AGE 12+

LORDS OF WATERDEEP™

TÁRSASJÁTÉK

SZABÁLYKÖNYV

DUNGEONS & DRAGONS®

Fordította: hoolyan

TARTALOMJEGYZÉK

Bevezető	3
Hogyan nyerj	4
Előkészületek	4
Tábla	4
Ügynökök	4
Győzelmipont jelzők	5
Játékos lapok	5
Kalandorok	6
Egyebek	6
Épületek	6
Kártyák	7
Játékmenet	8
Egy kör kezdete	8
Akciók a körben	8
Ügynök felhelyezése	8
Küldetés teljesítése	10
Kör vége	11
A játék vége	11
Végső pontozás	11
Függelék 1: Épületek	12
Függelék 2: Ügynökök	18
Függelék 3: Vízmélyvára Lordjai	20
Függelék 4: Fogalomtár	22
Fogalmak	22
Tárolás	23
Szabályok röviden	Hátsó borító

DUNGEONS & DRAGONS

©2012 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH. Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ UK. Please retain for future reference. Dungeons & Dragons, D&D, Wizards of the Coast, their respective logos, **Lords of Waterdeep**, and Forgotten Realms are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast LLC. **MADE IN CHINA.**

300-38851000-001-EN

Készítők

Tervezés	**Rodney Thompson, Peter Lee**
Fejlesztés	**Joe Huber, Peter Lee, Mons Johnson**
További fejlesztés	**Mike Turian**
Szerkesztés	**Jennifer Clarke Wilkes**
D&D R&D Senior Group Manager	**Mike Mearls**
D&D Tabletop Games Manager	**Rodney Thompson**
D&D Vezető kreatív igazgató	**Jon Schindehette**
Művészeti igazgató	**Keven Smith**
Grafikai tervezés	**Emi Tanji**
Borító tervezés	**Ralph Horsley**
Játék tábla tervezés	**Mike Schley**
Kártya illusztráció	**Eric Belisle, Steven Belledin, Zoltan Boros, Noah Bradley, Eric Deschamps, Wayne England, Jason Engle, Tony Foti, Tyler Jacobson, Todd Harris, Ron Lemen, Howard Lyon, Warren Mahy, Patrick McEvoy, Jim Nelson, Ralph Horsley, William O'Connor, Adam Paquette, Lucio Parrillo, David Rapoza, Richard Sardinha, Andrew Silver, Anne Stokes, Gabor Szikszai, Matias Tapia, Kev Walker, Tyler Walpole, Eva Widermann, Eric L. Williams, Matthew D. Wilson, Sam Wood, Ben Wootten, James Zhang**
Prepress Manager	**Jefferson Dunlap**
D&D Csapat tag	**Liz Schuh, Kierin Chase, Laura Tommervik, Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross**
Rajzoló technikus	**Carmen Cheung**
Production Manager	**Godot Gutierre**
Játékteszt	**Mark Anderson, Jennifer Clarke Wilkes, Mark Globus, Genevieve Gorman, Joe Huber, Mons Johnson, Scott Larabee, Peter Lee, Joe Ludwig, Nissa Ludwig, Mike Mearls, Christopher Perkins, Bill Slavicsek, Rodney Thompson, Jennifer Tatroe, Kevin Tatroe, Mike Turian**

Bevezető

Üdvözlünk Vízmélyvárában, a ragyogás városában. Vízmélyvára egyik Lordja vagy, egy eme nagyszerű város titkos irányítói közül. Az Ügynökeiden keresztül Kalandorokat fogadsz fel, hogy Küldetéseket teljesíts és növeld hatalmadat.

Vízmélyvára urai mind biztonságban élnek a város szívében, de közben mindegyikük a saját tervein dolgozik! Sötét ügyleteken, zsoldosokon és megvesztegetéseken keresztül irányítani tudod a várost, hogy te legyél a leghatalmasabb úr Vízmélyvárában?

A játék alkotórészei

- **Játéktábla**
- **Szabálykönyv**
- **Tároló rekesz**
- **5 játékos lap**
- **100 Kalandor kocka**
  - 25 Pap (fehér)
  - 25 Harcos (narancs)
  - 25 Tolvaj (fekete)
  - 25 Varázsló (lila)
- **33 Fa alkatrész**
  - 5 Pontjelző
  - 25 Ügynök (5 minden színből)
  - 1 Nagykövet
  - 1 Hadnagy
  - 1 Első játékos jelző
- **121 Kártya:**
  - 11 Lord kártya
  - 50 Intrikus kártya
  - 60 Küldetés kártya
- **170 Karton elem**
  - 24 Épület lapka
  - 45 Épület irányítás jelző (9 minden színből)
  - 60 Aranypénz
    - *50x 1-arany*
    - *10x 5-arany*
  - 36 Győzelmi pont jelző
  - 5x 100 Győzelmi pont jelző

Hogyan nyerj

A **Lords of Waterdeep™** játék összesen **nyolc kör**ből áll. A játékos, aki a legtöbb **győzelmi pont**tal rendelkezik a játék végén, nyeri a játékot.

Előkészületek

Mielőtt elkezdenétek játszani, szükség van egy kis időre a játék előkészítéséhez

Tábla

A játéktábla Vízmélyvára városának különböző kerületeit és épületeit ábrázolja.

A tábla alján található sáv jelzi az eltelt körök számát, míg a táblán körbe menő sávon a játékosok aktuális pontjai láthatók.

Hajtogasd szét a táblát és helyezd az asztal közepére, hogy minden játékos könnyen elérje.

Ügynökök

Mint Vízmélyvára egyik ura, **Ügynököket** alkalmazol, hogy befolyásod messzebbre elérhessen. Van 5 különböző színben fabábú, amik a különböző titkos társaságokat jelképezik.

Minden játékos választ egy színt és a hozzá tartozó Ügynököket. Ők alkotják majd az **Ügynökeid** csoportját. Helyezd őket az "Agent Pool" mezőre a játékos lapodon.

Az Ügynökeid száma a játékosok számától függ, ahogy azt az alábbi táblázat is mutatja..

Játékosok száma	Ügynökök száma
2	4
3	3
4	2
5	2

A pajzs lovagjai Városi őrség

Ezüstcsillagok Hárfások Vörös szalag

Továbbá minden játékos elhelyez még egy Ügynököt az 5. kört jelző mező mellé. Ez az Ügynök ettől a körtől kezdve lesz elérhető. A hatodik (szürke) hely jövőbeni kiegészítőkhöz lesz használható.

Ezen kívül a játék tartalmaz két semleges Ügynököt: a **Nagykövet** és a **Hadnagy**. Ezeket az Ügynököket a játék elején senki sem irányítja, hanem a játék során kerülhetnek egy-egy játékoshoz.

Nagykövet Hadnagy

Győzelmipont jelzők

Minden játékosnak van egy fa koronja az **Ügynökei** színének megfelelően. Helyezzétek ezeket a jelzőket a győzelmi pont jelző sávon a 0 helyre.

A pajzs lovagjai Városi őrség

Ezüstcsillagok Hárfások Vörös szalag

Az alábbi "100 Győzelmipont" (GYP) lapka azoknak a játékosoknak jár, akik másodszor is elérik a "0" győzelmipont mezőt.

100 Győzelmi pont

Győzelmi pont hátlap A pajzs lovagjai Győzelmi pont hátlap Városi őrség

Győzelmi pont hátlap Ezüstcsillagok Győzelmi pont hátlap Hárfások Győzelmi pont hátlap Vörös szalag

Játékos lapok

Minden játékos magához veszi a megfelelő színű játékos lapot. Ez segít elrendezi a játék különböző elemeit.

