

Mathieu Aubert és Théo Rivière játéka  
Suzanne Demontrond illusztrációival

# Inori

JÁTÉKSZABÁLY



## JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Az Inori völgy hatalmas fájának lombkoronája alatt falusiak élnek mindennapjaikat a természet jóindulatú, de visszahúzó szellemével.

A falvak főnökei minden évben felajánlásokat tesznek és oltárokat emelnek a Szent Fán, hogy elnyerjék a szellemek kegyeit.

Gyűjts be minél több kegyet a szellemektől, hogy ebben az évben te lehess a Szent Fa őrzője!

## TARTOZÉKOK

- A** 1 játéktábla
- B** 90 kegyjelző (színenként 15)
- C** 15 rúnalapka
- D** 6 kétoldalú oltárlapka (színenként 1)
- E** 12 kezdetkártya
- F** 6 Új kezdet kártya
- G** 36 utazáskártya (színenként 6)
- H** 2 semleges felajánlásjelző
- I** 4 pontjelölő (játékosonként 1)
- J** 28 felajánlásjelző (játékosonként 7)  
4 játékoslapka (játékosonként 1)  
1 játékszabály

- 1** Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. **A**
- 2** Válogassátok szét színek szerint a kegyjelzőket, és alkossatok belőlük egy készletet, amit minden játékos könnyen elér. **B**
- 3** Keverjétek meg a rúnalapkákat, majd alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított kupacot a tábla mellett. **C**
- 4** Tegyétek az oltárlapkákat a tábla mellé (a sorrend nem számít.) **D**
- 5** Készítsétek elő a kártyákat az alábbiak szerint:
  - Keverjétek meg az Új kezdet kártyákat, és tegyétek a paklit képpel lefelé a tábla mellé. **F**
  - Válogassátok szét és keverjétek meg színenként az utazáskártyákat, majd tegyétek a 6 paklit képpel lefelé a tábla mellé. **G**
- 6** Húzzatok 1-et a kezdetkártyák minden típusából (☉, ☽ és ☾), és tegyétek azokat a tábla közepén látható 3 helyre **E**. A megmaradt kezdetkártyákat tegyétek vissza a dobozba.
  - 2-3 játékos:** Használjátok a ☉/☽ kártyákat.
  - 4 játékos:** Használjátok a ☉/☽ kártyákat.
- 7** Nézzétek meg a felhúzott kezdetkártyák (☉, ☽ és ☾) jobb alsó sarkában lévő színeket. Helyezzetek 2-2 kegyjelzőt mindegyik színből a tábla megfelelő mezőire.
- 8** Tegyétek a 2 semleges felajánlásjelzőt a táblára. **H**
- 9** Minden játékos válasszon egy játékoszínét, és tegye a pontjelölőjét a pontozósáv 0-s mezőjére. **I**
- 10** Minden játékos vegye magához a színének megfelelő felajánlásjelzőket:
  - 2 játékos: 7 felajánlásjelző**
  - 3 játékos: 6 felajánlásjelző**
  - 4 játékos: 5 felajánlásjelző**

A megmaradt felajánlásjelzőket tegyétek vissza a dobozba.
- 11** Minden játékos tegyen 1-1 felajánlásjelzőt a tábla megfelelő mezőire. (4 játékos esetén ne tegyetek felajánlásjelzőt a legfelső **J** mezőre.)
- 12** Minden játékos 3 felajánlásjelzővel kezdi a játékot (2 játékos esetén 4 felajánlásjelzővel). Sorsoljatok kezdőjátékost.



Egy szellem kegyét a kegyjelzők képviselik. Minél több kegyjelződ van egy adott színből, annál kegyesebb lesz hozzád az adott szín szelleme.



