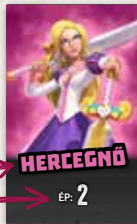


4 KALANDOR LAPKA

Ezek a lapkákön láthatók azok a Kalandorok, amelyek közül kiválaszthatok egyet, hogy majd egy játékos irányítása alatt a Tárnába lépjen. A lapkákön a Kalandor neve és az Életpontja (ÉP) látható.


Név

ÉP



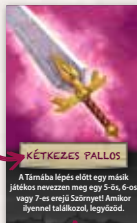
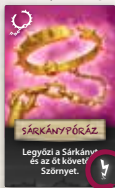
24 FELSZERELÉS LAPKA

Ezek a lapkák egy-egy Kalandorhoz tartoznak, és különböző Felszerelések láthatók rajtuk. A lapkákön a Felszerelés neve és hatása olvasható.

Bizonyos lapkákön  szimbólum látható. Ez azt jelenti, hogy miután a Kalandor a Tárnában használja a lapkát, el kell dobnia azt.

Név

Hatás



AZ ÉLETERŐSÁV ÉS A SÁRKÁNYJELÖLŐ

A Tárnában szörnyekkel csatázó Kalandor életpontjait ezen a sávon jelölhetitek a Sárkányjelölő segítségével.



5 SIKERKÁRTYA

A játékos, aki a Kalandort élve juttatja ki a Tárnából, kap egy Sikerkártyát. Amint valaki egy második Sikerkártyához jut, megnyeri a játékot.



8 JÁTÉKOS-SEGÉDLET

A játékos-segédleteken látható az összes Szörny ereje és/vagy képessége, továbbá, hogy egy-egy Szörnyből hány példány van, illetve mik azok a Felszerelések, amikkel legyőzhető. Kétfajta segédlet van: Szörnyek és Különleges Szörnyek.

• SZÖRNYEK JÁTÉKOS-SEGÉDLET

Erő

1				5		
2				6		
3				7		
4				9		

Példányok száma (1 vagy 2)

A Felszerelés, amivel legyőzhető

• KÜLÖNLEGES SZÖRNYEK JÁTÉKOS-SEGÉDLET

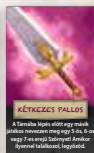
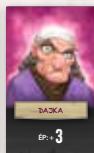
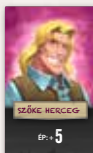
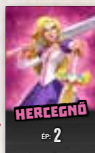
Erő vagy képesség

0			
		1/8	
4/8		1/8	

Példányok száma (1)

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Válasszatok, vagy véletlenszerűen húzzatok egy Kalandort (minden játékos egyetlen Kalandoron osztozik), és tegyétek az asztal közepére!



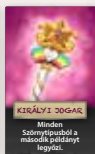
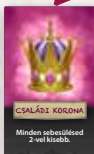
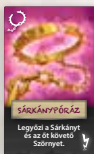
8 Helyezzétek az 5 Sikerkártyát a játéktér mellé, egy-egy forduló végén lehet rájuk szükség.

7 Jelöljétek ki egy helyet a Tárna paklinak: ide fogjátok helyezni a forduló során a Tárnába kerülő Szörnykártyákat.



6 Vegyetek magatokhoz két-két különböző segédletet (Szörnyek és Különleges Szörnyek), és helyezzétek ezeket magatok elé a fehér oldalukkal felfelé!

2 Helyezzétek a Kalandorhoz tartozó hat Felszerelés lapkát egy sorba a Kalandor lapka alá!



5 Az Életerősávot és a Sárkányjelölőt helyezétek a Felszerelés lapkák alá!

3 Keverjétek meg a Különleges Szörnykártyákat, és válasszatok közülük kettőt véletlenszerűen! A maradék 4 Szörnykártyát tegyétek vissza a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség ebben a játszmaiban.



4 Keverjétek össze a Szörnykártyákat a két Különleges Szörnykártyával, és lefordítva tegyétek a paklit az asztalra!





A JÁTÉK MENETE

Egy játék több fordulóból áll, és minden fordulóban először arra licitálnak a játékosok, hogy melyikőjük lép be a Kalandorral a Tárnába. Az a játékos, aki végül szerencsét próbálhat a Kalandorral, belép a Tárnába, és a Szörnykártyák felhúzásával vagy a győzelemhez, vagy a vereséghez kerül egyre közelebb.