Ügynök készlet (Agent Pool): Itt tarthatod az ügynökeidet, akiket még nem helyeztél fel a táblára (Ügynökök Felhelyelyezése lásd 8. oldal). A kör végén az összes Ügynök visszatér az "Ügynök készletbe".

Kocsma (Tavern): Ez a terület a felbérelt Kalandózók elhelyezésére szolgál, amíg fel nem használod őket egy Küldetés teljesítéséhez. Az Aranyaidat szintén itt tárolhatod.

Teljesített Küldetések (Completed Quests): Amikor teljesítesz egy Küldetést, helyezd ide képpel lefelé. A teljesített Küldetésekre vonatkozó szabályok a 10. oldalon kezdődnek.

Kalandorok

Az Ügynökeid különböző Kalandorokat bérelnek fel, nemesszívű hősöket vagy egyszerű zsoldosokat, hogy mindenféle feladatokat teljesítsenek.

Négy féle Kalandor van a játékban, fa kockák jelölik őket: **Pap** (fehér), **Harcos** (narancssárga), **Tolvaj** (fekete), és **Varázsló** (lila). Különböző küldetések teljesítéséhez különböző Kalandorokra van szükség.

Az Arannyal együtt (lásd lent) ezek a kockák is a készletből jönnek. Helyezzétek őket a tábla mellé, hogy könnyen elérhesse az összes játékos.

Pap **Harcos** **Tolvaj** **Varázsló**

Ha nincs elegendő elérhető Kalandor kocka a készletben, akkor csak annyit tudsz felbérelni, amennyi elérhető.

Egyebek

A **Lords of Waterdeep** tartalmaz még számos alkatrészt, amit az alábbiakban mutatunk be.

Épület irányítás jelzők

Minden játékosnak van egy adag jelzője, amik a megvásárolt Épületek tulajdonosát jelzik. Ezek a tokenek megegyeznek a játékosok Ügynökeinek színével.

A pajzs lovagjai **A város őrei** **Ezüstcsillagok**

Hárfások **Vörös szalag**

Arany

Semmi sem olcsóbb Vízmélyvárában. Az Ügynökeidnek szükésge van pénzre, hogy a dolgok olajozottan menjenek. Az **Arany** használható épületek vásárlására, küldetések teljesítésére, és egyéb műveletekhez.

Az Aranyat két féle token jelképezi, van 1 és 5 értékű arany. Ezek szintén a készletből kerülnek játékba,

1 Arany **(Fej)** **(Írás)** **5 Arany**

Győzelmi pontok

Amikor Küldetéseket teljesítesz, **Győzelmi pontokat** (GYP) kapsz. A meg nem vásárolt épületeken is folyamatosan gyűlnek a GYP-k, amiket pici tokenek jelölnek. Továbbá néhány Épület és egyéb játék hatások is biztosítanak GYP-t.

Győzelmi pont (GYP) lapka

Helyezz **3 győzelmi pont** lapkát a körjelző mind a 8 helyére.

Épületek

A játéktábla 9 alap **Épületet** tartalmaz, mindegyik tartalmaz egy vagy több **akció** lehetőséget, ahová az Ügynökök felhelyezhetők. Lásd *Ügynökök felhelyezése* a 8. oldalon.

Továbbá van hely **Épületek lapkák** számára, amiket a játékosok vehetnek meg és helyezhetnek játékba.

A játék kezdetekor vegyetek 3 Épület lapkát és helyezzétek képpel felfelé az **Épületcsarnokba (Builder's Hall)**.

A megmaradt Épület lapkákat képpel lefelé helyezzétek a megjelölt helyre az Épületcsarnok mellé.

Épületek leírása

Minden Épület, a táblára nyomtatottak és az Épület lapkák is mind tartalmazzák ugyanazokat az információkat. Láss többet az *Ügynök felhelyezése* fejezetben a 8. oldalon.

Név: Több információt is kaphatsz az épületekről, ha utána nézel a Függelékben. Az Épületekről szóló rész a 12. oldalon kezdődik.
Ár: A szükséges arany mennyisége, ami az Épület megvásárlásához szükséges. Pl.: *Helmstar Warehouse* ára 3 Arany.
Utasítás: Az erőforrások, amiket az épület biztosítás. Ezek lehetnek Kalandorok, Arany, Győzelmi pont, kártya húzás és egyéb dolgok. Pl.: *Helmstar Warehouse* biztosít 2 Papot és 2 Aranyat.
Tulajdonos: A játékos, aki az Épületet vette ezt a járulékot szerzi meg, amikor bármelyik **másik** játékos felhelyezi az Ügynökét az épületre (ez 1 Pap a *Helmstar Warehouse* esetén).

Kártyák

Kártyák jelképezik a feladatokat, amiket a Kalandorok a szolgálatodra végrehajtanak, valamint az aljas mesterkedéseidet és a titkos győzelmi feltételeket.

Lord Kártyák

Vízmélyvára városát hatalmas Lordok irányítják a legnagyobb titokban. Tizenegy Lord kártya (Lord of Waterdeep kártya) jelképezi ezeket a rejtett személyeket.

Keverd meg a Lord kártyákat és ossz ki egyet képpel lefelé az összes játékosnak. Tartsátok ezeket a kártyákat képpel lefelé a játék végéig. Személyazonosságod titok az ellenfeleidnek.

Tedd vissza a megmaradt Lord kártyákat a dobozba képpel lefelé. Ezek nem használatosak a játék további részében.

Ha játék során a húzó paklik valamelyikéből kifogynak a lapok, akkor az eldobott kártyákat keverjétek meg és képezzetek belőle újra húzópaklit. A teljesített Küldeteséket ne keverjétek vissza a Küldetés pakliba.

Minden Lord kártya biztosít bónusz GYP-ket, ha teljesítesz bizonyos dolgokat, ami alul a "szabály szöveg" mezőben van leírva. Pl.: *Khalen Arunsun* búnusz GYP-ket kap, ha "Arcana" vagy "Warfare" küldetéseket teljesít.

Függelék 3: összegzi a Lord kártyákat és azok tulajdonságait a 20-21. oldalon.

Küldetés kártyák

Mint Vízmélyvára egyik Lordja a hatalmadat **Küldetések** teljesítéséve növeled, ezeket jelképezik a Küldetés kártyák. Lásd *Küldetés Teljesítése* a 10. Oldalon.

Keverd meg a Küldetés kártyákat és ossz ki minden játékosnak 2 kártyák képpel felfelé. Ezek a kártyák a játékosok **aktív** Küldetései.

Ezután helyezz képpel felfelé 1-1 kártyát a Sziklaszírt fogadó (Cliffwatch Inn) mind a 4 helyére. A maradék kártya lesz a húzópakli. Helyezd a húzópaklit a megfelelő helyre a Sziklaszírt fogadó mellé. melé.

Intrikus kártyák

Az Intrikus kártyák segítségével manipulálhatsz másokat céljaid elérése érdekében. De légy óvatos, Vízmélyvára többi Lordja is rosszban sántikál.

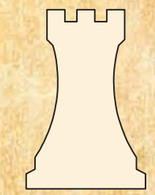
Keverd meg az Intrikus kártyákat és ossz ki minden játékosnak 2 kártyák képpel lefelé. Tartsd titokban ezeket a kártyákat ez ellenfelek előtt. Lásd *Intrikus kártya kijásztása* 9. oldal.

A maradék kártya lesz a húzópakli. Helyezd a húzópaklit a megfelelő helyre Vímzélyvára Kikötő (Waterdeep Harbour) mellé.

