

VARÁZSLATOS ÁLLATOK

TERVEZŐ: DuGullé Illusztrátor: Erandlomos

Kristályerdő varázslatos birodalma egykor teli volt élettél, és megannyi fantasztikus teremtménynek adott otthont. Később azonban sötét mágia árasztotta el ezt a csodálatos világot, és a jól megszokott csicsergést és cincogást felváltotta a csend. Az állatok elkezdtek eltűnni. Végül már csak mi, mágusok maradtunk ebben a sivár világban. Csak a minket körülvéő természet hangja maradt: az óceánok morajlása, a folyók zúgása és az ágak között átszűrő szél. Ezért most elindulunk, hogy összegyűjtsük az erdő mágikus köveit, hogy azokat a varázskönyvekben talált ősi írások szerint összerendezve életre keltjük ezeket az elveszett teremtményeket. Csak a kövekkel lehet megfékezni a sötétség továbbterjedését, és csak így tudjuk visszaállítani Kristályerdő rendjét. De ez nem lesz könnyű feladat. Bár varázslatos képességekkel bírunk, szükségünk lesz az életre keltett állatok segítségére is. Vajon ki lesz a legtehetségesebb mágus, aki megmenti Kristályerdőt?



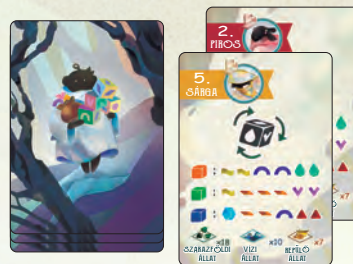


Tartozékok

Állatkártya x35



Máguskártyák x5



Mágikus kövek x205



Bűbájkártyák x10



Mágikus dobókockák x6



Kártyarészletek

pontérték

az állat neve

a mágus száma

a mágus képessége

a bűbáj neve

a képesség típusa

a kockaoldalak formái

az állat képessége

az állattípusok gyakorisága

bűbájképesség





Előkészületek

1. Keverjétek meg a máguskártyákat, osszatok 1-et minden játékosnak, és ezt tegyétek képpel felfelé magatok elé. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.
2. Keverjétek meg az állatkártyákat, és osszatok minden játékosnak 3-at. Mindenki válasszon ki 1-et, ami a kezdőkártyája lesz.
3. Az állatkártyákból alkossatok egy paklit, amibe belekeveritek azokat a kártyákat is, amiket a 2. pontban nem választottatok, majd képpel lefelé tegyétek az asztalra. Ezután húzzatok fel 5 állatkártyát, és tegyétek azokat képpel felfelé egymás mellé.
4. Tegyétek a mágikus köveket és a mágikus dobókockákat a pakli mellé. Ez lesz a közös készlet.
5. Minden játékos fedje fel a kezdő állatkártyáját, és tegye azt képpel felfelé a máguskártyája jobb oldalára, az idézési területre.

※ Az a játékos kezd, akinek a máguskártyáján a legkisebb szám van.





A játék menete

A körödben 2 akció közül kell végrehajtandod 1-et: válassz 1 állatkártyát vagy dobj a mágikus dobókockákkal. Miután végrehajtottad az akciót, a köröd véget ér, és a tőled balra ülő játékos következik.



A.) Állatkártya választása

1. Válassz 1-et a közös készletben lévő 5 állatkártya közül, és tedd az idézési területre. Ezután húzz fel egy lapot a pakliból, és tedd az elvett kártya helyére.

※ Az idézési területre tett kártyák nem számítanak életre keltettnek, ezért a képességüket sem lehet még használni.

※ Az idézési területeden egyszerre legfeljebb 5 nem teljesített állatkártya lehet. Ha az egyik kártyád képessége miatt új kártyát vehetnél el, akkor azt a képességet nem hajthatod végre.





B.) Dobás a mágikus dobókockákkal

Az idézési területeden lévő kártyák száma határozza meg, hány dobókockával dobhatsz.

A 6 dobókockából vond ki a nem teljesített kártyáid számát, és dobj annyi kockával, amennyi az eredmény lett. A dobókockák oldalain különböző formák vannak. A dobás előtt dönts el, hogy melyik kockákat szeretnéd használni.