EGY FORDULÓ ÁTTEKINTÉSE

Minden forduló **két fázisból** áll:

- Licit fázis
- Tárna fázis

LICIT FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosrend az óramutató járásával megegyező irányba halad. Amikor te vagy soron, a következő két lehetőség közül kell egyet választanod: **húzol egy kártyát** vagy **passzolsz!**

• HÚZÁS

Ha ezt a lehetőséget választod, húzd fel a Szörnypakli legfelső lapját, és nézd meg titokban, hogy mi van rajta! Ezt követően a következő két lehetőség közül kell egyet választanod:

1. A Szörnyet a Tárnába helyezed.

Ebben az esetben a felhúzott Szörnykártyát helyezd képpel lefelé a Tárna pakli tetejére! Ez a pakli fogja tartalmazni az összes Tárnába került Szörnyet, velük kell majd a Kalandornak megküzdenie.

Megjegyzés: bármikor megszámoľhatjátok a Tárna pakliban lévő Szörnykártyákat, de nem nézhetitek meg, hogy mi van a kártyákon, és nem változtathatjátok meg a kártyák sorrendjét!



2. A Szörnykártyát képpel lefelé leteszed magad elé.

Ebben az esetben a Kalandor lapka alatt található Felszerelések közül egy általad választott Felszerelés lapkát is kötelező a magad elé helyezett Szörnykártyára tenned. Ilyen módon mind a Szörny, mind pedig a Felszerelés játékon kívülre kerül erre a fordulóra.

Megjegyzés: Ha felhúzol egy Szörnykártyát, de a Kalandor már nem rendelkezik több felszereléssel, a Szörnyet kötelező a Tárnába helyezni!

Amint végrehajtottad a választott akciót, a tőled balra ülő játékos következik.

Megjegyzés: Ha a Szörnypakli üres, muszáj passzolnod!

• PASSZ

Amikor úgy döntesz, hogy passzolsz, onnantól kezdve már nem veszel részt az adott fordulóban. A következő fordulóban azonban újra játszhatsz.

Amint egy játékos kivételével mindenki passzolt, a licit fázisnak vége. A bennmaradó játékosnak kell a Kalandort a Tárnába küldenie minden maradék Felszereléssel együtt. Következik a Tárna fázis.

TÁRNA FÁZIS


Ebben a fázisban már csak az a játékos vesz részt, aki nem passzolt az előző fázisban.

Először is számold össze, hogy mennyi a Kalandorod teljes Életpontja (ÉP): add össze a Kalandor lapkán látható ÉP értéket az összes Felszerelés lapkán látható plusz ÉP értékkel! Az így kapott teljes ÉP-t jelöld meg az Életerősávon a Sárkányjelölővel!



Ezután egyenként fordítsd fel a Tárnába helyezett lapokat, kezdve a legutóbb a Tárnába helyezett Szörnyel (a Tárna pakli felső lapja)!

- Ha olyan Szörnyet fordítasz fel, amelyet legyőzhetsz egy Kalandornál lévő Felszereléssel, dobd el a Szörnykártyát anélkül, hogy ÉP-t veszítenél!

Megjegyzés: Amennyiben a Szörny legyőzéséhez használt Felszerelés lapkán  szimbólum látható, dobd el a Felszerelés lapkát, a hátralévő Szörnyek ellen már nem használhatod azt!



- Ha olyan Szörnyet fordítasz fel, amelyet nem tudsz nálad lévő Felszereléssel legyőzni, annyival csökken az ÉP-d, amennyi a Szörny ereje. A Sárkányjelölővel lépj vissza annyit az Életerősávon, amennyi ÉP-t veszítettél! Ezt követően dobd el a Szörnyet!

Megjegyzés: Bizonyos Szörnyekkel találkozva nőhet az ÉP-d! Ilyenkor lépj a Sárkányjelölővel előre annyit, amennyit nőtt az ÉP-d!

- Ha Különleges Szörnyet fordítasz fel, érvényesítsd a képességét, és amennyiben szükséges, lépj a Sárkányjelölővel az Életerősávon, végül pedig dobd el a Szörnyet!



Megjegyzés: A szabályfüzet végén részletes leírást találsz minden Különleges Szörnyről.