A játék kezdete

A játékos, aki legutóbb volt egy másik városban kapja meg a kezdő játékos jelzőt és kezdi a játékot.

A kezdő játékos 4 Aranyat kap kezdéskor, a második 5-öt, minden további játékos pedig egyel többet, mint a tőle jobbra ülő játékos.



Kezdő játékos jelző

Játékmenet

A játék **körökből** áll. A játékosok minden körben egymás után helyezik el Ügynökeiket különböző feladatok végrehajtásához.

A játék a 8. kör után ér véget. A 8. kör végén a legtöbb GYP-tal rendelkező játékos a győztes.

Egy kör kezdete

A körjelző sávon mind a nyolc mezőn 3 GYP lapka van a játék kezdetén, ahogy azt az előkészületeknél már említettük. A GYP jelzők azt a célt is szolgálják, hogy lássuk hányadik körben vagyunk.

Minden kör kezdetén vegyétek le a 3 GYP jelzőt az adott kört jelző mezőről és helyezzetek belőle 1-1 darabot a három elérhető Épületre az Épület Csarnokban (Builder's Hall).

Néhány Épületnek van a körök eléjre vonatkozó speciális utasítása, ezeknek az Épületeknek barna hátterű az utasítás mezője. Jellemzően GYP lapkát, Aranyat vagy Kalandorokat kell ráhelyezni megvásárlásukkor és minden kör kezdetén. (Lásd az 1. Függelékben, az Épületek leírásánál)

Ha mindent elvégeztünk, ami egy kör elején szükséges, akkor jön sorban a játékosok köre.

Az 5. Kör kezdete: Minden játékos kap egy extra Ügynököt a körjelző sáv melletti mezőkről és a már meglévők mellé teszi. Az új Ügynök a játék hátralévő részében a játékosnál marad.

Akciók a körben

A játékosok egymás utána jönnek, kezdve azzal a játékossal, akinél a kezdő játékos jelző van, majd a tőle balra ülő következik.

A köröd alatt, ha van még elérhető (nem felhelyezett) Ügynököd, az alábbi akciók közül választhatsz (akár mindkettőt is):

1. Ügynökök felhelyezése
2. Küldetés teljesítése

Ügynök felhelyezése

Ha van bármennyi elérhető Ügynököd, **helyezz fel** belőle egyet. A felhelyezéskor helyezd el egy Épület még **el nem foglalt** Akcóhelyére. Ez lehet akár egy alap Épület is, vagy olyan, amit később helyeztek játékba (Haladó Épület). Nem helyezhetsz Ügynököt olyan helyre, ahol már másik játékos Ügynöke áll. És olyan Épületre sem, ami még nincs játékban.

Amikor felhelyeztél egy Ügynököt, kövesd az Épület utasításait. Az Épület hatása **azonnal megtörténik.**

A körödben **nem dönthetsz úgy, hogy passzolsz.** Ha van még elérhető Ügynököd, akkor el kell helyezned egyet a táblán, (kivéve, ha már nincs üres Akcióhely).

Ha már nincs elérhető Ügynököd, akkor többet már nem kerül rád sor a körben. Ha a kör hátralévő részében mégis rádkerülne a sor, akkor kimaradsz és jön a következő játékos, akinek még van szabad Ügynöke.

Néhány alap Épületre speciális szabályok vonatkoznak, lásd alább. Épületek részletes leírását az 1. Függelékben található.

Alap épület

Haladó Épület

Épületcsarnok

Az Épületcsarnokban vehetsz új Épület lapkákat, amik új lehetőségeket hoznak a játékba.

Amikor Ügynököt helyezel az Épületcsarnokban, válassz egyet a három elérhető Épületből és fizesd ki az árát Aranyban. Az épületen található GYP-okat azonnal megkapod, majd helyezd az Épületet valamelyik üres helyre a táblán. Végül helyezd rá az irányításjelződet, ami mutatja, hogy az Épület a te tulajdonod.

Miután vásároltál egy épületet, azonnal húzzatok a helyére egy újat és tegyétek le képpel felfelé a megüresedett helyre.

Tulajdonos Jutaléka: Amint egy új Épület játékba kerül azonnal elérhető bárki számára, hogy oda Ügynököt helyezzen el, mint bármelyik másik Épületre. De ha nem a tulajdonos, hanem **bárki más** helyez rá Ügynököt, akkor a tulajdonost ezért jutalék illeti meg, ez az Épület lapka alján található (Lásd "Owner").

Sziklaszírt Fogadó

A Sziklaszírt Fogadóban (Cliffwatch Inn) három akcióhely áll rendelkezésre a szokásos egy helyett. Ha van még szabad hely, akkor felhelyezhetsz egy újabb Ügynököt ide, (de továbbra sem helyezhetsz fel egy körben egynél több Ügynököt).

Küldetés megszerzése: A játék elején ez az Épület tartalmaz 4 képpel felfelé lévő Küldetés kártyát. Ügynök elhelyezésével lehet ezeket megszerezni, bár mind a hárm mezőnek kicsit más hatása van.

Az elérhető akcióhelyek közül bármelyiket választhatod, ha Ügynököt helyezel el a Sziklaszírt Fogadóba.

Ha bármikor elveszed valamelyik felfordított Küldetés kártyát, azonnal helyezzetek egyet a helyére a Küldetés pakliból.

Akcióhely: Húzz egyet az elérhető Küldetés kártyák közül, és vegyél el 2 Aranyat a készletből.

Akcióhely: Húzz egyet az elérhető Küldetés kártyák közül, és húzz egy Intrikus kártyát.

Akcióhely: Dobd el mind a 4 elérhető Küldetés kártyát, majd húzz helyére újakat a Küldetés pakliból és ezekből válassz egy tetszőlegeset.

Vízmélyvára Kikötő

Vízmélyvára Kikötőben három akcióhely is rendelkezésre áll a szokásos egy helyett. Ha van még szabad hely, akkor felhelyezhetsz egy újabb Ügynököt ide, (de továbbra sem helyezhetsz fel egy körben egynél több Ügynököt).

Az Ügynökök felhelyezésének két hatása van.

1. Intrikus kártya kijátszása: Ha Vízmélyvára Kikötőbe helyezel el Ügynököt, kijátszhatsz egy Intrikus kártyát a kezedből. Ha nincs ilyen kártyád, akkor nem helyezhetsz el Ügynököt erre a helyre.

Amikor kijátszottál egy Intrikus kártyát, kövesd azonnal az utasításait, melyek hatása rögtön megtörténik. Pl: *Lack of Faith* minden ellenfelet 1 Pap( ) elbocsátására kényszeríti, ha az rendelkezik ilyennel. Ha egy ellenfélnek 1-nél több Papja van, akkor is csak egyet kell elküldenie a kocsmájából.
Egy Intrikus kártya lehet **támadás (attack), segédcsomag (utility)** vagy **Kötelező Küldetés (Mandatory Quest).**

Támadás: Ezek a kártyák akadályozzák és büntetik az ellenfeleket. Pl.: *Lack of Faith* egy támadás, ami egy Papot távolít el az ellenfelektől.

Segédcsomag: Ezek a kártyák téged támogatnak. Pl.: *Call in a Favor* lehetővé teszi, hogy válassz valamit a különböző erőforrások közül a készletből.

Kötelező Küldetés: Kényszerítheted egy ellenfeledet, hogy vállaljon el egy jelentéktelen Küldetést, mielőtt bármilyen másikat teljesítene. Bővebben lásd *Kötelező Küldetések* 11. oldal.

