

Vanhorn Mélyén

Ebben a játékban egy szedett-vetett csapattal játszunk, és kalandorokat alakítunk, akik egy rég elveszett kazamatában kutatnak kincsek után, harcolnak az ott élő - vagy holt - lényekkel, hogy aztán végül gazdagon távozhassanak onnan, már ha képesek lesznek legyőzni az ott tanyázó sárkányt is és így kijutni a felszínre.

Korosztály: 12 évtől.

Játékidő 1 – 1,5 óra.

Játékoszám: 2-4 fő

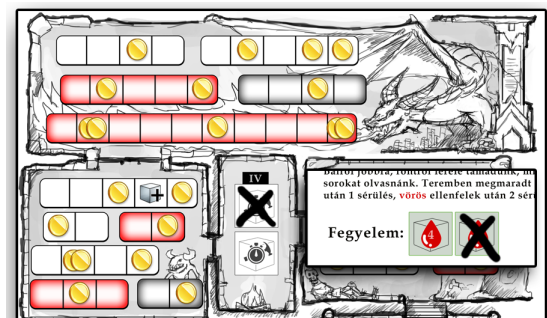
A játékhoz szükségetek lesz 10 darab dobókockára - a játék 12mm-esekhez lett tervezve, de más mérettel is működik természetesen - ebből 4-et helyezünk a dobószőnyegre, a maradékot pedig oldalra egy készletbe. Továbbá egy kazamatára, karakterenként egy karakterlapra és egy ceruzára, valamint bármire, amivel a kezdőjátékost jelölhetitek.



Játék felkészítése:

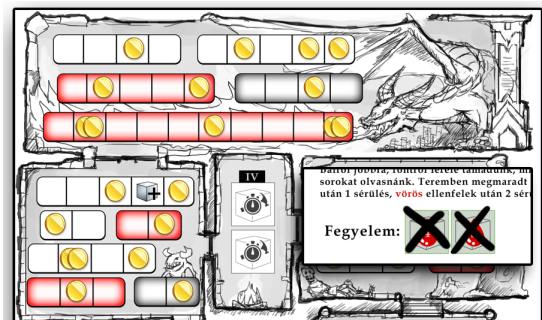


2 játékosnál: a kazamatalapon húzzuk át a IV-el jelölt pihenőhelyet (legfelső), és X-eljük ki az utolsó és utolsó előtti teremben látható 4-es és 2-es élettel rendelkező szürke lényeket, ők nem fognak ellenünk harcolni.



3 játékosnál: Húzzuk át a kazamatalapon a IV-el jelölt, legfelső pihenőhelyet és a Fegyelem sáv utolsó, 3-assal számozott helyét. (Minél több tagból áll a csapat, annál nagyobb a fejetlenség közöttük.)

A szürke lények fehérnek számítanak.



4 játékosnál: Húzzuk át a fegyelemsáv mind a két helyét, ha négyen játszottok itt nem gyűjthettek sérüléseket, a negyedik Gyógyítás fázist sem kell használni emiatt (nem lesz mit gyógyítani)

A szürke lények fehérnek számítanak.

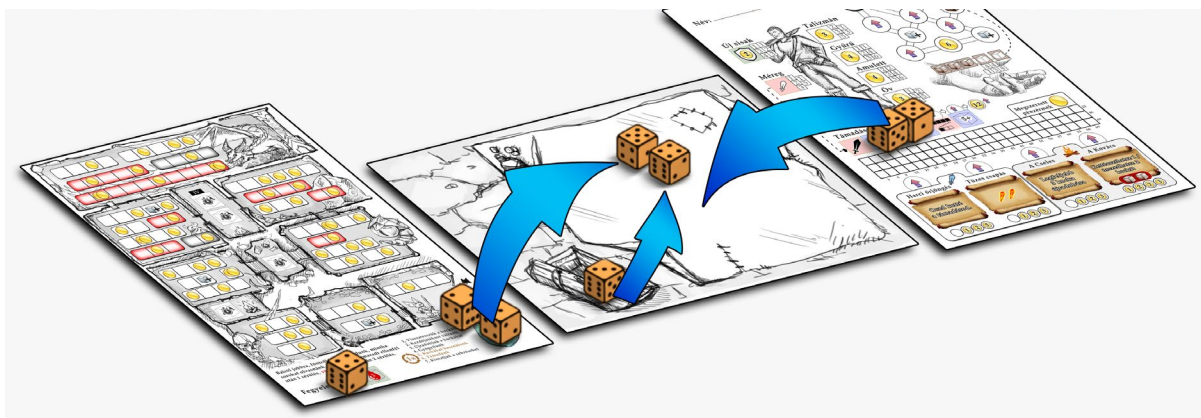
A játék fordulóiban a következő fázisokat fogjuk végrehajtani:

- 1, Visszatesszük középre az elérhető kockákat,
- 2, átadjuk a kezdőjátékos jelölőt,
- 3, a kezdőjátékos újradobja a kockákat,
- 4, gyógyít,
- 5, aztán kockákat használunk (ezt addig ismételjük, amíg mindenki egyszer sorra nem került),
- 6, támadunk (szintén addig, amíg mindenki egyszer sorra nem kerül),
- 7, és kiosztjuk a sebzéseket, ha kell.

Az első körben csak kezdőjátékost választunk, aki dob a négy kockával, elhelyezi őket a dobószőnyegre, és az ötös lépéssel kezdünk, a kockák elvételével. Nevezzétek el a kalandorotokat!