A Tárna fázis akkor ér véget, amikor a következő két feltételből az egyik teljesül:

- Az összes Tárnában lévő szörnyet legyőzted, és az ÉP-d az Életerősávon nagyobb, mint 0. **Vegyél magadhoz egy Sikerkártyát!** Ha ez már a második Sikerkártyád, megnyerted a játékot!
- A Sárkányjelölő eléri a 0-t az Életerősávon, és nincs olyan Felszerelésed, amivel életre kelnél. Fordítsd meg a játékos-segédleteidet a piros oldalukra! Ha már eleve a piros oldalukon voltak, tehát már másodszor kellene megfordítanod őket, kiestél a játékból. Amennyiben egy kivételével minden játékos kiesik a játékból, az utolsó bent maradt játékos a győztes.

A forduló során eldobott Szörnyeket fordítsátok fel, a fordulónak vége. Ha senki sem nyerte meg a játékot, új forduló kezdődik.



ÚJ FORDULÓ

Keverjétek össze a Szörnykártyákat, és lefordítva tegyétek a paklit az asztalra! Aki legutóbb járt a Tárnában, válasszon egy Kalandort az új fordulóra (Nekromanta, Hercegnő, Nindzsa vagy Bárd). Helyezze a Kalandort és a hozzá tartozó Felszerelés lapkákat a játéktér közepére! Készen álltok az új fordulóra, az a játékos kezdi a licit fázist, aki legutóbb járt a Tárnában.



A JÁTÉK VÉGE

A játékot kétféleképpen lehet megnyerni:

- két Sikerkártya összegyűjtésével,
- ha az összes többi játékos kiesett a játékból.



MAGYARÁZAT A FELSZERELÉS LAPKÁKHOZ



ÚJRAÉLESZTŐ CSONTOK: Az Újraélesztő csontok lapka többször használható. Ha növekszik az ÉP-d (a Véres pálca és/vagy A megszállás tekercse miatt), amikor újra meghalsz, ismét használhatod az Újraélesztő csontokat. Ha a haláloed előtt 1 az ÉP-d, nem használhatod az Újraélesztő csontokat.



FÜSTBOMBA: Nem dobhatod el a Füstbombát. Ha a Füstbomba az egyetlen megmaradt felszerelésed, nem használhatod!



KÉTKEZES PALLOS: Mielőtt belépnél a Tárnába, válassz egy másik, asztalnál ülő játékost! Olyat is választhatsz, aki már kiesett a játékból.



CSALÁDI KORONA: A Szörnyek 2-vel kevesebbet sebeznek, de a típusuk nem változik.

Például, bár a Vámpír így csak 2-t sebez, attól még Vámpír marad.



KIRÁLYI JOGAR: Minden Szörnytípusból a második példányt legyőzöd még akkor is, ha az adott Szörnytípus első példányát is legyőzted (viszont mind a két példánynak a Tárnában kell lennie). Ha az adott Szörnytípusból egy harmadik példány is felbukkanna (pl. Különleges Szörny), azt is figyelmen kívül kell hagyni, tehát nem sebez meg téged.



BŰVÖS FURUYLA: Legyőzöd a Koboldokat. Minden egyes így legyőzött Koboldért a Bárd az összes hátralévő Szörny sebzését 1-gyel csökkenti. Ugyanúgy, mint a Hercegnő Családi koronája esetében, a Szörnyek típusa nem változik.

Például, a Vámpír Vámpír marad - egy páros, 4-es erejű Szörny - még akkor is, ha a Bűvös furulya csökkenti a sebzését.



MANÓHÁRFA: Ameddig az ÉP-d kisebb, mint 5, minden páratlan erejű Szörny, akivel találkozol csak 1-et sebez, a páros erejű Szörnyek pedig 2-t sebeznek. A sebzéseket a Bűvös furulya még tovább csökkentheti.



SZERENCSEPÉNZ: Legyőzhetsz egy páros erejű Szörnyet, és egyelőre tartsd meg a Szerencsepénzt! Ha a következő Szörny amivel találkozol szintén páros erejű, és nem győzi le egy másik Felszerelés, győzd le ezt is, és folytasd tovább így egészen addig, amíg páratlan erejű Szörnnyel nem találkozol. Ekkor el kell dobnod a Szerencsepénzt, kivéve, ha ezt a Szörnyet egy másik Felszereléssel le nem győzöd. Amennyiben a Szörny ereje nem páros és nem is páratlan, érvényesítsd a Szörny képességét, és tartsd magadnál a Szerencsepénzt egészen addig, amíg páratlan erejű Szörnnyel nem találkozol.

