

# Hősök Útja

## Játékszabály



1-4  
játékos



12+



30-60  
perc

Chris & Johnny O'Neal  
játéka

*Az alacsony sorból származó apródból legendás lovag válik.  
Az árva kislány megszerzi a születése jogán őt illető trónt.  
Egy nemesből törvényen kívüli igazságosztó lesz, miután szüleit  
meggyilkolják. A történet változik, de az út örök...  
és minden hős története az első lépéssel indul!*

**A Hősök útjában a játékosok azon versengenek, hogy legendás történetek hőseit alkossák meg. A szerény eredettől a magasztos végzetig tartó utazás során tulajdonságokat szereztek majd, kihívásokkal kell szembe néznetek és gyarapodnak a képességeitek. Minden játékos egy saját karaktert és annak történetét építi, de csak egyikük válhat legendává!**



### **Hősök útja**

Minden jog fenntartva. Printed in China. A szabálykönyv bármilyen formában történő sokszorosítása csak nem kereskedelmi célú felhasználásra engedélyezett.

Call to Adventure (Hősök útja) logó Brotherwise Games LLC tulajdona. 2020.

© 2020 by Brotherwise Games, LLC.

Gyártó: 2019 by Brotherwise Games, LLC; Torrance, CA. [brotherwisegames.com](http://brotherwisegames.com).

Importálta: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út.45. [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu), [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)

# Hősök ÚTJA

## A játék tartalma



45 karakterkártya

15 eredet • 15 motiváció • 15 végzet



91 történetkártya

29 I. fejezet • 32 II. fejezet • 30 III. fejezet



44 hős- és antihőskártya

22 hőskártya • 22 antihőskártya

12 egyszemélyes/  
kooperatív kártya



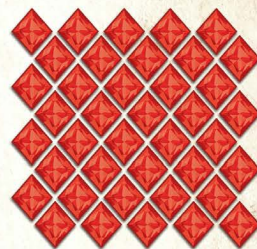
4 játékosábla

4 karakterjelzővel



24 rúna

3 erő • 3 ügyesség • 3 állóképesség  
3 intelligencia • 3 bölcsesség • 3 karizma  
3 alaprúna • 3 sötét rúna



40 tapasztalatjelző

## Áttekintés

A Hősök útjában a játékosoknak három fejezeten át különböző kihívásokkal kell szembenézniük és tulajdonságokat kell begyűjteniük. A történet során minden játékos hőse diadalmpontokat kap a győzelmekért és tragédiapontokat kap, ha a sötétebb utat követi; a bukásokért pedig tapasztalat jár.

A játékot az nyeri, aki a harmadik fejezet végén a legtöbb végzemponttal rendelkezik!

Diadal (  ) + Tragédia (  ) + Tapasztalat (  ) = Végzet

A végzempontok számolásáról részletesebben a Játék vége résznél olvashattok (8. oldal).

# A játék előkészületei

A játék kezdete előtt válogassátok szét az alkatrészeket, keverjétek meg a paklikat és készítsétek elő a játékteret. Az előkészületek során minden játékos elkezd megalkotni a karakterét.

## 1. Lapok kiosztása

Osszatok minden játékosnak 6 lapot:

- 2 **eredet** (barna/bronz)
- 2 **motiváció** (kék/ezüst)
- 2 **végzet** (piros/arany)

Minden játékos kiválaszt minden párból egy lapot, a másikat pedig visszateszi a dobozba.

Ha most játszatok először, minden játékosnak csak típusonként egy lapot osszatok!







Osszatok minden játékosnak egy hőskártyát. Ezek rejtve maradnak. Végül minden játékos vegyen el 3 tapasztalatjelzőt.

## 2. Karakterek felfedése

A három karakterkártyád alkotja a karaktered **történetét**. Tedd a választott eredetedet a bal oldalra (képpel felfelé), a motivációdát középre (képpel felfelé) és a végzetedet jobb oldalra (képpel lefelé, de te magad bármikor megnézheted). A játék során a történeted egyre jobban növekszik majd, és megmutatja, hogy:

- mennyi képességrúnával rendelkezel;
- a játék során megszerzett diadal- és tragédiapontokat;
- a karakterkártyáid által biztosított szimbólumokat és különleges képességeket.

Vegyél magadhoz egy játékosábrát, és tedd rá a karakterkártyáidat. A tábla bal oldalán látható a **romlottságskála**. Ez jelképezi a karaktered erkölcsiségét. A játék előkészületei során tedd a karakterjelződet a skála harmadik szintjére, ezzel jelezve, hogy a hősed semleges. Minden egyes alkalommal, amikor -ot (romlottságszimbólum) szerzel, mozgasd a jelzőt egy szinttel lejjebb. Minden egyes alkalommal, amikor -ot (erényszimbólum) szerzel, mozgasd a jelzőt egy szinttel feljebb. A skálán elfoglalt helyed jelzi, hogy kijátszhsz-e  vagy  kártyákat, hogy vethetsz-e sötét rúnákat, és befolyással van a végső pontszámokra is.

### Példa: a történet kezdete

Amikor Zsuzsi megkapja a játék elején a 6 karakterkártyáját, úgy dönt, hogy eredeteként a *Vadászt*, motivációjaként a *Köti a becsületet*, rejtett végzeteként pedig az *Egy a természetelt* választja. Ezeket a karaktertáblájára teszi, a romlottságjelzőjét a kezdeti értékre állítja, és ezzel készen is áll a játékra!



