Prospero Hall Pierô

KERO

Ezúton szeretnék köszönetet mondani a Hurrican kiadó csapatának, és barátomnak, Sebnek, akinek köszönhetem, hogy átutazhattam ezen a felfedezetlen vidéket. Hálás vagyok @Supercinebattle-nek és @afterhate-nek, akiknek a társaságában utaztam. Végül köszönöm a feleségem, Ericka támogatását, bátorítását és szeretetét, amit a hosszú hónapok munkája alatt biztosított számomra.

PIERÔ

Hurrican Edition SA
Route du Pas-de-l'Echelle 97
1255 Veyrier
CH / Suisse / Switzerland

Copyright © 2018 Hurrican – All rights reserved

HURRICAN

www.hurricangames.com

hurricangames @HurricanEdition

Prospero Hall Pierò

KERO

30' 2 9+

KOCKADOBÁS PADLÓGÁZZAL!

2471 júniusa: a legfontosabb erőforrás a kerozin – a KERO. Két klán küzd a túlélésért, tartálykocsijukkal próbálnak új területeket felfedezni. De ha közben kifogy az üzemanyag, csak a tuaregek segíthetnek…

Dobj a kockákkal, hogy erőforrásokat szerezz, és vigyázz, ki ne ürüljön a tankod!

CE Made in China
Modellszám: 020041

7 612577 020041
702004

0-3
FIGYELEM! Nem alkalmas 3 éven aluli gyerek részére. Fulladásveszély!

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest
Ráday u. 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Gyártó:
Hurrican Edition SA
Route du Pas-de-l'Echelle 97
CH - 1255 Veyrier

Importer for Europe:
Hurrican Edition SA
Vignes 151
F - 74360 Neydens
www.hurricangames.com

Copyright © 2018 – Hurrican - All rights reserved

HURRICAN

KERO

Jó tanács

Először olvasd végig a játékszabályt, hogy átfogó képet kapj a játékról. Ezután készítsd elő a játékot a Játék előkészületei pontban leírtak szerint. Végül olvasd át újra a szabályt, amikor megkezdited a játékot. Két játék után többé nem lesz szükségetek a szabályfüzetre. Jó szórakozást!

2471 JÚNIUSA

A kerozin – KERO – már rendkívül kis mennyiségben lelhető fel a Földön. A feladatod, hogy minél többet találj és halmozz fel ebből az értékes üzemanyagból. Két rivális klán küzd a túlélésért és fedez fel új területeket abban a reményben, hogy némi kerozinra lelve javíthatják esélyüket a túlélésre. Állandó fenyegetést jelent az üzemanyag hiánya amikor a tartálykocsi elhagyja a tábort, és a másik klán emberei mindig a közelben vannak, és mindent megtesznek, hogy előtted szerezzék meg a kerozint.

A játék célja

A Kero játékban gyorsabbnak és okosabbnak kell lenned ellenfelednél, ha te akarsz győztesként kikerülni a 3 fordulóból álló játékból.

A győzelem

A célod, hogy minél több erőforrásra tegyél szert a lehető legkevesebb üzemanyag elfogyasztásával a tartálykocsidból.

Felfedezőket kell kiküldened új területek felkutatására – a területeket az szerzi majd meg, akinek több felfedezője lesz rajtuk a forduló végére.

Kalandozásod során tuaregekkel is fogsz találkozni, akik általában barátságosak, és a segítségedre lesznek a vetélkedésben.

Takarékoskodj az üzemanyaggal, szerezz új erőforrásokat, fedezz fel új területeket, és vezesd győzelemre a klánodat!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Az első játék megkezdése előtt ragasszátok a matricákat a 14 fakorongra. Tegyétek a táblát az asztal közepére.

1. Válogassátok szét a kártyákat a következő módon:
   - 3 konfliktuskártya
   - 12 kezdőkártya
   - a megmaradt 24 kártya

   Ezután:
   - a megmaradt 24 kártyát osszátok 3 nyolclapos paklira;
   - tegyetek mindhárom pakliba 1-1 konfliktuskártyát;
   - keverjétek meg a 3 paklit;
   - tegyétek egymásra a 3 megkevert paklit – ez lesz a húzópakli.

   Végül:
   - keverjétek meg a kezdőkártyákat;
   - tegyétek őket a húzópakli tetejére.

