

A sötét prófécia

Tervező: Michael Palm és Lukas Zach

kiegészítő a *Postakocsin az Ördögkastély felé*hez,
3-10 játékos részére, 12 éves kortól
játékidő 30-60 perc (9-10 játékosnál valamivel több)

Tartalom

- 10 foglalkozáskártya (hátdalukon Adlung-logóval)
- 10 tárgykártya (hátdalukon kék postakocsival)
- 1 hajtókártya
- 1 bosszúkártya
- 1 speciális szövetségkártya (azaz az árulókarlyta)
- 8 szövetségkártya (az eredeti lapok kicserélésére; a hátdalukon címerrel)
- 1 helykártya (egy eredeti lap kicserélésére)
- 1 kulcskártya (egy eredeti lap kicserélésére)
- 1 kabátkártya (egy eredeti lap kicserélésére)
- 1 karakterkártya (Mei Yogen)
- 1 szabályfüzet

Áttekintés

Új év - megint egy postakocsi tör utat a hegyek között az Ördögkastély felé. Rossz csillagok világítják meg fentről, különös események történnek útközben. Vajon ki lehet az a titokzatos nő az utasok között? Ki rejtőzik az ügyvéd vásárlarca mögött, kire vadászik a bosszúálló? Képes lesz a hajtó megakadályozni, hogy az áruló elragadja a szövetségek legszentebb tárgyait?

Új játékelemek

Egyfelől a hajtó és az események, másrészt pedig az áruló, aki napkeltekor egyes-egyedül megnyerheti a játékot.

Utazási információ

Az alapjáték összes szabálya érvényes, amit nem helyez hatályon kívül vagy bővíti ki a kiegészítő szabálya.

Utazási előkészületek (alapjáték plusz kiegészítő)

A kiegészítőt használva az alapjáték előkészületei hét pontban megváltoznak:

1) Karakterkártyák

A kiegészítő tartalmaz még egy karakterkártyát: ő Mei Yolen, a titokzatos hölgy. Ő ugyanolyan választható karakter, mint a többi.

2) Foglalkozáskártyák

Az új foglalkozáskártyákat egybe kell keverni az alapjáték foglalkozáskártyáival. Ezután mindenki két foglalkozáskártyát kap, ezekből választ magának egyet; a másikat vissza kell keverni a többi foglalkozáslap közé.

3) Eseménykártyák

A felhasználandó eseménykártyák száma a játékoszám függvénye. Minden eseménykártya alján látható, hány játékosnál kell használni; a többit vissza kell rakni a dobozba.

***Példa:** Hat játékosnál az összes olyan eseménykártyára szükség van, amelyek alján a "3-6" látható. A többi eseménykártyára viszont nincs szükség, azokat vissza kell rakni a dobozba.*

A megtartott eseménykártyát hátlapjuk (hajnal, éjszaka, szürkület) szét kell válogatni és így, paklinként megkeverni. A napkeltés lapot ki kell rakni az asztal közepére; erre kerül előbb képpel lefelé a hajnalpakli, aztán az éjszakapakli, és végül a szürkületpakli. A hajtó majd minden fordulójában felcsap egy eseménykártyát, felolvasva annak szövegét; utána az előző forduló eseménykártyáját képpel felfelé a dobott lapokhoz rakja.

A **hatás** típusú eseménykártyák hathatnak egy vagy több játékosra is, és a hatásuk mindaddig folyamatos, míg a kártya a dobott lapokhoz nem kerül. Az **akció** típusú lapot képességét viszont mindenki választhatja normál akciója (verekedés, csere, győzelem, passz) helyett.

***Fontos:** Mivel mindenkinek csak egy akciója van, vagy az eseménykártya akcióját hajtja végre, vagy pedig egy normál akció a négy lehetőség közül.*

4) A hajtó

A legidősebb játékos lesz a hajtó; ezt úgy jelző, hogy maga elé veszi a hajtókártyát, rajta képességével és akciójával.

A hajtó képessége: A hajtó felcsapja a legfelső eseménykártyát, felolvassa annak szövegét. Ezután eldönti, létrejön-e az esemény vagy sem. Ha nem, eldobja ezt a lapot és újabb eseménykártyát csap fel - ez az esemény már mindenképp végrehajtodik.