1. Miután dobtál a kockákkal, vedd el a dobott formáknak megfelelő összes olyan mágikus követ, amit le tudsz rakni az idézési területeden lévő állatkártyákra, és azonnal helyezd is el azokat. Ha egy mágikus követ több kártyára is le tudnál rakni, eldöntheted, hogy melyikre teszed. Minden kocka 1 mágikus követ ad.

- ※ Ha a mágikus követ nem tudod lerakni egyik kártyára sem, mert nincs olyan forma a kártyáidon, akkor nem veheted el (nem raktározhatsz követet, hogy később felhasználj azokat).
- ※ A korábbi körökben lerakott mágikus követet nem cserélheted ki és nem teheted át máshová.
- ※ Csak a saját körödben, dobás után használhatod a máguskártyád képességét (kivétel: a 3-as számú mágus akár más játékosok körében is használhatja a képességét).

2. Ellenőrizd, hogy van-e olyan állatkártyád, ami teljesen megtelt mágikus kövekkel. Ha egy (vagy több) állatot sikerült életre keltened, akkor tedd át a kártyá(ka)t a máguskártyád bal oldalára, a teljesített kártyák területére . Ezzel megszerezted az állatkártya képességét.

Állandó képesség: a kártya képessége folyamatosan kifejti a hatását.

Pontozás: a játék végi pontozásnál további pontokat adhat.

Aktiválás: a kártya képessége minden alkalommal aktiválódik, amikor egy új állatot teszel a teljesített kártyák területére .

※ Ha egyszerre több állatkártya is megtelik mágikus kövekkel, akkor te döntöd el, hogy milyen sorrendben teszed át azokat a teljesített kártyák közé.

※ Ha egyszerre több képesség is aktiválódik, akkor te döntöd el, hogy milyen sorrendben hajtod végre azokat.

3. Azokat a kockákat, amiket nem tudsz felhasználni, a többi játékos felhasználhatja, és lerakhatja a dobásnak megfelelő mágikus követet a saját idézési területén lévő állatkártyákra (a többi játékos sem raktározhatja a mágikus követet).

4. A többi játékos ezután ellenőrzi, hogy van-e olyan állata, amit életre tud kelteni. Ha több játékosnak is van ilyen állata, akkor az aktív játékostól balra ülő játékoskal kezdve, az óramutató járása szerint minden játékos átteszi az állatkártyáját a máguskártyája bal oldalára, és azonnal végrehajthatja az ott lévő kártyája aktiválásképeségeit.

Példajáték

Miki teljesített kártyái között van egy róka, míg az idézési területén két nem teljesített állatkártya van. Miki ezért $[6 \text{ mágikus kocka}] - [2 \text{ nem teljesített kártya}] = 4$ kockával dobhat. Mivel eldöntötte, hogy melyik mágikus kockákra van szüksége, Miki 2 zöld, 1 narancs és 1 kék kockával dob.

Miki dobása

A 4 kidobott forma közül Miki 3 mágikus követ tud elvenni és lerakni. Befejezi a tengericsillagot, vagyis életre kelti azt. Ezután átteszi a kártyát a teljesített kártyák területére, és ezzel megszerzi a tengericsillag állandó képességét.

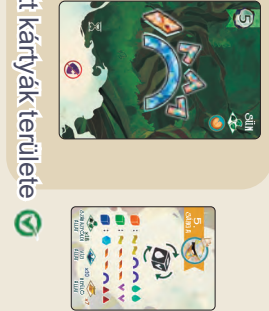


Aktiválásképeség használata

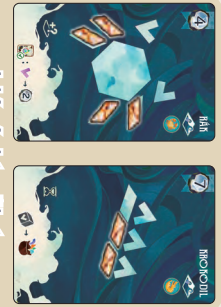
Mivel új állatot keltett életre, Miki úgy dönt, hogy aktiválja a róka képességét, és elvesz egy követ Liza egyik nem teljesített kártyájáról, majd a saját kártyájára rakja azt.



