

PENADRAGON
GAME STUDIO

**KI OLYAN BOTOR,
HOGY LOPNI MER
A SÖTÉT
NAGYŰRTŐL?**



**TERVEZŐ:
FEL BARROS &
MARCO PORTUGAL**

**ILLUSZTRÁTOR:
RICCARDO
CROSA**

FIZOGÁK

SPAGHETTI
WESTERN
GAMES

**CM
ON**

RIGOR MORTIS



DELTA VISION



Rigor Mortis, a Sötét Nagyúr elhagyta a Sötét Vajákosság Tornyát, és fontos küldetésre indult összes hű csatlósával, a tornyot pedig szolgálatkész – de nem túl értelmes – társára, Romulusra, a harcosra bízta. Így jelenleg az ő feladata megvédeni (a többi kísérleti alany és egyéb lények segítségével) a Sötét Nagyúr sok-sok kincsét, ami azonban mintha folyamatosan apadna, valahányszor pár órára elhagyja a tornyot. Nagyon úgy tűnik, hogy valami átkozott tolvajnak sikerül bejutnia a kazamatákba, az Ezelős Patkányok Labirintusába, ahol általában a Gonosz Lángelme metamágikus kísérleteit végzi.

Amit még a Sötét Nagyúr sem sejt, az az, hogy a kísérleteiből felszabadult mágikus energia kihatott a labirintusban élő patkányokra, azok viszont megfertőzték a Sötét Nagyúr által nemrégiben pont a patkányok vadászatára vásárolt macskakolóniát. A macskák így sötét és természetellenes értelemmel lettek felruházva, és átalakultak FOZTOGATÓKká! Újfajta gátlástalan, fejlett, kaotikus macskafélékké.

A Foztogatók gondosan, módszeresen, higgadtan fosztogatják Rigor Mortis kincstárát. Megbabonázza őket a sok-sok csillogó pénz, és az ötlet, hogy vakációra menjenek a havas Szürke-hegységből, ahol Rigor Mortis tornya áll. Csakhogy nem ők az egyetlenek, mivel az elvileg a kincset őrző lényeket is megkíséríti a nagy vagyon, ahogy magát a hűséges Romulust is.

A Foztogatók több kincset tudnak elcsaklizni, mint a társaik, mielőtt az őrzők észreveszik őket, és mielőtt a Sötét Nagyúr visszatér a tornyába, mágikus riasztóeszközei hívásának engedve?

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

60 FOZTOGATÓK LAP

- 1 Életpont
- 2 Név
- 3 Erő
- 4 Képességleírás



4 RIGOR MORTIS LAP



42 ÉLETJELZŐ



36 ZSÁKMÁNYJELZŐ



6 KOCKA



6 SEGÉDLETKÁRTYA

1 SZABÁLYKÖNYV



ELŐKÉSZÜLETEK

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost! Keverjétek a 4 Rigor Mortis lapot a pakli alsó felébe a többi Foztogatók lappal, és osszátok három lapot a kezdőjátékosnak, négyet pedig az összes többi játékosnak!

Hiszen nem fair, hogy a kezdőjátékos túl sok előnnyel induljon, nem igaz?

A többi lapot helyezzék képpel lefelé az asztal közepére: ez alkotja majd a Húzópaklit (a Tornyot).

Amint a Sötét Nagyúr elhagyja a Tornyot, több teremtmény indul meg lopózva a sötétben, hogy eljusson a drágaságoss kincshez.

Hagyjunk helyet a Húzópakli mellett a képpel felfelé dobott pakliknak! Ez lesz a Temető.

Az összes csodálatos Foztogató, aki meghalt, megsemmisült, feláldozásra került vagy egyéb módon a dobott lapok közé került a fosztogatás nemes és félreértett hivatásának gyakorlása közben, itt található.



A JÁTÉK CÉLJA

A célod, hogy elég Zsákmányjelzőt gyűjts, mielőtt elhagyod az Iszonyat Tornyát, és elhúzod a csíkot a borzalmas Sötét Nagyúrtól, még mielőtt fülön csíphetne!