### 3. A történetpaklik előkészítése

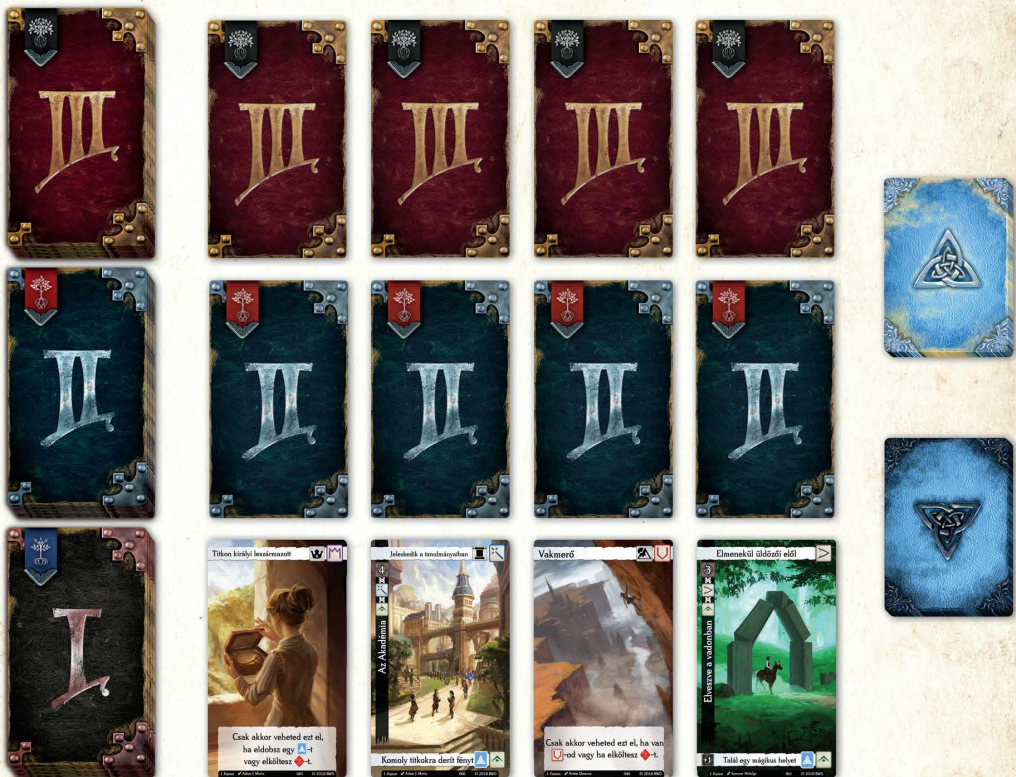
Az asztal közepére készítsétek elő a három történetpaklit, a hóspaklit és az antihóspaklit.

Ha most játszotok először, javasoljuk, hogy a történetpaklikból vegyétek ki a szövetséges és az ellenlábás kártyákat (és a hozzájuk tartozó kártyákat: *Nemes (ERED)*, *Egyedüli túlélő (MOT)*, *Bosszúeskü (MOT)*, *Trónörökös (VÉG)*, *A besúgók mestere (VÉG)* és *Kegyetlen árulás (ANTI)*).

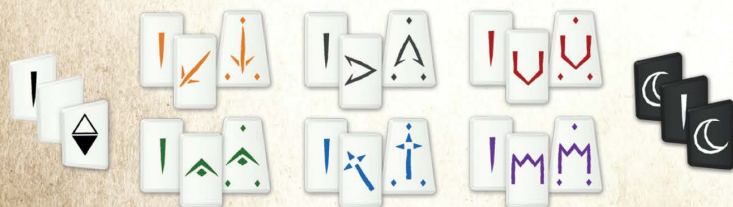
Minden pakli mellé készítsétek ki egy sor kártyát képpel lefelé.

- 1–3 játékos esetén fejezetenként négy kártyát készítsétek ki (mint az alábbi ábrán).
- 4 játékos esetén fejezetenként öt kártyát készítsétek ki.

Amint készen álltok a kezdésre, fordítsátok fel az I. fejezet kártyáit!



Készítsétek a rúnatárolót – benne az alaprúnákkal, a képességrúnákkal és a sötét rúnákkal – a játékosok keze ügyébe. A játék során minden játékos ezeket a rúnákat használja (a rúnákról részletesebben az 5. oldalon olvashattok).



Most már készen álltok, kezdődhet az első kör! A játékot az a játékos kezdi, aki legutóbb elolvasott egy regényt.

### Tulajdonságok és kihívások

Ahogy felfeditek az első fejezet kártyáit, kétféle kártyával találkozhattok.

A tulajdonságok, mint például a *Titkon királyi leszármazott* és a *Vakmerő*, egyetlen „úttal” rendelkeznek.

Egy tulajdonságot úgy szerezhetsz meg, ha teljesíted az előfeltételeit (lásd a 4. oldalon).

A kihívások, mint például *Az Akadémia* vagy az *Elveszve a vadonban*, két úttal rendelkeznek. A kihívások teljesítéséhez rúnákat kell vetni, és ha sikerül leküzdeni a kihívást, megszerzed a lapot (lásd a 4. oldalon).

# A játékosok köre

A körödben szerezhetsz egy tulajdonságot vagy szembenézhetsz egy kihívással. Végrehajthatsz ezen kívül más akciókat is (lásd a 6. oldalon), mint például elköltheted a tapasztalatjelzőidet vagy kijátszhatsz hős-, illetve antihőskártyákat.