A fázisok részletesebben:

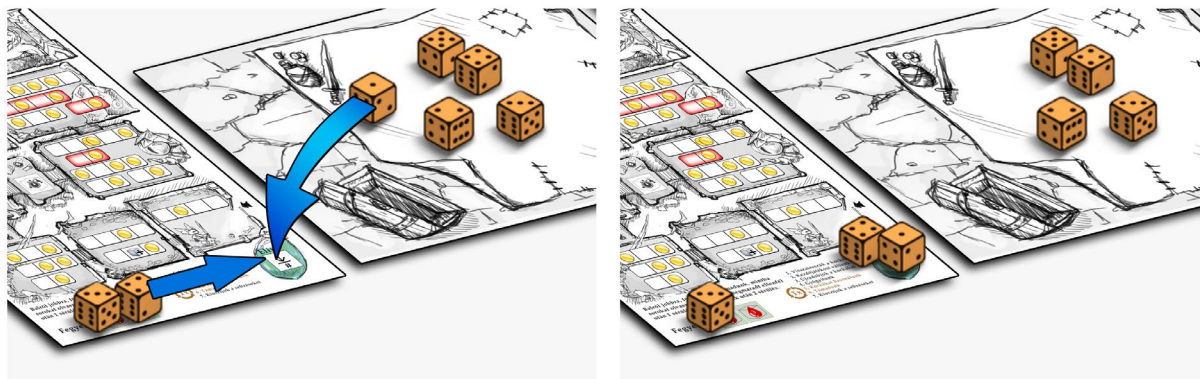
- 1, Mindenki visszatesszi a szőnyegre a támadásra elvett kockáit, ha van kocka a ládában vagy az elixíren akkor az is most kerül játékba. A Fegyelem sávra letett kockák nem kerülnek a dobószőnyegre, mert ezek sérülések.



- 2, Átadjuk a kezdőjátékos jelölőt a jelenlegi kezdőjátékostól balra ülő játékosnak.

- 3, Az új kezdőjátékos újradobja az elérhető kockákat és a szőnyegre helyezi őket.

4, Most dönt, hogy az elérhető legkisebb kockával gyógyít e vagy nem (egy kockát használhat). Ha gyógyít, akkor a kockát az elixírré teszi és a kocka értékének megfelelő mennyiségű sebzéskockát eltávolít a Fegyelem zöld sávjáról a kazamatalapon. Ha nem gyógyít, akkor nem történik semmi. Négy fős játéknál ezt a lépést nem lehet megtenni, mert a játékosok nem gyűjthetnek sebzést.



5, Ezután mozgathat annyi kockát, amennyi a karakterlapján a kézben tartható kockák száma, alapesetben hármat, de ez később fejleszthető.



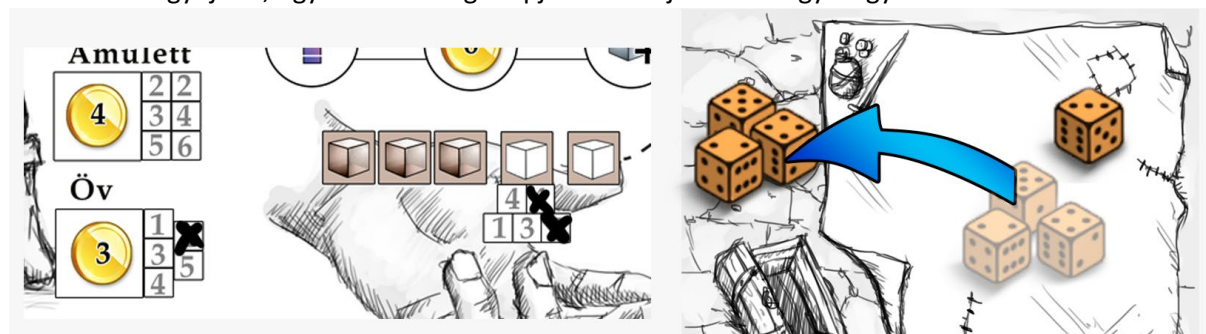
Ilyenkor vagy Fejleszt, vagy Gyűjtöget, vagy támadásra használja fel a kockákat, esetleg később a Kováccsal manipulálhatja is őket. A Cseles képességével pedig újra is dobhat maximum 3 kockát ebben a lépésben ha ez a képesség elérhető.

Egy kockát mindig csak a szőnyegről vehetünk el és csak egy dologra használhatunk fel, vagyis nem nyúlhatunk kétszer ugyanahhoz a kockához. (Ládában és elixíren/sebzésjelölőn található kockákat nem használhatjuk most.)

Gyűjtögetés:

Amennyiben az éppen soron következő játékos Gyűjtöget, vagy Fejleszt, úgy a kockát csak félrehúzza a szőnyegről jelezve, hogy már ennyit használt, ezeket a következő játékos majd visszahelyezi a szőnyegre és ő is használhatja őket.

Gyűjtögetésnél a félrehúzott kocka értékét kisatírozzuk (vagy ki X-eljük valahol a karakterlapunkon) egy olyan dolog mellett, amit ki szeretnénk fejleszteni. Amennyiben sikerül a hozzá tartozó összes számot összegyűjteni, úgy azonnal meg is apjuk azt a fejlesztést vagy tárgyat.

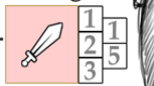


Új sisak



Az **Új sisak** két aranyat fog nekünk érni játék végén, valamint ez a tárgy kivéd körönként 1 sérülést, amit a csapat elszenvedne a támadásfázis után.

Méreg



A **Méreg** és az **Élesebb acél** mind 1-el növeli a passzív támadásunk értékét, ami alapvetően csak egy lenne.

Élesebb acél



A **Talizmán/Gyűrű/Amulett/Öv** mind aranyat fog érni nekünk a játék végén.

Valamint az egyik fehér, még nem aktív kézben tartható kockához is gyűjthetünk számokat, amit ha megkapunk, azonnal használhatunk még egy kockát, és a későbbiekben is +1 kockával dolgozhatunk.

