

SMARAGD KOPONYYÁK



~ Játékszabály ~

Bevezetés

A Kulbak börtön mocskos mélyén, ahol a legnagyobb dragul harcosokat tartják fogva, a rabok Nargash, a goblin és csontból faragott kockái köré gyűlnek. Kiáltások és sziszegések visszhangoznak a falakról, ahogy a kockák a köpadlón koppannak. A gyors kezű rabok még gyorsabban teszik meg tétjeiket egy kegyetlen koponyával díszített, kopott ronggyadarab körül. Ahhoz, hogy egy rab részt vehessen ebben a játékban, az elhaladó gépörök meglazult fogaskerekeinek ellopásával kell bebizonyítani bátorságát. Ma éjjel megtömted a zsebeidet, így most sok rozsdás ör imbolyogva járörözik. Nargash elmosolyodik, ahogy közeledsz és zsákmányodat a téttekhez adod. Híves szerencsejátékos, akinek a kockái sok lelket döntöttek romba. Jobb, ha résen leszel. A Smaragd koponyák játék hamarosan kezdődik...

Áttekintés

A Smaragd koponyákban a játékosok felváltva lesznek a dobók, és szerencséjüket próbára téve igyekeznek kockákkal megtölteni a koponyatáblát. Eközben a többi játékos fogadásokat tesz a dobás kimenetelére.

A dobó a körében dob, majd a koponyatábla növekvő szintjeire helyezi a kockákat. De figyelem – miután a kockákat lehelyezte, a kör hátralévő részében már nem lehet alacsonyabb szintekre tenni!

A játékosok fogadók lesznek, amikor nem dobóként játszanak. Gyorsan fogadásokat és ellenfogadásokat kötnek a dobó dobásainak kimenetelére. Ha megelőződ a többieket a fogadásoddal, nagyobb nyereményhez juthatsz.

Amikor a fogaskerékkészlet elfogy, a legtöbb fogaskerékkel rendelkező játékos győz.



Tartozékok cs

1 koponyatábla



7 kocka



12 fogadásjelölő
(2 minden színben)



84 fogaskerékjelző

(60 x 1-es / 12 x 5-ös / 12 x 10-es)



4 alap fogadáskártya



12 haladó fogadáskártya
(kétoldalas)



4 Jackpotkártya

4 Mellékkártya

4 Kiszállókártya

6 játékossegédlet



24 újradobásjelző



10 ellenfélkártya
(az egyszemélyes játékhoz)



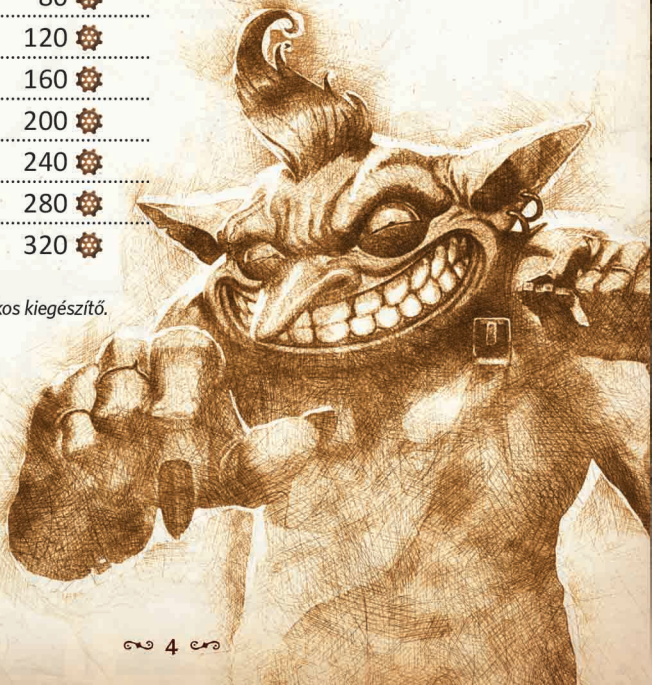
Előkészületek

- 1** Helyezzétek a **koponyatáblát** az asztal közepére.
- 2** Tegyétek az összes **kockát** és az **újradozásjelzőket** a koponyatábla közelébe.
- 3** Tegyétek a négy **alap fogadáskártyát felfordítva** a koponyatábla köré (kettőt mindkét oldalra). Hagyjatok helyet a fogadásjelölőknek a piros nyilak mellett.
- 4** Adjatok minden játékosnak egy **játékossegédletet** és két ugyanolyan **fogadásjelölőt**.
- 5** A **fogaskerekjelzőkből** alkossatok egy játékosonként 40 fogaskereket tartalmazó készletet (lásd a lenti táblázatot), és tegyétek a koponyatábla közelébe.
- 6** A legkevésbé szerencsésnek tartott játékos lesz a **dobó** (lásd „Játékmenet” a 8. oldalon), ő kezdi a játékot.

! **TAPASZTALT JÁTÉKOSOKNAK:** Lásd a „Haladó fogadáskártyák” részleteit a 16. oldalon, egy több fogadási lehetőséget kínáló, komplexebb játék előkészületeihez.

2 játékos	80 
1 vagy 3 játékos	120 
4 játékos	160 
5 játékos	200 
6 játékos	240 
7 játékos*	280 
8 játékos*	320 

*Szükséges hozzá a 7-8 játékos kiegészítő.