2. Ügynök újbóli felhelyezése: Miután az összes Ügynök elhelyezésre került az adott körben. Minden játékos, akinek Ügynöke van Vízmélyvára Kikötőben, újra felhelyezheti azt egy másik akcióhelyre.

Az Ügynökök újra elhelyezése a Kikötőbe kerülésük sorrendjében történik. Ezek az Ügynökök nem helyezhetők újból Vízmélyvára Kikötőbe.

Küldetés teljesítése

Miután felhelyeztél egy Ügynököt, teljesíthetsz egy Küldetést. Minden Küldetés kártyán megtalálható, hogy milyen fajta és mennyi Kalandorra van szükség a teljesítéséhez. Gyakran Aranyra is szükséged lesz.

Nem kell Küldetést teljesítened, ha nem akarsz. Nem teljesíthesz egyszerre egynél több Küldetést.

A Küldetés teljesítéséhez tedd vissza a készletbe a megfelelő számú Kalandort és Aranyat, majd gyűjtsd be a Küldetésért járó jutalmakat.

Függetlenül attól, hogy hány Ügynököt helyeztél fel, amikor rád került a sor (bizonyos játék hatások lehetővé teszik több Ügynök felhelyezését), csak egy Küldetést teljesíthetsz.

Küldetés kártyák

Küldetés típusa: 5 különböző fajta Küldetés létezik, Elixír, Kereskedelem, Kegyelet, Fondorlat és Hadviselés. A Küldetés típus meghatározza, hogy milyen Kalandorokra van a legnagyobb szükség a teljesítésükhöz.

Küldetés típusa	Kalandor
Elixír (Arcana)	Varázsló
Kegyelet (Piety)	Pap
Fortély (Skullduggery)	Tolvaj
Hadviselés (Warfare)	Harcos
Kereskedelem (Commerce)	Bármi + Arany

Vízmélyvára Lordjai különböző típusú Küldetésekért kapnak plusz GYP-okat a játék végén. Pl.: *Khelben Arunsun* 4 GYP-ot kap minden egyes teljesített Elixír (Arcana) és Hadviselés (Warfare) Küldetésért.

Szükséges erőforrások: Minden Küldetéshez szükség van bizonyos erőforrásokra (Kalandorok és Arany), hogy teljesítsd azokat. A szükséges erőforrások a "Szükséges erőforrások (Requires)" mezőben találhatók.

	Pap
	Harcos
	Tolvaj
	Varázsló
	Arany

Pl.: A *Spy on the House of Light* Küldetés teljesítéséhez szükség van 3 Harcosra, 2 Papra és 2 Aranyra.

Jutalom: A teljesített Küldetésért jutalom jár az azt teljesítő játékosnak, ami a "Jutalom (Reward)" mezőben található. A jutalom általában GYP és egyéb dolgok, úgymint Kalandorok, Arany vagy kártya. Ha a jutalom Kalandor vagy Arany, vedd el a készletből és helyezd magad elé.

Pl.: A *Spy on the House of Light* Küldetéssel szerezhetsz 6 GYP-t és 6 Aranyat. Azonnal vedd el az aranyat és lépj előre 6-ot a pontozó sávon, amint teljesítetted a Küldetést.

A Küldetések azonnali jutalmat biztosítanak teljesítésükkor. A jutalmak begyűjtése után fordítsd le a Küldetést kártyát és tedd a Teljesített Küldetések (Completed Quest) mezőre a játékos lapodon.

Kötelező Küldetés

Néhány Intrikus kártya Kötelező Küldetés, amit az ellenfeleid ellen játszol ki, hogy akadályozd őket.

Amikor ilyen kártyát játszol ki, válassz egy ellenfelet és helyezd a kártyát képpel felfelé a kiválaszott játékos elé. Ez a játékos nem teljesíthet másik küldetést, amíg a Kötelező Küldetést nem teljesítette.

Pl.: *A Stamp Out Cultists* teljesítéséhez 1 Pap, 1 Harcos, és 1 Tolvaj szükséges, és a jutalom mindössze 2 GYP.

Amikor egy Kötelező Küldetést teljesítettek, helyezzétek a kártyát az Intrikus kártyák dobó paklijára.

Konspirációs küldetés

Néhány Küldetésnél látható a "Konspirációs Küldetés (Plot Quest)" megnevezés, ami jelzi, hogy ezek a küldetések különösen fontosak sikereid eléréshez.

Az ilyen küldetéseknek folyamatos hatása van a kapott jutalmon túl. Pl.: "Recover the Magister's Orb egyszeri jutalma 6 GYP. De ezenfelül folyamatos hatást is biztosít. Körönként egyszer elhelyezhetsz egy Ügynököt olyan akcióhelyre, ahol egy ellenfél Ügynöke található.

A Konspirációs Küldetés könnyen azonosítható, ha a kártyán megnézed a nevét. Az ilyen küldetések nevének színe eltér a többiétől.

Amikor teljesítesz egy Konspirációs Küldetést, helyezd **képpel felfelé** a játékos lapod mellé, hogy emlékeztessen folyamatos

Kör vége

Amikor Vímélyvára Kikötőjéből az összes Ügynök újra felhelyezésre került, a kör véget ér.

A kör végén az összes Ügynök visszatér a játékoshoz. Akinél az első játékos jelző van lesz az első a következő körben.

A játék vége

A játék 8 kör után ér véget. A nyolcadik kör után a végső pontozás következik.

Végső pontozás

Minden játékos megszámolja GYP-jait és ennek megfelelően lép a pontozó sávon.

Minden megmaradt Kalandor	**1 GYP**
Minden megmaradt 2 Arany (lefelé kerekítve)	**1 GYP**
Lord kártya	**A kártya leírása szerint**

A végső pontozás után legtöbb GYP-tal rendelkező játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a több arannyal rendelkező játékos a győztes.

1. Függelék: Épületek

Ez a fejezet bemutatja a különböző Épületeket, ahová a játékosok Ügynököket helyezhetnek fel. A játéktábla tartalmaz 9 alap Épületet és további 10 helyet, ahová a megvásárolt Épületek helyezhetők el.

Alap Épületek

Ezek az Épületek mindig elérhetőek (egészen addig, amíg valaki el nem foglalta az akcióhelyeket.)

AURÓRA BIRODALMI BOLT

Az Aurora Birodalmi Bolt Faerun minden szegletében javakat vásárol fel. Ez az üzlet csak egy a hat közül a városban.

Hely: Kereskedelmi negyed

Akció: Vegyél el négy aranyat a készletből és helyezd magad elé.

FEKETEPÁLCA TORONY

A Feketepálca Torony a mágus, Khelben Blackstaff és tanítványai otthona.

Hely: Várnegyed

Akció: Vegyél el a készletből egy varázslót (lila kocka) és helyezd magad elé.

SZIKLASZÍRT FOGADÓ

A kocsma tulajdonosa történetek egész hadát ismeri. Pincéi híresek arról, hogy összekötik a város csatornáit és a hegyi barlangokat.

Hely: Északi negyed

Akció 1: Húzz egyet az elérhető Küldetés kártyák közül és vegyél el két aranyat a készletből.

Akció 2: Húzz egyet az elérhető Küldetés kártyák közül és húzz egy Intrikus kártyát.

Akció 3: Dobd el mind a 4 elérhető Küldetés kártyát, majd húzz helyére újakat a Küldetés pakliból és ezekből válassz egy tetszőlegeset.