2. Az **olajfinomító**n látható a tankolás költsége.
3. Tegyétek a 3 színes dobókockát a **kunyhó**ba.
4. Keverjétek meg a tuaregkorongokat, és tegyétek őket képpel lefordítva a táblára.
5. Tegyétek a 10 képességlapkát ∞ képpel felfelé a tábla mellé.
6. Húzzatok 6 lapot a húzópakliról, és tegyétek képpel felfelé a táblára.

ÚJ TERÜLETEK

7. Keverjétek meg a területlapokat, és tegyétek képpel lefordítva a táblára.
8. Húzzatok 4 területlapot, és tegyétek őket képpel felfelé a táblára.
9. Tegyétek a 27 marmonkanna-jelölőt a tábla mellé.

A KLÁNOK TÁBORAI

10. Döntsétek el, ki melyik klánnal szeretne játszani, és vegyétek magatokhoz a klánhoz tartozó tartálykocsit. A tartálykocsik függőleges helyzetbe állíthatók oly módon, hogy a hátsó – tartályos – felükön álljanak az asztalon. Amikor használod a tartálykocsidat, mindig ebben a függőleges helyzetben kell állnia az asztalon. Tankolásakor épp fordítva, a vezetőfülkével lefelé kell kézben tartanod a tartálykocsit. A játék elején tankold tele a tartálykocsidat: tartsd a fülkével lefelé addig, amíg a benne lévő homok teljesen lepereg, majd tedd le vízszintes helyzetben az asztalra.
11. Tegyétek a 7-7 felfedezőkorongot magatok elé a táblára.
12. Ez a megszerzett területlapok helye.
13. Ez a megszerzett kártyák helye.
14. Ez a megszerzett képességlapkák ∞ helye.
15. Ez a megszerzett marmonkannák helye.
16. Ez a felbérelt tuaregek helye.
17. Mindkét játékos kap 2 marmonkannát és 2 tuaregkorongot.
18. A kezdőjátékos – jelölőt az kapja, aki utoljára volt tankolni.
19. A kezdőjátékos megkapja az 5 fehér dobókockát, és elkezdi a játékot.

A JÁTÉK MENETE

A játék 3 fordulón át tart, és minden forduló néhány körből áll. Egy körben a játékosok 3 vagy 4 lépést fognak végrehajtani:

- **Tankolás:**
  feltöltöd a tartálykocsidat kerozinnal.
- **Dobókocka akciók:**
  dobhatsz a dobókockákkal, hogy általuk értékes erőforrásokhoz juss – míg ezt teszed, a kerozinodat fogod fogyasztani.
- **Tábor fejlesztése:**
  erőforrások begyűjtése;
  kártyák megszerzése;
  tuaregkorongok megszerzése;
  új területek felfedezése.
- **Tűz:**
  az elégett kártyák eldobása.
- **Konfliktus lebonyolítása:**
  ezt a lépést konfliktuskártya húzásakor kell végrehajtani. A két klán megküzd a felfedezett területek birtoklásáért.

Miután végrehajtottad a köröd lépéseit, ellenfeled kerül sorra.

A pakliba 3 konfliktuskártya van belekeverve. Az első két konfliktuskártya az adott fordulónak vet véget, a harmadik pedig a játéknak.

TANKOLÁS

A köröd elején, mielőtt bármilyen egyéb akciót végrehajtanál, dönthetsz úgy, hogy feltankolod a tartálykocsidat. Ehhez 1 marmonkannát kell beadnod a **finomító**ba (vagy kettőt, ha kétszer is akarsz tankolni).

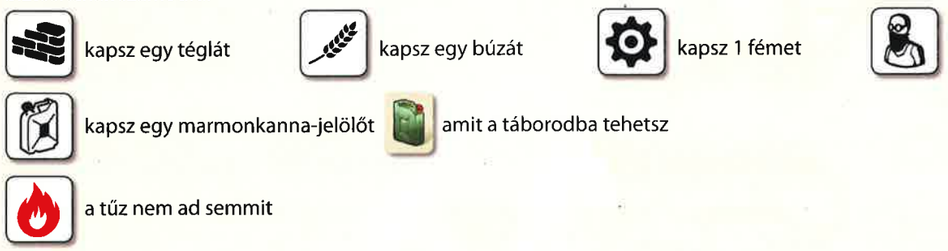
A tankolás menete:

1. Az ellenfeled megfogja a 8 dobókockát.
2. Fogd meg a tartálykocsidat, és tartsd a kezedben függőlegesen, a fülkével lefelé. Amint a homok elkezd peregni a kocsiban lévő homokórában, ellenfeled dob a kockákkal – szigorúan csak egy kézzel.
3. Minden dobott szimbólumot ott kell hagyni az asztalon. Minden más szimbólumot újra kell dobni addig, amíg minden kocka szimbólumot mutat.
4. Amint ellenfelednek minden kockával sikerült -et dobnia, azonnal fordítsd vissza a tartálykocsidat vízszintes helyzetbe, a tankolásod véget ért.

Fontos! Amikor már 7 kockán látható, az utolsó kockával való 5. dobás automatikusan -nek számít.

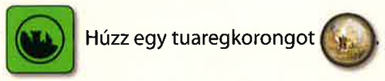
DOBÓKOCKA-AKCIÓK

1. **Vedd magadhoz a dobókockákat.**
Az 5 fehér kockát minden esetben megkapod. Ezek mindegyikén ugyanazok a szimbólumok találhatók, amelyek erőforrásokat biztosítanak számodra.

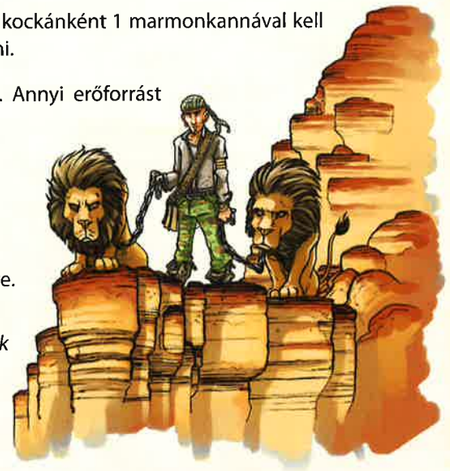


Ezen felül használhatsz 1–3 színes dobókockát a **kunyhó**ból. A használatért kockánként 1 marmonkannával kell fizetned. A színes kockákkal több erőforrást és egyéb bónuszokat lehet dobni.

A színes kockák oldalain több erőforrás látható. Annyi erőforrást kapsz, ahány szimbólumot látsz a kockán.

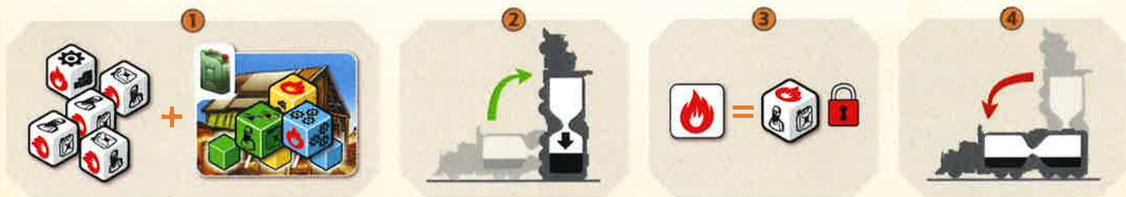


Azonnal leteheted egyik felfedeződet ingyen bármelyik új területre.



Megjegyzés: egyes kártyák és tuaregek ingyen hozzáférést biztosítanak a színes kockákhoz.

2. Tedd a tartálykocsidat függőleges helyzetbe a kabinnal felfelé az asztalra. Amint a benne lévő homokóra homokja elkezd peregni, dobj a kockáiddal.
3. Egészen addig dobhatsz és akárhányszor újradobhatsz a kockáiddal, amíg a tartálykocsid homokja le nem pereg. **Azonban** a szimbólumokat nem dobhatod újra, azok „elégetik" a kockádat.
4. A dobálást bármikor – akár egyetlen dobás után is – abbahagyhatod, ha elégedett vagy az eredménnyel. Amint végeztél a dobálással, azonnal állítsd vissza vízszintes helyzetbe a tartálykocsidat.



Fontos! Ha visszafordítottad a tartálykocsidat vízszintes helyzetbe, már nem állíthatod vissza ebben a körben, akkor sem, ha esetleg meggondoltad magad. A játék fontos része, hogy gyors döntéseket kell hoznod, amelyek következményét természetesen viselned kell.