A koponyatábla


A dobó a kockákat a kockalehelyezés szabályai szerint (lásd „Kockalehelyezés” a 12. oldalon) a koponyatáblára helyezi. Öt különböző **szint** van, és mindegyik a kocka egy bizonyos oldalához kapcsolódik:


1 Az 1. szint az alsó állkapocs. **Bármennyi**  kocka helyezhető ide, amik a fogakat jelképezik.

2 A 2. szint a felső állkapocs. **Bármennyi**  kocka helyezhető ide, amik szintén a fogakat jelképezik.

3 A 3. szint az orr. **Bármennyi**  kocka helyezhető ide.

4 A 4. szint a szemek. Ide **csak 1 vagy 2**  kocka helyezhető.

5 Az 5. szint az ékkő a homlokon. Ide **csak 1**  kocka helyezhető.

A  kockák dzsókerek. **Bármelyik** szintre helyezhetők.



! **FONTOS:** Korlátozott a szemre (2) és az ékkőre (1) helyezhető kockák száma, de a fogakra és az orra helyezhető kockák száma **nincs korlátozva**.



Alap fogadáskártyák



1 Bal fogadási lehetőség

3 Fogadás nyereménye

5 Kiszállás

2 Jobb fogadási lehetőség

4 Jackpot nyereménye

6 Fogadáskártya száma

Haladó fogadáskártyák

TAPASZTALT JÁTEKOSOKNAK: Lásd a részleteket a „Haladó fogadáskártyák” részben a 16. oldalon.



1 Megállási szint

2 Főfogadás

3 Jackpot nyereménye

4 Fogadás nyereménye

5 Ellenfogadás

6 Speciális fogadás

7 Fogadáskártya száma



FONTOS: Nem mindegyik haladó fogadáskártya tartalmazza ugyanazokat az elemeket.

Játékmenet

A **Smaragd koponyák** egymást követő körökön keresztül tart, addig, amíg a fogaskerékjelző-készlet el nem fogy. A játékosok felváltva töltik be a dobó és a fogadó(k) szerepét.

Mindegyik kör három fázisból áll: **Kockavásárlás**, **Dobás** és **Nyereménykifizetés**.

I. KOCKAVÁSÁRLÁS FÁZIS


A dobó eldönti, hogy hány kockával dob. Ennek legalább háromnak kell lennie, de akár hét kockával is dobhat, ha a lenti táblázat alapján fogaskerekeket tesz vissza a készletbe.

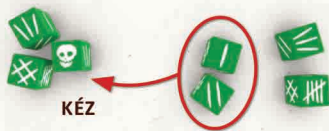
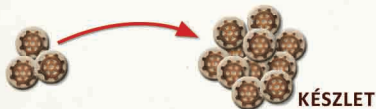
3 kocka	4 kocka	5 kocka	6 kocka	7 kocka
0 	1 	3 	6 	10 

A dobó magához vesz annyi kockát, amennyivel dobni fog. Ez lesz a dobó **keze**.



A dobó az első körben mindig három kockával dob, mert a játékosok fogaskerekek nélkül kezdik a játékot.

Példa: Pisti dobóként öt kockával szeretne dobni. Visszatesz 3 -et a készletbe, és elvesz öt kockát, hogy megalkossa a kezét.



II. DOBÁS FÁZIS

A dobás fázis négy lépésből áll, amik a dobó körének végéig ismétlődnek:

Fogadás, **Dobás**, **Lehelyezés** és **Ellenőrzés**.

- Fogadás:** A dobó felveszi a kockákat a készletéből. A többi játékos – a fogadók – lehelyezheti az **egyik vagy mindkét fogadásjelölőjét** a fogadókártyák mellé (lásd „Fogadás szabályai” a 13. oldalon). A fogadásjelölők a fogadók **fogadásait** jelölik, amik a dobó körének kimenetele alapján nyereményt hozhatnak.
- Dobás:** A dobó dob a kockákkal, amiket a kockavásárlás fázis során választott.
Ezután a lehelyezés lépéssel folytatja **vagy**, ha tudja, választhatja az **újradobás-akciót** (lásd „Újradobás-akciók” a 14. oldalon), és visszatér a fogadás lépéshez.
- Lehelyezés:** A dobó, ha tud, egy vagy több kockát helyez a koponyatábla **egyik szintjére** a kockalehelyezés szabályait követve (lásd „Kockalehelyezés” a 12. oldalon).



*Előfordulhat, hogy a dobó a kockalehelyezés szabályai miatt nem tud kockát helyezni a koponyatáblára, ekkor **befuccsol**.*

4. Ellenőrzés: Állapítsátok meg, hogy a dobó köre az egyik lehetséges **kiszállóval** (lásd lejjebb) ért-e véget.

- Ha a dobó köre **nem ért véget**, dönthet a kockadobás befejezése (**megfutamodás**) mellett, és befejezheti a körét, vagy visszatérhet a dobás fázis **fogadás** lépéséhez.
- Ha a dobó köre **véget ért**, lépjetez tovább a **nyereménykifizetés fázisra**.

KISZÁLLÓK



Befuccsolás: A dobó a lehelyezés fázisban nem tud kockát helyezni a koponyatáblára.



Ékkőlehelyezés: A dobó egy kockát helyez a koponyatábla 5. szintjére (ékkő).



Üres kéz: A dobó az összes kockáját lehelyezi. Nincs több kocka a kézben.



Megfutamodás: A dobó úgy dönt, hogy abbahagyja a dobást, annak ellenére, hogy még van szabályos kockalehelyezési lehetőség; még maradt kocka a kézben; és a lehelyezés lépésben már helyezett le kockát.