Teljesített kártyák területe



Idézési terület

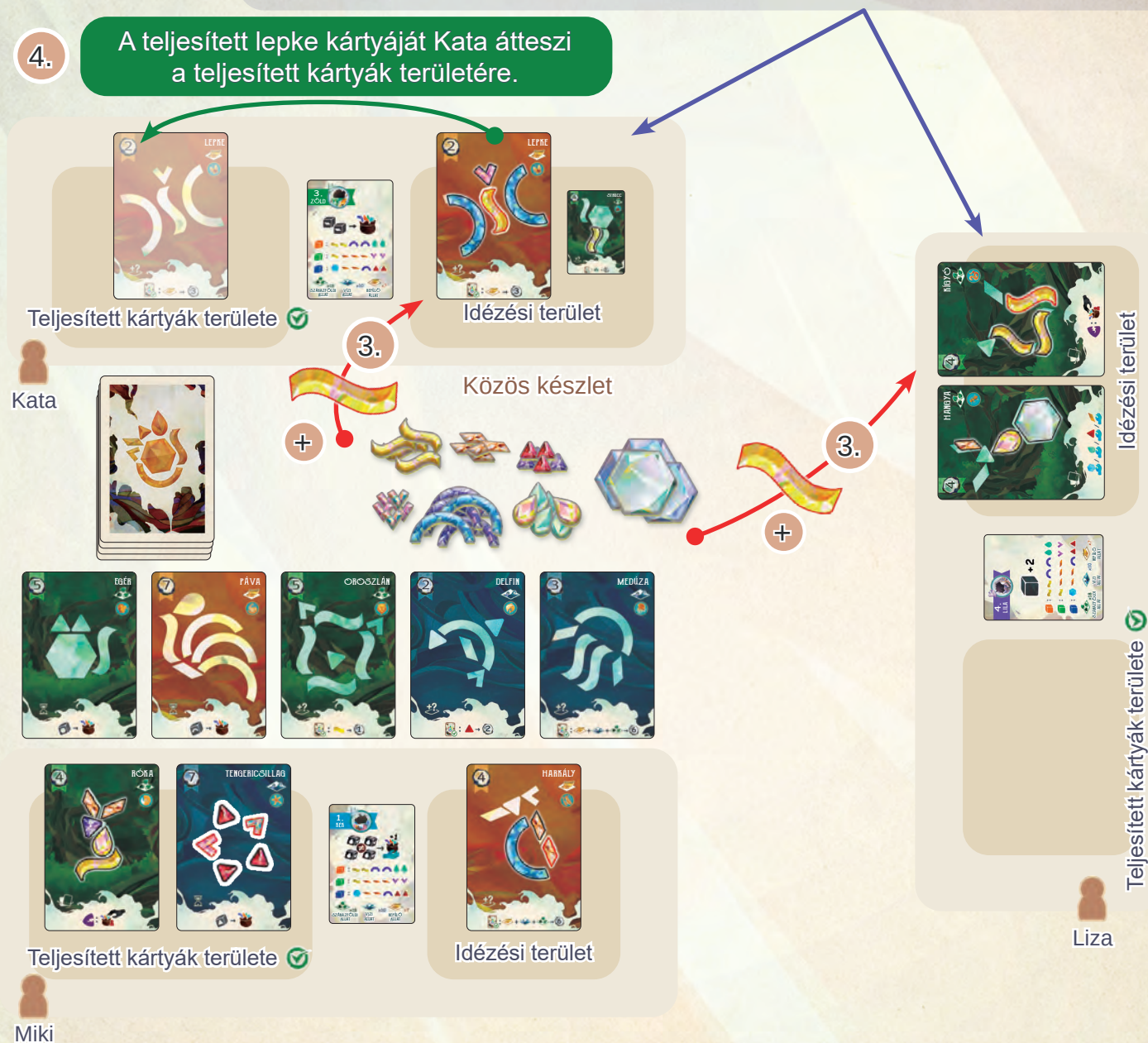


Zsolt

Nem használt kövek

A többi játékos ezután elveheti a megmaradt  követ. Zsoltnak nincs olyan kártyája, amin szerepel ez a forma, így ő nem veheti el. Liza és Kata viszont le tudják rakni, ezért elvesznek egy-egy darabot. Kata életre kelti a lepkéjét, átteszti a teljesített kártyái közé, és ezzel megszerzi a pontozás képességet, amit a játék végi pontozásnál tud használni.