## Egy tulajdonság megszerzése

A tulajdonságok mutatják a karaktered személyiségét, foglalkozását és életpaszatát. A tulajdonságoknak csak egy „útja” van.

Egy tulajdonságkártya megszerzéséhez elegendő teljesíteni a kártyán szereplő előfeltételeket. Amikor megszerzel egy tulajdonságot, tedd a kártyát az aktuális történetvonal-kártyád alá. Általánosságban:

- Az I. fejezet kártyái az eredeted alá kerülnek.
- A II. fejezet kártyái a motivációd alá kerülnek.
- A III. fejezet kártyái a végzeted alá kerülnek.

A tulajdonságkártyák felső része maradjon látható. A kártyán lévő képességrúnák, történet-szimbólumok vagy más jutalmak a történeted részévé válnak.

## Szembenézés egy kihívással

A kihívások azok a vakmerő tettek, amelyeket a hősöd a hírnév felé vezető úton véghezvisz. Amikor szembenézel egy kihívással, rúnákat vetsz, és reménykedsz a jó eredményben. Ahhoz, hogy szembenézz egy kihívással:

1. Állapítsd meg a **nehézségét**, ezt a kártya bal oldalán lévő szám mutatja.
2. Jelentsd be, melyik **utat** választod; az utakat a kártya felső és alsó része mutatja. Ha egy úton a **+1** szimbólum látható, az 1-gyel növeli a kihívás nehézségét. Amint kiválasztottad az utad, már nem választhatsz másik kihívást vagy másik utat, kivéve, ha egy másik kártya erre kötelez vagy ezt lehetővé teszi.
3. Gyűjtsd össze a **rúnáidat**:
  - A három **alaprúnát** mindig használhatod.
  - Vegyél el minden, a történetben lévő, a **kihíváshoz használható** képességszimbólumod után egy annak megfelelő rúnát. A kihíváshoz használható képességek a kártya bal oldalán, a nehézség értéke alatt láthatóak (lásd a példát a 6. oldal tetején).
  - Ha elköltesz tapasztalatjelzőt (♦), használhatsz **sötét rúnákat** is (lásd az 5. oldalon).
4. Hajts végre minden **kártyahatást**, mint például a hős- és antihőskártyákat (lásd a 6. oldalon).
5. Amint készen állsz, **vesd el a rúnákat!**
6. Ha az eredmény **eléri vagy meghaladja** a nehézséget, sikerült leküzdened a kihívást. Vedd el a kártyát, és tedd az aktuális karakterkártyád alá úgy, hogy (a választott útnak megfelelően) a teteje vagy az alja kilátszódjon az alól.
7. Ha **elbuzsz** egy kihívást, **dobd el a kártyáját**, és kapsz egy tapasztalatjelzőt (♦).

### Példa: egy tulajdonság megszerzése

Zsuzsi az első körében elkölt ♦-t, hogy megszerezze a *Vakmerő* tulajdonságot. Ezt becsúztatja az eredetkártyája alá, és kap egy történet-szimbólumot, valamint egy □ (állóképesség) szimbólumot.



## Történetkártyák húzása

Ha elveszel vagy eldobsz egy kártyát az asztról, tegyél a helyére egy másik lapot ugyanabból a fejezetből. Abban az esetben, ha nincs esélyed kártyát szerezni (pl. négy olyan tulajdonság van felfordítva, amelyek előfeltételét nem tudod teljesíteni), eldobhatsz egy lapot középről, és felhúzhatsz a helyére egy új lapot anélkül, hogy az utazás költségét ki kellene fizetned (lásd a 6. oldalon).

## A rúnák értelmezése

A rúnák segítségével jelenik meg a véletlen a játékban, de a karaktered képességeinek fejlesztésével javíthatsz az esélyeiden. Amikor rúnákat vetsz, dobod azokat az asztrára, és nézd meg, melyik oldalak kerültek felülre.

### Alaprúnák

Ezeket a rúnákat minden kihívás során használod.



Egy tetszőleges kihívás során +1.




+0



+0, és húzz egy hős- vagy egy antihőskártyát!

### Sötét rúnák



Körönként legfeljebb háromszor (mielőtt szembenéznél egy kihívással) költhetsz -t, hogy sötét rúnákat is vethess.



Egy tetszőleges kihívás során +2, és mozogj eggyel lejjebb a romlottságsávon.



Egy tetszőleges kihívás során +1.

Vigyázz! Ahogy egyre romlottabb leszel, elveszíted a hőskártyák kijátszásának képességét. Ha eléred a -ot, elveszítesz 4 diadalpontot, és nem költhetsz többé -t sötét rúnákra.

### Képességrúnák

Amikor szembenézel egy kihívással, ellenőrizd, hogy van-e olyan képességed, amely használható a kihíváshoz. Minden meglévő szimbólumod után vethetsz egyet (összesen legfeljebb hármat) az adott képesség rúnái közül. Minden képesség rúnái között van egy speciális, amely három pöttyel van jelölve (lásd az alábbi táblázat jobb oldalán). **Ezt akkor és csak akkor használhatod, ha már megszerezted a harmadik képességszimbólumot az adott képességből.**



+2 (kard) vagy +1 (vonal) egy erő kihíváshoz.



+2 egy erő kihíváshoz, vagy +0, és kapsz egy tapasztalatjelzőt.