- Amikor a hajtóra kerül a sor, elsőként a hajtó képességét használja, csak azután hajtja végre akcióját.
- Ha a játék közben valaki más lesz a hajtó, az új hajtónak azonnal végre kell hajtania képességét. Ha ez egy másik játékos fordulója közben történt, az illető köre félbeszakad, és csak a hajtó képességének használata után folytatódik. A új hajtó a fentebb írt módon felcsap egy új eseménylapot. Ezután a soron lévő játékos félbeszakadt köre folytatódik.
- Ha a hajtó veszít egy verekedés során, legyőzője lesz az új hajtó, győzelme normál következményei mellett megkapja a hajtólapot is, és azonmód végre is kell hajtania a hajtó képességét. Ezután a játék a normál módon folytatódik.
- Ha a hajtó győz egy verekedés során, ő marad a hajtó, így nem is hajtja végre a hajtó képességét.

A hajtó bónuszakciója: A hajtó normál akciója (verekedés, csere, győzelem, passz) **helyett** húzhat

egy tárgy-kártyát a tárgyakli tetejéről - de csak akkor, ha így sem lesz túl sok tárgy a kezében.

4) Bosszúkártya

A bosszúkártyát ki kell rakni az asztal közepére. Ha valaki akciójaként cserét kezdeményez, de visszautasítják, elveszi a bosszúkártyát - legyen bár az asztal közepén vagy egy másik játékos előtt -, és lerakja azt maga elé.

Verekedés során a játékos felhasználhatja arra a bosszúkártyát, hogy pontjaihoz +1 járuljon. Ha csak támogat valakit a verekedés során, nem használhatja a bosszúkártyát. A felhasznált bosszúkártyát vissza kell rakni az asztal közepére.

5) Szövetségkártyák és az áruló

Páratlan számú játékos esetén az alapjáték szövetségkártyái helyett a kiegészítő 8 szövetségkártyáját kell használni, valamint az árulókártyát. (Azért vannak ezek az új lapok, nehogy az árulókártya hátulról felismerhető legyen a használatától már kopott szövetségkártyák között.) **Páros** számú játékosnál az alapjáték szövetségkártyáit kell használni.

Az áruló: 5, 7 vagy 9 játékos esetén egyikük az áruló. Az alapjátékból az *erőitalok*ra, valamint a *Páholy címerére* nincs szükség, azokat vissza kell rakni a dobozba.

Össze kell keverni feleannyi (lefelé kerekítve) rend-, valamint testvériségkártyát, közéjük kell keverni az árulókártyát, majd mindenkinek ki kell osztani képpel lefelé egy-egy lapot.

Példa: Öt játékos esetén 2-2 rend- és testvériségkártya közé kell keverni az árulókártyát, majd mindenkinek kiosztani egy-egy lapot.

Az áruló célja: Az áruló nem tagja egyik titkos szövetségnek nem, mindig egyedül van. Ugyanakkor igyekszik elkerülni a felfedezést, és azon ügyködik, hogy barátjukként tetszelegve elnyerje a többiek bizalmát. Ha különösen ügyes, egymásra uszítja a két titkos szövetség tagjait.

Ha az árulónál ott van három kulcs és/vagy kehely (például 2 kulcs és 1 kehely, vagy 1 kulcs és 2 kehely, vagy 3 kehely, stb.), egyedüli győztese a játéknak, ha ezt a megfelelő akcióval bejelenti. Akkor is megnyeri a játékot, ha fel kell fedni a legelső eseménykártyát - vagyis ha napkeltéig nem győz senki, ő lesz a győztes.

7) Poggyász

A *kabát* mostantól bárhány játékosnál alkalmazható, így az alapjáték *kabátját* ki kell cserélni a kiegészítő ugyanilyen lapjára (ennek alján nincs ott a korlátozás-szimbólum).

Fontos: Az új kulcs-, kehely- és kabátkártya az alapjáték egy-egy ugyanilyen lapjának kicserélésére van; arra szolgál, hogy a játékosok nehezebben azonosíthassák a hátlapjukról az új tárgykártyákat.

Az új tárgykártyákat az alapjáték tárgykártyái közé kell keverni, majd a lapokat húzópakliként le kell rakni az asztal közepére.

A játék kezdetén mindenki 2 tárgykártyát húz.