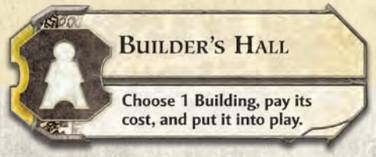
ÉPÜLET CSARNOK

A kőfaragók céhének főhadiszállása, kőművesek, fazekasok és mozaik készítők jelentik az első állomást bárki számára, aki Vízmélyvárában kíván letelepedni.

Hely: Déli negyed

Kör kezdetén: Helyezzetek el 1-1 GYP lapkát a körjelző aktuális mezőjéről minden elérhető Épület lapkára.

Akció: Válassz egy Épületet, fizeds ki az árát Aranyban, és helyezd a táblára az irányításoddal. (Helyezz egy irányítás jelzőt az Épület sarkába.) Vedd el a GYP-okat az újonann vásárolt Épületedről. Ezután húzz egy új Épületet lapkát és helyezd képpel felfelé a megüresedett helyre.



A VÁR

Ez a hatalmas Erődítmény Vízmélyvára hegyének tetején áll és a város szinte minden szegletéből látható.

Hely: Várnegyed

Akció: Vedd el a Kezdő játékos jelzőt és húzz egy Intrikus kártyát.

DIADALMEZŐ

A Diadalmező egy izgalmas katonai látványosság, egy hatalmas színpaddal ellátott nyitott aréna.

Hely: Tengeri negyed

Akció: Vegyél el két harcost (narancssárga kocka) a készletből és helyezd magad elé.

VIGYORGÓ OROSZLÁN KOCSMA

A Vigyorgó Oroszlán kocsmát harci trófeák díszítik Faerun legtávolabbi szegleteiből, de az összes hamis.

Hely: Északi negyed

Akció: Vegyél el két tolvajt (fekete kocka) a készletből és helyezd magad elé.

TŰTORONY

Ez a tűszerű torony a gyülekezet nélküli hívők otthona, egy független tempom.

Hely: Kereskedelmi negyed

Akció: Vegyél el egy papot (fehér kocka) a készletből és helyezd magad elé.

VÍZMÉLYVÁRA KIKÖTŐ

Vízmélyvára a nevét és gazdagságát is ettől a mélyvízű öböltől kapta.

Hely: Kikötő negyed

Akció: Játsz ki egy Intrikus káryát a kezedből.

Ügynökök újra felhelyezése: Miután az összes Ügynök felhelyezésre került. Minden játékos, akinek Ügynöke van Vízmélyvára Kikötőjében, újra felhelyezheti azt egy másik akcióhelyre. Kezdve az első, majd a második és harmadik helyen lévő játékossal.

Haladó Épületek

A 24 Épület lapka jelöli azokat az Épületeket, amiket a játékosok megvásárolhatnak. Mindig van 3 Épület lapka képpel felfelé az Épületcsarnokban, melyek megvásárolhatók.

Mindegyik Épület leírása tartalmaz háttér információkat, például melyik történelmi városnegyedben található. De ez nem befolyásolja azt, hogy hová teheted le az Épületet a táblán.

Tulajdonos: Amikor egy másik játékos (kivéve a tulajdonos) Ügynököt helyez el erre az Épületre, akkor a tulajdonos azonnal megkapja a saját jutalékát, lásd “Tulajdonos (Owner)” sor. Az így szerzett Kalandorok és Arany is ugyanúgy magad elé kerülnek.

KARAVÁNTÉR

A karavánok gyakran érkeznek erre a nyitott piactérre, és életerős harcosok keresnek itt munkát.

Hely: Déli negyed

Ár: 4 Arany

Vásárláskor és körök kezdetén: Vegyél el két harcost (narancssárga kocka) a készletből és helyezd az Épületre.

Akció: Vedd el az Épületen lévő összes harcost és helyezd magad elé

Tulajdonos: Vegyél el egy harcost a készletből és helyezd magad elé.

SÁRKÁNYTORONY

Ebben a sötét toronyban él a titokzatos varázsló, Maaril.

Hely: Tengeri negyed

Ár: 4 Arany

Akció: Vegyél el a készletből egy varázslót (lila kocka) és helyezd magad elé, majd húzz egy Intrikus kártyát.

Tulajdonos: Húzz egy Intrikus kártyát.

FLETLOCK UDVAR

A vár közvetlen északi szomszédságában, ez az udvar a Városi őrség központja, és ugyanakkor rögtönzött koncertterem a gyakorló bárdok számára.

Hely: Várnegyed

Ár: 8 Arany

Akció: Vegyél el a készletből egy varázslót (lila kocka) és két harcost (naracssárga kocka) és helyezd magad elé.

Tulajdonos: Vegyél el a készletből egy varázslót vagy egy harcost, és helyezd magad elé.

AZ ARANYSZARV

Ebben a szerencsejáték teremben a fődíj egy rejtélyes kincsekkel teli aranyszarv.

Hely: Kereskedelmi negyed

Ár: 4 Arany

Vásárláskor és körök kezdetén: Vegyél el négy aranyat a készletből és helyezd az Épületre.

Akció: Vedd el az Épületen lévő összes aranyat és helyezd magad elé

Tulajdonos: Vegyél el a készletből két aranyat és helyezd magad elé.

HELMSTAR KERESKEDÉS

Ez a látszólag legálisan működő üzlet a város egyik legsikeresebb orgazdája, Chuldan Helmstar boljta.

Hely: Kikötő negyed

Ár: 3 Arany

Akció: Vegyél el a készletből két tolvajt (fekete kocka) és két aranyat, és helyezd magad elé.

Tulajdonos: Vegyél el a készletből egy tolvajt és helyezd magad elé.

HŐSÖK KERTJE

Ebben a nyilvános parkban mindig találhatsz Kalandorokat, itt mesélik újra hőstetteiket.

Hely: Tengeri negyed

Ár: 4 Arany

Akció: Vegyél egy képpel felfelé lévő Küldetés kártyát a Sziklaszírt fogadóból. Ha azonnal teljesíteni tudod, akkor plusz 4 GYP-ot kapsz. (Ha később teljesíted, akkor nem jár érte a bónusz.)

Tulajdonos: Kapsz 2 GYP-t

JÓ LELKEK HÁZA

A szóbeszéd egy rejtélyes sárkány kincseit kereső Kalandorokat vonzza ebbe a fogadóba, de ők inni jönnek.

Hely: Tengeri negyed

Ár: 4 Arany

Akció: Vegyél el a készletből egy harcost (narancssárga kocka) és egy tetszőleges Kalandort, és helyezd magad elé.

Tulajdonos: Vegyél el a készletből egy harcost és helyezd magad elé.

HŐSÖK HÁZA

Vízmélyvára legnagyobb szentélye Tempusról, a harcok lovagjáról lett elnevezve.

Hely: Várnegyed

Ár: 8 Arany

Akció: Vegyél el a készletből két harcost (narancssárga kocka) és egy papot (fehér kocka), és helyezd magad elé.

Tulajdonos: Vegyél el a készletből egy harcost vagy egy papot és helyezd magad elé.

A HOLD HÁZA

Ez az aranyozott templom Selune kegyeit és erejét kereső zarándokokat vonzza.

Hely: Tengeri negyed

Ár: 3 Arany

Akció: Vegyél el a készletből egy papot (fehér kocka) majd húzz egy képpel felfelé lévő Küldetés kártyát.

Tulajdonos: Vegyél el a készletből két aranyat és helyezd magad elé.

A CSODA HÁZA

Ezt a barokkos tornyot Mystrának, a mágia Istennőjének építették.

Hely: Tengeri negyed

Ár: 4 Arany

Akció: Fizess két aranyat, majd vegyél el a készletből két Kalandort. Mindkettő lehet pap (fehér kocka) vagy varázsló (lila kocka)

Tulajdonos: Vegyél el a készletből két aranyat és helyezd magad elé.

