

JOHANNES-KRENNER ÉS MARKUS SLAWITSCHECK JÁTÉKA

JEFF HARVEY ILLUSZTRÁCIÓIVAL

SZUPERCSAPAT!

JÁTÉKSZABÁLY

Sikerre viszed csodás csapatod? A krákened a bárdoddal karöltve megszerezte a zászlót!
Az ellenfél támadására várva a nekromantáddal és a gumikacsáddal készen állsz a harcra!
A földönkívüliektől a mélytengeri lényekig, hihetetlen szövetségeseid mind egy közös célért küzdenek:

MEGNYERNI A VILÁG LEGNAGYOBB BAJNOKSÁGÁT!

A JÁTÉK TARTOZÉKAI



8 kezdőpakli



6x kártya típusonként



1 robotpakli



19x kártya



1 Városkártya készlet



20x kártya



9 bajnokságkártya



6 további készlet: 40x kártya készletenként



Kastély



Vidámpark



Világűr



Filmstúdió



Kísértetház



Tengerjáró



4 zászló



40 szurkoló



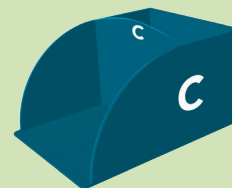
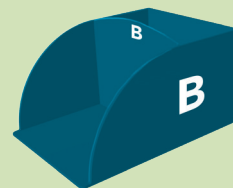
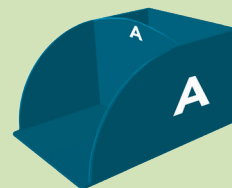
Eleje
(Forduló)

Hátulja
(Pont)

28 trófea



4 park

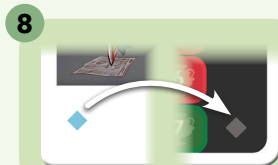
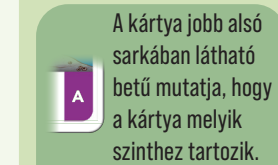
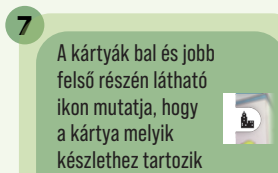
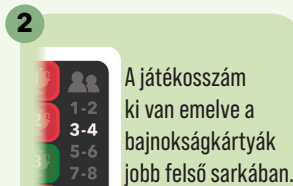


3 kártyatartó

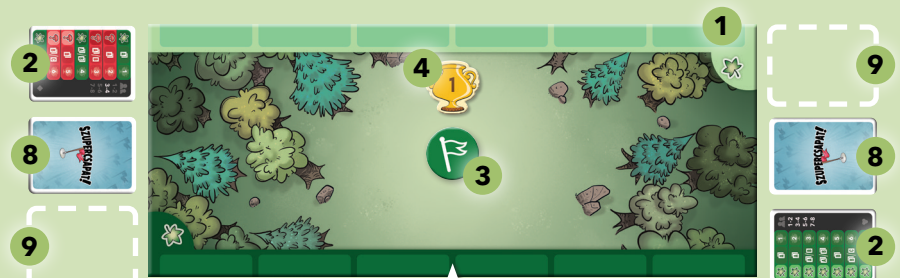
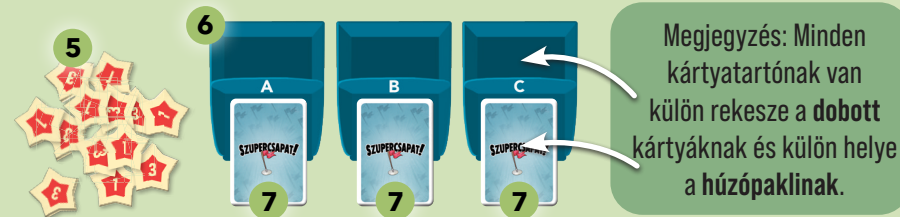
A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- 1 Tegyetek az asztalra a játékoszámnak megfelelő mennyiségű parkot, a jobbra látható táblázat alapján.
- 2 Adjatok minden játékosnak egy játékoszámnak megfelelő bajnokságkártyát. A bajnokságkártya első sorában látjátok annak a parknak és térfélnek a színét és ikonját, ahol a versenyt kezditek. Helyezkedjétek ennek megfelelően.
- 3 Helyezzétek minden park közepére a park színével megegyező színű zászlót.
- 4 A trófeákat válogassátok szét fordulózám szerint, majd egyesével keverjétek meg a kupacokat. Tegyetek minden parkra egy-egy oszlopot a képpel lefelé fordított trófeákból úgy, hogy csökkenő sorrendben húztok egyet-egyet a forduló szerint szétválogatott kupacokból (7-es legalulra, 1-es az oszlop tetejére). Az így alkotott oszlopokat tegyétek a parkon látható trófea ikonra.
- 5 Alkossatok egy készletet a szurkolókból ★.
- 6 Tegyétek a 3 kártyatartót (A, B, C) könnyen elérhető helyre.
- 7 Vegyétek elő a Városkártya készletét 🏡 (ez a készlet minden játék során használatban lesz). Válasszatok ki a maradék 6 készletből 5-öt, a megmaradt készlet pedig tegyétek vissza a játék dobozába. Ezután minden készletet válogassatok szét szintjük szerint (A, B és C). Ezt követően keverjétek össze az összes A szintű kártyát, az így kapott paklit pedig tegyétek képpel lefordítva a megfelelő kártyatartóba. Ugyanígy járjatok el a B és C szintű kártyákkal is. **Megjegyzés:** Azt javasoljuk, hogy az első játékok során ne használjátok a Világűr készletet 🌌.
- 8 Vegyétek magatokhoz azt a 6 lapból álló kezdőpaklit, amelynek az ikonja megegyezik a nálatok lévő bajnokságkártya ikonjával.
- 9 Hagyjatok helyet a paklitok mellett a kimerült kártyáknak. **Amennyiben páratlan számú játékos játszik, szükségetek lesz a robotpaklira (részletek a 4. oldalon).**