HA KIÜRÜL A TANK

Ha lepereg a homok a tartálykocsidban a dobókocka-akciód végrehajtása közben, a köröd azonnal véget ér. Ekkor nem kapsz még semmilyen erőforrást és bónuszt, amit dobtál. Öröm az ürömben, hogy amikor kiürül a tankod, egy arra járó tuareg egy ingyen tankoláshoz juttat, amihez viszont csak az 5 fehér kockával kell ellenfelednek tüzet dobnia.
Ezután az ellenfeled kerül sora.

AZ ERŐFORRÁSOK ÖSSZEGYŰJTÉSE

Megkapod a kockákkal kidobott erőforrásokat: minden erőforrást csak egyszer használhatsz fel.

Az erőforrásokat azonnal el kell költened a következőkre:

a) kártyák megvételére;

b) tuaregkorongok megszerzésére;

c) felfedezők kiküldésére.

Az el nem költött erőforrások elvesznek.

Megjegyzés: bizonyos bónuszok további erőforrásokat biztosítanak, amelyeket szintén ebben a fázisban költhetsz el.

a) Kártyák megvétele

A kártyák azonnali akciót vagy jutalmat, illetve folyamatos képességet biztosítanak birtokosuknak. Vedd el a választott kártyát, és azonnal megkapod a rajta feltüntetett akciót vagy jutalmat. Egyes kártyák a játék végén győzelmi pontokat érnek.

A ∞ szimbólumot tartalmazó kártyák folyamatos képességet biztosítanak tulajdonosuknak, amelyek körönként egyszer használhatók egészen a játék végéig. Minden ilyen képességhez tartozik egy-egy emlékeztető lapka a kártya képességéről. Amikor egy folyamatos képességet ∞ biztosító kártyát megszerzel, vedd el a tábla mellől a hozzá tartozó képességlapkát. Egy játékos legfeljebb 5 folyamatos képességre ∞ tehet szert a játékban.

Példa

2 újoncért megszerezheted ezt a kártyát, és ezáltal azonnal elküldhetsz egy felfedezőt egy új területre.

Példa

3 búzáért és 1 marmonkannáért (marmonkannát dobhatsz is, de jelölővel is fizethetsz) megszerezted ezt a kártyát. Ettől kezdve a játék végéig minden körödben hozzáadhatod a zöld kockát az 5 fehér kockádhoz, amikor dobsz.

b) Tuaregkorongok megszerzése

A köröd során bármikor vehetsz tuaregkorongokat: ehhez két marmonkannát kell fizetned korongonként. A megszerzett korongokat tedd képpel lefordítva a táborodba. Akárhány korongot birtokolhatsz és kijátszhatsz, de kijátszás után el kell dobnod a korongot. Ha a készletben nem maradt már megszerezhető tuaregkorong, keverjétek meg a felhasználtakat, és alkossatok belőlük új húzópaklit.

Megjegyzés: bizonyos kártyák és területlapok ingyen tuaregkorongot adnak jutalmul.

Az egyik tuaregkorong – fajta az ellenfél körében játszható ki.

c) Felfedezők kiküldése

A játékosok felfedezőket küldhetnek a táblán lévő 4 új területre, hogy később, a konfliktus során megszerezzék őket. A megszerzett területek azonnali bónuszt vagy győzelmi pontokat biztosítanak tulajdonosuknak a játék végén. Egy terület megszerzéséhez a felfedezőid többségben kell legyenek a területen a kör végén, a konfliktus lebonyolítása lépésben.

1 újoncért és 1 fémért letehetsz egy felfedezőkorongot egy tetszőleges új területre a tábla közepén (akkor is, ha már van az adott területen korong). Egyszerre több felfedezőt is küldhetsz, ha van rá elég erőforrásod.

Megjegyzés: bizonyos kártyák és területlapok képessége által ingyen küldhetünk ki felfedezőket.

Példa

Ez az új terület 3 győzelmi pontot ér és 1 tuaregkorongot ad.

Ez a terület 1 győzelmi pontot mindenképpen ér.
Ahhoz, hogy további 3 pontot érjen, birtokolnod kell 4 azonos színű kártyát a játék végére.

Fontos! A „+" jel azt jelenti, hogy bizonyos feltétel teljesülése esetén további pontok szerezhetők, míg a „/" jel osztást jelent.