Az, hogy legfeljebb hány tárgykártya lehet egy játékos kezében, az alábbiakra változik:

3 játékos esetén: 11 tárgy

4 játékos esetén: 8 tárgy

5 játékos esetén: 7 tárgy

6 játékos esetén: 6 tárgy

Fontos: Miként az alapjátékban, itt sem adhat át tárgya(kat) egy játékos egy olyan játékosnak, akinek már a maximális számú tárgykártya van a kezében.

Egyes eseménykártyák megszatbják, hogy egy játékos átadhat tárgyat valakinek, vagy akár azt, hogy kötelező átadnia. Ez sosem vonatkozik arra a játékosra, akinek csak egy tárgya van. Akinek a kezében csak egy tárgykártya van, akkor sem adja át azt, ha ezt az esemény amúgy előírná.

Fontos: Ez nem általános szabály, csakis a kártyaszövegekre vonatkozik. Így például egy verekedés vesztesétől továbbra is elvehető utolsó tárgya, amennyiben kap egy másikat helyette.

A játék vége (győzelem hirdetése akcióval)

Miként az alapjátékban, a játékosnak továbbra is meg kell neveznie szövetségének azon tagjait, akinél a megfelelő tárgyak vannak, és továbbra is szükséges, hogy e tárgyak egyike nála legyen. Ha téved, vagy ha az áruló szövetsége tagjának nevezi, a másik szövetség (és nem az áruló!) azonnali megnyeri a játékot.

Az áruló győz, ha nála van legalább három kulcs/kehely és akciójaként bejelenti a győzelmét (az nála **nem** akadály, ha nála van a *fekete gyöngy!*). Az utolsó eseménykártya (napkelte) felfedésekor is nyer az áruló.

Az új kártyák

Foglalkozások

Bosszuálló (Rächer): A játék során egyszer megnézheted egy verekedés győztesének a tárgyait és elvehetsz azok közül egyet. Ezt akkor is megteheted, ha egyáltalán nem is vettél részt a verekedésben. *Ha valakitől egyetlen tárgyat veszel el így, egy tetszőleges tárgykártyádat át kell neki adnod.*

Ügyvéd (Advocat): A játék során egyszer megakadályozhatod, hogy egy játékosársad bejelentsen a győzelmét. Az illető köre ezzel véget is ért.

Zsebtolvaj (Beutelschneider): Mindannyiszor, amikor változik a hajtó személye, kijelölheted egy olyan ellenfeled, akinél több tárgykártya van, mint nálad, hogy megnézd a tárgykártyáit és egyet elvegyél azok közül.

Orgazda (Hehler): Ha körödben cserét ajánlansz, a tárgypakli legfelső lapja is lehet az, amit felajánlansz, egy kezdedben lévő tárgy helyett. Ha utastársad visszautasítja a cserét, megtartod ezt a tárgyat; ha elfogadja a cserét, a lapot úgy kell kezelni, mintha a kezdedből adtad volna át. *Ha a pakli tetejéről veszel el lapot, azt átadás előtt megnézheted - viszont mindenképp át kell nyújtanod ellenfelednek.*

Illúzionista (Illusionsit): A játék során egyszer lemásolhatod egy utastársad már felfedett foglalkozását. A játék végéig úgy kell kezelni, mintha az lenne a foglalkozásod. Ha annak a foglalkozásnak a hatása csak egyszer jön létre, a másolásakor a hatás azonnal végre is hajtódik. *Ha az eredeti és a lemásolt foglalkozás hatását egyszerre hajtánátok végre, az eredeti foglalkozást üző játékos dönti el ezek sorrendjét. Megfelelő kártyák révén az illuzionista is megváltoztathatja foglalkozását.*

Kereskedő (Kaufmann): Ha valaki cserét ajánl neked, és te elfogadod, megteheted, hogy nem a kezdedben lévő tárgykártyák közül adsz vissza egyet, hanem felhúzod a tárgypakli legfelső lapját, megnézed, majd azt adod át. A lapot úgy kell kezelni, mintha a kezedből adtad volna át. *Ha a pakli tetejéről veszel el lapot, az átadás előtt megnézheted, viszont mindenképpen azt kell átadnod ellenfelednek.*

Bérgyilkos (Meuchler): A játék során egyszer +2 pontot kapsz, ha te kezdeményezel verekedést.