## A JÁTÉK MENETE

A játék négy évszaktból (fordulóból) áll. A játékosok minden évszakban az óramutató járásával megegyező irányban haladva hajtják végre a köreiket addig, amíg el nem fogynak a felajánlásjelzőik. Egy játékosnak a körében az alábbi 2 akció közül **kell** egyet végrehajtania:

Helyezz 1 felajánlásjelzőt bármelyik kártyára

vagy

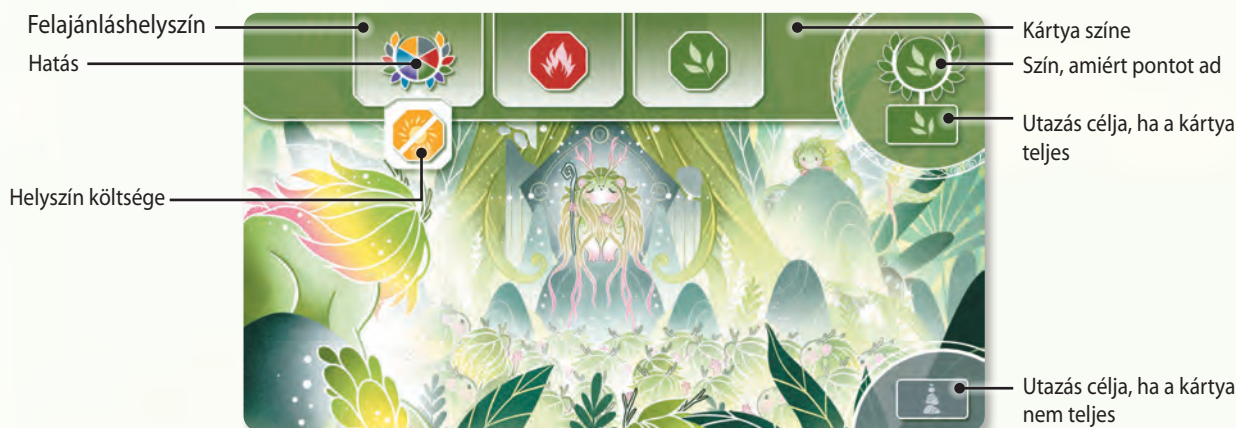
Helyezz 1 felajánlásjelzőt a Szent Fára

**VÁLASZTHATÓ:** Kijátszhatsz 1 vagy több rúnalapkát a körödben

### HELYEZZ 1 FELAJÁNÁSJEJZŐT BÁRMELYIK KÁRTYÁRA

Helyezz 1 felajánlásjelzőt egy kártya szabad felajánláshelyszínére. Fizesd ki a helyszín költségét, ha van, majd hajtsd végre a hatását. **Egy felajánláshelyszín akkor szabad, ha nincs rajta felajánlásjelző.**

#### KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



#### KÖLTSÉG

Néhány helyszínnek költsége van, amit ki kell fizetned, mielőtt lehelyeznéd a felajánlásjelződet.

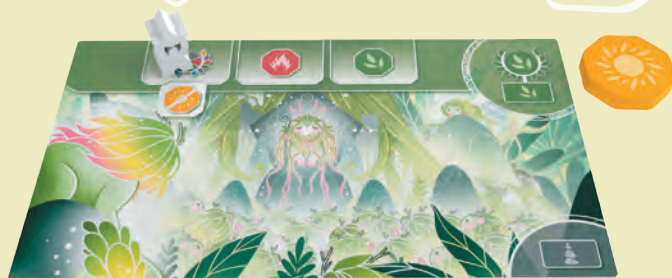


Tegyél 1-et a jelzett színű kegyjelzőből a készletbe.

Tegyél 1 kegyjelzőt a **legerősebb** színéből (az a szín, amelyikből a legtöbb van nálad) a készletbe. Ha több ilyen színed van, dönts el, melyikkel szeretnél fizetni.

A helyszínekért kifizetett kegyjelzőid a készletbe kerülnek. Ha nem tudod kifizetni egy helyszín költségét, nem helyezheted arra a helyszínre a felajánlásjelződet. Ilyenkor egy másik szabad felajánláshelyszínt kell választanod.

**Példa:** Júlia a bal szélső felajánláshelyszínt szeretné használni. Ki kell fizetnie 1 sárga kegyjelzőt, amit visszatessz a készletbe, majd végrehajtja a helyszín hatását. Ha Júliának nem lenne sárga kegyjelzője, nem tehetné erre a helyszínre a felajánlásjelzőjét.



## KÁRTYAHELYSZÍNEK HATÁSAI

Miután a felajánlásjelződet egy felajánláshelyszínre helyezted, azonnal hajtsd végre a hatását.



Vedd magadhoz a jelzett színű és mennyiségű kegyjelzőt. Bármennyi kegyjelző lehet nálad, a készletben elérhető jelzők száma viszont véges. Ha kevesebb kegyjelző van a készletben, mint amennyit el kellene vened, csak a készletben lévő jelzőket vedd el.