✖ Miki köre véget ér, a tőle balra ülő játékos, Zsolt következik (ő lesz az aktív játékos).



Játék vége

Amikor az egyik játékos teljesíti az 5. állatkártyáját, akkor az aktív játékos körét még fejezzétek be, utána a játék véget ér.

※ Ha az egyik játékos életre keltette az elefántot, és a játékosnak a teljesített kártyák területén 4 vagy több kártya van, akkor az elefánt állandó képessége miatt a játék véget ér.

Pontozás és győzelem

Mindenki adja össze a teljesített kártyák területén  lévő életre keltett állatkártyáin szereplő pontokat. Ne feledkezzetek meg az azokról a képességekről, amik a játék végi pontozásnál aktiválódnak.

A legtöbb pontot szerző játékos győz.

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek kevesebb teljesített állatkártyája van. Ha így is döntetlen áll fenn, az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.



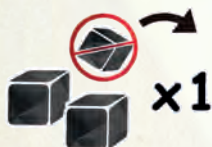
Máguskártyák és képességeik

1.



Ha 4 (vagy több) különböző mágikus követ dobta, elvehetsz 1 tetszőleges követ.

2.



Miután elvetted a dobásodnak megfelelő mágikus köveket, eldobhatsz 1 fel nem használt mágikus kockát. Így azt a többi játékos nem tudja felhasználni.

3.



Beválthatsz 2 azonos mágikus kockát 1 tetszőleges körre. Ezt a képességet a saját dobásod után és a többi játékos dobásakor is használhatod.

※ Egy másik játékos körében akkor használhatod ezt a képességet, ha az aktív játékos dobásában van 2 azonos nem felhasznált mágikus kocka.

4.



2 további kockával dobhatsz (legfeljebb 6-tal).

5.



A dobásod után egyszer újradobhatsz bármennyi kockát.



Az állatkártyák képességei

 Állandó:	 →  Kicserélhetsz 1  dobást 1 általad választott körre. Ezt a képességet a saját dobásod után és a többi játékos dobásakor is használhatod. ※ Egy másik játékos körében akkor használhatod ezt a képességet, ha az aktív játékos dobásában van fel nem használt  .
	 A többi játékos nem választhatja célpontnak, amikor egy állatkártya támadás képességét használják.
	 x4 →  Ha teljesített kártyák területén  4 vagy több állatkártyád van, a játék véget ér.
 Pontozás:	 :  →  2 pontot kapsz minden teljesített állatkártyádon található  forma után.
	 :  →  1 pontot kapsz minden teljesített  állatkártyád után.
	 :  +  +  →  6 pontot kapsz minden teljesített  +  +  szettért.
 Aktiválás:	Támadás:  :  Vegyél el 1 mágikus követ egy másik játékos nem teljesített állatkártyájáról. ※ Csak olyan követ vehetsz el, amit azonnal le is tudsz rakni.
	Támadás:  :  Minden más játékos vegyen le egy szabadon választott mágikus követ az egyik nem teljesített állatkártyájáról, és tegye vissza a közös készletbe.
	 /  /  /  Elvehetsz a közös készletből egy  vagy  vagy  vagy  mágikus követ.
	 Választhatsz 1 állatkártyát a közös készletből, hogy letedd az idézési területedre.



Játékváltozat: bűbájkártyák és képességeik



Amikor az előkészületek során kiosztjátok a 3 állatkártyát, keverjétek meg a bűbájkártyákat is, és adjátok minden játékosnak 2-t. Ezután minden játékos válasszon közülük 1-et, amit képpel lefelé tegyen maga elé. A többit tegyétek vissza a dobozba.

A bűbájkártyák titkosak maradnak mindaddig, amíg a játékosok fel nem használják azokat. Minden képességet csak egyszer lehet használni a játék során, de bármikor aktiválhatók, akár egy másik játékos körében vagy a játék végi pontozás során is.



Átok rátok:

Csak te veheted el az aktív játékos által fel nem használt mágikus köveket.



x6

Hexa:

Dobj mind a 6 kockával.



Ébredés:

Aktiváld egy nem teljesített állatkártyád állandó képességét.

※ Tedd ezt a bűbájkártyát a választott állatkártyára.