Dupla kiszálló: A dobó egy kockát helyez a koponyatábla 5. szintjére (ékkő) **ÉS** az összes kockáját lehelyezte.



Példa: Pisti egy kockát helyez az 5. szintre (ékkő), és befejezi a körét. Mivel maradt kockája, a köre ékkőlehelyezéssel végződött.

III. NYEREMÉNYKIFIZETÉS FÁZIS

A dobó körének végén minden játékos begyűjti a nyereményét a készletből.

A koponyatáblára helyezett kockák elhelyezkedése alapján **elsőnek a dobó gyűjti be a fogaskerekeket**. Ezután a **fogadókártyák számának sorrendjében a fogadók veszik el a fogaskerekeket**.

Fogaskerekek elfogyása: Ha a készletben már nincs elég fogaskerék a dobó vagy egy fogadó nyereményének kifizetéséhez, a nyereményét éppen begyűjtő játékos vegyen el annyi fogaskereket, amennyit tud, és a **játék azonnal véget ér**.



DOBÓ KIFIZETÉSE

Ha a dobó befuccsolással fejezi be a körét, nem kap fogaskereket. Ellenkező esetben kétféle kifizetési lehetőség közül választ:

- **Alap nyereménykifizetés** – A dobó a körének befejezésétől függően minden, a táblára helyezett kocka után fogaskereket (♣) vagy újradozásjelzőket (♠) szerez, a lenti táblázat alapján.
- **Jackpot nyereménykifizetés** – Lásd „Jackpot nyereménykifizetés” a 11. oldalon.



Ékkő ♣	3 ♣	3 ♣	5 ♣	5 ♣
Szemek ♠	2 ♣	2 ♣	5 ♣	5 ♣
Orr ♠	1 ♠	1 ♠	1 ♠	1 ♠
Felső állkapocs ♠	1 ♣	1 ♣	2 ♣	2 ♣
Alsó állkapocs ♠	1 ♣	1 ♣	1 ♣	1 ♣

A ☠ dzsókerkockák után csak akkor jár nyeremény, ha a dobó egy kockát helyez koponyatábla 5. szintjére (ékkő).

- **Ékkőelhelyezés vagy dupla kiszálló** – a ☠ kockák után jár nyeremény.
- **Megfutamodás vagy üres kéz** – a ☠ kockákat figyelmen kívül kell hagyni, NEM jár utánuk nyeremény.

FOGADÓK KIFIZETÉSE

Minden fogadó a fogadásai alapján részesül nyereménykifizetésekben (általában fogaskerekben).

A fogadókártyákat a fogadókártya száma szerint növekvő sorrendben haladva értékelték ki. Az alap fogadókártyákon elsőnek a bal, majd a jobb fogadás nyereményének kifizetését kell végrehajtani. A haladó fogadókártyákon a nyeremények kifizetése a legfelső fogadástól az alsó felé haladva történik.

Ha egy fogadás sikeres, a játékosok, akiknek a fogadásjelölője az adott fogadáson van, a fogadás megtételének sorrendje szerint kapják meg a nyereményeiket (lásd „Halmozott fogadások” a 13. oldalon).

- Az a fogadó gyűjti be a fogadókártyán lévő legnagyobb nyereményt, akinek a fogadásjelölője a halom legalján van.
- A többi fogadó, akinek a fogadásjelölője a halomban van, innen folytatva, a legnagyobbtól a legkisebb felé haladva kapja meg nyereményét.

Több fogadás is fizethet, még akkor is, ha csak az egyik kiszálló valósul meg, mivel mindegyik fogadást egymástól függetlenül kell kiértékelni. *Például, ha a dobó dupla kiszállással fejezi be a körét, azok a fogadások is fizetnek, amikhez ékkőhelyezés vagy üres kéz szükséges, mert azok a kimenetek is teljesülnek.*

Új kör kezdése: Ha még maradt fogaskerék a készletben, vegyétek vissza a fogadásjelölőket és tegyétek vissza a kockákat a készletbe.

A dobótól balra ülő játékos lesz az új dobó és **kezdődik az új kör.**



Példa: Amikor Pisti a dobó, 17 van a készletben. Pisti dupla kiszállással fejezi be a körét, így 14 (5 az ékkőért, 5 a szemért és 4 a két fogért) szerez. Ezután a fogadásokat a fogadaskártyák számának sorrendjében értékeli ki. Imi (piros) Örjögő Nargashra tett fogadása nem fizet, ahogy Kati (kék) fogadása a Kegyetlen vigyorra sem. Imi fogadása az Üres kézre kifizetődik, mivel Pisti az összes kockáját lehelyezte, ezért Imi 2 szerez. Kati fogadása a Ragyogó ürességre szintén fizet, mivel Pisti dupla kiszállással fejezte be a körét. Kati elveszi az utolsó -et a készletből, de a fennmaradó nyereményét nem gyűjti be.

↪ A játék vége ↪

Ha a nyereménykifizetés fázis alatt elfogy a fogaskerékkészlet, a játék véget ér, és a legtöbb fogaskerékkel rendelkező játékos győz.

Döntetlen esetén az győz, aki a legtöbb újradobásjelzővel rendelkezik.

Ha még így is fennáll a döntetlen, az a játékos lesz a győztes, aki utoljára volt a dobó.

↪ Jackpot nyereménykifizetés ↪

Néhány fogadaskártyán a dobó számára jackpot nyereménykifizetési lehetőség van. Ha a kockák a koponyatáblán megfelelnek a jackpot feltételeinek, az alap nyereménykifizetés **helyett** a dobó választhatja a jackpot nyereménykifizetést.

