

Miénk a vár!

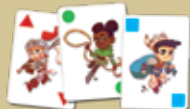


Justin de Witt játéka

A DOBOZ TARTALMA



1 játéktábla



26 kastélykártya



4 játékos-
segédlet

(1 homlokzat és 2 tartótorony)



1 fal

(1 kapu és 2 tartótorony)



16 szörny-
jelző



1 szörnybarlang
(a doboz belseje)

Miénk a vár!

Játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a kastélyt a játéktáblára, a kastély helyére, valamint a falat a fal helyére, a kastély elé.
2. Keressétek ki azt a 3 szörnyjelzőt, amelyeken **CSILLAG** ★ látható, és helyezzétek őket a tábla első három mezőjére, a **START**  mezővel kezdve.
3. A megmaradt szörnyjelzőket keverjétek meg, és képpel lefelé tegyétek őket egy kupacba a tábla mellé.
4. A játék dobozát tegyétek elérhető távolságba (ez a szörnyek barlangja).
5. Keverjétek meg a kastélykártyákat, és osszatok egyet minden játékosnak, képpel felfelé. A megmaradt kastélykártyákat képpel lefelé tegyétek a tábla mellé. Ez lesz a húzópakli.

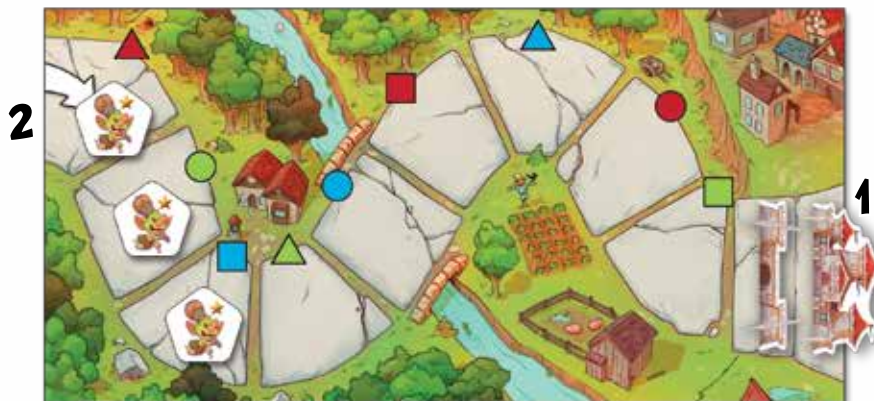
A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, majd a többiek az óramutató járása szerint következnek.

A JÁTÉK CÉLJA

A szörnyek előbújnak a barlangjaikból, és egyenesen a kastélyotok felé tartanak! El tudjátok kapni őket, és visszazavarni a bűvőhelyükre, mielőtt elérik a kastélyt?

Ha te és a barátaid el tudjátok kapni az összes szörnyet, győztetek. Azonban, ha a szörnyek elpusztítják a kastélyt, a szörnyek győznek.

A Miénk a vár! egy kooperatív játék. Megmutathatjátok egymásnak a kártyáitokat és megbeszélhetitek, hogyan tudjátok a legügyesebben elkapni a szörnyeket. Össze kell dolgoznotok, ha győzni szeretnétek!



A JÁTÉK MENETE

Minden játékos köre 4 lépésből áll, az alábbi sorrendben:

1. **HÚZZ** 1 kártyát a húzópakliról.

2. **JÁTSSZ KI** 1 kártyát

VAGY

KÉRJ segítséget egy másik játékostól.

3. **MOZGASD** a szörnyjelzőket.

4. **HÚZZ** 1 szörnyjelzőt.

1. Húzz 1 kártyát - Vedd el a húzópakli legfelső kártyáját, és tedd képpel felfelé magad elé. Ha kifogyott a húzópakli, keverd meg az eldobott kártyákat, és készíts egy új húzópaklit. Bármennyi kártya lehet előtted.

2. Játssz ki 1 kártyát - Egy szörny elkapásához ki kell játszaniod egy olyan kártyát, amin egy ugyanolyan **formájú** **ÉS** **színű** ikon van, mint azon a helyen, ahol a szörny található.



A **többféle formájú** kártyákkal bármilyen **formájú** helyen lévő szörnyet elkaphatsz, ha a színe megegyezik.



A **többféle színű** kártyákkal bármilyen **színű** helyen lévő szörnyet elkaphatsz, ha a formája megegyezik.

Az elkapott szörny jelzőjét tedd a szörnyek barlangjába.



A szörny elkapására kijátszott kártyát tedd a húzópakli mellé, képpel felfelé. Ez lesz a dobópakli.

Segítség kérése - Ha egy másik játékos előtt van egy olyan kártya, amivel el tudnál kapni egy szörnyet, megkérheted, hogy játssza ki neked (akkor is kérhetsz segítséget, ha van olyan kártyád, amit tudnál használni).

Ha senkinek sincs használható kártyája (beleértve téged is), folytasd a következő lépéssel.

Figyelj rá, hogy egy körben csak egyetlen kártyát lehet kijátszani, függetlenül attól, hogy te játszottad ki vagy valaki más, akitől segítséget kértél. Tehát gondold át alaposan!