+2 vagy +1 egy ügyesség kihíváshoz.



+2 egy ügyesség kihíváshoz, vagy +0, és kapsz egy antihőskártyát.



+2 vagy +1 egy állóképesség kihíváshoz.



+2 egy állóképesség kihíváshoz, vagy +0, és kapsz egy tapasztalatjelzőt.



+2 vagy +1 egy intelligencia kihíváshoz.



+2 egy intelligencia kihíváshoz, vagy +0, és kapsz egy hőskártyát.



+2 vagy +1 egy bölcsesség kihíváshoz.



+2 egy bölcsesség kihíváshoz, vagy +0, és kapsz egy hőskártyát.



+2 vagy +1 egy karizma kihíváshoz.



+2 egy karizma kihíváshoz, vagy +0, és kapsz egy antihőskártyát.

## Példa: szembenézés egy kihívással

1

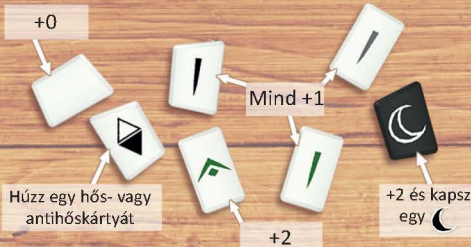
Ennek a kihívásnak a nehézsége 3. Használhatod hozzá a történetben lévő ügyesség és bölcsességrúnákat.

Mielőtt elvetnéd a rúnákat, el kell döntened, melyik utat választod. Tegyük fel, hogy ennek a kártyának a *Talál egy mágikus helyet* útját választod. Ez egygel növeli a nehézséget.



3

Az alaprúnák mellett mindig vedd el a kihíváshoz használható rúnáidat is. Mivel nem akarsz kockázni, elköltesz egy -t, hogy egy sötét rúnát is vethess. Az eredmény...



Húzz egy hős- vagy antihőskártyát

2

A karakteredet átnézve látod, hogy három használható képességszimbólumod van. Elvethetsz egy ügyesség- és két bölcsességrúnát.



Az összértéked 7... kettővel több, mint amire a kihívás leküzdéséhez szükséged volt.

Az *Elveszve a vadonban* kártyát tedd az eredetkártyád alá úgy, hogy kilátszódjon a *Talál egy mágikus helyet* út. Szereztél egy történetiszimbólumot és egy extra bölcsességszimbólumot!

## Egyéb akciók

Egy tulajdonság megszerzésén vagy egy kihívással való szembenézésen kívül a következő akciók is végrehajthatók:

- **Utazás:** körönként egyszer elkölthetsz -t, hogy eldobj egy lapot az asztalról, és a helyére tegyél egy másik lapot ugyanabból a pakliból. Ha egy olyan kihívást dobsz el, amihez egy szövetséges is tartozik, a szövetséges is kikerül a játékból. (Egyes kártyák képessége lehetővé teszi, hogy egynél több utazást is végrehajts egy körben.)
- Egy kártya hatásának használata (lásd alább).
- Egy **hős-** vagy **antihőskártya** kijátszása (lásd a 7. oldalon).

Az utóbbi két akciót bármennyiszer végrehajthatod, amíg van elegendő kártyád.

## A kártyák hatásai

A hős- és antihőskártyákon kívül más kártyáknak is lehetnek hatásai, amelyeket a körödben használhatsz. Ezeknek a hatásoknak a leírása és a költsége a kártyára írva található.

- Több **eredet** is lehetőséget ad arra, hogy tapasztalatjelzőket szerezz, míg sok **motiváció** biztosít módot a tapasztalat elköltésére, hogy így előnyökhöz juss.
- Mind az eredeted, mind a motivációd hatásai az egész játék során érvényesek.





## Hős- és antihőskártyák

Minden egyes alkalommal, amikor egy rúnával  $\triangle$  oldalt vetsz vagy egy olyan utat teljesítesz egy kihíváson, amelyen  $\triangle$  található, húzz egy hőskártyát. Ha egy rúnával  $\blacktriangledown$  oldalt vetsz vagy egy olyan utat teljesítesz egy kihíváson, amelyen  $\blacktriangledown$  található, húzz egy antihőskártyát. Ha a rúnavetésed eredménye  $\blacklozenge$ , eldöntheted, milyen típusú kártyát húzol.

A romlottságsávon elfoglalt helyzeted megmutatja, hogy a hőskártyákat, az antihőskártyákat vagy mindkettőt tudod kijátszani. Például ha a sávon elfoglalt helyzeted mellett egy  $\triangle$  szimbólum látható, akkor csak hőskártyákat játszhatsz ki, antihőskártyákat nem. A játék elején mindkét fajta kártyát játszhatod.

A legtöbb hő- és antihőskártyán le van írva, mikor játszható ki. Ha nincs leírva megkötés, bármikor kijátszhatók, még akkor is, ha olyan rúnát adnak, amely nem használható az adott kihívás teljesítéséhez. A hatásukkal akár más játékosok köre is megszakitható, ezek a kijátszásukkal ellentétes sorrendben jönnek létre.

Miután egy hő- vagy antihőskártya kifejtette hatását, tedd képpel felfelé a játékosablád mellé. A játék végén add hozzá a kijátszott kártyák által biztosított diadal- és tragédiapontokat az összpontszámodhoz.