5 ×

Jackpot nyereménykifizetés a Örjögő Nargash fogadaskártyán

Kockalehelyezés

A dobás fázis lehelyezés lépésében a dobónak **legalább egy kockát** a koponyatáblára kell helyeznie, különben a köre befuccsolással ér véget.

A dobónak nem kell az összes lehelyezhető dobott kockáját lehelyeznie.

Kocka lehelyezésénél a dobó:

- Csak **egyetlen szintre** helyezhet kockát.
- Csak a kocka **értékével egyező** szintre helyezhet kockát.
- Csak egy olyan szintre helyezhet kockát, amin **már van kocka** (vagy a dobó fogadásjelölője, lásd „Újradobás-akciók” a 14. oldalon) vagy **magasabb szintre**.
- Az 1., 2. vagy a 3. szintekre **bármennyi**, a 4. szintre (szemek) **csak egy vagy kettő** és az 5. szintre (ékkő) **csak egy kockát** helyezhet.

A dzsókerkocka (☠):

- Bármilyen értékű lehet (I, II, III, IV vagy V).
- Önállóan vagy másik kockával együtt is a koponyatáblára helyezhető.

Példa: Pisti a dobó. Miután a III kockát az első dobáskor lehelyezte, a második dobáskor az alábbi eredményeket kapja:



- Nem helyezheti le a I kockát, mert már van egy III kocka a koponyatáblán.
- Lehelyezheti a III kockát magában vagy a ☠ kockával együtt a 3. szintre (orr).
- Lehelyezheti a IV kockát magában vagy a ☠ kockával együtt a 4. szintre (szemek).
- Lehelyezheti a ☠ kockát magában a 3. szintre (orr), a 4. szintre (szemek) vagy az 5. szintre (ékkő).
- Választhat egy újradobás-akciót (lásd „Újradobás-akciók” a 14. oldalon).



Fogadás szabályai

A dobás fázis fogadás lépésében a fogadók **fogadhatnak** a dobó körének kimenetelére úgy, hogy lehelyezik a fogadásjelölőiket a fogadaskártyák mellé. A dobó nem fogadhat.

A fogadásnak nincs meghatározott sorrendje, ezért a játékosok **szabadon tehetik meg** fogadásaikat. Az időzítés kapcsán felmerülő konfliktusok megoldásához lásd a „Goblin etikett”-et a 22. oldalon.



A fogadás lépésben minden fogadó:

- Csak addig fogadhat, amíg a dobó nem gurította el a kockáit.
- Legfeljebb **két fogadást** tehet a dobó köre alatt. Ugyanazon a körön belül fogadások egy dobás előtt vagy különböző dobások között tehetők. Ha egy fogadásjelölőt már lehelyeztek, azt **nem lehet elmozdítani**.
- Egy alap fogadaskártya **mindkét oldalára** (bal vagy jobb) **1-1 fogadást** tehet.

Halmazott fogadások

Ugyanarra a fogadaskártyára több játékos is fogadhat.

- Mindegyik fogadási lehetőség a nyeremények számával egyező, **korlátozott számú fogadásjelölő** lehelyezését teszi lehetővé.
- Annak a játékosnak a fogadásjelölője lesz **legalul és részesül a legnagyobb nyereményben**, aki először fogadott arra a lehetőségre. Ha további játékosok ugyanarra a fogadási lehetőségre helyezik a fogadásjelölőjüket, az a már előzőleg lehelyezett jelölők tetejére kerül, így létrehozva egy halmot.

Példa: Pisti, a dobó, felvette a kockákat, ezért a játékosok fogadhatnak. Imi (piros) az Üres kézre fogad 1  nyereményért. Mivel Kati (kék) az előző dobás alatt 2  nyereményért már fogadott az Üres kézre, Pisti a fogadásjelölőjét Katiéra helyezi. Most, hogy két fogadásjelölő van az Üres kézen, más már nem tudja odahelyezni a fogadásjelölőjét, mert csak két nyeremény lehetséges.



Újradozás-akciók

A dobás fázis dobás lépésében a kockadobás után a dobó újradozhatja a **kezét**. Ez lehetővé teszi, hogy javítsa a dobását vagy elkerülje, hogy a körét befuccsolással fejezze be.

Két lehetséges újradozás-akció van: **Újradozásjelző felhasználása** vagy **Orrtúrás**.


ÚJRADOZÁSJELZŐ FELHASZNÁLÁSA

Ha a dobó egy korábbi körben egy vagy több újradozásjelzőt gyűjtött:


1. Tegyen vissza egy újradozásjelzőt a készletbe.
2. Adjon egy **kockát a készletből a kezéhez**, ha lehetséges.
3. Térjen vissza a dobás fázis fogadás lépéséhez, lehetővé téve, hogy a fogadók fogadjanak, mielőtt újradozná a kockákat.

ORRTÚRÁS

Ha a dobónak legalább egy  kockája van a koponyatábla 3. szintjén (orr):

1. Helyezze az egyik fogadásjelölőjét a koponyatábla 3. szintjének (orr) közelébe.
2. Vegyen vissza egy  kockát a koponyatábláról, és adja hozzá a kezéhez.
3. Térjen vissza a dobás fázis fogadás lépéséhez, lehetővé téve, hogy a fogadók fogadjanak, mielőtt újradozná a kockákat.