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK



A **fal** kártya újraépíti a falat, ha azt egy szörny már lerombolta.



A **fürge rúgás** kártya visszarepíti az egyik általad választott szörnyet a tábláról a szörnyjelzők kupacába (nem a szörnyek barlangjába).

3. Mozgasd a szörnyjelzőket -

Most **MOZGASS** minden szörnyet egy mezővel a kastély felé.

Ha egy szörny nekimegy a falnak, az ütközés mindkettőt ledönti a lábáról. Tedd a szörnyet a barlangba, és távolítsd el a falat a tábláról. Ha egy szörny a kastélynak megy neki, a kastély összeomlik, és vége a játéknak. A szörnyek győznek!



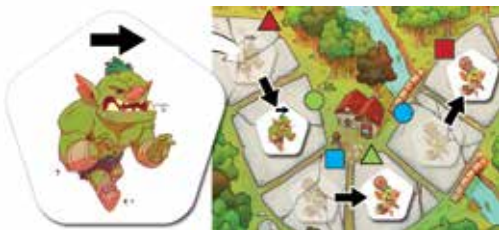
MEGJEGYZÉS: A szörnyek átugorják a fal helyét, ha már hiányzik a fal!



4. Húzz egy szörnyjelzőt - Minden kör utolsó lépéseként húzz egy szörnyjelzőt a szörnyek kupacából, és tedd a tábla **START** mezőjére. Ha a szörnyek kupaca üres, hagyd ki ezt a lépést.

Négyféle szörny szerepel a játékban; természetesen vannak átlagos szörnyek, ugyanakkor van 3 különleges fajta is:

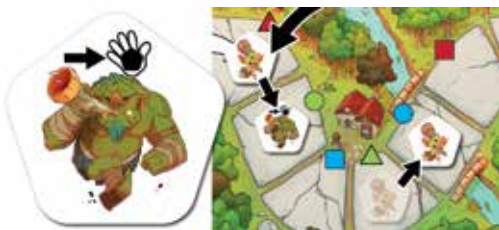
- **Hajtó:** Miután le-tettél egy hajtót a **START** mezőre, mozgass minden szörnyet (a hajtót is beleértve) egy mezővel előrébb a kastély felé.



- **Futó:** Ez a szörny siet, ezért a sor elejére fut! Ahelyett, hogy a **START** mezőre tennéd, tedd a kastélyhoz legközelebbi szörny elé. Ha a legközelebbi szörny pont a fal vagy a kastély előtt áll, a futó eléri (és lerombolja) a falat vagy a kastélyt!



- **Vezér:** Miután le-tettél egy vezért a **START** mezőre, mozgass minden szörnyet (a vezért is beleértve) egy mezővel előrébb a kastély felé, majd húzz egy új szörnyet, és tedd a **START** mezőre.



Ha ismét különleges szörnyet húztál, hajtsd végre az új szörny képességét is!

MEGJEGYZÉS: Ezek a szörnyek csak akkor használják a különleges képességeiket, amikor először a táblára kerülnek. Ezután átlagos szörnyekként mozognak tovább.

A JÁTÉK VÉGE

A játék két módon érhet véget. Ha a kastélyt lerombolják, a játék véget ér, és a szörnyek győznek. Ha elkapjátok az összes szörnyet, és a kastélyotok még áll, sikeresen megvédtétek a kastélyt, és ti győztetek!

JÁTÉKVÁLTOZATOK

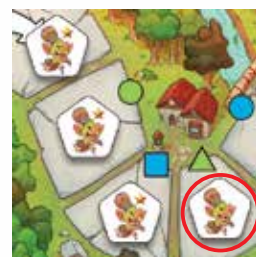
Egyszemélyes játék

Az egyszemélyes játékban a szabályok változatlanok, két kivétellel: a játék elején két kártyát fordíts fel magad előtt, és minden körben annyi lapot játszol ki, amennyit csak szeretnél.

A vagánykodás ideje

Szeretitek a kihívásokat? Próbáljátok ki az egyik változatot - vagy mindkettőt:

- **A horda** - kezdjétek a játékot egy negyedik (nem különleges) szörnyrel a zöld háromszöges mezőn.
- **Védtelenség** - kezdjétek a játékot a fal nélkül.



Könnyő préda

Hogy egyszerűbb legyen a játék a fiatalabb játékosok számára, próbáljátok ki ezeket a változatokat:

- **Erőtlenség** - hagyjátok figyelmen kívül a különleges szörnyek képességeit.
- **Gyűjtsd össze mind!** - A többféle formájú és színű kártyák MINDEN szörnyet elkapnak, amik az ábrázolt formájú/színű mezőn tartózkodnak.



COCOW KÖSZÖNI SZÉPEN MÚÚNDENKINEK!

Cocow szeretne köszönetet mondani minden kis földlakónak, akik segítettek a játék tesztelésében!

© 2021 Space Cow – Asmodee Group. Minden jog fenntartva.
Tudj meg többet a Space Cow-ról itt:



A My First Castle Panic (Miénk a vár!)
a Fireside Games által kiadott
Castle Panic sorozat tagja.