JESTER UDVAR

A hely, ahol egykor bűvészek és komikusok léptek fel, ez a sikátor a Selyem és az Ezüst utca között veszélyessé vált.

Hely: Várnegyed

Ár: 4 Arany

Vásárláskor és körök kezdetén: Vegyél el két tolvajt (fekete kocka) a készletből és helyezd az Épületre.

Akció: Vedd el az Épületen lévő összes tolvajt és helyezd magad elé

Tulajdonos: Vegyél el a készletből egy tolvajt és helyezd magad elé.

ÚJ OLAMN

Ez a főiskola a legjobb hely bárd művészetet tanulni, híres a Kard-part teljes hosszában.

Hely: Várnegyed

Ár: 8 Arany

Akció: Vegyél el a készletből két tolvajt (fekete kocka) és egy varázslót (lila kocka), és helyezd magad elé.

Tulajdonos: Vegyél el a készletből egy tolvajt vagy egy varázslót és helyezd magad elé.

ÉSZAKI-KAPU

A teljes kereskedelem Vízmélyvára és a bányászváros, Mirabar között kizárólag az északi kapun keresztül történik.

Hely: Északi negyed

Ár: 3 Arany

Akció: Vegyél el a készletből egy tetszőleges Kalandort és két aranyat, és helyezd magad elé.

Tulajdonos: Kapsz két GYP-t.

VÍZMÉLYVÁRA PALOTA

Ez a fehér márványpalota a Lordok hatalmának fénylő szimbólumaként áll és számos nagykövetségnek ad otthont.

Hely: Várnegyed

Ár: 4 Arany

Akció: Vedd el a Nagykövetet és helyezd a még fel nem helyezett Ügynökeidhez. A következő kör elején, mielőtt a többi játékos sorra kerülne, helyezd fel a Nagykövetet. Lásd *Haladó Épületek* 22. oldal.

Tulajdonos: Kapsz két GYP-t.

A CSEMPÉSZÚT

A csempészek használták ezt a rövid sikátort a Városi őrség kijátszásához.

Hely: Tengeri negyed

Ár: 4 Arany

Akció: Vegyél el a készletből egy tolvajt (fekete kocka), egy harcost (naracssárga kocka), és két aranyat, majd helyezd magad elé.

Tulajdonos: Vegyél el a készletből egy tolvajt vagy egy harcost, és helyezd magad elé.

CSEMPÉSZ DOKK

Ez a privát dokk Vímzélyvára gyanús Lordja, az uzsorás Mirt tulajdona.

Hely: Várnegyed

Ár: 4 Arany

Akció: Fizess két aranyat, majd vegyél el a készletből négy Kalandort. Mindegyik lehet harcos (narancssárga kocka) vagy tolvaj (fekete kocka)

Tulajdonos: Vegyél el a készletből két aranyat és helyezd magad elé.

A HAJNAL TORNYAI

Nyolc aranyozott torony ékesíti a hajnal Istenének fallal védett templomát.

Hely: Várnegyed

Ár: 4 Arany

Vásárláskor és körök kezdetén: Vegyél el egy papot (fehér kocka) a készletből és helyezd az Épületre.

Akció: Vedd el az Épületen lévő összes papot és helyezd magad elé

Tulajdonos: Kapsz 2 GYP-t.

A KŐHÁZ

Az ácsok, tetőfedők és falazók céhének otthona, ami a nemesek fényűzésének köszönhetően vált hihetetlenül gazdaggá.

Hely: Déli negyed

Ár: 4 Arany

Akció: Vegyél el a készletből 1 aranyat minden játékban lévő Épület lapka után.

Tulajdonos: Vegyél el a készletből két aranyat és helyezd magad elé.

A HÁROM GYÖNGY

Ez a drága nightclub az eredeti vételáráról lett elnevezve: három fekete gyöngy egy táncos ruhájáról leszakítva.

Hely: Kikötő negyed

Ár: 4 Arany

Akció: Tegyél vissza két tetszőleges Kalandort a készletbe, majd vegyél el onnan három tetszőleges Kalandort és helyezd magad elé

Tulajdonos: Vegyél el a készletből két aranyat és helyezd magad elé.

A SZERENCSE TORNYA

Adomány Tymorának azoktól, akik túlélték a Barlangok mélységét. Ők fizették ki ennek a templomnak az építési költségeit.

Hely: Tengeri negyed

Ár: 8 Arany

Akció: Vegyél el a készletből egy papot (fehér kocka) és két tolvajt (fekete kocka), és helyezd magad elé.

Tulajdonos: Vegyél el a készletből egy papot vagy egy tolvajt, és helyezd magad elé.

A REND TORNYA

Ez a lenyűgöző szerkezet a Magiszterek és Védők Éber Rendjének főhadiszállása.

Hely: Várnegyed

Ár: 4 Arany

Vásárláskor és körök kezdetén: Vegyél el egy varázslót (lila kocka) a készletből és helyezd az Épületre.

Akció: Vedd el az Épületen lévő összes varázslót és helyezd magad elé

Tulajdonos: Húzz egy Intrikus kártyát.

AZ ÚTJELZŐ

Csak mondd el az úticélodat ennek a táblának és megmutatja neked az utat.

Hely: Déli negyed

Ár: 4 Arany

Vásárláskor és körök kezdetén: Helyezz az Épületre 3 GYP lapkát.

Akció: Vedd el az Épületen lévő összes GYP lapkát, majd húzz egy Küldetés kártyát a Sziklaszírt fogadóból.

Tulajdonos: Kapsz két GYP-t.

AZ ÁSÍTOZÓ KAPU

Ez a híres fogadó az egyetlen ismert, nyilvános bejárata a Barlangoknak, mindenféle Kalandorokat magához vonz.

Hely: Várnegyed

Ár: 4 Arany

Akció: Vegyél el a készletből két tetszőleges Kalandort és helyezd magad elé.

Tulajdonos: Vegyél el a készletből egy tetszőleges Kalandort és helyezd magad elé.

A ZOARCSILLAG

A Zoarcsillag otthona az irnokok, rajzolók és szerzetesek céhének, és állomás mind azoknak, akiknek szerződésre vagy egyéb dokumentumokra van szüksége.

Hely: Kereskedelmi negyed

Ár: 8 Arany

Akció: Válasz egy akcióhelyet, ahol egy ellenfél Ügynöke áll. Használd ezt az akcióhelyet úgy, mintha a te Ügynököd állna rajta.

Tulajdonos: Kapsz 2 GYP-t.

2. Függelék: Ügynökök

Vízmélyvára Lordjai Ügynököket alkalmaznak céljaik elérése érdekében. Az Ügynökök színe megegyezik a játékos színével.

Városi őrség

Vízmélyvára védelméről saját katonai ereje gondoskodik. Ők őrzik a várost és az azt körülvevő vidéket. A Városi őrség biztosítja a védelmet a várost vezető lovagnak és az ide érkező méltóságoknak.

A pajzs lovagjai

Ők a nemesség és a kereskedők egyfajta szövetsége. A pajzs lovagjai bírnak a legtöbb információval a városban. A szervezet befolyása kiterjed a Kard Parttól egészen a város legbelsőbb részéig.

Vörös szalag

Éber őrök, akik a Vízmélyvára legszegényebb részeit védik. A Vörös szalag emberei mesterei az intrikának és ármánynak. Elrejtik azt, aki menekülni kényszerül, és megtalálják azokat, akik bujkálni akarnak.