Amikor az orrtúrás újradozás-akciót választjátok:

- A  dzsókerkocka **nem** használható az orrtúrás akció végrehajtásához.
- A dobó körönként **legfeljebb kétszer** választhatja az orrtúrás akciót, mivel két fogadásjelölője van.
- Miután ezt az akciót végrehajtotta, a dobó nem helyezhet kockát az első két szintre (fogak), mivel a fogadásjelölője a 3. szinten (orr) ugyanúgy korlátozza a kockalehelyezést, mint amikor a 3. szinten kocka van.

❧ Kérdések és válaszok ❧

Választhatja a dobó az orrtúrás akciót azért, hogy az újradobáshoz visszaszerezzen egy  kockát a 3. szintről (orr)?

Nem. A dobó csak a  kockát használhatja, hogy orrtúrás akciót hajtson végre.

Használhat a dobó újradobásjelzőt () azért, hogy újradobás nélkül kockát adjon a készletéhez?

Nem. A keze minden kockáját újra kell dobni újradobásjelző használatakor.

Újradobásjelző csak dobás után, a kockák lehelyezése előtt használható.

Választhatja a dobó az újradobásjelző felhasználása akciót a kézben lévő kockái újradobásához akkor, ha már nincs kocka a készletben?

Igen. Ha nem maradt kocka a készletben, csak dobja újra a kezét újabb kocka hozzáadása nélkül.

A dobó a következőket dobta: ,  és egy . Lehelyezheti mindhárom kockát a dupla kiszállóhoz?

Nem. Egy dobás után nem helyezhetők kockák két különböző szintre.

Választhatja a dobó a befuccsolást akkor, ha van olyan kockája, amit le tudna helyezni?

Nem. Ha a dobó készletében még van olyan kocka, amit le tud helyezni, legalább egy kockát **le kell** helyeznie (vagy az újradobás-akciót kell választania). Habár, ha a dobó befuccsol, és van lehetősége újradobás-akcióra, az ő döntése, hogy végrehajtja-e az újradobás-akciót vagy sem.

Ha az orrtúrás akció után nincs kocka a 3. szinten (orr) vagy magasabban, helyezhet a dobó a 2. szintre (fogak) kockát?

Nem. Annak ellenére, hogy a kockát el kellett távolítani a koponyatábláról, a dobó a körben már helyezett a 3. szintre (ezt jelzi a dobó fogadásjelölője), így a 3. szint a legalacsonyabb elérhető szintté vált. Újradobás után a dobó újra helyezhet a 3. szintre (vagy magasabbra), de az 1. vagy a 2. szintre nem.

Megfutamodhat a dobó, miután a befuccsolás elkerülése érdekében az újradobás-akciót választotta?

Nem. Ha a dobó az újradobás-akciót választja, újra kell dobnia a kockákat. Miután újra dobott és lehelyezett legalább egy kockát, megfutamodhat, ha szeretne.

Az újradobásjelzők száma a tartozékok számára korlátozódik?

Nem. Ha a játékosok kifognak az újradobásjelzőkből, helyettesíthetik azokat.

Haladó fogadáskártyák

A haladó fogadáskártyák változatosabb fogadási lehetőségeket kínálnak, beleértve a közvetlenül a többi fogadással szemben tett ellenfogadást vagy fogadást arra, hogy bizonyos kimenetel **nem** következik be.

Néhány haladó fogadáskártya (a b oldalon) **speciális fogadás** is tartalmaz. A speciális fogadásoknál kisebb esélyű kimenetelre lehet fogadni, de magasabb nyereményt kínálnak.



SPECIÁLIS FOGADÁS

Haladó játék előkészületei: Tegyétek vissza az alap fogadáskártyákat a játék dobozába. A lent látható táblázat szerint helyezétek a haladó fogadáskártyákat bármelyik oldallal felfelé a koponyatábla köré. Vagy válasszatok nektek tetszőeket, vagy sorsoljatok.

Játékosok	2-4	5-6	7-8*
J ackpotkártyák	2	2	3
M ellékkártyák	2	2	3
K iszállókártyák	2	4	4
ÖSSZESEN	6	8	10

*Szükséges hozzá a 7-8 játékos kiegészítő.



Példa a haladó játék előkészítésére 4 játékos esetén.


HALADÓ FOGADÁS SZABÁLYAI

- A fogadók csak egy fogadást tehetnek mindegyik haladó fogadókártyára.
- Néhány haladó fogadókártyának van egy **megállási szintje**. Ha a dobó a jelzett vagy magasabb megállási szintre kockát helyez, arra a kártyára többet nem lehet fogadni.





Példa: Pisti, a dobó, a négyes szintre (szemek) helyez egy kockát. Imi, a fogadó, többet nem fogadhat a Tökéletes arányok fogadókártyára.

Hozzáadás (⊕) / **Szorzó** (⊗) **nyereménykifizetések:** A legtöbb nyeremény a haladó fogadókártyákon egy ⊕/⊗ módosítót tartalmaz. Ez a módosító a kártyára helyezett **ellenfogadások** számával növelheti/szorozhatja a nyereményt.

- Ha nincs ellenfogadás, a szorzó nyereménykifizetés 0 .
- Az ellenfogadások számolásánál a speciális fogadások és a velük párosított szomszédos fogadás egy csoportnak számít.

Példa: A 28b haladó fogadókártya van a játékban. Kati (kék) A dobó diadalára, Imi (piros) és Pisti (lila) a Dragul bukására, Kadosa (zöld) pedig a Túltúrás lehetőségre fogad.




1 Hozzáadás példa: A dobó befuccsolással fejezi be a körét, miután az orttúrás újradobás-akciót választotta. A Dragul bukása és a Túltúrás után jár nyeremény.