Mennyi Zsákmányra van szükséged? Ez a játékosok számától függ:

2 JÁTÉKOS – Aki először eléri a 15 Zsákmányt, az nyeri a játékot.

3-4 JÁTÉKOS – Aki először eléri a 10 Zsákmányt, az nyeri a játékot.

5-6 JÁTÉKOS – Aki először eléri a 7 Zsákmányt, az nyeri a játékot.

FIGYELEM, FIGYELEM! – A fenti számok csupán ajánlott értékek, és azon az időn alapszanak, amennyit Rigor Mortis jellemző módon utazgatással tölt Kragmorthában. Bátran megváltoztathatod a győzelemhez szükséges Zsákmányok számát, hogy a játék hosszabb vagy rövidebb legyen, de nem vállalunk garanciát a Foztogatók testi épségéért...

És kérjük, tartsd észben, hogy a Torony tömve van mágikus riasztókkal, ezek pedig előbb vagy utóbb visítani kezdenek, értesítve Mesterüket, bárhol járjon is éppen.



A JÁTÉK

A Foztogatók körökre osztott játék, amit a kezdő-játékos indít el, majd az óramutató járása szerint következik a többi játékos. A körök addig tartanak, míg az egyik játékosnak sikerül elég Zsákmányt gyűjtenie, hogy megnyerje a játékot, vagy amíg a Sötét Nagyúr vissza nem tér útjáról.

Valahányszor valamelyik játékos Rigor Mortis lapot húz, tegye félre a kártyát, ami majd kirajzolja Rigor Mortis képét, és húzzon újabb lapot!

Amint a negyedik kártyát is kihúzzátok, és Rigor Mortis képe teljes, a játék véget ér, a Gonosz Sötét Nagyúr visszatér a Tornyába, és megpróbál lecsapni a még mindig a Kazamatában rekedt balserencsés Foztogatókra.



A KÖRÖK LEBONYOLÍTÁSA

A köröd négy fázisra oszlik, amelyet az alábbi sorrendben kell lejátszani:

- 1 ELSŐ TOBORZÁSI FÁZIS**
- 2 KAZAMATA FÁZIS**
- 3 MÁSODIK TOBORZÁSI FÁZIS**
- 4 FELÁLDOZÁSI FÁZIS**

Mind a négy fázis befejezése után a köröd véget ér, és elkezdődik a tőled balra ülő játékos köre.

1. FÁZIS: ELSŐ TOBORZÁSI FÁZIS

E fázis során két választási lehetőség áll előtted. A kettőből csak az egyiket választhatod:

Foztogató toborzása; vagy Laphúzás

TOBORZÁS

A Foztogató toborzásához egyszerűen játssz ki egy Foztogató lapot a kezedből, és helyezd képpel felfelé magad elé! Helyezz az új Foztogatóra a Foztogató kezdő életerejével megegyező számú Életerejjelzőt – amit a lap bal felső sarkában látható szívek mutatnak.

Az életerő jelzi, hogy a Foztogatód mennyi büntetést képes elviselni, mielőtt a Temetőbe kerül. Ó, jaj!

LAPHÚZÁS

Vedd el a Húzópakli legfelső lapját, és add a kezeden tartott lapokhoz!

Nyilvánvaló, hogy ezt időről-időre meg kell tenned, különben kifogysz a lapokból. Viszont a kezeden tartott Foztogató tényleg felér kettővel a Kazamatában?

2. FÁZIS: KAZAMATA FÁZIS

Eljött az ideje, hogy felfedezd a Kazamatát! Az összes, játékban levő Foztogató automatikusan a Kazamatába kerül. Minden körben minden egyes Foztogatód végrehajt egy akciót.

Három lehetőségből választhatsz:

- **Zsákmánykeresés**
- **Támadás**
- **Különleges képesség használata**

Ó, csakhogy a világ nem korrekt hely, így nem minden Foztogató ért a mágiához! A Különleges képességgel nem rendelkező Foztogatóknak az első két lehetőségből kell választaniuk.

Minden, általad irányított Foztogatónak választania kell a fenti lehetőségekből egyet, ami mindegyik Foztogatónál lehet más és más.