Vegyél el 2 kegyjelzőt a **leggyengébb** színedből (az a szín, amelyikből a legkevesebb van nálad, vagy amelyikből nincs egy sem). Ha több ilyen színed van, dönts el, melyik színből szeretnél elvenni.



Húzd fel a legfelső rúnalapkát a rúnakupacból (lásd Rúnák kijátszása a 7. oldalon).



Kapsz 1 győzelmi pontot minden különböző színű kegyjelződéért.

**Példa: Márknak** 2 zöld, 3 kék, 1 piros és 1 lila kegyjelzője van. Ez 4 különböző szín, így 4 győzelmi pontot kap ezzel az akcióval.



Kapsz 1 győzelmi pontot a jelzett színű kegyjelzőidért.



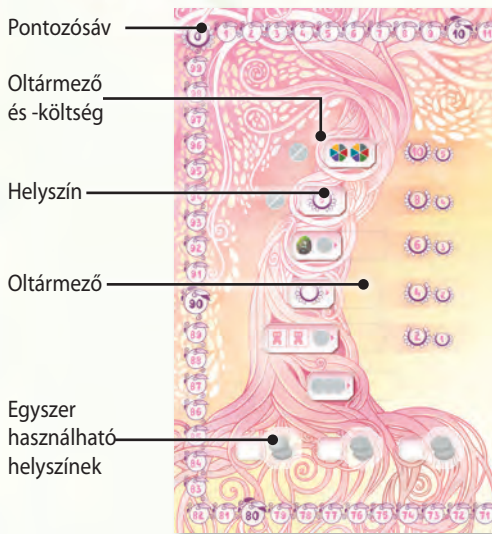
Kapsz a **legerősebb** kegyjelzőid számával megegyező számú győzelmi pontot.

**Példa: Klára** erre a helyszínre helyezte a felajánlásjelzőjét, ezért 1 győzelmi pontot fog kapni minden jelzőjéért a legerősebb színeiben. A legerősebb színe a piros, és mivel 5 piros jelzője van, ezzel az akcióval 5 győzelmi pontot kap.



## HELYEZZ 1 FELJÁNLÁSJELZŐT A SZENT FÁRA.

Helyezz 1 feljánlásjelzőt a Szent Fa egyik szabad helyszínére. Fizesd ki a helyszín költségét, ha van, majd hajtsd végre a hatását.



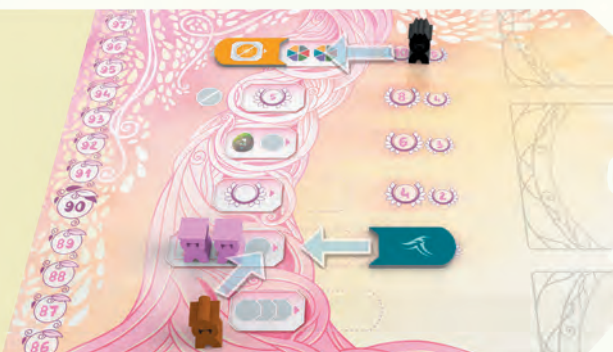
A Szent Fának 6 oltármezője van, amelyek a játék kezdetén üresek. Amikor feljánlásjelzőt helyezel a Szent Fa egyik helyszínére, és a hozzá tartozó oltármező még üres, válassz egyet az elérhető oltárlapkákból, és tedd azt a helyszín oltármezőjére. Ezt a lapkát mostantól sem mozgatni, sem levenni nem lehet, a játék végéig azon a mezőn marad, ahová tetted. Ezután hajtsd végre a helyszín hatását (függetlenül attól, hogy volt-e ott oltárlapka vagy sem).

**FONTOS:** A Szent Fa 2 legfelső helyszínének (az oltármezőn jelzett) költsége van. Ha olyankor szeretnél ezekre a helyszínekre feljánlásjelzőt helyezni, amikor még nincs az oltármezőjükön oltárlapka, tedd egy kegyjelződet a készletbe, majd a kegyjelző színével megegyező oltárlapkát tedd a helyszín oltármezőjére. Mostantól ennek a helyszínnek a költsége 1, az oltármezőre lehelyezett oltárlapka színével megegyező kegyjelző.