## A köröd vége

Ha már nem tudsz több akciót végrehajtani, a következő játékos kerül sorra. A kör végén minden kijátszott hő-, antihő- és egyéb kártyád hatása véget ér, ezeket dobd el.

## Egy fejezet vége

- Ha már legalább három tulajdonság- vagy kihíváskártyát az aktuális fejezeted kártyája alá tettél, le kell zárnod a fejezeted. Ebből a fejezetből már nem szerezhetsz több tulajdonságot és nem nézhetsz szembe több kihívással.
- A köröd elején, ha te vagy az első, aki három kártyát szerzett a fejezetből, akkor fordítsd fel a következő fejezet sorában lévő kártyákat.
- Minden játékos minden felfordított fejezetből szerzhet kártyát, de ha valakinek még nincs három kártyája az aktuális fejezetének lapja alatt, akkor a későbbi fejezetekből szerzett lapjait is az alá kell tennie.

### Példa: az I. fejezet vége






Az első fejezet során Zsuzsi egy tulajdonságot szerzett, és sikeresen teljesített két kihívást. Készen áll az új fejezetre! A második fejezetben szerzett kártyái a motivációkártyája, a *Köti a becsület* alá kerülnek.

Ha Zsuzsi teljesítette elsőként az első fejezetet, a következő köre elején felfedi a második fejezet kártyáit; innentől kezdve bármelyik játékos megszerezheti ezeket is.



# A játék vége

Ha egy játékos megszerezte a harmadik lapot is a végzetkártyája alá, számára véget ér az utolsó fejezet. **Minden más játékos még egyszer sorra kerül,** ezután a játék véget ér.

- A győztes meghatározásához mindenki fordítsa fel a végzetkártyáját, majd:
- Mindenki számolja össze a karakterkártyái alatt látható lapokon lévő végzetpontjait. Ebbe a diadal-  és a tragédiapontok  egyaránt beleszámítanak.
- Ehhez a pontszámához mindenki adja hozzá a romlottságsávon elfoglalt helyéért járó pontokat. (A romlottságsáv különböző szintjeiért járó pontok nem adódnak össze.)
- Ezután mindenki adja hozzá a pontszámához a végzetkártyájáért járó pontokat az alapján, hogy mennyi feltételt sikerült teljesíteni. Így mindenki megkapja, mennyi diadal- és tragédiapontja van összesen.
- Minden el nem költött tapasztalatjelző () további 1 pontot jelent.
- Minden kijátszott hőskártya -ot ér, a romlottságsávon elfoglalt aktuális pozíciótól függetlenül.
- Minden kijátszott antihőskártya -ot ér, a romlottságsávon elfoglalt aktuális pozíciótól függetlenül.
- Végül ehhez a pontszámhoz mindenki adja hozzá a történetyszimbólumokból elért pontjait.

A játékot az nyeri, aki minden módosító beleszámolása után a legtöbb végzetponttal rendelkezik.

A játék végén mindenki mesélje el a történetét! Meséljétek el, hogyan kapcsolódnak össze a karakterek történet- és karakterkártyái... hogyan jutottak a szerény eredetüktől a motivációjukat követve a végzetük beteljesítéséig. Akár győztél, akár nem, mindenképp emlékezetes karaktert sikerült alkotni.

## Példa: A játék vége

A játék végén Zsuzsi azt látja, hogy a történet- és karakterkártyáira összesen 17 diadal- és 2 tragédiapont van nyomtatva. Az négy egyforma természet történetyszimbóluma további 8 végzetpontot ér (lásd a 9. oldalon). A megmaradt tapasztalatjelzőiért 2 végzetpont jár, a kijátszott hő- és antihőskártyái pedig 2 diadal- és 1 tragédiapontot érnek.

Mivel nincs erő szimbóluma, nem kapja meg a végzetért az 4 diadalpontot, de a természet történetyszimbólumaiért további öt pont üti a markát. Végül 4 tragédiapontot szerez a romlottságsávon elfoglalt helyzete miatt. Zsuzsi végső pontszáma 40... jó eredmény! Ideje elmesélnie hőse történetét!



## Történetszimbólumok

Ahogy alakítod karaktered történetét, egyes döntéseid bónuszpontokat hozhatnak a játék végén. A hatféle történetszimbólum: hit, igazság, természet, misztikum, nemesség, gaztett:



Ha egy szimbólumból egynél többet sikerül szerezni, az a játék végén extra végzetpontokat jelent. Minden összegyűjtött szimbólum a szimbólumok számából adódó bónuszpontok járnak. Minden történetszimbólum-szettet ugyanúgy kell pontozni, ezeket a pontokat a végső végzetpontoszámmal kell adni.



## A játék bővítése

Amint belejöttök a tulajdonságokba és a kihívásokba, adjátok a játékhoz a szövetségeseket és az ellenlábásokat is!

### Szövetségesek

A szövetségeseket keverjétek az I. és a II. fejezet kártyái közé. Ha szövetségeskártyát fedtek fel, a soron lévő játékosnak ki kell választania az adott fejezet egy kihíváskártyáját, és alá kell csúsztatnia a szövetségest. Ezáltal a kihívás mindkét útjához **+1** adódik. A szövetségeseket nem lehet tulajdonságokhoz csatolni. Egy kihíváshoz csak egy szövetségés tartozhat. Ha a szövetségés felfordításakor nincs olyan lap, amihez csatolni lehetne, a szövetségest dobjátok el.