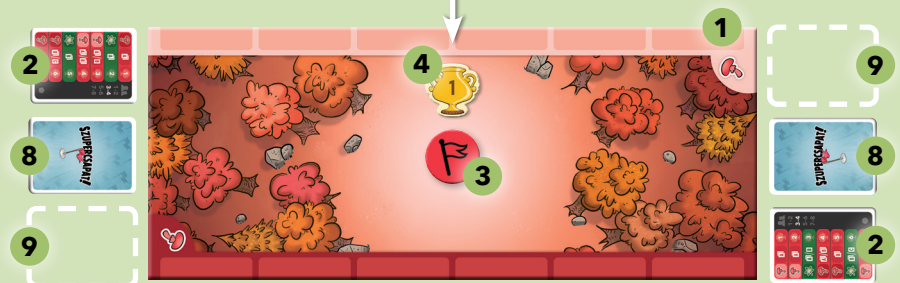
1	🌱 🍄 🌸 🍄
1-2	✓
3-4	✓ ✓
5-6	✓ ✓ ✓
7-8	✓ ✓ ✓ ✓



Egy 4 fős játék előkészületei:



A parkok között hagyjatok legalább 3 kártyányi helyet.



A JÁTÉK CÉLJA

Az első lépés: Légy az egyike annak a két játékosnak, akik a legtöbb szurkolót ★ gyűjtötték a 7. forduló végére, és ezzel bejutottak a döntőbe!

A lényeg: Győzd le ellenfeled a döntőben!

A JÁTÉK MENETE

3-8 fős játék esetén (a kétszemélyes és az egyszemélyes játékváltozatok szabályai a 4. oldalon találhatóak)

Egy 7 fordulós bajnokságban vesztek részt.

Minden forduló a Pakliépítés fázissal kezdődik, ezt követi a Verseny fázis. A Pakliépítés fázis során újabb kártyák kiválasztásával fejleszthetitek a paklitokat. A Verseny fázis során mindegyikötök egy-egy ellenféllel fog megküzdeni.

A 7. forduló végén az a két játékos, aki a legtöbb szurkolóval ★ rendelkezik, megmérkőzik a döntőben.

PAKLIÉPÍTÉS FÁZIS (EGYMÁSTÓL FÜGGETLENÜL)

- Üljétek át egy másik parkhoz (ha szükséges)
- Húzzatok és válasszatok kártyákat
- Távolítsatok el kártyákat a paklitokból (opcionális)

VERSENY FÁZIS (EGY ELLENFÉLLEL)

- Keverjétek meg a paklitokat, és határozzátok meg, ki kezd
- Támadjatok, amíg az egyik kártyátok meg nem szerzi a zászlót
- A győztes vegye el a legfelső trófeát

PAKLIÉPÍTÉS FÁZIS

A Pakliépítés fázist a játékosok egymástól függetlenül hajtják végre.

A Üljétek át egy másik parkhoz, ha szükséges

Ellenőrizzétek a bajnokságkártyátokon, hogy ebben a fordulóban melyik park melyik térfélén fogtok játszani. Ha szükséges, üljétek át. Ilyenkor vigyétek magatokkal a bajnokságkártyátokat, a paklitokat, az addig összegyűjtött szurkolóitokat és a trófeáitokat.