Jövendőmondó (Wahrsager): A játék során egyszer a körödben megnézheted egy utastársad szövetségkártyáját.

Kém (Spion): A játék során egyszer +3 pontot kapsz, ha ellened kezdeményeznek verekedést.

Zsoldos (Soldner): Ha egy verekedés során támogatsz valakit, ez az illetőnek +1 helyett +2-öt jelent. Nem hirdetheted ki győzelmedet, kivéve, ha te vagy az áruló. *A zsoldos képességéből adódó plusz nem számít, ha te kezdeményezel verekedést vagy ellened kezdeményeznek, csakis akkor, ha mások verekedésébe avatkozol be támogatóként.*

Tárgykártyák

Villanópor (Blitzpulver): Ha mint támadó használod, és a hajtóval verekszel, pontjaidhoz +2 járul.

Egy üveg abszint (Flasche Absinth): Ha egy verekedésben támogatóként veszel részt, jelöld ki egy utastársadat, aki szintén támogatóként vesz részt a verekedésben: mindketten kivonjátok magatokat a verekedésből. Ha az illető használt tárgyat, azok egyikét vedd el, átadva neki ezt a lapot. *A támadót, illetve a védekezőt nem jelölheted ki e lap célpontjának.*

Párbajpisztoly (Duelpistole): Ha mint támadó használod, pontjaidhoz +2 járul. Ha felhasználod, a verekedés befejeztével a lapot add át ellenfelednek. *Védekezőként nem használhatod, ahogy támogatóként sem.*

Utolsó ing (Letztes Hemd): Ha elveszítesz egy verekedést, és ellenfeled megnézi a tárgyaidat, azok közül mindenképp ezt kell elvennie.

Zsebóra (Taschenuhr): Ha elveszítesz egy verekedést, utána megnézheted az ellenfeled kezében lévő tárgyakat.

Kristálygömb (Kristalkugel): Ha cserére kínálsz, az ellenfeled nem döntheti el, melyik tárgyát adja át cserébe - te húzod egyet tárgyai közül. Ha cserére kínálsz neked, nem utasíthatod vissza.

Vasálarc (Stählerne Maske): Ha mint védekező használod, pontjaidhoz +2 járul. Ha felhasználtad, a verekezés befejeztével a lapot add át ellenfelednek. *Támadóként nem használhatod, ahogy támogatóként sem.*

Tulajdonoslevél (Besitzurkunde): Verekezés után játszhatod ki. Vedd el a verekezés során felhasznált tárgyak egyikét, és az eddigi tulajdonosának nyújtsd át ezt a lapot. Akkor is használhatod, ha tenmagad nem is vettél részt a verekezésben.

Ékszerésmérleg (Goldwaage): Ha egy csere részét képezi, lemásolja a cserébe adott tárgy hatását. A *titkos poggyász* hatását azonban nem képes lemásolni.

Cilinder (Zylinder): Ha védekezőként elveszítesz egy verekezést, a verekezés után megnézheted a támadó szövetségkártyáját.

Eseménykártyák

A bátrak ideje (Stunde der Mutigen) szürkület
Akcio: Vedd a kezébe a tárgypakli legfelső lapját, de utána az összes tárgyat mutasd meg ellenfeleidnek.

Hajtócsere (Kutscherwechsel) szürkület
A hajtó nem dönthet úgy, hogy ezt nem hajtja végre.
Hatás: A jelenlegi hajtó jobb oldali szomszédja megkapja a hajtókártyát, ő lesz az új hajtó.

Pihenő a Nyikorgó Bitóban (Rest im “Knarrenden Galgen”) szürkület
Hatás: Ha egy cserét visszautasítanak, a játékos, aki felajánlotta a cserét, felhúzhatja a tárgypakli legfelső lapját.

Vándorkereskedő (Fahrender Händler) szürkület
Akcio: Válaszd ki egy tárgyat (nem lehet *titkos poggyász*). Mutasd meg összes játékos társadnak, mi az, majd a lapot csúsztasd a tárgypakli alá. Ezután húzd fel a tárgypakli legfelső lapját.

Udvarias gesztus (Gerechte Geste) szürkület
Hatás: Ha egy verekezés döntetlennel ér véget, a védekező is húzhat egy tárgyat a tárgypakli tetejéről.