Az oltárlapkáknak két oldaluk van. A költséggel rendelkező oldalukat csak a 2 legfelső mezőn használjátok; az összes többi mezőnél használjátok a másik oldalt.

**Példa:** Klára feljánlásjelzőt szeretne helyezni a Szent Fa helyszínére. Ehhez a helyszínhez még nem tartozik oltár. Klára a helyszínre helyezi a feljánlásjelzőjét, kiválasztja a kék oltárt, majd a helyszín oltármezőjére teszi. Ezután végrehajtja a helyszín hatását.

**Márk** feljánlásjelzőt helyez a helyszínre. Kifizeti a helyszín költségét (1 sárga kegyjelző), és végrehajtja a hatását.



## A SZENT FA HATÁSAI

Miután az egyik helyszínre helyezted a feljánlásjelződet, azonnal hajtsd végre a hatását.



Vegyél el 2 bármilyen színű kegyjelzőt. A jelzők lehetnek ugyanolyan színűek is.



Kapsz 5 győzelmi pontot.



Húzz 1 rúnalapkát, majd vegyél el 1, az oltár színével megegyező színű kegyjelzőt.



Kapsz 1 győzelmi pontot minden olyan kegyjelzőért, aminek a színe megegyezik az oltár színével.



Helyezd a 2 semleges feljánlásjelzőt bármelyik kártya (vagy kártyák) szabad feljánlászóhelyszínére, majd vegyél magadhoz 1, az oltár színével megegyező színű kegyjelzőt. Hagyd figyelmen kívül a feljánlászóhelyszínek költségeit és hatásait.



Vegyél magadhoz 3, az oltár színével megegyező színű kegyjelzőt.




A Szent Fa tövében található 3 helyszín egyszer használható, és nem tartozik hozzájuk oltármező. Ha egy ilyen helyszínre helyezel feljánlásjelzőt, vedd el az előkészületek során lehelyezett 2 kegyjelzőt. Ezeket a helyszíneket ne töltsétek fel új kegyjelzőkkel, és csak akkor helyezhetek rájuk feljánlásjelzőt, ha még van rájuk kegyjelző.


## RÚNÁK KIJÁTSZÁSA

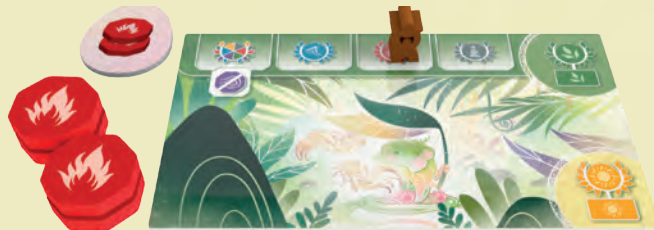
A felhúzott rúnalapkáidat képpel lefelé tartsd magad előtt; ezeket bármikor megnézheted. A rúnalapkákat a kijátszásuk után képpel felfelé tedd a rúnakupac mellé. Bármennyi rúnalapka lehet nálad.


### RÚNALAPKÁK KÉPESSÉGEI



-  **2 szívesség** (színenként 1): Ezt a rúnalapkát bármikor felfedheted. A felfedése után ez a rúnalapka mindig a rajta látható 2 kegyjelzőnek számít, beleértve a játék végi pontozást, illetve a leggyengébb és a legerősebb színed meghatározását. A köröd során ezt a rúnalapkát a helyszínek költségének kifizetésére is felhasználhatod, de ha így többet fizetsz, nem kapsz vissza kegyjelzőt; a rúnalapka fennmaradó értéke elveszik.

**Megjegyzés:** A végső pontozás során is felfedheted a rúnalapkáidat.

**Példa: Klára** felhúzta a  rúnalapkát, és korábban már szerzett 4 piros kegyjelzőt. Felfedi a piros rúnalapkáját, és 1 felajánlásjelzőt helyez arra a helyszínre, amelyik minden piros kegyjelzőjéért ad neki 1 győzelmi pontot. Mivel így már olyan, mintha 6 piros kegyjelzője lenne, 6 győzelmi pontot kap.