Ha olyan kihívást küzdesz le, amelyikhez tartozik egy szövetségés, tedd a szövetségés kártyáját képpel felfelé a játékosablád mellé. A legtöbb szövetségésnek olyan képessége van, amelynek segítségével elkölthetsz

♦-t vagy feláldozhatod (képpel lefelé fordíthatod) a szövetségest, hogy valamilyen előnyhöz juss. Az egy körben szövetségésekre költhető ♦ mennyisége nincs korlátozva.



### Ellenlábások

Az ellenlábásokat keverjétek a II. és a III. fejezet kártyái közé. Az ellenlábások egy különleges kihívásnak felelnek meg, amelyeknek csak egy útja van: az ellenlábás legyőzése. A hagyományos kihívásokkal ellentétben az ellenlábások képességei kihatással lehetnek a teljes játékra. Ezek a képességek az ellenlábás felfordításakor életbe lépnek.


Minden más, a kihívásokra vonatkozó szabály az ellenlábásokra is érvényes. Ahhoz, hogy szembenézz egy ellenlábással, vedd el a használható rúnákat. Ha sikerrel jársz, csúsztasd az ellenlábás kártyáját a történetkártyád alá úgy, hogy az érte járó jutalmak láthatóak maradjanak.

# Játékváltozatok: egyszemélyes és kooperatív játékmód

Bár a Hősök útja alapvetően kompetitív játék, játszható egyedül vagy kooperatív játékmódban is.


## Előkészületek

Az egyszemélyes és a kooperatív játék előkészületei a megszokott módon zajlanak (lásd a 2–3. oldalon), az alábbi kivételekkel:

- **Válassz egy ellenfelet:** véletlenszerűen húzz egy ellenlábast, majd tedd félre a maradék ellenlábaskártyát.
- **Kezdd el a küldetést:** keresd elő a választott ellenfélhez tartozó küldeteskártyát, és *Az ellenfél felemelkedése* kártyát.
- **Az ellenfél paklija:** tedd félre az összes  szimbólummal jelölt antihőskártyát. Ezekből áll az ellenfél különleges paklija.
- **Győzelmi feltételek:** a kétoldalas győzelemkártyát csúsztasd az ellenlábaskártya alá úgy, hogy látszódjon az adott játékoszámhoz szükséges rész.



Tedd magad elé az ellenlábast, az ellenfél küldetését és az ellenfél különleges pakliját. A kártyákon lévő folytonos hatások a játék végéig érvényben vannak. Megjegyzés: egyszemélyes játék során tedd félre azokat a hőskártyákat, amelyek egy másik karakterre hivatkoznak (pl. *Váratlan szövetség*, *Fegyvertársak*).

## Az ellenfélkártyák kijátszása

Ha bármikor elveted a rúnákat, és az eredményben van :

1. Húzz magadnak egy hős- vagy antihőskártyát, ahogy általában.
2. Fedd fel az ellenfél különleges paklijának legfelső lapját.
3. A felfedett kártya hatását azonnal hajtsd végre (vagy ha a kártyát egy kihívás után kellene kijátszani, a hatás akkor jön létre). Ha a kártya hatásához valamiben dönteni kell, azt a döntést a soron lévő játékos hozza meg.
4. Ha a kártya nem hajtható végre (pl. *Kegyetlen árulás*, ha nincs játékban szövetséges), hagyd figyelmen kívül és dobd el.

## Az ellenfél legyőzése

Az ellenfél akkor győz, ha eléri a győzelemkártyán látható tapasztalat célját: egyszemélyes játék során , minden további játékos után + .

Ha kooperatív játék során olyan hős- vagy antihőskártyát játszol ki, amelynek célpontja te vagy, választhatod célpontként bármelyik játékosot.

Folytatás a következő oldalon.

## Az ellenfélpakli

Az ellenfél antihőskártyákból álló különleges paklijába a következő lapok kerülnek:

- Kegyetlen árulás
- A sötét úr bajnoka
- Kemény lecke
- Félelemkeltés
- Sötét hatalom
- Szabotázs

Minden kör végén dobjátok el a felfedett antihőskártyát!

Ha a különleges pakliból elfogynak a lapok, keverjétek meg az eldobott lapokat, és alkossatok új húzópaklit.



Az ellenfelet csak a legutolsó körödben próbálhatod meg legyőzni. Amint minden játékos összegyűjtött 8 történetkártyát, az utolsó körében mindenkinek meg kell próbálnia legyőznie az ellenfelet. Az egyszemélyes és kooperatív játékok során az ellenfelet nem kell eldobni, ha nem sikerült legyőzni. Játssz tovább addig, míg valakinek sikerül legyőznie az ellenfelet vagy az ellenfél összegyűjti a győzelméhez szükséges tapasztalatot. Még ha sikerül is legyőzni az ellenfelet, veszítesz, ha az összegyűjtött elegendő tapasztalatot a győzelméhez.

Amint sikerült az ellenfelet legyőzni, csúsztasd a kártyáját a végzetkártyád alá. Kooperatív játék során ha az egyik játékosnak sikerül legyőznie az ellenfelet, a többiek még lejátszhatnak egy-egy kört. Ha az ellenfelet sikerül legyőzni, minden játékos nyer, de a legnagyobb győztes az, aki a legtöbb végzetpontot gyűjtötte össze.