TŰZ

Miután végrehajtottad az összes akciódat, nézd meg, hány 🔥-et dobtál a kockáiddal.
Ha 0 vagy 1 🔥-et dobtál, nem történik semmi.
Ha 2 vagy több 🔥-et dobtál, el kell égetned a tábla legjobboldalibb kártyáját: dobd ki ezt a lapot.
A többi lapot told el jobbra, hogy feltöltődjenek a kártyahelyek.
Végül töltsd fel a megmaradt kártyahelyeket a húzópakliból, jobbról balra haladva.

Példa

A köre során Miki 2 kártyát szerzett: a B-vel és az F-fel jelölteket. Mivel 3 🔥-et dobott, ki kell dobnia a legjobboldalibb kártyát, az E-t. Ezután az A, C és D lapokat a 4-es, 5-ös, illetve a 6-os helyekre tolja. Végül húz 3 lapot a húzópakliról, és egyesével a 3-as, a 2-es, majd az 1-es helyekre teszi őket.

Amikor konfliktuskártyát húzol, hagyd abba az üres helyek feltöltését, mert a forduló azonnal véget ér.

KONFLIKTUSOK LEBONYOLÍTÁSA

Egy konfliktuskártya felhúzása azonnal véget vet az adott fordulónak; a harmadik konfliktuskártya pedig a játék végét is jelenti. A konfliktusok lebonyolítása során minden területlapot az a játékos kap meg, aki több felfedezőkoronggal rendelkezik a területen. A megszerzett területlapokat a játékosuk a táborukba teszik. Azt a területlapot, amelynél döntetlen alakul ki vagy nincs felfedezőkorong, nem kapja meg senki, tegyétek vissza a dobozba.

A területek kiosztása után tegyétek vissza az összes felfedezőtöket a táborotokba.
Húzzatok 4 új területlapot, és tegyétek azokat a táblán megürült helyekre.
Dobjátok el a konfliktuskártyát, és fejezzétek be a kártyasor feltöltését.
A játék tovább folytatódik, és a következő játékos kerül sorra.

Megjegyzés: egy képesség lehetővé teszi, hogy döntetlen esetén megszerezz egy területlapot.

Példa

1. Senki sem kapja meg a területlapot, mert mindkét játékosnak 1-1 korongja van rajta. A lapot el kell dobni.
2. Senki sem kapja meg a területlapot, mert egyik játékosnak sincs korongja rajta. A lapot el kell dobni.
3. A szürke klán van többségben, így ő kapja meg a lapot, és a táborába teszi.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 3. konfliktuskártya felhúzása után ér véget (a konfliktusokat előbb a fent leírtak szerint lebonyolítjuk).

A játék befejezése

Az kezdőjátékos-jelölő emlékeztet arra, ki kezdte a játékot.

a) Ha a 3. konfliktuskártyát a második játékos körének végén húztátok fel, a játék azonnal véget ér, mert mindkét játékos azonos számú kört játszott le.

B) Ha a 3. konfliktuskártyát a kezdőjátékos körének végén húztátok fel, a másik játékos még lejátszhat egy kört, hogy mindenki egyenlő számú kört játszhasson.

A második játékos utolsó köre

Az utolsó kör menete a megszokott szabályok szerint zajlik, azonban ekkor már nem áll rendelkezésre megszerezhető új terület, mert mind gazdára talált vagy eldobtátok, így a tábla új területek számára fenntartott része üres. Ennek ellenére küldhetsz felfedezőket a területlapok húzópaklija számára fenntartott, de már megüresedett helyre.

Itt két mező van:

- 1 felfedező 1 győzelmi pontot ér az utolsó körben.
- 2 felfedező 3 győzelmi pontot ér az utolsó körben.

Ha mindkét mezőt elfoglalod 3 felfedezővel, összesen 4 pontot szerezhetsz.

Az utolsó kör lejátszása után a végső pontozás következik, ami meghatározza a játék győztesét.

A győztes klán

Adjátok össze a megszerzett kártyáitokon és területlapjaitokon lévő győzelmi pontokat.
Aki több pontot szerzett, kiérdemli „a 2471. év legkeményebb klánja" címet.