Foztogatóidat bármilyen sorrendben választhatod. Mindegyiknél válassz egy akciót, és ezt azonnal hajtsd is végre!

ZSÁKMÁNYKERESÉS

A Kazamata átkutatásához dobj annyi kockával, mint amennyi Életjelzője aktuálisan van a Foztogatónak:

Minden kockadobás után, ami egyenlő vagy kisebb a Foztogató Erejénél (ez a jobb felső sarokban látható szám), egy Zsákmányjelzőt kapsz.

A Foztogatás Művészetéhez két képességet kell ötvözni: a Foztogatónak elég egészségesnek kell lennie, hogy cipelni tudja a Zsákmányt, és elég erősnek, hogy elkerülje a kelepceket, és megszerezze az esetleg mögötte rejtőző, látszólag könnyen felmarkolható és elvihető kincseket. De ezt a sok csillogó aranyat sosem hagyják őrizetlenül, és ezt jobb, ha már egy alacsonyabb szintű Foztogató is az eszébe vési...



ZSÁKMÁNYKERESÉS - PÉLDA

Hal-R, gy másik dimenzió démona fosztogatni indul. 3 Élete van, így 3 kockával dob, az eredmény pedig 2, 3 és 5. Mivel az Ereje szintén 3-as, a 2-es és a 3-as dobás miatt egy-egy Zsákmányt szerez. Az 5 teljes kudarc.



NE FELEDJÜK! – A játék azonnal véget ér, ha elég Zsákmányod van, hogy megnyerd a játékot, vagy amint Rigor Mortis visszatér, amikor visszahívják mágikus riasztóeszközei.

TÁMADÁS

A Foztogatód bármely másik Foztogatót megtámadhat a Kazamatában. Még akár saját Foztogatódat is megtámadhatod.

Csak mert Rigor Mortis nincs itt, ez nem jelenti azt, hogy teljesen biztonságos lenne a nyirkos, sötét Eszelős Patkányok Labirintusában...

Amikor támadsz, nevezd meg a célpontodat, majd dobj annyi kockával, amennyi a Foztogatód aktuális Életjelzője! Minden kockadobás után, ami egyenlő vagy kisebb a Foztogató Erejénél, egy sebzést okozol a megtámadott Foztogatónak – vedyél le egy Életjelzőt a lapjáról!

Ha ennek a Foztogatónak elfogy az Életjelzője, meghal, és egyenesen a Temetőbe kerül.

Ne érezd magad túl rosszul, amikor megölsz egy Foztogatót! Végére is a Nekromancia bizonyítottan működő művészet a Fővajákosság Tornyában, és a harmadik legnépszerűbb tevékenység a Toronyban (a támadás és a fosztogatás után) a feltámasztás. A mágiismerő Foztogatók kivételt jelentenek ez alól, mert ők már tudják, hogy ha meghalnak, az szívás.

TÁMADÁS - PÉLDA

Rollork, a Viking megtámadja azt a visszataszító Királyt. 2 élete van, így 2 kockával dob, az eredmény 1 és 4. Az 1 kisebb a 2-es Erejénél, így a Király 1 Életjelzőt veszít.



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG HASZNÁLATA

Egyes Foztogatók elég nagy mázlisták, hogy legyen Különleges képességük. Ha a Foztogatód leírása előtt szerepel az „Aktiválás” szó, akkor használhatod ezt a képességet a Foztogatód akciójaként. Ehhez nem kell dobnod: csak kövesd a kártyán olvasható utasításokat.

Nem sok Foztogató ismeri a mágiát. Akik viszont igen, hajlamosak sokat használni, és ők a többi Foztogató legkeresettebb célpontjai. Részben azért, mert hihetetlenül erősek, de főleg azért, mert ANNYIRA arrogánsak! És a Kazamatában senki sincs oda meg vissza a hengező mágiahasználóktól. Tényleg rémesen idegesítőek.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG - PÉLDA

A Titokzatos nindzsa az akcióját felhasználva elpusztíthat bármilyen játékban lévő Foztogatót, a Temetőbe küldve – függetlenül attól, hogy mennyi Életjelzője van.