Imi fogadott a Dragul bukására elsőként, ezért 5  + 1 , azaz összesen 6 -et szerez Kati ellenfogadása miatt.

Pisti fogadott a Dragul bukására másodikként, ezért 3  + 1 , azaz összesen 4 -et szerez.

Kadosa 10 -et szerez a sikeres Túltúrás lehetőségre tett speciális fogadás miatt. Kati fogadása A dobó diadalára nem hoz nyereményt.

2 Szorzó példa: Tegyük fel, hogy a dobó dupla kiszállással fejezi be a körét. A dobó diadalára tett fogadás hoz nyereményt.

Kati 3  x 3 , azaz összesen 9 -et szerez Imi, Pisti és Kadosa ellenfogadása miatt. Imi, Pisti és Kadosa fogadása után nem jár nyeremény.

A dobó diadalala

1 	
2 	
3 	

Dragul bukása

2 	
3 	
5 	


















Túltúrás

5 	
8 	
10 	

28b 

Alapfogadások

Az alapfogadások mind az alap, mind a haladó fogadáskártyákon is szerepelnek, ahogy a jobb szélső oszlop hivatkozik rájuk. Mindegyik alap fogadáskártya két különböző alapfogadást ábrázol.

	Túrtúrás	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó legalább egyszer az orrtúrás akciót választja és BEFUCCSOLÁSSAL fejezi be a körét.	1 28b
	Őrjöngő Nargash	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó a körét ÉKKŐLEHELYEZÉSSEL és csak  kockákat tartalmazó koponyatáblával fejezi be. A dobó jackpot nyereménye: 5  minden lehelyezett  kocka után.	1 6a 6b
	Kegyetlen vigyor	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó ÜRES KÉZZEL fejezi be a körét, miután csak az 1. és 2. szintre (fogak) helyezett kockákat a koponyatáblán. Haladó fogadásnál (12a és 12b) nem lehet erre a fogadáskártyára fogadni, ha már kocka került a 3. szintre (orr). A dobó jackpot nyereménye: 3  minden  vagy  kocka után. A dzsókerkocka  után nem jár nyeremény.	2 12a 12b 
	Smaragd koponya	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó DUPLA KISZÁLLÓVAL és TELI KOPONYÁVAL fejezi be a körét. [Három kocka az 1. és/vagy 2. (fogak), egy a 3. (orr), kettő a 4. (szemek), és egy kocka az 5. szinten (ékkő)]. Ehhez hét kocka szükséges. A dobó jackpot nyereménye: 30 	2 8a 8b
	Szárnypánik	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó BEFUCCSOLÁSSAL vagy MEGFUTAMODÁSSAL fejezi be a körét.	3
	Az utolsó ékkő	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó ÉKKŐLEHELYEZÉSSEL fejezi be a körét.	3 22a 22b
	Üres kéz	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó ÜRES KÉZZEL fejezi be a körét.	4 24a 24b
	Ragyogó üresség	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó DUPLA KISZÁLLÓVAL fejezi be a körét.	4 26a 26b

Haladó jackpotfogadások

A több fogadási lehetőség érdekében mindegyik haladó jackpot fogadáskártya b oldala speciális fogadásokat tartalmaz.

	Nargash bánya	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó nem Őrjögő Nargashsal (csak kockát használó ÉKKÖLEHELYEZÉSSEL) fejezi be a körét.	6a 6b
	Nargash szerencsejátéka	Speciális fogadás: Az Őrjögő Nargash teljesítésén felül a dobó legalább 5 kockát helyez le.	6b
	Repett koponya	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó nem Smaragd koponya teljesítésével (DUPLA KISZÁLLÓ TELI KOPONYÁVAL) fejezi be a körét.	8a 8b
	Legendás smaragd koponya	Speciális fogadás: A Smaragd koponya teljesítésén kívül a dobó nem helyez le kockát. A dobó jackpot nyereménye: 40	8b
	Sebhelyes arc	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó ÉKKÖLEHELYEZÉSSEL fejezi be a körét úgy, hogy minden szinten pontosan egy kocka van. Ehhez öt kocka szükséges. A dobó jackpot nyereménye: 20	10a 10b
	Zord ábrázat	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó köre nem Sebhelyes arccal (ÉKKÖLEHELYEZÉS úgy, hogy minden szinten pontosan egy kocka van) végződik.	10a 10b
	Bütykös arc	Speciális fogadás: Ha a dobó DUPLA KISZÁLLÓVAL és minden szinten pontosan egy kockával fejezi be a körét. Ehhez öt kocka szükséges. A dobó jackpot nyereménye: 25	10b
	Törött agyarak	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó nem Kegyetlen vigyorral fejezi be a körét. (ÜRES KÉZ csak az 1. és/ vagy a 2. szinten lévő kockákkal).	12a 12b
	Fogatlan dobás	Speciális fogadás: A dobó nem helyez kockát az 1. vagy a 2. szintre (fogak). A többi lehetőségtől eltérően ennél a fogadásnál 1 vagy 2 újradozásjelző a nyeremény.	12b