Bajnokságkártya áttekintése:

A bajnokságkártya minden sora (fentről lefelé) egy-egy fordulót jelképez a 7-ből.

Az ikon és a háttérszín mutatja, hogy melyik park melyik térfélén játszotok az adott fordulóban.



A betűk jelzik, hogy milyen szintű pakliból választhatok (részletek a 3. oldalon).

A trófeán látható szám azt mutatja, hogy az adott Verseny fázisban melyik trófeát szerezhettek meg.

B Húzzatok és választhatok kártyákat.

Húzzatok fejenként 5 kártyát az adott fordulóban elérhető egyik pakliból.

Az A, B, C betűk mutatják, hogy az adott fordulóban milyen szintű pakliból húzhattok. A kártyák száma mutatja, hogy hány kártyát adhattok a paklitokhoz.

Azokat a kártyákat, amiket nem választottatok, tegyétek a megfelelő kártyatartó dobópaklinak kialakított rekeszébe. Ha már nem fér több kártya a rekeszbe, keverjétek meg a dobott kártyákat, majd tegyétek ezeket a húzópakli aljára.

Pakliépítés fázisonként egyszer eldobhatjátok az adott fordulóban felhúzott kártyákat, majd húzhattok ugyanannyi kártyát, mint amennyit eldobtatok, ugyanabból a pakliból. Ha 2 kártyát is választhattok, eldobhatjátok a kártyákat az első kártya kiválasztása előtt vagy után is.

C Távolítsatok el kártyákat a paklitokból (opcionális)

A Pakliépítés fázis végén eltávolíthattok tetszőleges számú kártyát a saját paklitokból. Minden eltávolított kártyát tegyetek a megfelelő kártyatartó dobópakli rekeszébe (A, B vagy C szintű). Ha a kezdőpakli kártyáit távolítjátok el, ezeket tegyétek vissza a játék dobozába.

Egy kártya áttekintése

A kártya neve
A készlet ikonja
A legtöbb kártyából 4 példány van. *Ritka* olvasható azokon a kártyákon, amikből 3 vagy kevesebb, és *gyakori* azokon, amikből 5 vagy több van.



A kártyák alap ereje a felső sarkokban látható. Az A szintű kártyák alap ereje legfeljebb 3, a B szintű kártyáké legfeljebb 5, a C szintű kártyák ereje pedig legfeljebb 10.

Sok kártyán található hatások, és egyes hatások bónusz erőt adnak (ld. *Hatások a 4. oldalon*).

A Válassz 2 kártyát az A pakli kártyáiból.

B/C Válassz 2 kártyát a B pakli kártyáiból **vagy** 1 kártyát a C pakli kártyáiból.

VERSENY FÁZIS

A Verseny fázist mindig egy ellenféllel párban játszátok, a többi játékostól függetlenül.

A Keverjétek meg a paklitokat, és határozzátok meg, ki kezd

Keverjétek meg a paklitokat, és tegyétek a bajnokságkártyátok mellé.

FONTOS: A Verseny fázisban nem nézhetitek meg vagy rendezhetitek át a kártyáitokat, kivéve, ha egy kártya hatása ezt lehetővé teszi.

Dobjátok fel a zászlókorongot, hogy meghatározzátok, ki kezd. Ez a játékos felcsapja a paklija felső lapját, a saját térfelére helyezi a parkban, majd ráteszi a zászlót a kártyára. Jelenleg ez a kártya **birtokolja a zászlót**. A 2. fordulótól kezdve az a játékos lesz a kezdőjátékos, akinél a magasabb fordulószerű trófea van. Döntetlen esetén dobjátok fel a zászlókorongot.

B Támadjatok, amíg az egyik kártyátok meg nem szerzi a zászlót

Amikor az ellenfeletek egyik kártyája birtokolja a zászlót, **támadtok**.

Támadás során egymás után csapjátok fel a lapokat a paklitokból, egészen addig, amíg a felcsapott kártyák teljes ereje **eléri vagy meghaladja** a zászlót birtokló kártya teljes erejét. Minden felcsapott kártya után ellenőrizzétek a kártyák teljes erejét.

Ha több, mint 1 kártyát kell felcsapnotok, az összes felcsapott kártya alap erejét és bónusz erejét adjátok össze.

Amint a támadó kártyák teljes ereje eléri vagy meghaladja a zászlót birtokló kártya teljes erejét, vegyétek le a zászlót az ellenfél kártyájáról, és tegyétek azt a **legutóbb** felcsapott kártyátokra. **Nem** csaphattok fel több kártyát, mint amennyi a zászló megszerzéséhez szükséges.