3. FÁZIS: MÁSODIK TOBORZÁSI FÁZIS

Miután minden Foztogatód végrehajtott egy akciót, itt az ideje a Második toborzási fázisnak. Ez a fázis pontosan úgy zajlik, mint az Első toborzási fázis (na, mit szólsz!).

Vices, de valami ismeretlen okból egy csomó Foztogató elfelejti, hogy még több Foztogatót hívhat a Kazamatában zajló akciók után. Talán a fosztogatás keltette borzongásnak van ilyen csodálatos, amnéziát előidéző ereje? Segítségképpen egyes Foztogatók jobb karján szerepel egy állat tetkó, rajta a „Ne felejtsd el a 2. toborzási fázist!” szöveg. Ha nem vagy oda egy elképesztően király tetoválásért, még mindig használhatod a Játékos segédletkártyát emlékeztetőül.

4. FÁZIS: FELÁLDOZÁS FÁZIS

Ha háromnál több Foztogatód van játékban, annyit fel kell áldoznod, hogy csak három maradjon – hogy melyiket, azt te döntöd el. A dobott Foztogatók a Temetőbe kerülnek.

A túl sok Foztogató elrontja a leves ízét. Vagy ilyesmi.

KÉZBEN TARTOTT LAPOK KORLÁTJA

A Feláldozás fázis végén nem tarthatsz 10-nél több lapot a kezében. El kell dobnod annyit, hogy csak 10 maradjon, ha túl sok van nálad.

KULCSSZAVAK

Rengeteg Foztogató kártyaszövegében találunk egy vagy több Kulcsszót. Ezek a fontos szavak árulják el, mikor és hogyan használják a képességeiket:

AKTIVÁLÁS – Ezt a képességet a Kazamata fázisod során Foztogató akcióként használhatod.

(Foztogatás vagy támadás helyett – de ugyan miért akarna bárki ilyet tenni?)

UTOLSÓ KÍVÁNSÁG – Ez a képesség akkor lép életbe, amikor a Foztogató a Temetőbe kerül a játékból. Nem számít, hogy a Foztogatót megölték, elpusztították vagy **feláldozták** (Viszont akkor nem érvényes, ha a Foztogatódat egyszerűen eldobod a kezedből.)

TOBORZÁS – Ez a képesség azonnal életbe lép, amikor a Foztogató először lép be a Kazamatába. Az mindegy, hogyan kerül oda: a Temetőből, a játékos kezéből vagy a Húzópakliból.

A **Toborzás** képességei nem lépnek életbe, ha a Foztogató tulajdonost vált.

FELÁLDOZÁS - Ez azt jelenti, hogy fognod kell egy általad irányított Foztogatót, és a Temetőbe kell helyezned.

Időnként ez a „költtség”, amit fizetned kell egy képesség használatáért, de akadnak igazán bámulatos Foztogatók, akik képesek másokat arra kényszeríteni, hogy **feláldozzanak** egy Foztogatót a semmiért.

LOPÁS – Ez annyit tesz, hogy elveszel egy Zsákmányjelzőt egy másik játékos gyűjteményéből, és a sajátodéhoz adod (ahelyett, hogy kivennéd a még gazdátlan Zsákmányjelző-készletből).

Általában csak attól lopsz Zsákmányt, akinek a legtöbb van. Végeredményben nem túl sportszerű olyat választani, aki nem áll nyerésre, nem igaz?

GÚNYOLÓDÁS – Ha az egyik ellenfeled úgy dönt, hogy bármilyen okból, de megtámadja a Foztogatóidat (támadás akció, varázslat vagy **Toborzás** hatás formájában), azt kell választania, amelyiknek a lapján szerepel a **Gúnyolódás** kulcsszó, ha van ilyen lapod. Ha egynél több Foztogatót irányítasz, akinek lapján szerepel a **Gúnyolódás**, az ellenfeled dönti el, melyiket támadja meg.