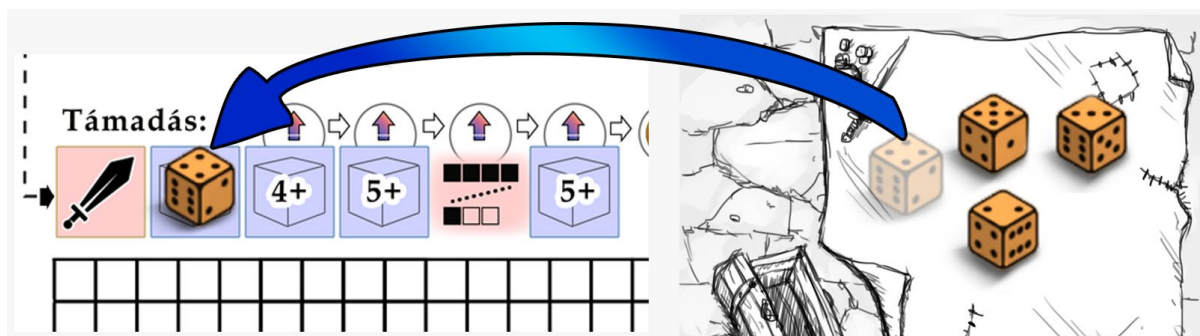


Támadáspont növelése:

Ha az aktív játékos **támadásra** szeretné használni a kockát, úgy a kiválasztott kockát elveszi és leteszi egy elérhető kék támadásmezőre a karakterlapján, egyel megnövelve a támadása értékét.

Ez nála marad a forduló végéig, a többiek csak a szőnyegen maradt kockákból gazdálkodhatnak. Ebből a mezőből alapvetően csak egy érhető el, később fejlesztésekkel ezen változtathatunk.

A támadásra elvett kockákat a Támadássáv bármelyik aktív helyére letehetjük, a 3+-os helyre olyan kockát ami 3-as vagy attól nagyobb értékű, a többi helyre pedig 4-es, vagy attól nagyobb, és 5-ös vagy attól nagyobb értékű kockákat tehetünk le, amennyiben elérhetőek ezek a helyek. Ezek mindegyike 1-el fogja növelni a támadásunk értékét.



Fejlesztés:

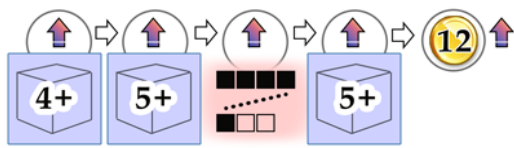
Fejlesztésre vagy **két kockát használunk amik 5-ös vagy 6-os értékűek** (vagyis 5-5, 5-6, 6-6 kombinációban) **vagy négy bármilyen kockát**, ezt majd csak akkor ha képesek vagyunk már 4 kockát mozgatni. Egy fordulóban egy fejlesztést hajthatunk végre.



Fejleszteni mindig a felső 3 karika bármelyikéből kiindulva kell úgy, hogy ki X-eljük az egyiket. A későbbiekben csak a ki X-elt fejlesztésekkel összeköttetésben álló karikákat választhatjuk.

A színes fölfelé nyilakkal az elérhető támadáshelyünket és a képességeinket fejleszthetjük.

Ha a Támadáshelyünket fejlesztjük, ezt mindig csak balról jobbra tehetjük, vagyis az első, 4+os hellyel kell kezdenünk és onnan haladhatunk majd jobbra. Az első két fejlesztés helyére 1-1 kockát tehetünk majd le és használhatunk támadásra, ne feledjük, hogy minden letett kocka 1-el fogja növelni a támadásunkat, mindegy, hogy mi a kocka értéke.



A harmadik fejlesztés ezen a sávon a Láncbtámadás, ami egy nagyon hasznos passzív képesség, később a támadásoknál leírjuk miért, majd még egy kockahely következik, és a végén 12 arany.

Fejleszthetjük még **aktív képességeinket** is (alsó négy). Mindegyiket csak négyszer használhatjuk fel az egész játék folyamán, így érdemes őket beosztani. A Harci Őrjöngést és Tüzes csapást csak harc közben használhatjuk, a Cselest és a Kovácsot pedig a kockák szétosztásánál bármikor, amikor mi következünk. Amikor egy ilyen képességet szeretnénk használni, akkor X-eljük ki az első szabad jelölőjét alatta, és írjuk fel magunknak a hozzá tartozó aranyat - amennyiben kapunk - a használatáért.

A Cseles képességével egyszer a körünkben újradobhatunk 3 kockát.

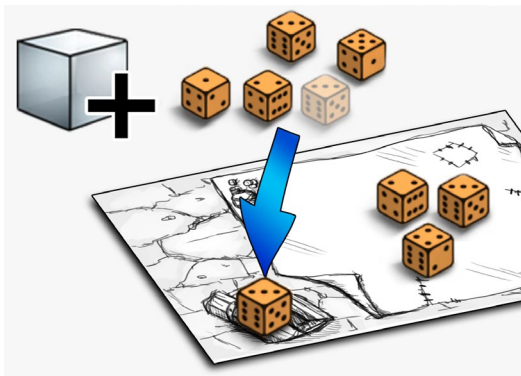
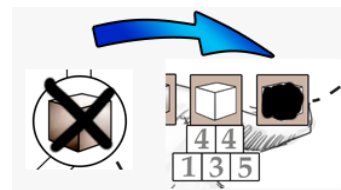
A Kovács pedig vagy kettéosztunk egy kockát, vagy összeadunk kettőt. Ez mindig két kocka „mozgatásával” jár, így ezen képesség használata után, ha nincs még plusz kockahely a kezünkben akkor már csak 1 kockát használhatunk. Ha az így kapott értékeket csak Gyűjtögetésre használjuk, akkor húzzuk le a szőnyegről a felhasznált kockát/kockákat, és írjuk be a számot vagy számokat amit kaptunk a karakterlapunkon. Ha viszont támadásra használnánk, akkor az egyik használt kockát forgassuk át a kapott értékre és tegyük le magunkhoz a támadás sáv egyik elérhető kék mezőjére.



Itt a képen a játékos kifejlesztette két aktív képességét. A Cselest már kétszer használta (ezért egy arany jutalmat kapott), amíg a Kovácsot csak egyszer (ezért szintén kapott egy arany jutalmat). Az így kapott aranyakat érdemes azonnal felvezetni a táblázatunkba.