## A rúnák valószínűsége

Mivel a Hősök útja rúnarendszere annyira egyedi, segíthet, ha átláthatók a valószínűségek. Ehhez állítottuk össze az alábbi, az alaprúnák és a képesség/sötét rúnák gyakori kombinációit tartalmazó táblázatot, amely mutatja a minimum, átlag és maximum értékeket:

Vetett rúnák	Példa	Minimum	Átlag	Maximum
Csak az alaprúnák (AR)		0	1.5	3
AR + 1 sötét vagy képességrúna		1	3	5
AR + 2 sötét vagy képességrúna		2	4.5	7
AR + 3 sötét vagy képességrúna		3	6	9
AR + 4 sötét vagy képességrúna		4	7.5	11
AR + 5 sötét vagy képességrúna		5	9	13

Minden további tulajdonság- vagy sötét rúna 1,5-del növeli a próba átlagát.

Minden különleges rúna (minden tulajdonság harmadik rúnája) 1-gyel növel a próba átlagát.

# GYIK

## Ha szerzek egy tulajdonságrúnát, azt másik játékos már nem szerezheti meg?

De. Azt, hogy a karaktered milyen rúnákat használhat, a történetében látható szimbólumok határozzák meg. Ha a körödben szembenézel egy kihívással, minden rúna rendelkezésedre áll, amit a szimbólumaid biztosítanak és ami az adott kihíváshoz használható. A játékosok megosztoznak a rúnákon.

## Lehet egy képességből több, mint három szimbólumom?

Igen. Bár a különböző képességenként legfeljebb három rúnát vethetsz egyszerre, szerezhetsz a történetedbe többet is. Például ha a végzeted a *Bölcs mester*, akkor a további képességszimbólumokkal még több diadalpontot szerezhetsz a játék végén.

## Ha egy kihívás leküzdéséhez hős- vagy antihőskártyát játszom ki, azt megtehetem az után, hogy a rúnákat már elvettem?

Ha a hős- vagy antihőskártya csak adott időben játszható ki, az szerepel a kártyán lévő szövegben. A kártyák időbeli megkötései a következőket jelentik:

- A „mielőtt szembenéznél egy kihívással” azt jelenti, hogy a kártyát a rúnák elvetése előtt kell kijátszanod.
- Az „amikor szembenézel egy kihívással” (vagy „amikor egy ellenfeled szembenéz egy kihívással”) azt jelenti, hogy a kártyát a rúnák elvetése után, de a kihívás értékelése előtt kell kijátszani.

Egyes kártyák kifejezetten megpróbált vagy teljesített kihívásokra hivatkoznak, ezeket a kihívás értékelése után kell kijátszani.



## Ha szembenézek egy kihívással, csak az általam választott út képességrúnáit használhatom?


Nem, minden, a kihíváskártya bal oldalán felsorolt képesség rúnáját használhatod (ez általában kettő, néha egy tulajdonságot jelent).


## Ha egy kihívás során oldalt vetek egy rúnával, mikor húzom fel a hős- vagy antihőskártyát?

Azonnal felhúzhatod a kártyát. Ha ez a kártya kijátszható, „mikor szembenézel egy kihívással”, akkor ki is játszhatod a kihívás értékelése előtt.




## Hogyan hat a romlottságskála a végzetpontjaimra?

A játék elején a hősöd semleges. Ha -ot szerzel, lépj feljebb eggyel a skálán. Ha -ot szerzel, lépj lejjebb eggyel a skálán. Ha valakiből „tragikus hős” válik, és felvállalja a sötét oldalát,

az nagyon érdekes történetekhez vezethet... ha eléred a -ot, kapsz 4 tragédiapontot.

De vigyázz! Ha eléred a -ot, átléptél a gonoszság küszöbén, a végső pontszámodhoz nem adódik semmi. Ha a végletekig elmész, még büntetést is kapsz! Ezek az értékek nem adódnak össze; csak a végső pozíciód melletti pontértéked számold.

## Mi történik, ha háromnál több romlottságot szerzek?

Ha négy romlottságot () szerzel, nem szerezhetsz többet, és nem vethetsz több sötét rúnát (kivéve, ha egy antihőskártya erre kifejezetten felhatalmaz). Ha sikerül veszítened a romlottságodból ( szerzésével), lépj vissza a -ra.

## Hogyan kerülnek a játék során új történetkártyák játékba?

Ha a körödben megszerzel egy tulajdonságot vagy legyőzöl egy kihívást, add a kártyát a történetedhez (vagy tedd a kihíváskártyát a dobópakliba, ha elbukta azt). Mielőtt bármilyen más akciót végrehajtanál, húzd fel a pakli következő lapját, és tedd képpel felfelé a történetpakli mellé.

## Mi történik, ha valamelyik pakliból elfogynak a lapok?

Ha bármelyik pakliból elfogynának a lapok, keverjétek vissza az összes eldobott lapot az eredeti paklijukba. Ha a hős- vagy antihőskártyák mind a játékosok kezében vannak vagy ki lettek játszva, akkor ilyen lapokat már nem lehet húzni.

## Ha egy másik játékos már felfedte a II. fejezet kártyáit, de nekem még nincs három kártya az eredetem alatt, megpróbálhatok megszerezni egy II. fejezetbeli kártyát?

Igen. Amint egy fejezetet valamelyik játékos felfedett, annak lapjait már bármelyik játékos megpróbálhatja megszerezni. Például ha sikerül leküzdened egy II. fejezetbeli kihívást úgy, hogy még csak 2 lapod van az eredeted alatt, a II. fejezetből megszerzett kártya nem a motiváció, hanem az eredeted alá kerül. Ezzel a lemaradó játékosok hamarabb utolérhetik pontszámban a többieket, de kockázattal is jár: a későbbi fejezetek kihívásai általában nehezebbek.