Például, ha szembe kerülsz egy 4-es erejű Vámpírral, és úgy döntesz, használod a Szerencsepénzt, figyelmen kívül hagyva ezzel a Vámpír sebzését. Ezt követően a 7-es erejű Démonnal találkozol, és úgy döntesz, hogy a Táncló pengével legyőzöd. Így továbbra is használhatod a Szerencsepénzt, tehát ha a következő Szörny páros erejű, legyőzöd. Ugyanakkor ha a következő Szörny páratlan erejű, és nem tudod legyőzni egy másik Felszereléssel, el kell dobnod a Szerencsepénzt.



A KÜLÖNLEGES SZÖRNYEK LEÍRÁSA



TÜNDÉR: A Tündér ereje 0, így páros erejű Szörnynek számít. Nincs semmilyen képessége.



SZÖVETSÉGES: A Szövetségesnek nincs ereje (tehát ereje nem páros és nem is páratlan), de lehetővé teszi, hogy figyelmen kívül hagyd a következő, Tárnában lévő Szörnyet.



MIMIC: A Mimic ereje megegyezik azoknak a Felszerelés lapkáidnak a számával, amelyek még rendelkezésedre állnak a Mimic-kel való találkozáskor. Tehát ereje 0-tól (ha nincs Felszerelés lapkád) 6-ig (ha minden Felszerelés lapkád megvan) terjedhet.



ZSELÉKOCKA: A Zselékockának nincs ereje (tehát ereje nem páros és nem is páratlan), de képességének hatására el kell dobnod egy általad választott Felszerelés lapkádát! Ha már nincs több Felszerelésed, amikor találkozol a Zselékockával, hagyd figyelmen kívül a képességét! Amennyiben úgy döntesz, hogy olyan felszerelést dobsz el, ami +ÉP-t jelent neked, azonnal elveszítesz annyi ÉP-t, amennyi a lapkára van írva. A sárkányjelölőt mozgasd az új értékre!



A GRÓF: Ha nincsen még Sikerkártyád, a Gróf 4-es erejű Vámpírrá változik. Azonban, ha már van Sikerkártyád, a Gróf nem számít Vámpírnak és az ereje 8 lesz.



ALAKVÁLTÓ:

- **Az Alakváltó ereje megegyezik a Tárnában elfoglalt helyével,** tehát például, ha ő a Tárna 4. Szörnye, akkor az ereje 4, de ha a 7. Szörny, akivel találkozol, akkor ereje 7.
- **A típusa pedig megegyezik az erejéhez tartozó Szörnytípussal,** azaz ha ő a Tárna 4. Szörnye, akkor az Alakváltó egy 4-es erejű Vámpírrá változik.

Megjegyzés: Ha a Tárnában már 9 szörnyel találkoztál, és utána kerülsz szembe az Alakváltóval, akkor az ereje ugyanúgy megegyezik a sorszámával, de nem rendelkezik semmilyen Szörnytípussal.

Például, ha a Tárnában 10. Alakváltóval, az ereje 10 lesz, de nem lesz típusa.

Szörnyként találkozol az



VARIÁNS

A tervező ajánlata: A licit fázisban minden játékos, amikor először kerül sorra, kötelezően a Tárnába kell, hogy tegye a felhúzott lapot.



A SZÖRNYEK LISTÁJA



KOBOLD

Erő: 1



VÁMPÍR

Erő: 4



DÉMON

Erő: 7



CSONTVÁZ

Erő: 2



GÓLEM

Erő: 5



SÁRKÁNY

Erő: 9



ORK

Erő: 3



LIDÉRC

Erő: 6



Az **Üdvözet újra a Mélyben** Masato Uesugi **Üdvözet a Mélyben** játékára épül. Az **Üdvözet újra a Mélyben** önálló játék, nem kiegészítő, ugyanakkor a két játék elemei kombinálhatók, ezzel növelve a variációs lehetőségeket.



IMPRESSZUM

TERVEZŐK: Masato Uesugi és Antoine Bauza • **ILLUSZTRÁCIÓ:** Paul Mafayon

PROJEKTMENEDZSER: Virginie Gilson • **A SOROZATÉRT FELELŐS:** Ludovic Papaïs

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS: Yannik Deplaedtnek és a La Cafetière törzsvendégeinek.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza:

REFLEXSHOP KFT.

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

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

WWW.REFLEXSHOP.HU

©2018 IELLO USA LLC. IELLO

és a logója a IELLO USA LLC

védjegyei.

WWW.IELLOGAMES.COM