A Harci Őrjöngést és a Tüzes csapást a harcnál részletezzük.

A fejlesztési sávon van még két jel, az egyik a barna kocka, aminek kifejlesztésével azonnal plusz egy kockát vehetünk el a szőnyegről, és a későbbiekben is +1-el többet kezelhetünk.



Valamint a kék+ os kocka, mivel a csapat egy plusz kockához jut. Ezt a játék mellé kitett készletből vegyék el és helyezték a **csapat ládájába** a szőnyeg mellé. Az így kapott kocka majd csak a következő fordulóban az első fázisnál fog a közös készletbe bekerülni, most még senki nem használhatja. Ha nem lenne a kinti készletben már kocka, akkor a fejlesztés megtörténik, de a hatása nem használható, mert maximum 10 kocka lehet játékban.

Ez a jel megtalálható a kazamata térképen is, és ugyanígy fog működni.



Látunk még legalul egy 6 aranyat jelölő kört, ha ezt fejlesztjük ki, akkor hat arannyal gazdagodunk.

Az alábbi példában a karakter már öt alkalommal fejlesztett, ebből 3-at a támadáshelyeinek bővítésére és a Lánctámadásának kifejlesztésére használt (így már akár három támadásra szánt kockát is lehelyezhet maga elé), egyet a Tüzes Csapás képesség kifejlesztésére, és a kék+ os kockával egy plusz kockához juttatta hozzá a csapatot:



Ha az aktív játékos minden kockát felhasznált amit tudott, és mindent végrehajtott amit szeretett volna, akkor a tőle balra ülő kalandor következik. Ő visszahúzza a szőnyegről letolt kockákat a szőnyegre, és az ott maradt kockákból válogathat. Ezt addig folytatják a játékosok amíg mindenki egyszer sorra nem került.

Ha valakinek egyáltalán nem maradna már kocka amit elvehet, akkor választ: vagy beír magának két aranyat, vagy ki X-el egy bármilyen számot a karakterlapján.

6, A következő fázis a Támadás:

A játékosok az első teremben kezdenek (jobb alsó), és a kezdőjátékossal kezdve az óramutató járásának megfelelően mindenki kioszt annyi támadást, amennyit csak tud.

Alapvetően mindenkinek van egy kardja, így ha csak nem tett le kockákat a Támadás sávra, nincs passzív Méreg, vagy Élesebb acél fejlesztése, vagy nem használja a Tüzes csapás képességét, úgy csak **1 támadást** tud kiosztani a soron következő lénynek.



Egy lény az egy önálló sáv a kazamata lapon, ezeknek némelyike több részre van osztva. Ezek az osztások jelképezik a lény életerejét, ha egy 3 részre osztott lényt kell legyőznünk, akkor arra 3 sebzést kell mérnünk.

A támadásokat a teremben még elérhető bal felső lénynek kell kiosztani úgy, hogy annyi négyzetét X-eljük ki (szintén balról jobbra), amekkora a támadásunk értéke.



Például, ha van egy lerakott kockánk a fejlesztés sávon, és kifejlesztettük a Mérget is, akkor 3 támadásponttal rendelkezünk. Ha a Tüzes Csapást is használnánk, akkor már 5 támadáspontunk lenne és legyőzhetnénk a lényt.

Ha az így beírt X alatt van egy vagy két pénzérme, ezt fel is jegyezhetjük magunknak (az a karakter fogja felírni, aki a csapást mérte), ha pedig egy kék+ os kocka van alatta, akkor a csapat ládjába kerül egy kocka a készletből, amennyiben még van. Üres helynél nem jár semmi extra.

Nagyon fontos, hogy a támadásunk alapvetően nem vihető tovább a következő lényre. Például ha van 5 támadáspontunk, de a lény akit elkezdünk támadni csak 3 hellyel (életerővel) rendelkezik, a maradék 2 támadáspontunk elvész.

Ez egészen addig lesz így, amíg a Támadás sávunkon a passzív **Lánc-támadás** képességünket ki nem fejlesztjük. Ha azt megkaptuk, akkor az előbb említett példában a maradék 2 támadáspont már átvihető lenne a következő lényre (ha van még a teremben).

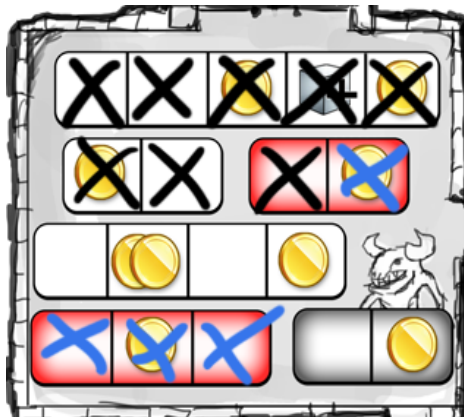


Példa: Julcsinak (piros) 5 támadáspontja van, 2 a Méregből és az Élesebb kardból, 1 van a kardért amivel a játékot kezdte, és kettő a Tüzes csapás képességéért amit most használ.

Mivel neki nincs kifejlesztve a Lánc-támadás képessége, az ötödik támadáspontja elvész, csak négy csapást tud mérni a lényre. Marcinak (kék) is 5 támadása van, viszont neki ki van fejlesztve a Lánc-támadás képessége, így az utolsó két szörnyet is le tudja győzni. Az ötödik támadáspont nála is elvész, de csak azért, mert már nincs több szörny ebben a teremben, akit megtámadhatna.

A támadás fordulójában használhatjuk a **Tüzes csapás** képességünket, ez kettőt ad hozzá a támadáspontunkhoz. Ilyenkor a kardunkat egy falnál található olajshordóba mártjuk, meggyújtjuk, és úgy indulunk csatába.