## Mi tartozik a „történetemhez”?

A történetednek része az eredeted, a motiváció, a szövetségeskártyáid és minden megszerzett kihíváskártya teljesített útja. A végzeted akkor válik a történeted részévé, amikor felfedted azt. A hős- és antihőskártyákon lévő szimbólumok és a romlottságsáv nem részei a történetednek, de a végső pontszámodba beleszámítanak.

## Ha egy hős- vagy antihőskártya (vagy más játékbeli hatás) következményeképp újra szembe kell néznem egy kihívással, amivel épp most néztem szembe, újra meg kell vásárolnom a hozzá használt sötét rúnákat?

Nem, nem kell; a tapasztalatból megvásárolt sötét rúnák, valamint a kijátszott hős- és antihőskártyák által biztosított extra rúnák és előnyök a második próbálkozás során is használhatóak. Az első próbálkozás során vetett romlottságszimbólumokat hagyd figyelmen kívül:

## Adhatok további rúnákat ehhez a második próbálkozáshoz?

Igen! Ha van olyan hőkártyád, ami segíthet, vagy tapasztalatod, amit sötét rúnára költhetsz, azokat használhatod a második próbálkozás során.

**[Angol nyelvű szabályismertető videóért látogasd meg a [www.BrotherwiseGames.com](http://www.BrotherwiseGames.com) oldalt!]**

# Köszönetnyilvánítás

**Grafika:** Matt Paquette (vezető grafikus), David Pietrandrea, Ryan Printz

**Illusztrációk:** Adam J. Marin, Paul Scott Canavan, Krystian Biskup, Artem Demura, Max Bedulenko, Sean Robinson, Jordan Jardine, Spencer Hidalgo, Chris Cold, Sean Thurlow; az érmék illusztrációit a CampaignCoins.com-nak köszönjük • **Fejlesztőcsapat:** Matt Gonzalez, Leslie Greitl, Mario Suhardi, Kyle Montpas, Chaz Welker • **Fő tesztelők:** David Baker, David Chang, Bruce Godfrey, Jason Harner, Rob Kalajian, Andy Kaufmann, Joe LeFavi, Jack O'Neal, Matthew Ransom, William Sobel, Patrick Rothfuss, Isaac Stewart és Susan Velazquez. Köszönet illeti továbbá a nyilvános tesztek rengeteg résztvevőjét, akik visszajelzéseikkel hozzájárultak a játék fejlesztéséhez.

Mindent a szüleinknek, John és Sandra O'Nealnek, valamint a házastársainknak, Victoriának és Beverlynek köszönhetünk. És végül szeretnénk köszönetet mondani nektek, akik a Kickstarteren támogattátok, hogy álunk valóra válhasson!

# Hősök ÚTJA

## A játék célja

Szerezz tulajdonságokat, küzdj le kihívásokat, és hozd létre a legtöbb végzetpontot érő történetet!

## Előkészületek

Keverjétek meg az összes paklit, majd:

1. **Osszatok** minden játékosnak 2 eredet-, 2 motiváció- és 2 végzetkártyát, valamint 1 hőskártyát és **♦♦♦**-t (lásd a 2. oldalon).
2. **Fedjétek fel** minden karakter választott eredetét és motivációját; a végzetek maradjanak rejtve (lásd a 2. oldalon).
3. **Készítsétek elő** a történetpaklikat (lásd a 3. oldalon).

A játékot az a játékos kezdi, aki legutóbb olvasott el egy regényt. A játékosok ezután egymás után kerülnek sorra.



## A rúnák vetése

Ha van a történetedben egy rúnaszimbólum, azt a fajta rúnát használhatod, ha olyan típusú kihívással nézel szembe (lásd az 5. oldalon).



# Segédlet

## A körödben

Minden körödben megszerezhetsz egy tulajdonságot VAGY szembenézhetsz egy kihívással.

1. **Szerezz meg egy tulajdonságot**, ha teljesíted az előfeltételeit (lásd a 4. oldalon).
2. **Nézz szembe egy kihívással** a rúnákat vetve. Az alaprúnákat mindig használd, és add hozzá a meglévő tulajdonságrúnáidat (lásd a 4–6. oldalon). Sötét rúnákat darabonként 1 **♦**-ért adhatsz a próbához.

Ezen kívül a körödben:

- **Utazhatsz:** fizess **♦**-t és dobj el egy általad választott kártyát az asztalról, és húzz a helyére egy újat ugyanabból a pakliból.
- Kijátszhatsz **hős-** és **antihőskártyákat** (lásd a 7. oldalon).
- Használhatod a karakterkártyáidból és a szövetségeseidből adódó képességeidet.

## Egy fejezet vége

Ha van már három kártya valamelyik karakterkártyád alatt, számodra véget ér az a fejezet. Ha te voltál az első, aki a fejezet végére ért, fedd fel a kártyák következő sorát.

## A játék vége

Ha bármelyik játékosnak összegyűlt három lapja a végzetkártyája alatt, minden más játékosnak még egy köre van. Ezután fedjétek fel a végzetkártyákat, számoljátok össze minden játékos pontszámát, és hirdessetek győztest (lásd a 8. oldalon)!