-  **Rúnautazás (színenként 1):** Ezt a lapkát a köröd elején tudod kijátszani, a felajánlásjelződ lehelyezése előtt. A saját felajánlásjelzőidet nem választhatod ki, amikor ezt a lapkát használod. Válassz egyet a következő 2 képességből:

-  Helyezz át bármelyik kártyáról egy felajánlásjelzőt egy **másik**, a rúnalapka színével megegyező színű kártya szabad felajánláshelyszínére. Hagyd figyelmen kívül az új helyszín költségét és hatását.
-  Helyezz át egy már lehelyezett felajánlásjelzőt a rúnalapka színével megegyező színű kártyáról egy **másik** kártya szabad felajánláshelyszínére. Hagyd figyelmen kívül az új helyszín költségét és hatását.

**Példa: Márk** kijátszik egy lila rúnautazás lapkát. Áthelyezi **Klára** barna felajánlásjelzőjét a lila kártyáról a piros kártya egyik szabad felajánláshelyszínére. A piros kártya helyszínének a költségét és a hatását is figyelmen kívül hagyja.



-  **Társ (x3):** Eldobhatod ezt a rúnalapkát, hogy olyan helyszínre helyezd a felajánlásjelződet, ahol már van egy másik játékosnak felajánlásjelzője. Ez az egyetlen kivétel az „1 felajánlásjelző/helyszín” szabály alól. Fizesd ki a helyszín költségét, ha van, és hajtsd végre a hatását.

Miután minden játékos lehelyezte az összes felajánlásjelzőjét, az Évszak vége fázis következik. A játékosok egyszerre hajtják végre ezt a fázist az alábbi lépések szerint:

1. **Kártyák kiértékelése**
2. **Felajánlásjelzők meg- és visszaszerzése**
3. **Új kezdet kártya választása**

## 1. KÁRTYÁK KIÉRTÉKELÉSE

Egymás után értékeljétek ki az összes kártyát. Egy kártya lehet teljes vagy nem teljes.

**Egy kártya akkor teljes, ha minden helyszíne foglalt.**

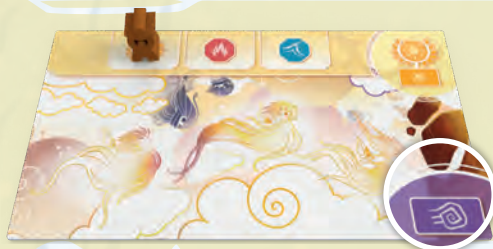
Minden játékos, akinek legalább 1 felajánlásjelzője van a kártyán, annyi győzelmi pontot kap, ahány kegyjelzője van a kártya jobb felső sarkában található színből. Minden játékos vegye vissza a felajánlásjelzőit a kártyáról, a semleges felajánlásjelzőket pedig tegyék vissza a Szent Fa megfelelő helyszínére. Cseréljétek le ezt a kártyát a jobb felső sarkában látható színnek megfelelő húzópakliból húzott utazáskártyára.



**Példa:** Ez a zöld kártya teljes. **Klára** és **Júlia** annyi győzelmi pontot kap, amennyi zöld kegyjelző van náluk, majd visszaveszik a kártyán lévő felajánlásjelzőiket, és lecserélik a kártyát a zöld utazáskártyák húzópaklijának legfelső lapjára.

**Egy kártya akkor nem teljes, ha van rajta legalább egy szabad helyszín.**

Ezért a kártyáért nem járnak győzelmi pontok. Minden játékos vegye vissza a felajánlásjelzőit a kártyáról, a semleges felajánlásjelzőket pedig tegyék vissza a Szent Fa megfelelő helyszínére. Cseréljétek le ezt a kártyát a jobb alsó sarkában látható színnek megfelelő húzópakliból húzott utazáskártyára.



**Példa:** Ez a sárga kártya nem teljes, ezért egyik játékos sem kap pontot, és a kártyát le kell cserélni a lila utazáskártyák húzópaklijának legfelső lapjára.

### Új kezdet kártyák pontozása

Ezekért a kártyáért más szabályok szerint járnak győzelmi pontok.

Ha a kártya teljes, a pontozás a fentiekhez képest nem változik.

Ha a kártya nem teljes, minden játékos, akinek van legalább 1 felajánlásjelzője a kártyán, annyi győzelmi pontot kap, ahány kegyjelzője van a kártya jobb alsó sarkában látható színből. Vegyék vissza a felajánlásjelzőket, és cseréljétek le a kártyát a szokott módon.