Valamint használhatjuk a **Harci őrvongás** képességünket is. Ezt úgy kell elképzelni, mintha az emberünk berohanna az ellenség közé, és ütne-vágna akit csak érne. Ilyenkor nem számít, hogy melyik lényt támadjuk meg először, nem kell föltról lefelé és balról jobbra haladnunk, viszont a sebzést akkor is balról jobbra kell kiosztani az első szabad hellyel kezdve, majd választhatunk egy második lényt is, akinek legalább egy sebzést ki kell osztanunk. A támadáspontjainkat bárhogyan szétoszthatjuk a két lény között, de 1-1 sebzést mindenképp le kell adnunk, és két lényt kell választanunk. Ha ezt nem tudjuk megtenni, akkor nem használhatjuk ezt a képességet.



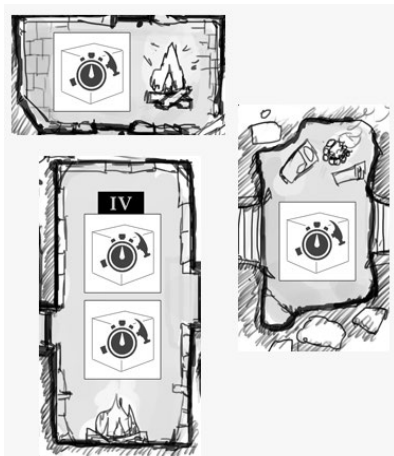
Példa: Ebben a teremben az első és második szörny már le van győzve, és valaki kiosztott egy sebzést a harmadik lénynek is (fekete X-ek). Marcinak (kék) van 4 támadáspontja, és úgy dönt, hogy a Harci őrvongás képességét használva az egyiket a harmadik lényre osztja ki, ezzel elpusztítva azt, a maradékot pedig az ötödre, hogy ne maradjon vörös lény a teremben, mert azok két sérülést fognak okozni. Ezzel a tettevel két aranyat szerzett, amit felírhat magának a táblázatába.

A csapat addig marad egy teremben, amíg van ott lény és mindenki sorra nem került egyszer. Ha sikerült mindenkit legyőzni benne, a következő fordulót a következő teremben kezdik majd.

Ha egy fordulóban nem sikerül minden lényt elpusztítani, akkor kiosztjuk az értük járó sebzést, és ugyanabban a teremben kezdjük a következő fordulót is az első lépéstől.

Akkor is, ha csak 1 élettal marad benne 1 lény.

Ha valaki már nem tud kiosztani egy sérülést sem, mert nem marad a számára lény a teremben, akkor vagy választ két aranyat, vagy beír egy számot bárhová a karakterlapján.



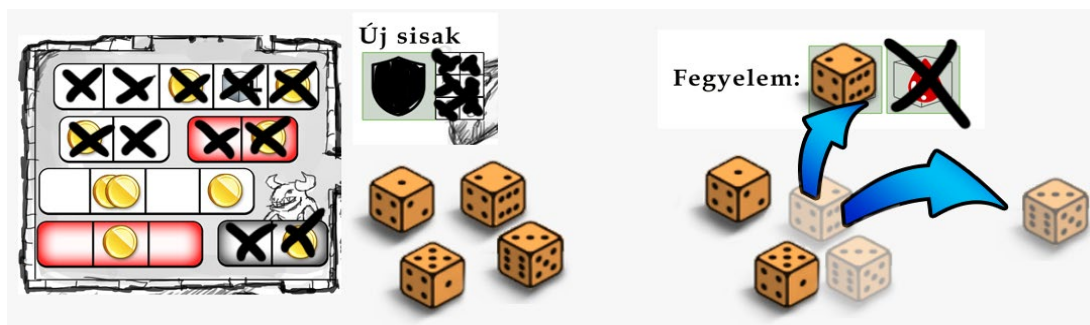
Speciális terem pihenésre: a negyedik, hatodik, és kilencedik terem pihenésre szolgálnak és opcionálisan használhatóak, közösen döntünk róla. Ha használjuk, akkor ugyanazokat a lépéseket hajtjuk végre a fordulóban mint eddig, de nem kell a támadással foglalkoznunk és arra költenünk a kockákat, viszont a forduló elején feláldozunk egy kockát a fejlődés érdekében, kitesszük a készletbe és így egyel kevesebb kockával dobunk.

Majd a következő teremben folytatjuk a következő fordulót.

6 használatban levő kocka alatt nem ajánljuk a használatát, de ezt a játékosok döntenek el az aktuális helyzet alapján.

7, A sebzések kiosztása lépésben minden a teremben maradt fehér (normál és szürke) lény után egy kockát félreteszünk a Fegyelem zöld négyzetére, és minden megmaradt vörös lény után kettőt helyezünk oda. Ha a csapat rendelkezik Új sisakkal akkor annyival kevesebb kockát kell ilyenkor kirakni, mint ahány sisakunk van kifejlesztve. Amennyiben már nem fér több kocka a fegyelem sávjára, úgy azokat, amiket nem tudunk letenni kitesszük a készletbe, vagyis elvesztettük őket. Ezeket majd újra játékba hozhatjuk a kék+ os kockajelekkel.

Példa: Hárman játszanak, Julcsi, Marci és Ádám. A támadás fázis végén két lény maradt ebben a teremben, egy fehér és egy vörös lény, amikért 3 sebzést szenvedne el a csapat. Marcinak van egy kifejlesztett Új sisakja, így 2 sebzést kapnak, mert ez kivéd egyet. 2 kockát kellene letenni a Fegyelem sáv sebzésselölő helyére, de három játékosnál csak 1 sebzés szerezhető, így a második kocka elvesz, kikerül a készletbe. A játékot 2 kockával fogják folytatni és bíznak a képességeikben és ügyességükben. Sebzésnél bármilyen kocka felhasználható, amit a játékosok megkapnának a következő fordulóban, így a támadásra használt és a ládában levő kockákat is használhatjuk, nem számít az értékük.



A sebzés fázis után folytatjuk a játékot az első fázissal. Ha már nincs több élő szörny abban a teremben ahol voltunk, akkor a következő teremben fogunk támadni.