Támadás

A kártyák teljes ereje =
Első kártya alap ereje + bónusz erő
+
Második kártya alap ereje + bónusz erő...

VS

Zászló birtoklása

A kártya teljes ereje =
A kártya alap ereje + bónusz erő

A **legutóbb** felcsapott kártyátok lesz a zászlót birtokló kártya. A támadás során felcsapott többi kártyát csúszasztátok ez alá a kártya alá.

Az ellenfeleteknek most képpel felfelé a kispadjára kell ültetnie azt a kártyát, amely elvesztette a zászlót, illetve az összes alatta található kártyát is. **Az összes azonos nevű kártyát egy helyre kell ültetni a kispadon.** Egy helyen csak azonos nevű kártyák ülhetnek.

Mostantól az ellenfeletek támad. Addig játszátok, amíg az egyikőtök megnyeri a versenyt.

Kétféleképpen lehet megnyerni a versenyt:

- I. Az ellenfeletek támad, de nem tud akkora teljes erőt kijátszani, hogy megszerezze a zászlót.
- II. Az ellenfeleteknek egy vagy több kártyát kispadra kellene ültetnie, de nincs elég üres hely a térfelén.

C A győztes vegye el a legfelső trófeát

Aki megnyeri a versenyt, elveszi az adott fordulóhoz tartozó trófeát a parkról, és a bajnokságkártyája mellé helyezi.

A trófeák hátoldalán látható, hogy hány szurkolót **★** érnek. Ezt tartsátok titokban. A fordulók előrehaladtával a trófeákon lévő szurkolók **★** száma nő.



A verseny után gyűjtsétek össze a paklitok összes kártyáját: a kispadon és a parkban lévő kártyákat, a kimerült kártyákat, illetve a ki nem játszott kártyákat. Ha a 7. forduló előtt vagytok, a játékot a következő forduló Pakliépítés fázisával folytassátok.

A DÖNTŐ ÉS A JÁTÉK VÉGE

A 7. forduló végén mindenki adja össze a játék során szerzett és a trófeák hátoldalán látható szurkolókat **★**. Az első és második legtöbb szurkolót **★** gyűjtő játékosok csapnak össze a döntőben.

A döntetlenek a több trófeát szerző játékos javára dőlnek el. Ha ez is egyenlő, akkor az a játékos vesz részt a döntőben, akinél a magasabb számú fordulószerű trófeája van.


A döntő verseny előtt nem húztok és választotok új kártyákat, de továbbra is eltávolíthattok tetszőleges számú kártyát a paklitokból a Pakliépítés fázisban.

A szokásos módon határozzátok meg, hogy ki kezd.

Az a játékos lesz a játék győztese, aki megnyeri a döntő versenyt.

A ROBOT

Amennyiben páratlan számú játékos van, a Robot helyettesíti a hiányzó játékost.

Helyeztetek egy játékoszámnak megfelelő bajnokságkártyát a kártya első sorában feltüntetett park térfele mellé. Ha minden játékosnak megfelel, azt javasoljuk, hogy a Robotnak azt a bajnokságkártyát válasszátok, amin csak  ikon található.

A **Robot pakliját** a kezdő robotkártyák (K) alkotják. Tegyétek a paklit a bajnokságkártya mellé.

A Robot a Pakliépítés fázisban nem csinál semmit.

A Verseny fázis kezdetén keverjétek meg a Robot pakliját. A Verseny fázis szabályai szerint játsszatok; amikor a Robot támad, csapatok fel lapokat a paklijából.

Ha a Robot nyeri a versenyt, a forduló trófeáját tegyétek vissza a játék dobozába.

A verseny után gyűjtsétek össze a Robot paklijának az összes kártyáját, és a Robot bajnokságkártyájával együtt tegyétek ezeket a Robot bajnokságkártyája szerinti következő helyszínre.

Ha 1-es szintű Robot ellen játszotok, a Robot paklija csak a kezdőkártyákból (K) áll. Amennyiben nehezebb szinten szeretnétek játszani, az előkészületek során keverjétek meg az R jelű kártyákat, majd:


2-es szint esetén cseréljétek ki az Alfa kártyát egy véletlenszerű R kártyára.



3-as szint esetén a fent leírt 2-es szintű módosítás mellett cseréljétek ki a Béta kártyát egy véletlenszerű R kártyára.