**Példa:** Ez a kék Új kezdet kártya nem teljes. Mivel **Márk** az egyetlen játékos, akinek van felajánlásjelzője a kártyán, csak ő kap győzelmi pontot a zöld kegyjelzői alapján. Ezután visszaveszi a felajánlásjelzőit, és lecseréli a kártyát egy zöld utazáskártyára.




## 2. FELJÁNLÁSJELZŐK MEG- ÉS VISSZASZERZÉSE

Minden játékos vegye el a következő évszakhhoz tartozó helyszínről a felajánlásjelzőjét, és vegyék vissza az adott fordulóban a Szent Fára helyezett felajánlásjelzőiket is.

**Emlékeztető:** 4 játékos esetén a játékosok nem kapnak új felajánlásjelzőt az **első évszak** végén.

## 3. ÚJ KEZDET KÁRTYA VÁLASZTÁSA

A legkevesebb győzelmi ponttal rendelkező játékos húz 2 **Új kezdet kártyát** , választ közülük 1-et, majd a következő évszak helyszínére helyezi azt a táblán. A másik kártyát a dobópakliba teszi. Döntetlen esetén sorsoljátok ki, hogy melyik játékos húzza fel a kártyákat. Ezt például megtehetitek úgy, hogy az érintett játékosok 1-1 felajánlásjelzői közül húztok egyet véletlenszerűen.

**Megjegyzés:** Ezt a lépést ugorjátok át az utolsó évszak végén.



A következő fordulót az a játékos kezdi, aki az Új kezdet kártyát kiválasztotta.

## JÁTÉK VÉGE

Miután az utolsó évszak pontozása is lezárult, a völgy szellemei még egy utolsó alkalommal megjutalmazzák a játékosokat, és további győzelmi pontokat osztanak a **Szent Fára** épített oltárokért.



A Szent Fán található oltárral ellátott minden helyszínnél számoljátok meg azokat a kegyjelzőket, amelyek színe megegyezik az adott helyszín oltárának a színével (beleértve a 2 szívesség rúnalapkákat). A legtöbb ilyen színű kegyjelzővel rendelkező játékos megkapja a nagyobb győzelmi pontot, míg a második legtöbb ilyen kegyjelzővel rendelkező játékos a kisebb győzelmi pontot kapja meg.

A legtöbb kegyjelzőnél fellépő döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja a nagyobb pontszámot. A többi játékos nem kap pontot. A második legtöbb kegyjelzőnél fellépő döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja a kisebb pontszámot, de csak ha legalább 1 kegyjelzővel rendelkeznek az adott színből.

Az oltár nélküli helyszíneket hagyjátok figyelmen kívül. (Ez akkor fordul elő, ha senki sem helyezett felajánlásjelzőt az adott helyszínre.)

**ii 2 játékos esetén csak a legtöbb kegyjelzővel rendelkező játékos kap győzelmi pontot, figyelmen kívül hagyva a második legtöbb kegyjelzővel rendelkező játékos pontozását. Döntetlen esetén egyik játékos sem kap pontot.**

### Példa a játék végi pontozásra

A játék véget ért. A négy évszak alatt **Márk** (fekete) 32, **Klára** (barna) 28, **Júlia** (fehér) pedig 24 pontot ért el.

Oltáronként megnézik, hogy kinek van a legtöbb és kinek a második legtöbb megfelelő színű kegyjelzője.

**Sárga oltár:** **Klára** 10 győzelmi pontot kap, mert neki van a legtöbb sárga kegyjelzője. **Márk** és **Júlia** 1-1 sárga jelzővel rendelkeznek, így az állás döntetlen, és fejenként 5 pontot kapnak.