A játék vége:

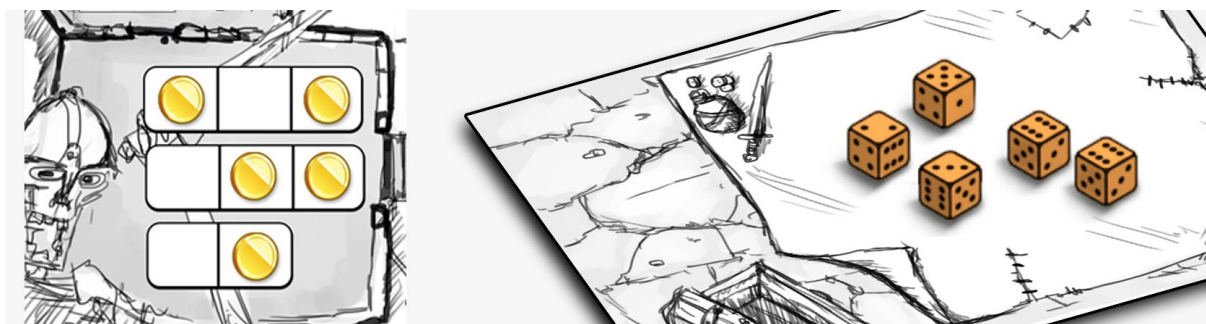
Amikor az utolsó teremben is legyőztünk minden szörnyet és mindenki sorra került egyszer, akkor összenézzük kinek hány aranya lett és a legtöbbet összegyűjtő játékos lesz a győztes.

Ha a játékosoknak nem marad több kockájuk, amivel a sebzéseiket jelölhetnék (nem tudnak több kockát elveszíteni), úgy végleg legyőzettek a kazamata alagutjaiban, sajnos a kalandjuk nem sikerült.

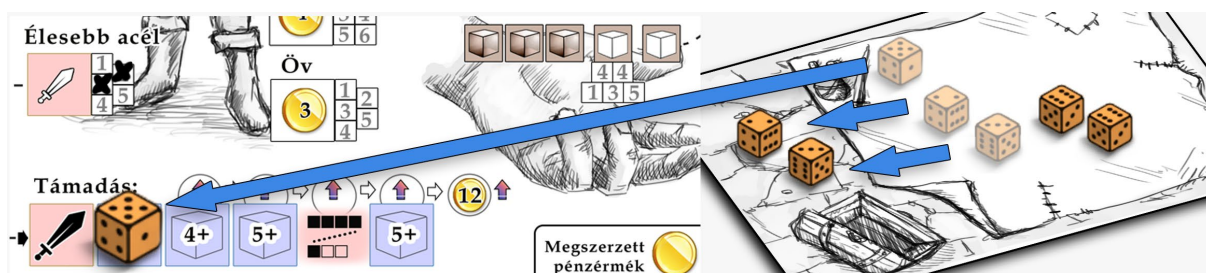
Előfordulhat, hogy kockák nélkül is tudnak harcolni még 1-2 fordulót anélkül, hogy sebesülést kapnának, ha így is sikerül legyőzni minden lényt, akkor sikeresen zárul a kalandjuk.

Példajáték:

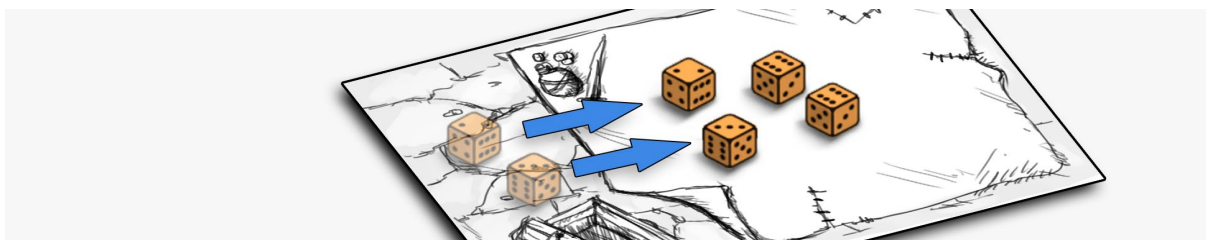
A harmadik teremnél és az ötödik fázisnál járunk, vagyis a kockák szétosztásánál három játékosal: 5 kocka van lent a szőnyegen, a következő értékekkel: 2, 3, 5, 6, 6



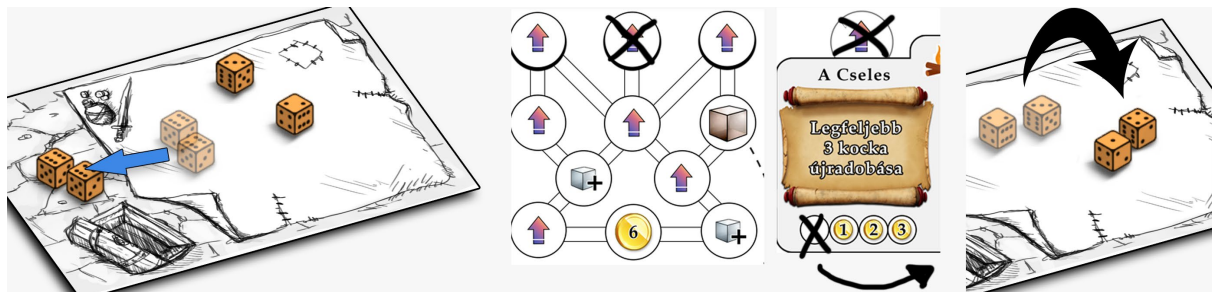
Az „A” játékos kezd kockaelvételnél, három kockát használhat. A 2-es és 3-as kockát félrehúzza a szőnyegről, és besatírozza ezeket az értékeket az Élesebb acélhoz. Majd elveszi az 5-ös kockát és leteszi a támadássávja kék 3+ os mezőjére, ezzel 1-el növelve a támadását a következő fázisra.