R


KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Két változás van a játék végével kapcsolatban:

I. Nem játszotok döntőt. Ehelyett az a játékos lesz a győztes, akinek a 7. forduló végén a legtöbb szurkolója  van.

II. Ha az egyik játékosnak a Verseny fázis végén legalább 11 szurkolóval  **több** van, mint az ellenfelének, a játék **azonnal** véget ér, és a több szurkolóval rendelkező játékos győz. Tartsátok a trófeákat képpel felfelé, hogy mindig lássátok, kinek hány szurkolója  van.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Ebben az esetben egyedül játszol a Robot ellen. A kétszemélyes játék szabályai lesznek érvényben. A többszemélyes változattal szemben a Robot megtartja a megszerzett trófeáit, és azonnal győz, ha sikerül nálad 11 szurkolóval  többet gyűjtenie.

A fent leírtak szerint készítsd elő a Robot játékát. Amennyiben extra kihívást szeretnél, az egyszemélyes változathoz tartozó 3 (E) kártyát keverd a többi robotkártya (R) közé, mielőtt a nehézségi szinttől függően kicserélnél 1-5 kártyát.

Ha még nagyobb kihívásra vágysz, tovább fokozhatod a nehézségi szintet:

4-es szint esetén a fent leírt 3-as szintű módosítás mellett cseréld ki a Roboblöki kártyát egy véletlenszerű R kártyára.

5-ös szint esetén a fent leírt 4-es szintű módosítás mellett cseréld ki a B.A.J.N.O.K. kártyát két véletlenszerű R kártyára.

E

HATÁSOK

Ha olyan kártyát fedtek fel, amin **nincs** semmilyen kulcsszó, akkor azonnal hajtsátok végre a kártya hatását, amennyire csak lehetséges.

Fontos: Ha egy kártya azonnali bónusz erőt kap, ez akkor is megmarad, ha ez a kártya birtokolja a zászlót.

Ha olyan kártyát fedtek fel, amin **vastagon** szedett kulcsszó található, ez határozza meg, hogy a kártya hatása mikor érvényesül.

Támadás során: Ez a hatás csak annál a támadásnál érvényesül, aminél a kártyát felfedtek. A hatás érvényét veszti, amikor valamelyik kártyátok megszerzi a zászlót.


A kispadon: Ez a hatás onnantól érvényesül, hogy a kártya kispadra kerül, és addig tart a hatása, amíg a kártya a kispadon van. A bónusz erőt adó hatások az ugyanolyan nevű kártyáknál összeadódnak.

Zászló birtoklásakor: A hatás onnantól érvényesül, amikor erre a kártyára kerül a zászló, és addig tart, amíg a zászló a kártyán van.

Zászló elvesztésekor: A hatás akkor érvényesül, amikor lekerül erről a kártyáról a zászló. Ehhez szükséges, hogy előtte ez a kártya birtokolja a zászlót. A zászló elvesztésével járó hatások előbb érvényesülnek, mint a zászló megszerzése esetén életbe lépő hatások.

Kiválasztáskor (csak Világűr kártyákon 

Ha a verseny kezdetén olyan kártyát csaptok fel, amin valamilyen hatás található, ne felejtsetek el érvényesíteni a hatását.

Ha egy hatással **szurkolókat**  szereztek, vegyétek el azokat a készletből, és tegyétek a bajnokságkártyátok mellé.

Egyes hatásokkal kártyák kerülhetnek a **kimerült kártyáitok paklijába**. A kimerült kártyák száma nincs korlátozva. Ezeket képpel felfelé tegyétek az asztalra, hogy ne keverjétek össze a húzópaklitokkal.

KÉSZÍTŐK

Tervezők: Johannes Krenner és Markus Slawitscheck

Gyártásvezető: Sophie Gravel

Szerkesztők: Martin Bouchard, Roman Rybiczka és Julian Steindorfer

Illusztrátorok: Jeff Harvey, Grafikus: Bree Lindsoe, Fordító: Szöllösi Rita

Kulturális érzékenységet felelős tanácsadó: Calvin Wong Tze Loon

A Pretzel Games elkötelezett híve a kulturális sokszínűség megjelenítésének és a mindenki számára hozzáférhető játéknak. Kétségek vagy javaslatok esetén, kérjük, vedd fel velünk a kapcsolatot a honlapunkon keresztül!

© 2022 Z-Man Games. Z-Man Games a © of Z-Man Games a @-ja. A Gamegenic és a the Gamegenic logó TM & © Gamegenic GmbH, Németország. A tényleges alkatrészek különbözhetnek a feltüntetettektől.

Z-MAN
games

1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

1 MORE
TIME
GAMES

© 2022 - 1 More Time
Games OG
Nobilegasse 26/13,
AT-1150 Vienna
1moretimegames.com

Kövess minket:



/1moretimegames

/zmangames



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