JÓ TANÁCSOK AZ ELSŐ JÁTÉK MEGKEZDÉSÉHEZ

- Figyelj arra, hogy legyen elég helyed a kockadobáláshoz.
- Mielőtt nekifognál a kockadobálásnak, érdemes átnézned, hogy milyen lapokat és területeket lehet megszerezni, és dobálás közben ezt tartsd szem előtt.
- Az előkészületekkel gyorsabban végezhetsz, ha a tartálykocsikat a játék dobozába teszed, és a dobozt felállítod, hogy a homok leperegjen, miközben előkészítitek a többi játékelemet.
- Az első körben még tele a tankod, így biztosan nem lesz szükséged marmonkannára a tankoláshoz. Tanácsosabb elkölteni őket színes dobókockákra, amelyek több erőforráshoz juttatnak.
- Végül ne feledd, hogy a 3 konfliktuskártya véletlenszerűen kerül a pakliba. A forduló bármikor véget érhet, ezért ajánlatos számon tartani a felhúzott kártyák számát.

Most már készen állsz az első játékra!

A JÁTÉKELEMEK KÉPESSÉGEINEK LEÍRÁSA

KÁRTYÁK

Vedd magadhoz az adott mennyiségű marmonkannát vagy tuaregkorongot.

Azonnal és ingyen leteheted az adott mennyiségű felfedezőkorongot bármelyik új területre.

Kapsz egy azonnali, ingyenes tankolást 8 kockával.

Ezek a lapok győzelmi pontokat adnak a játék végén.

FOLYAMATOS KÉPESSÉGEK ∞

Ingyen használhatod az adott színű (jelen esetben kék) kockát a dobás akciódnál.

Az erőforrások begyűjtésekor kapsz plusz egyet az adott erőforrásból (jelen esetben búza).

Bármennyi búzádat becserélheted ugyanennyi marmonkanna-jelölőre.

Egy döntetlent megnyerhetsz a konfliktusok lebonyolításakor (fordulónként egyszer használható). Legalább 1 felfedeződnek kell lennie a szóban forgó területen.

Minden köröd elején kapsz egy marmonkanna-jelölőt.

„NEM JÖHETSZ ÁT!" KÁRTYÁK

A pakliban 5 ilyen kártya található, melyek a pontozáskor aszerint érnek pontot, hogy hány van a birtokodban.
Példa: 3 db „Nem jöhetsz át!" kártyád van, ami 9 pontot ér.

TERÜLETLAPOK

1 pontot kapsz minden adott színű kártyáért, ami a birtokodban van (jelen esetben zöld).

1 pontot kapsz minden 3 kártyáért, ami a birtokodban van, legyenek azok bármilyen színűek.

1 pontot kapsz fixen, plusz 2 pontot, ha mindhárom színű kártyából van legalább 1 db-od.

1 pontot kapsz fixen, plusz 3 pontot, ha van legalább 4 kártyád bármelyik színből.

1 pontot kapsz minden általad birtokolt területlapért – ezt a lapot is beleértve.

Megkapod az adott számú tuaregkorongot és/vagy marmonkannát.

TUAREGEK

Játszd ki ezt a korongot, mielőtt dobnál, és használhatsz két, általad választott színes kockát a köröd végéig.

Játszd ki ezt a korongot, mielőtt dobnál, és tedd magad elé. A köröd végéig minden -et újradobhatsz.

Akkor játszd ki ezt a korongot, amikor ellenfeled bejelenti, hogy tankolni szeretne. A szokásos 8 kocka helyett csak az 5 fehér kockával kell dobnod.

A korong kijátszásával 1 vagy 2 felfedeződdel átléphetsz egyik területlapról bármelyik másikra.

Játszd ki ezt a korongot a dobásaid után, és kapsz 2 tetszőleges erőforrást – a marmonkannát kivéve.

Játszd ki ezt a korongot dobás előtt vagy után. Ingyen tankolhatsz, miközben ellenfeled 8 kockával dob.

Játszd ki ezt a korongot, és leveheted az ellenfeled egyik felfedezőjét egy területlapról. Kompenzációképpen 2 marmonkannát kell adnod ellenfelednek.

Játszd ki ezt a korongot a köröd végén, hogy egy tetszőleges kártyát elégess a kártyasorból. Kidobhatsz egy ellenfelednek hasznos kártyát és/vagy közelebb hozhatod a forduló végét.

Ha kérdésed merülne fel, látogasd meg a kiadó angol nyelvű weboldalát: www.hurricangames.com

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyerek részére.
Fulladásveszély! Kérjük, őrizze meg a csomagolást!