Haladó mellékfogadások

	Vad csontok	<p>Fogaskerekeket szereztek az alapján, hogy a dobó mennyi  kockát helyezett a koponyatáblára. A különböző szintekre tett fogadások külön értelmezendők, tehát ugyanarra a dobott értékre több zóna is fizethet nyereményt.</p>	14a
<p>páratlan</p>  <p>páros</p>	Sírfelirat	<p>Fogaskerekeket szereztek az alapján, hogy a dobó páros vagy páratlan számú  kockát helyezett a koponyatáblára. Nulla  kocka párosnak számít. Speciális fogadás: A dobó nem helyez le  kockát.</p>	14b
	Megszállott orrtúró	<p>Fogaskerekeket szereztek az alapján, hogy hányszor választja a dobó az orrtúrás akciót.</p>	16a
	Szemgolyógyűjtemény	<p>Fogaskerekeket szereztek a koponyatábla 4. szintjére (szemek) helyezett kockák száma alapján. Ha már a 4. szintre kocka került, erre a fogadáskártyára nem lehet fogadni.</p>	16b 
	Szimat-készlet	<p>Fogaskerekeket szereztek az alapján, hogy a dobó hány kockát helyez a koponyatábla 3. szintjére (orr). Azok a kockák, amik az orrtúrás akcióról lekerültek a koponyatábláról, nem számítanak. Ha már a 4. szintre (szemek) kocka került, erre a fogadáskártyára nem lehet fogadni.</p>	18a 
<p>páratlan</p>  <p>páros</p>	Tökéletes arányok	<p>Fogaskerekeket szereztek az alapján, hogy a dobó páros vagy páratlan számú kockát helyezett-e a koponyatábla 3. szintjére (orr). Nulla darab kocka párosnak számít. Ha már a 4. szintre (szemek) kocka került, erre a fogadáskártyára nem lehet fogadni. Speciális fogadás: A páros kimenetelen felül, a dobó nem helyez le kockát a 3. szintre (orr).</p>	18b 
 	Fogsor-igazítás	<p>Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó az 1. és 2. szintre (fogak) ugyanannyi vagy több kockát helyez. Nulla kocka az 1. és a 2. szinteken ugyanannyinak számít. Ha már a 3. szintre (orr) kocka került, erre a fogadáskártyára nem lehet fogadni.</p>	20a 
	Különös félmosoly	<p>Fogaskerekeket szereztek az alapján, hogy a dobó összesen hány kockát helyezett az 1. és a 2. szintre (fogak). Ha már a 3. szintre (orr) kocka került, erre a fogadáskártyára nem lehet fogadni.</p>	20b 

Haladó kiszállófogadások

	Elvesztett ékkő	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó a körét nem Az utolsó ékkővel (ÉKKŐLEHELYEZÉS) fejezi be.	22a 22b
	Dzsóker-kristály	Speciális fogadás: Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó ÉKKŐLEHELYEZÉSSEL fejezi be a körét úgy, hogy az 5. szintre (ékkő)  kockát helyez.	22b
	Erőtlen ujjak	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó nem ÜRES KÉZZEL fejezi be a körét.	24a 24b
	Törött végtagok	Speciális fogadás: Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó nem ÜRES KÉZZEL fejezi be a körét és legalább két kocka maradt a kézben.	24b
	Elfuserált ékkő	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó nem DUPLA KISZÁLLÓVAL fejezi be a körét,	26a 26b
	Szemes koponya	Speciális fogadás: Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó DUPLA KISZÁLLÓVAL fejezi be a körét és két kocka van a 4. szinten (szemek).	26b
	A dobó diadala	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó nem BEFUCCSOLÁSSAL fejezi be a körét.	28a 28b
	Dragul bukása	Fogaskerekeket szereztek, ha a dobó BEFUCCSOLÁSSAL fejezi be a körét.	28a 28b

TELI KOPONYA

Néhány fogadás a teli koponyára hivatkozik. A teli koponya egy speciális kockaelrendezés a koponyatáblán. Hét kocka szükséges hozzá – három az 1. és a 2. szinten (fogak) bármilyen kombinációban, egy a 3. szinten (orr), kettő a 4. szinten (szemek) és egy kocka az 5. szinten (ékkő).

Goblin etikett

A Kulbak börtön lakói között gyakran elszabadulnak az indulatok, ezért az időzítéssel kapcsolatban számos általánosan elfogadott, ugyanakkor nehezen kifejezhető szabály létezik. Elengedhetetlen, hogy a játékosok megértsék ezeket a szabályokat, hogy mindenki úgy érezze, tisztességes volt a játék, még akkor is, ha nem nyertek meg minden vitát.

Időzítés: A dobónak **elég időt** kell adnia a fogadóknak arra, hogy fogadhassanak. A játék szellemiségétől eltér a kockák gyors megragadása és eldobása a fogadók fogadásainak megakadályozása céljából. Viszont a dobónak nem kell megvárnia azt, hogy az összes fogadó elutasítsa a fogadást. Ha a fogadó döntésképtelen a fogadást illetően, a **dobón múlik**, hogy alkalmazkodik-e hozzá vagy folytatja a játékot.

Érvénytelen fogadások: Ha egy játékos egy olyan fogadásra teszi a fogadásjelölőjét, ami gyakorlatilag lehetetlen vagy nem lesz nyereménye kifizetéskor, figyelmeztetni kell, és meg kell engedni neki, hogy **visszavegye a jelölőjét**. Ez nem vonatkozik azokra a fogadásokra, amik azután válnak lehetetlenné, miután a fogadásjelölőt már lehelyezték.