Keverem-kavarom:

Újrakeverheted az állatkártyák készletét, és választhatsz 1-et közülük, amit lehelyezel az idézési területre.

※ Újrakeverés: fordítsd fel az állatkártya pakli legfelső 5 kártyáját, hozz létre egy új közös készletet, majd a korábbi kártyákat keverd vissza a pakliba.



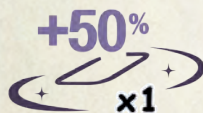
Ez az enyém!:

Vegyél el 1 általad választott mágikus követ a közös készletből.



Kombinációs bűbáj:

Tegyél 1 állatkártyát a közös készletből az idézési területre. Ezután a nem teljesített állatkártyáidon lévő mágikus köveket tetszés szerint átrendezheted.



Győzelmi áldás:

A játék végi pontozás során egy általad választott teljesített állatkártyád pontértéke a másfélszeresére emelkedik (lefelé kerekítve).

※ Tedd ezt a bűbájkártyát a választott állatkártyára.



Mint az ikrek:

Használd fel egy másik játékos által már felhasznált bűbájkártya képességét.



Harmónia:

Aktiváld a teljesített kártyák területén lévő állatkártyáid aktiváláskéességét.



Új esély:

Egy dobásod után bármennyi kockával újradozhatsz.



K1 Miután kiszámoltam, hogy mennyi mágikus kockával dobhatok, dobhatok kevesebbel?

V1 Nem. Annyi mágikus kockával kell dobnod, amennyit kiszámoltál, de te döntöd el, hogy milyen kockákat használsz fel (feltéve, hogy nem mind a 6-tal dobsz).

K2 Amikor lehetséges, muszáj végrehajtanom a mágus-, állat- és bűbájkártyák képességeit?

V2 Nem. Eldöntheted, hogy használod-e ezeket vagy sem. Például, ha a  aktiválási feltételei adottak, dönthetsz úgy, hogy nem veszel el állatkártyát.

K3 Ha egy állatkártya aktiválásképeségével teljesítek egy másik állatkártyát, amit így átteszek a teljesített kártyák területére , akkor ezzel újra tudom használni a korábban aktivált képességet is?

V3 Igen. Amikor teljesítesz egy állatkártyát, az összes életre keltett állatod aktiválásképesége aktiválódik, függetlenül attól, hogy az hányadik alkalom.

K4 A bűbájkártya képessége két lépésből áll. Használhatom csak az egyiket?

V4 Igen. A Keverem-kavarom bűbájnál például választhatsz egy állatkártyát anélkül, hogy újrakevernéd a lent lévő kártyákat.

K5 A bűbájkártya képességét bármikor fel lehet használni, akár egy másik játékos körében is. Hogyan?

V5 Igen, a bűbájkártya képességét bármikor felhasználhatod. Például:

 : Használhatod azután, hogy az aktív játékos már dobott a mágikus kockákkal. A bűbájkártya miatt a játékosnak tetszőleges számú általad választott kockával újra kell dobnia.

 : Amikor egy másik játékos éppen a közös készletből választ egy állatkártyát, te elveheted azt tőle, hogy lehelyezd magad elé.

 : Használhatod a róka képességét azért, hogy elvegyél egy mágikus követ egy játékosársadtól, amikor ő éppen teljesítené egy állatkártyáját.

 : Kijátszhatod akár a játék végi pontozásnál is, hogy ezzel is növeld a pontjaid számát.



Készítők:

Tervező: DuGuwei

Illusztrátor: Momoco

Grafikai tervező: Momoco

Játékfejlesztő: DuGuwei

Gyártásvezető: Lenni Liv

Angol fordítás: Philip Dieringer

Külön köszönet illeti az összes játéktesztelőt és korrektort.

@2023Wonderful World Movie & Media Limited Company,
Board Game Department

Minden jog fenntartva! A játékszabály, a tartozékok
és az illusztrációk sokszorosítása és kiadása a Wonderful World Movie
& Media Limited Company engedélye nélkül tilos.

5F, No. 172, Sec. 3, Xinyi Rd, Da'an Dist., Tajpej 106, Tajvan (R.O.C.)

+866 2 27036201

Service@wonderfulworldboardgames.com

www.wonderfulworldbg.com