Ezüstcsillagok

A Holdistenség, Selune odaadó bajnokai, fáradhatatlanul dolgoznak a szabadságon és a békén örök ellenségeik között. Megvetik a rabszolgamunkát és irtóznak az élőholtaktól.

Hárfások

A Hárfások csoportját évszázadokkal ezelőtt alapította tizenegy vezető a legendás varázsló Elminster javaslatára. Ez a titkos társaság harcol az egyén szabadságáért egyensúlyban a civilizáció és természet szükségleteivel.

3. Függelék
Vízmélyvára Lordjai

Vízmélyvára Lordjai egy titkos tanácsot alkotnak és irányítják a várost századok óta. A nyilvánosság előtt mindig rejtve maradnak, és vigyáznak rá, hogy senki se azonosíthassa őket. A társadalom minden rétege képviselteti magát köztük: kereskedők, nemesek, varázslók és közönséges munkások.

A Vízmélyvára Lordjai játékban ezeket a titkos vezéreket kártyák helyettesítik. A Lordok kiléte egészen a játék végéig titokban marad, amikor is a végső pontozás megtörténik. Minden Lordnak van egy személyes leírása, ami tartalmazza, hogy milyen célok teljesülése után kapnak plusz GYP-ket a játék végén.

4. Függelék: Fogalomtár

Az alábbi fogalomtár a szokatlan helyzetek és gyakori fogalmak tisztázását szolgálja.

Haladó Épületek

Hősök kertje (Heroes' Garden): Nem teljesítheted az itt húzott Küldetést, ha van teljesítetlen Kötelező Küldetésed.

Vízmélyvára palota (The Palace of Waterdeep): Ha a Nagykövetet (Ambassador) Vízmélyvára Kikötőben helyezed el, nem helyezheted el újra a kör végén.

Amikor Ügynököt helyezel el Vízmélyvára Palotába, akkor elképzelhető, hogy a Nagykövetet már felhelyezték egy akcióhelyre a táblán. Ebben az esetben vedd el a Nagykövetet arról az akcióhelyről. Ez lehetővé teszi, hogy a Nagykövet által korábban elfoglalt akcióhely újra elérhető legyen más Ügynökök számára.

Ha egy másik játékos Ügynököt helyez el Vízmélyvára Palotában, miután te megszerezted a Nagykövetet, de nem tette le a pályára, akkor átkerül hozzá a Nagykövet.

A Nagykövetet kell először felhelyezned a pályára, még akkor is, ha nálad van a kezdő játékos jelző. Ebben az esetben helyezd fel a Nagykövetet és utána azonnal egy Ügynököt is.

Ha Vízmélyvára Palota kikerül a játékból, akkor a Nagykövet is azonnal elhagyja a játékot. (Ez újra szabaddá tehet egy elfoglalt akcióhelyet.)

A Nagykövet minden játékos számára ellenfél Ügynökének számít. De, ha a Nagykövetet saját Épületedre teszed le, nem kapod meg a tulajdonos jutalékát.

A Zoarcsillag (The Zoarstar): Ha Ügynököt helyez el egy ellenfél Ügynöke által elfoglalt akcióhelyre Vízmélyvára Kikötőben, akkor az újra felhelyezéskor közvetlenül az ő Ügynöke után helyezheted át a sajátodat.

Küldetések

Recover the Magister's Orb: Ha Ügynököt helyez el egy ellenfél Ügynöke által elfoglalt akcióhelyre Vízmélyvára Kikötőben, akkor az újra felhelyezéskor közvetlenül az ő Ügynöke után helyezheted át a sajátodat.

Recruit Lieutenant: A Hadnagy az egyik Ügynöködnek számít.

Research Chronomancy: Ha ezt a Küldetést, akkor teljesíted, amikor egy Ügynököt újra felhelyezel Vízmélyvára Kikötőből, akkor azonnal helyezd fel megint a visszatért Ügynököt, de nem helyezheted fel Vízmélyvára Kikötőbe.

Intrikus kártyák

Change of Plans: Kötelező eldobnod egyet a saját nem teljesített Küldetéseid közül. A többi játékos, aki úgy dönt, hogy eldob egyet GYP-ért, szintén a sajátjából választ.

Sample Wares: Ha ugyanabban a körben egy második Sample Wares kártya is kijátszásra kerül, akkor a második Ügynök nem helyezhető fel arra az Épületre az Épület Csarnokban, amin már egy másik Ügynök van.

Ha valaki megvásárol egy olyan Épületet, amin van egy Ügynök, akkor az Ügynök ott marad a vásárlás után is.

Fogalmak

Itt látható egy rövid lista a Vízmélyvára Lordjai játék speciális forgalmairól és azok jelentéséről.

Akcióhely: Minden Épület rendelkezik egy vagy több akcióhellyel, ahová a játékosok Ügynökeiket helyezhetik fel. Amikor egy Ügynök felhelyezésre kerül, az adott akció azonnal megtörténik.

Kalandor: Küldetéseket az azokhoz szükséges Kalandorokkal lehet végrehajtani. Négy féle Kalandor van a játékban, amiket fa kockák jelképeznek: Pap, Harcos, Tolvaj és Varázsló.

Ügynök: Az Ügynökeidet helyezed fel az Épületek akcióhelyeire, hogy azok kifejtsék hatásukat. Lásd *Ügynökök felhelyezése* 8. oldal.

Nagykövet: Egy különleges Ügynök. Használatához fel kell helyezned egy Ügynököt Vízmélyvára Palota nevű épületbe.

Felhelyezés: Az Ügynök felhelyezése azt jelenti, hogy ráteszed egy Épület akcióhelyére. Lásd *Ügynökök felhelyezése* 8. oldal.

Támadás: Az Intrikus kártyák egy fajtája, ami a többi játékos ellen használható. Lásd *Intrikus kártya kijátszása* 10. oldal.

Épület/Épület lapka: A játéktábla tartalmaz 9 alapépületet és a játékosok vásárolhatnak további Épület lapkákat, amik ezután játékba kerülnek. Az Épületek akcióhelyeket tartalmaznak, ahová az Ügynökök felhelyezhetők. Lásd *Épületek* 6. oldal.

Kártya: A játék tartalmaz különböző típusú kártyákat: Intrikus, Lord és Küldetés. Lásd *Kártyák* 7. oldal.

Intrikus kártya: Intrikus kártyát egy Ügynök Várba (Castle Waterdeep) való elhelyezésével húzhatsz. (Egyéb módon is hozzá lehet jutni az Intrikus kártyákhoz). Kijátszáshoz helyezz fel egy Ügynökök Vízmélyvára Kikötőbe (Waterdeep Harbor).

Lord kártya: Minden játékos Vízmélyvára egyik Lordjának szerepét ölti magára, amit egy Lord kártya jelképez. A Lordok személyazonossága a játék végéig rejtve marad. Minden Lord bónusz pontokat kap különböző típusú feladatok teljesítéséért.

Küldetés kártya: Ezek a kártyák jelképezik a Küldetéseket, amit minden játékosnak teljesítenie kell GYP-ok és egyéb jutalmak megszerzéséhez. A játék kezdetén 4 Küldetés kártya található képpel felfelé a Sziklaszírt Fogadóban (Cliffwatch Inn), melyek Ügynökök ide való felhelyezésével szerezhetők meg. További Küldetés kártyák folyamatosan érkeznek a játék során.

Arany: Aranyat kell fizetned Épületek vásárlásáért, bizonyos Küldetések teljesítéséért, és egyéb dolgokért is.

Hadnagy: különleges Ügynök, akkor kerül hozzád, ha teljesíted a *Recruit Lieutenant* Küldetést.