Bizonyos Foztogatók egyszerűen hangosak. Mások túl nagyok, hogy ne szúrjuk ki őket. De általános szabály, hogy ezek a csibészek egyszerűen mindig szemet szúrnak. És nem túl éles eszűek. És nem kell egy lángelme ahhoz, hogy megértsük, nem túl okos ötlet felhívni magukra a figyelmet egy halálos kazamatában. De biztos megtalálod a módját, hogyan használd jó célra ezeket a fickókat.

A JÁTÉKBAN ELŐFORDULÓ FURCSA SZITUÁCIÓK

Mi történik akkor, ha toborzok egy Gólemet, és nem irányítok más Foztogatót?

A Gólem csak az ellenfeleidre hat.

Ez igazából egy nagyon okos lépés, és joggal lehetsz magadra büszke, amikor megcsinálod!

Milyen sorrendben lépnek életbe az olyan „globális hatások”, mint a Gólem és a Boszorkány **Toborzás képességei?**

Az aktív játékoskal kezdve (aki a Foztogatót irányítja) haladjunk az óramutató járásával megegyező irányban! Például, a Gólem irányítója először feláldoz egy Foztogatót, majd őt követi sorban a többi játékos az óramutató járása szerint.

Toborozhatok egy Foztogatót vagy aktiválhatom Pru Különleges képességét, még akkor is, ha így háromnál több Foztogatóm lesz játékban?

Hát persze! Az általad irányított Foztogatók számát csak a Feláldozási fázis után nézzük meg. Még akár fel is áldozhatsz egy Foztogatót, akit Pruval loptál el, mielőtt visszaadnád!

Mindig tartanod kell magad a Foztogatók Kódexéhez! A Kazamatában viszont nincsenek Kódex szabályfenntartók, így van egy kis idő, mielőtt a lelkiismereted megszólalna, és megsza badulnál csapatod felesleges tagjaitól.

Ha két játékos döntetlenre áll a legtöbb Zsákmány tekintetében, akkor kitől lopok, amikor használom a „Lopj Zsákmányt a legtöbb Zsákmánnyal rendelkezőtől” képességet?

Eldöntöd, hogy kitől szeretnél lopni. Ha te állsz döntetlenre a legtöbb zsákmány tekintetében, lophatsz a veled döntetlenre álló játékostól. Ha a tiéd a legtöbb zsákmány, akkor nem lophatsz zsákmányt.

Erősen javallott, hogy az asztalnál ülő leginkább versengő/legrosszabbul veszítő játékost szemeld ki.

Támadhatok két különböző Foztogatót Villanás képességével?

Igen. Ezek a támadások egyszerre hajtódnak végre, és addig nem kell kiválasztanod a második célpontot, míg be nem fejezted az első támadást. Viszont Villanás nem támadhat egyet, és fosztogathat még ugyanabban a körben!



Szerző:

Fel Barros és Marco Portugal

Készítette:

**Guilherme Goulart, Thiago Aranha, Carolina Negrão,
Sergio Roma és Silvio Negri-Clementi**

Illusztrátor:

Riccardo Crosa

Grafikus:

Riccardo Crosa és Mauro Pelosi

Szabálykönyv:

William Niebling

Felelős kiadó:

David Preti

**A Looterz Rigor Mortis fejlesztésében közreműködők:
Marika Beretta, Riccardo Crosa, Alessandra Negri Clementi,
Giovanni Negri Clementi, Massimo Lizzori,
Kelly Stocco és Andrea Vigiak.**

Olasz kiadás: Pendragon Game Studio srl Via Curtatone, 6 – 20122 Milano
www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com.
Rigor Mortis @2014, 2017 Pendragon Game Studio srl.

Looterz © 2017 CMON Global Limited, all rights reserved. Rigor Mortis © 2017
Pendragon Game Studio Srl, all rights reserved. No part of this product may be
reproduced without specific permission. Pendragon logo is a trademark of Pendragon
Game Studio Srl. Looterz, CMON and the CMON logo are registered trademarks of
CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF
PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



DELTA VISION

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Készítette: Giczi Gyula • Fordító: Sziklai István
Delta Vision Kiadó, 1092 Budapest, Ferenc krt. 40.
www.deltavision.hu