Elhasználta a három lehetőségét, így a tőle balra ülő „B” játékos jön. Ő visszahúzza a szőnyegre az előzőleg félrehúzott 2-es és 3-as kockákat, így az ottmaradt 2,3,6,6 kockákból válogathat.

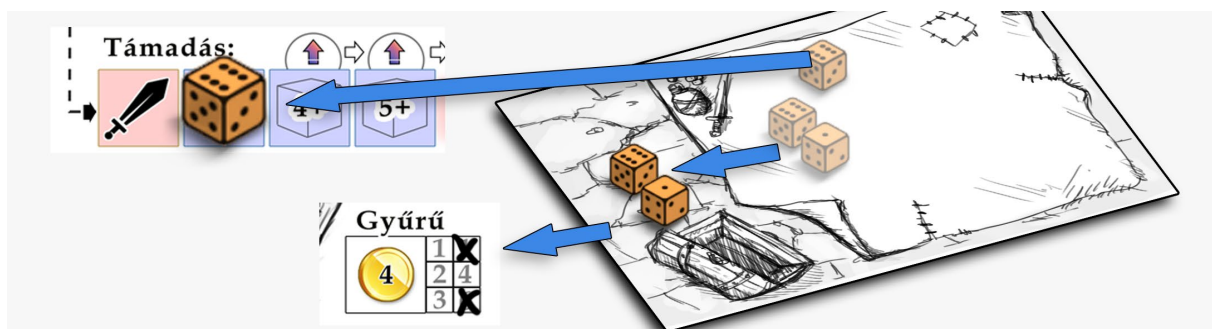


Félrehúzza a két hatost, és fejleszteni fog belőle. Úgy dönt, hogy a Cseles képességét fejleszti ki az egyik fölfelé nyíllal. Ő rögtön szeretné használni is ezt a képességet, így az első karikáját ki X-elve használja azt (amiért sajnos még nem kap aranyat,) és újradowja a maradék 2-es és 3-as kockát. Az eredmény egy 4-es és egy 1-es.



Mivel ő is 3 kockát mozgathat, az utolsó lépéseként elveszi a 4-est és leteszi ő is a támadásmezéjére a kék 3+os helyre.

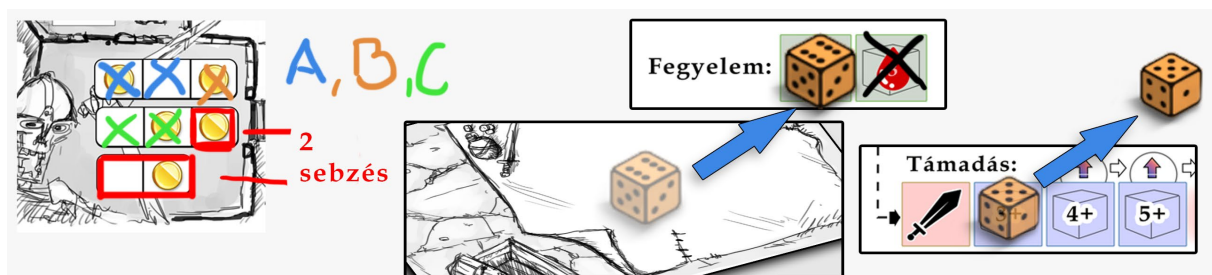
A harmadik „C” játékos következik, ő 4 kockát mozgathatna, de már csak az 1-es és a két 6-os kockák vannak lent. Ő a 6-os és 1-es kockákat beírja a Gyűrű-be, és az utolsó 6-ost leteszi ő is a Támadássávjára.



Mivel most megint az „A” játékos következne, vagyis mindenki sorra került egyszer, jön a következő, támadás fázis, ahol megint az „A” játékos fog kezdeni mert ő a kezdőjátékos.

A harmadik teremben járnak, az „A” játékos kettőt támad a legfelső lényre, szerezve ezzel egy aranyat. A „B” Játékos sajnos csak egy sebzést tud kiosztani már erre a lényre, hiába lenne két támadáspontja, mert nincs se Lánc-támadása, se Harci őrjöngése. Ezért a támadásért egy aranyat kap. A „C” játékos a második szörnyre oszt ki 2 támadást, szerezve egy aranyat.

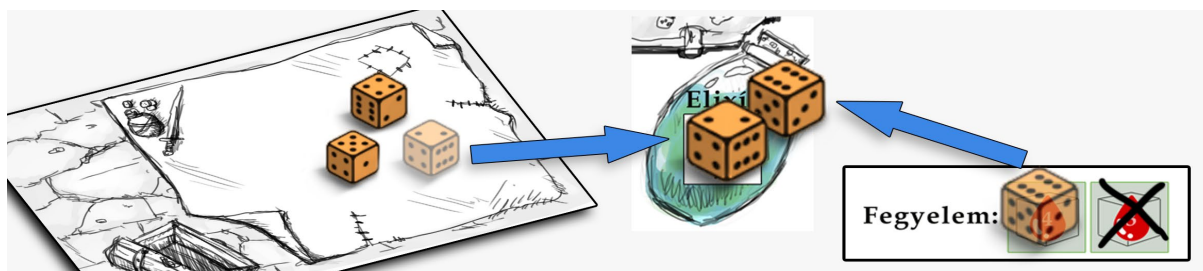
Mivel mindenki sorra került ez a fázis véget ért. Kiosztják a sebzéseket, a megmaradt két lény után két sebzés jár. Lehelyeznek egy bármilyen elérhető kockát a Fegyelem zöld mezéjére, például az egyik hatost, és mivel hárman játszanak a második kockát kirakják oldalra a készletbe (ez lehet például az egyik ötöst, amit az „A” játékos támadásra használt), sajnos most vesztek egy kockát, és a Fegyelem sávon levő egy kirakott kockát sem használhatják majd, csak ha sikerül meggyógyítani.



Visszateszik a dobószőnyegre a támadásra elvett kockákat.