**Zöld oltár:** **Júlia** és **Klára** között egyenlőség van, mindketten 6 pontot kapnak.

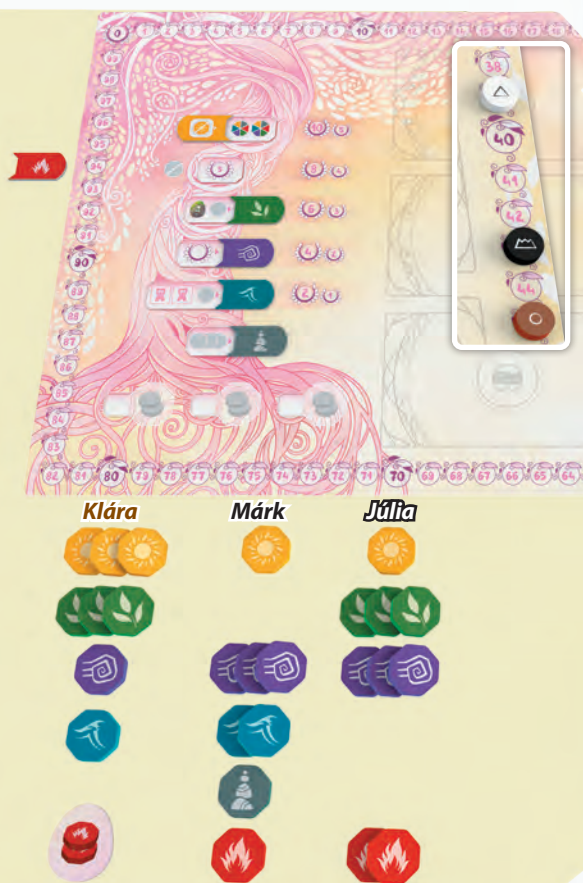
**Lila oltár:** **Júlia** és **Márk** között egyenlőség van, így 4-4 pontot kapnak. **Klára** 0 pontot kap, mivel a második legtöbb jelzőért járó pontot nem osztják ki, ha az első helyen döntetlen alakul ki.

**Kék oltár:** **Márk** 2, **Klára** pedig 1 pontot kap.

**Szürke oltár:** Ezért a helyszínért nem járnak győzelmi pontok.

**Piros oltár:** A piros oltárt nem helyezték fel a Szent Fára, így nem jár érte győzelmi pont.

A végső pontozás során **Klára** további 17 ponttal összesen 45, **Márk** további 11 ponttal összesen 43, **Júlia** pedig további 15 ponttal összesen 39 győzelmi pontot szerzett, így **Klára** lett a győztes.



**A legtöbb győzelmi pontot összegyűjtő játékos győz. Előfordulhatnak döntetlenek, így a játéknak akár több győztese is lehet. Mostantól a győztes lesz a Szent Fa őrzője egészen a következő megmérettetésig!**

**MATHIEU AUBERT**

„Mondhatni véletlenül csatlakoztam a játékok világához. Először a(z) Etable des Jeux hátsó ajtaján keresztül, majd nem sokkal azután a Libellud játékesztelő alkalmain megjelenve. Ott találkozhattam a már akkor is nagyszerű Théo Rivière-vel, egy kimagasló játékkervezővel. Régis ezután megkért, hogy csatlakozzak a Libelludhoz, ahol csodálatos embereket ismerhettem meg a világ minden tájáról. A következő 6 évben mindenki a saját útját járta, de azért tartottuk a kapcsolatot, és folyamatosan arra biztattuk egymást, hogy egy közös projektet hozzunk létre. 2018 októberében Brüsszelben, két nap alatt lefektettük együttműködésünk alapjait. A prototípust világszerte több csapat kezdte el tesztelni. Végtelen köszönet a Space Cowboysnak a kiadásért. Anouk, Thomas, Suzanne. Külön köszönet a korai verziók tesztelőinek és azoknak, akik hittek benne: Elodie, Marie, Régis, Gaëtan, Richard, Mathieu, Croc, Adrien, Franck, Adrien... és az én kis Rose-omnak és Charlie-mnak!”

Fotó: Hélène Delforge

**THÉO RIVIÈRE**

„Amikor 10 évvel ezelőtt elkezdtem játékokat tervezni, sosem gondoltam volna, hogy egyszer ez lehet majd a fő állásom. Hálás vagyok mindenkinek, aki támogatott, és lehetővé tette, hogy idáig eljussak. Minden tölem telhetőt megteszek, hogy ezután is örömteli játékelményeket hozzak el nektek. Lenyűgöző elképzelni, hogy ezt a játékszabályt most a kezében tartod. Az Inorinak rögzös útja volt, ezért is vagyok rettentően boldog, hogy végre eljutott a polcokra és a játékosokhoz. Mathieu, a Space Cowboys csapata, Suzanne és én a szívünket beletettük ebbe a játékba, így remélem kellemes időöltés lesz a számotokra. Ezúton szeretném megköszönni mindazoknak, akik segítettek abban, hogy ez a játék megvalósulhasson. Külön köszönet nektek: Elodie, Gaëtan, Anouk (és az egész Cowboys csapat) és Adrien. Ne felejtsetek, maga az utazás mindig fontosabb, mint a célállomás, és hagyjuk, hogy az elménk végig kísérjen az úton. Minden rendben lesz.”