Foglalt/Nem foglalt: Ha egy akcióhelyre egy Ügynök már fel lett helyezve, akkor az foglalt. Normál esetben nem helyezhető fel Ügynök olyan helyre, ahol már egy másik Ügynök van. A felhelyezéshez egy nem foglalt akcióhelyet kell választanod, ahol még nincs másik Ügynök.

Készlet (pool): A játékos lapok azon része, ahol a még fel nem helyezett Ügynökeidet tartod. A kör végén az összes Ügynök ide tér vissza.

Küldetés: A játékosok Küldetéseket teljesítenek, hogy Győzelmi Pontokat és egyéb jutalmakat szerezzenk. Lásd *Küldetés teljesítése* 10. oldal.

Aktív Küldetés: Az összes képpel felfelé lévő Küldetés a játékos előtt, amit a játékos még nem teljesített.

Kötelező Küldetés: Ez egy Intrikus kártya típus, ami arra kényszerít egy ellenfelet, hogy teljesítsen egy kisebb jutalmú Küldetést, mielőtt bármilyen másikat megcsinálna.

Konspirációs küldetés: Egy Küldetés típus, ami jutalomként folyamatos előnyt biztosít.

Újra felhelyezés: Ha egy adott körben minden Ügynök felhelyezésre került, a Vízmélyvára Kikötőben (Waterdeep Harbor) lévő Ügynökök újra felhelyezhetőek egy még el nem foglalt akcióhelyre. Lásd *Vízmélyvára Kikötő* 10. oldal.

Jutalom: Amint teljesítesz egy Küldetést, megkapod a kártyán szereplő jutalmat. Ez a jutalom általában GYP és egyéb dolgok. A jutalmat azonnal megkapod, és csak egyszer jár.

Kör: A játék nyolc körből áll. A játékosok minden körben Ügynököket helyeznek fel az akcióhelyekre és Küldetéseket teljesítenek.

Készlet: A készlet tartalmaz a játékosok számára elérhetők Kalandorokat, Aranyat és GYP lapkákat.

Taverna: A játékosok ezen a részen tartják a felfogadott Kalandoraikat, amíg fel nem használják őket Küldetések teljesítéséhez. Az aranyaitokat is tároljátok itt.

Forduló: Minden egyes kör fordulókból áll. Akinél a kezdő játékos jelző van kezdi a kört, majd jön a tőle balra ülő játékos, és így tovább. A játékosok Ügynököket helyeznek fel az akcióhelyekre és Küldetéseket teljesíthetnek. Lásd *Akciók a körben* 8. oldal.

Segélycsomag: Az Intrikus kártyák egy fajtája, ami segít céljaid elérésben. Lásd *Intrikus kártyák kijátszása* 9. oldal.

Győzelmi Pont (GYP): Győzelmi pontok elsődlegesen Küldetések teljesítésével szerezhetők, de a játékosok más módon is hozzájuthatnak.

Kérdések?

U.S., Canada, Asia Pacific, & Latin America
www.wizards.com/customerservice Wizards of the Coast LLC
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
U.S.A.

Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-425-204-8069 (outside the U.S.)

U.K., Eire, & South Africa
wizards@hasbro.co.uk
Wizards of the Coast LLC
c/o Hasbro UK Ltd.
P.O. Box 43, Newport NP19 4YD
UK

Tel: + 44(0)84 57 125 599

All Other European Countries
custserv@hasbro.be
Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgium NV/SA Industrialaan 1, 1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM

Tel: +32(0)70 233 277

Tárolás

Szabályok röviden

Az alábbiakban az előkészületek és a játékmenet összefoglalója található.

Előkészületek

Tegyétek a táblát az asztal közepére.

Minden játékos választ egy színt és a megfelelő számú Ügynököt maga elé helyezi.

Játékosok száma	Ügynökök száma
2	4
3	3
4	2
5	2

Minden játékos elhelyez plusz 1 Ügynökök az 5. kört jelző mező mellé.

Minden játékos elhelyezi a pontjelzőjét a pontjelző sáv 0 helyére.

Helyezzétek a Kalandor kockákat és az Aranyat úgy, hogy mindenki könnyen elérhesse.

Helyezzétek az Épület lapka, Küldetés kártya, és Intrikus kártya készleteket a megfelelő helyekre.

Húzzatok 3 Épület lapkát és helyezzétek képpel felfelé az Épület Csarnok három üres helyére.

Minden játékos vegye el a megfelelő színű játékoslapot.

Osszatok ki minden játékosnak egy Lord kártyát képpel lefelé.

Osszatok 2 Küldetés kártyát minden játékosnak, majd helyezzetek 1-1 Küldetés kártyát képpel felfelé a Sziklaszirt fogadó mind a 4 helyére.

Osszatok ki 2 Intrikus kártyát minden játékosnak képpel lefelé.

Helyzetek minden egyes körjelző mezőre 3 GYP lapkát.

Az a játékos kezdi a játékot, aki legutóbb volt másik városban. Adjátok oda neki a Kezdő játékos jelzőt.

A kezdő játékos kap 4 Aranyat, minden más játékos egyel több aranyat kap, mint a tőle jobbra ülő játékos.

Játékmenet

Minden kör kezdetén vegyétek le a GYP lapkákat az aktuális körjelző mezőről és tegyetek egyet-egyet minden elérhető Épület lapkára. Ezután következnek a *kör kezdetén (Start of round)* effektek, ami a játékban lévő Épület lapkákon található.

(Az 5. körben, mindenki megkapja a plusz egy Ügynökét, akik az 5. kört jelző mező mellett állnak.)

A játékosok egymás után következnek, kezdve azzal, akinél a kezdő játékos jelző van, majd a tőle balra ülő játékos következik.

Amikor minden Ügynök fel lett helyezve a táblára (és esetleg újra felhelyezve Vízmélyvára Kikötőből) a kör véget ér és az összes játékos Ügynöke visszatér.

A játék 8 kör után ér véget. A 8. kör végén kerül sor a végső pontozásra.

Akciók a körben

Amikor rád kerül a sor és még van elérhető Ügynököd, az alábbi két akció közül választhatsz egyet vagy mindkettőt.

1. **Ügynök felhelyezése**
2. **Küldetés teljesítése**

Ügynök felhelyezése: Helyezz fel egy Ügynököt egy Épület még el nem foglalt akcióhelyére. Ha még van elérhető Ügynököd, nem hagyhatod ki a köröd.

Ha már nem maradt Ügynököd, amit felhelyezhetsz, akkor már nem kerül rád a sor, hanem az utánad következő játékos jön, addig amíg az összes Ügynök felhelyezésre nem került.

Ügynökök újra felhelyezése: Ha egy körben minden Ügynök felhelyezésre került, a játékosok akinek Ügynöke van Vízmélyvára Kikötőben újra felhelyezheti azt egy üres akcióhelyre.

A játékosok sorban helyezik fel újra Ügynökeiket, kezdve az 1. számú helyen lévővel.

Küldetés teljesítése: Miután egy Ügynökök felhelyezésre vagy újra felhelyezésre került, Küldetést teljesíthetsz a megfelelő mennyiségű Kalandor és Arany megfizetésével.

Végső pontozás

Minden játékos megszámolja GYP-jait és ennek megfelelően lép a pontozó sávon.

Minden megmaradt Kalandor	**1 GYP**
Minden megmaradt 2 Arany (lefelé kerekítve)	**1 GYP**
Lord kártya	**A kártya leírása szerint**

A végső pontozás után legtöbb GYP-tal rendelkező játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a több arannyal rendelkező játékos a győztes.