Ellobbant gyertyák (Die Kerzen erlöschen) *szürkület*

Hatás: Mindenki csak saját jobb, illetve bal oldali szomszédjával kezdeményezhet verekedést.

Legyőzve, meg nem törve (Furchtlose Tat) *szürkület*

Hatás: A verekedést követően a vesztes is megnézheti a győztes szövetségkártyáját.

Létszámellenőrzés (Zeit der Beobachtung) *szürkület*

Akció: Nézd meg jobb oldali szomszédod szövetségkártyáját.

Hajtócsere (Kutscherwechsel) *éjszaka*

A hajtó nem dönthet úgy, hogy ezt nem hajtja végre.

Hatás: A jelenlegi hajtó jobb oldali szomszédja megkapja a hajtókártyát, ő lesz az új hajtó.

Becsületbeli ügy (Eine Frage der Ehre) *éjszaka*

Hatás: A verkedésekben senki sem vehet részt támogatóként.

Elhagyott raktár (Verlassenes Lagerhaus) *éjszaka*

Hatás: Ha valaki cserét ajánl, és ezt elfogadják, körében egy második cserét is végrehajthat.

Titokzatos utas (Mysteriöser Fahrgast) *éjszaka*

Hatás: A verkedések során sem tárgyak, sem foglalkozások nem használhatók.

Kihasználva a szunyókálást (Im Schlaf überrascht)

éjszaka

Akció: Nézd meg bal oldali szomszédod tárgyait.

Kisakkozva (Klug kombiniert) *éjszaka*

Akció: Nézd meg bal oldali szomszédod szövetségkártyáját.

Kényszerszövetség (Zweckbündnis) *éjszaka*

Hatás: Ha egy verekedés döntetlenül ér véget, mind a két fél megnézi egymás szövetségkártyáját.

Nem várt informátor (Unerwarteter Informant)

éjszaka

Akció: Ha a kezdedben legfeljebb 3 tárgy van, válassz ki egy játékost és nézd meg a szövetségkártyáját.

Hajtócsere (Kutscherwechsel) *hajnal*

A hajtó nem dönthet úgy, hogy ezt nem hajtja végre.

Hatás: A jelenlegi hajtó jobb oldali szomszédja megkapja a hajtókártyát, ő lesz az új hajtó.

Szűk hágó (Enge Schlucht) *hajnal*

Hatás: A verkedések során a támadó pontjaihoz +1 járul.

Elterelt figyelem (Moment der Ablenkung) hajnal

Akció: Nézd meg jobb oldali szomszédod tárgyait.

Régi kápolna (Alte Kapelle) hajnal

Hatás: A verekedések során a védekező pontjaihoz +1 járul.

Kétes hagyomány (Zweifelhafte Tradition) hajnal

Akció: Ha legalább két tárgyad van, átadhatsz egyet egy olyan játékosársadnak, akinek így nem lesz túl sok tárgya. Ez nem számít cserének, így az ajándékosd nem is utasítható vissza.

Határellenőrzés (Grenzkontroll) hajnal

Akció: Nézd meg egy tetszőleges játékosársad szövetségkártyáját.

Váratlan üzenet (Unerwarteter Bote) hajnal

Akció: Ha a kezdedben legfeljebb 3 tárgy van, húzd fel a tárgypakli legfelső lapját.

Kinyilatkoztatás (Offenbarung) hajnal

Hatás: Ha egy verekedést a támadó nyer meg, a védekező kénytelen szövetségkártyáját az összes játékosnak megmutatni.

Napkelte (Sonnenaufgang)

A hajtó nem dönthet úgy, hogy ezt nem hajtja végre. *Hatás:* A hajtókártyát vissza kell rakni a dobozba. Az összes játékos felfedi szövetségkártyáját. Ha van közöttük **áruló**, ő megnyerte a játékot; ha nincs, a játék a normál módon folytatódik, míg valamelyik szövetség be nem jelenti a győzelmét.

Három játékos

Három játékos esetén nincs áruló, az alapjátéknál leírtak szerint kell eljárni (2-2 szövetségkártya, erőitalok), és a *Páholy címerét* sem szabad eltávolítani a játékból. Ezen kívül a kiegészítő összes többi szabálya használatos.

ADLUNG SPIELE

Küferstraße 40/1 · D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 · www.adlung-spiele.de
© Copyright 2012