**SUZANNE DEMOTRAND**

„Nagyokat álmodó, Franche-Comté-i művész vagyok. Szeretek olyan világokat elképzelni, ahol álomyszerű lények és növények harmóniában élnek. Digitális és hagyományos formában is imádom megjeleníteni ezeket a képzeletbeli világokat, a természetet és mindent, amit csak lehet a különböző technikák kombinálásával. Az Inori világának és karaktereinek fejlesztése hihetetlen élményt nyújtott. Remélem, hogy számokra is olyan sok szórakozást fog nyújtani, amennyit nekem az illusztráció készítése közben. Kellemes pillanatok és örömteli utazást kívánok neked a természet szellemeimmel társaságában! :)”



# SZIMBÓLUMOK LISTÁJA

## KÁRTYÁK



Vedd magadhoz az adott kegyjelzőket.



Cseréld le a kártyát egy, az adott színnel megegyező színű utazás-kártyára.



Vegyél el 2 kegyjelzőt a leggyengébb színeddel megegyező színben. Ha több ilyen színed is van, válassz közülük egyet.



Húzz 1 rúnalapkát.



Kapsz 1 győzelmi pontot minden, a legerősebb színeddel megegyező színű kegyjelződért.



Fizess be 1 adott színű kegyjelzőt a készletbe.



Kapsz 1 győzelmi pontot minden különböző színű kegyjelződért.



Fizess be 1, a legerősebb színeddel megegyező színű kegyjelzőt a készletbe. Ha több ilyen színed is van, válassz közülük egyet.



Kapsz 1 győzelmi pontot minden, az adott színnel megegyező színű kegyjelződért.

## A SZENT FA



Vegyél magadhoz 2 bármilyen színű kegyjelzőt.



Vedd el az itt lévő 2 kegyjelzőt. Ezeket ne töltsétek újra.



Kapsz 5 győzelmi pontot.



Játék végi pontozás: Minden oltárral rendelkező helyszínnél a legtöbb jelzett színű kegyjelzővel rendelkező játékos a bal, a második legtöbb jelzővel rendelkező játékos a jobb oldali győzelmi pontot kapja.



Húzz 1 rúnalapkát, majd vegyél magadhoz 1, az oltár színével megegyező színű kegyjelzőt.



Kezdetkártyák. Húzzatok egyet minden típusból az előkészületek során.



Kapsz 1 győzelmi pontot minden, az oltár színével megegyező színű kegyjelződért.



Csak 2 és 3 játékos esetén használjátok.



Helyezd a 2 semleges felajánlásjelzőt bármelyik kártya (vagy kártyák) szabad felajánláshelyszíneire, majd vegyél magadhoz 1, az oltár színével megegyező színű kegyjelzőt. Hagyd figyelmen kívül a felajánláshelyszínek költségeit és hatásait.



Csak 4 játékos esetén használjátok.



Vegyél el 3, az oltár színével megegyező színű kegyjelzőt.

## RÚNÁK



Miután felfedted, ez a lapka 2 kegyjelzőnek felel meg az adott színből.



Helyezd a felajánlásjelződet egy olyan helyszínre, ahol már van egy másik játékosnak felajánlásjelzője. Ez az egyetlen kivétel az „1 felajánlásjelző/helyszín” szabály alól. Fizesd ki a helyszín költségét, ha van, és hajtsd végre a hatását.



Mozgasd át egy másik játékos felajánlásjelzőjét bármelyik kártyáról egy másik, jelzett színű kártya szabad helyszínére, vagy a jelzett színű kártyáról bármelyik másik kártya szabad helyszínére.



Importálja:  
GémKer-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.  
www.gemker.hu, info@gemker.hu

Scott Lewis játéka.  
Gyártó: SPACE Cowboys / Asmodee Group, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt,  
FRANCIAORSZÁG © 2024 SPACE Cowboys. Minden jog fenntartva! www.spacecowboys.fr  
@SpaceCowboysFR / space\_cowboys\_officiel / SpaceCowboys1