Az „A” játékos átadja a kezdőjátékos jelölőt a „B” játékosnak, így most ő fogja újradobni a kockákat. Dobott egy 2-est, 4-est és egy 5-öst.

A legkisebb kockával, vagyis a kettessel úgy dönt, hogy gyógyít. Kihelyezi az Elixírré, a Fegyelemsávról elveszi a kitett kockát és az Elixír mellé teszi.

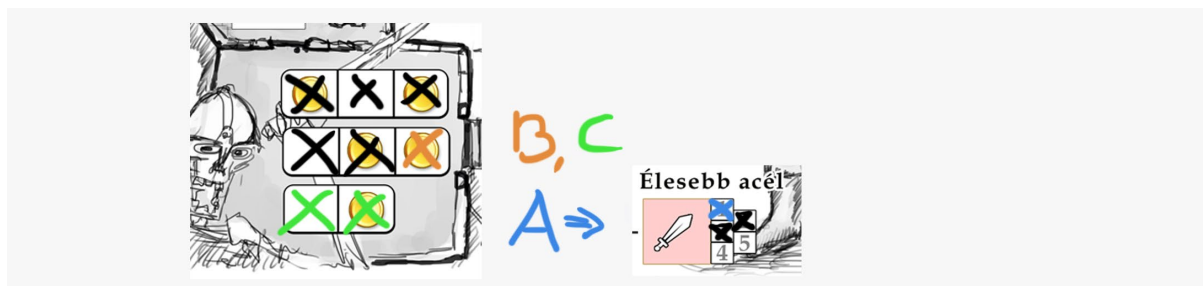


Habár kezelhetne 3 kockát, ő most már csak a 4-es és 5-ös kockákat választhatja. Ezeket félrehúzza és beírja az Élesebb acélba.

A „C” játékos jön, visszahelyezi a félrehúzott kockákat a szőnyegre, elveszi a 4-est, és kiteszi maga elé támadásra. Az 5-öst félrehúzza és beírja a Méregbe.

Az „A” játékos jön, visszahúzza az 5-öst a szőnyegre, és beírja a Talizmánba.

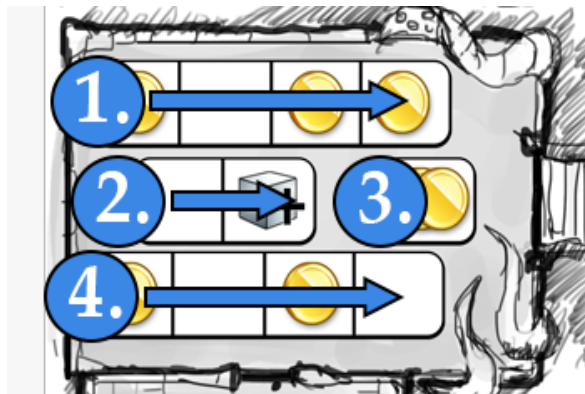
A támadás fázisban a „B” játékos megöli a második lényt egy támadással, kap érte egy aranyat. A „C” játékos két támadással legyőzi az utolsó lényt, kap egy aranyat. Az „A” játékos mivel már nincs szörny akit támadhatna úgy dönt, hogy beír egy számot az Élesebb acélba, mégpedig az 1-est (ilyenkor vagy beír egy bármilyen számot valahová, vagy kap 2 aranyat.) Nem kell sebzést kiosztani, mert minden szörnyet sikerült legyőzni a teremben.



Újra forduló kezdődik:

- Első lépésben Visszakerül a dobószőnyegre az elixíren levő két kocka, és a támadásra használt kockák is, így 4 kockával folytathatják a játékot.
- Második lépésként a „C” játékos lesz a kezdőjátékos.
- A harmadikban ő újradobja ezeket a kockákat, és mivel nem kell gyógyítani most, ezt a lépést kihagyja, és ő választ belőlük először. A csapat úgy dönt nem állnak meg pihenni, nehogy elveszítsenek egy kockát emiatt, így jön az ötödik fázis, amikor is kockákat választanak, majd ha már mindenki sorra került egyszer támadnak az ötödik teremben.

Harci őrjöngés nélkül a következő sorrendben támadhatnak itt lényeket, először az elsőt kell megtámadniuk, majd a másodikat, harmadikat, negyediket; és a lánc támadást is csak ebben a sorrendben vihetik tovább:



Fontos részletek:

Fejlesztani, és a lenti négy képességeink mindegyikét használni körönként csak egyszer lehet, hiába lenne még rá a kockák/tulajdonságunk alapján lehetőségünk.

A kovács képessége összeadható a következő kocka elvételével. Például ha 4 kockát tudunk mozgatni, a dobószőnyegen pedig lent van egy 2-es, egy 3-as és egy 5-ös kocka, akkor a kováccsal egy 3-as és egy 2-es kockából csinálunk egy 5-öst, ezután pedig félrehúzzuk mellé a maradék 5-öst, így ezzel a két kockával már fejleszhetünk is egyet. Ez összesen 4 kocka mozgatásába került nekünk, kettő a kovácsolásért és kettő a fejlesztésért. Az így kovácsolt, de csak elméletben megkapott 5-ös kockát a többi játékos nem használhatja, nekik ugyanúgy egy 2-es, 3-as és 5-ös kocka fog a rendelkezésükre állni, amikor sorra kerülnek, ha a fenti példánál maradunk.

Ugyanígy a Harci őrjöngés és a passzív Láncreakció is összeadódik, a megtámadt lényekről tovább vihető a támadás a következőkre, ha van elég támadáspontunk és van még a támadt szörny után következő a teremben.

A karakterlapon található táblázat a megszerzett aranyak vezetésére szolgál, érdemes minden megszerzett aranyat azonnal felvezetni, könnyű összekuszálni mit írtunk már fel, és mit nem. A sorok és oszlopok végén található szám csak a számolásban segít, más funkciója nincs.

															Megszerzett pénzérték										
X	X	X	X	X	X																				23
X	X	X	X	X	X																				46
X	X	X	X	X	X																				69
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69			