Párhuzamos fogadások: A majdnem egyszerre történő fogadások az érintett fogadóknak meg kell állapodniuk a lehelyezési sorrendet illetően. Például egy gyorsabb fogadó átadja a helyét egy később érkezőnek, akinek távolabbról kellett lehelyeznie a fogadásjelölőjét. Az a fogadó, aki nem az első helyre kerül, **visszaveheti a jelölőjét**, hogy újragondolja a fogadást. Abban a ritka esetben, ha a fogadók nem tudják megoldani a lehelyezési konfliktust, a **dobó hozza meg a végleges döntést** a sorrendről.

Vad kezek: Fogadásokor **mindkét kéz** használata megengedett, de a fogadás folyamatán kívül a másik fogadót nem lehet kézzel vagy más testrész használatával megakadályozni abban, hogy fogadásjelölőjét letegye. A körmök kihegyezése fizikai sérülés okozása céljából szintén helytelen viselkedési formának számít.

A fogadók ellenben sértéseket, sokatmondó pillantásokat és megkérdőjelezhető stratégiai tanácsokat válthatnak egymással, de fogaskerékjelzők és újradobásjelzők cseréje nem engedélyezett.



Egyszemélyes játékváltozat

Kulbak két legkíméletlenebb szerencsejátékosa sarokba szorított téged! Vrax, a goblin a 87. hadtest kegyetlen vezetőjeként ismert, míg Kar, a Vörös a vérszomjas gnollbanda, a Blokádtörök főnökeként félelmetes hírnévnek örvend. Vrax egy kockakészletet húz elő az erszényéből, míg Kar gonosz vigyorral nyitja ki a táskáját tele fogaskerekekkel. Úgy tűnik, ki akarnak hívni téged!



Vrax és Kar az ellenfeleid. Nekik nincsenek körök dobóként. Limitált számú köröd van, hogy fogaskerekeket gyűjts, miközben megpróbálsd megakadályozni Vraxot és Kart, hogy fogadóként összegyűjthessék nyereményeiket.



A haladó fogadókártyák **nem** használhatók az egyszemélyes játékban. Ráadásul Vrax és Kar közös fogaskerekkészlettel rendelkezik.

Egyszemélyes játék előkészítése

A játékot a háromszemélyes játékhoz hasonlóan kell előkészítened, a következő módosításokkal:

- Az ellenfeleidnek tarts meg két sárga és egy piros fogadásjelölőt.
- Adj 40 -t Vraxnak és Karnak, így 80  marad a készletben.
- Keverd meg az **ellenfélkártyákat**, és helyezd képpel lefelé fordítva a koponyatábla közelébe, ezzel megalkotva az ellenfél pakliját.



ELLENFÉLKÁRTYÁK

Egyszemélyes játék menete

Minden körben dobóként játszol:

1. KOCKAVÁSÁRLÁS

Döntsd el, hogy hány kockával dobsz.

2. ELLENFELEK FOGADÁSAI

Fedd fel az ellenfél paklijának felső kártyáját, és helyezd Vrax és Kar fogadásjelölőit a jelzett fogadásokra az alapján, hogy hány kocka van a **kézben**.

3. DOBÁS

A dobás fázist a szokásos módon hajtsd végre, a fogadás lépést átugorva.

4. NYEREMÉNYKIFIZETÉS

A nyereménykifizetés fázist a szokásos módon hajtsd végre. A fogadó nyereménykifizetéskor adj Vraxnak és Karnak fogaskerekeket a sikeres fogadásaik után.

Segítség az előkészítéshez

Ha a **fogaskerékkészlet elfogyott** a nyereménykifizetés fázis során, vagy ha az **ellenfél paklija elfogyott** a nyereménykifizetés fázis végére, a játék véget ér. Ha az ellenfél paklija elfogy, add Vraxnak és Karnak az **összes maradék fogaskereket a készletből**.






Ha több fogaskereked van, mint Vraxnak és Karnak, te győztél! Máskülönben, szégyenkezve hajtod le a fejed a börtöncellák felé sétálva. Most a Kulbak börtön vezetői győzedelmeskedtek.

Nehézség módosítása a játék előkészítése során

- Nagyobb kihívást jelentő játékhoz csökkentsd az ellenfél paklijában szereplő kártyák számát.
- Könnyebb játék érdekében csökkentsd Vrax és Kar fogaskerekeinek számát.

Segítség az előkészítéshez

Fogaskerékkészlet

2 játékos	80 
1 vagy 3 játékos	120 
4 játékos	160 
5 játékos	200 
6 játékos	240 
7 játékos*	280 
8 játékos*	320 

Haladó fogadáskártyák

Játékosok	J	S	O	Összesen
2-4	2	2	2	6
5-6	2	2	4	8
7-8*	3	3	4	10

*Szükséges a 7-8 játékos kiegészítő.

Elismerések

Játéktervező: Steven Dast

Fejlesztés: Keith Matejka

Illusztráció: Diego Sá

Grafika: Stephen Kerr

Külön köszönet: Paul Berkbigler, Scott Bogen, Jess Carrier, Dan Cunningham, Laura Dast, Chris Domes, Harrison Dunn, Courtney Falk, Andrew Hanson, Eric Jome, Barb Jones, Kevin Jones, Kane Klenko, Leslie Kolke, Tim Last, Claire Matejka, Bryan Metrish, Melissa Millar, Mike Rocke, Ben Rosset, James Ryan, Beth Shimmyo, JT Smith, Greg Stravinski, Eric Tague, Blake Taylor és Jimmy Woestman.

További információkért és támogatásért keressen minket a www.thunderworksgames.com weboldalon.

© 2025 Thunderworks Games LLC. Minden jog fenntartva!
7182 US Hwy 14 Suite #402, Middleton, WI 53562 USA

