



BEVEZETŐ

Felejtsetek el mindent, amit eddig a tic-tac-toe-ról tudtatok! Na jó, talán azért mégsem mindent. A Tic Tac K.O. egy 2-től 4 főig játszható játék, ahol a játékosok azon versenyeznek, hogy ki uralja a rácsot. Ehhez karakterkártyákat játszanak ki, és célkártyákat teljesítenek. Az a csapat lesz a győztes, akinek elsőként sikerül 3 célkártyát teljesíteni.

A DOBOZ TARTALMA



A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Alkossatok két egyenlő létszámú csapatot. Ha hárman vagytok, akkor a szabálykönyv végén olvasható módosításokkal játsszatok.

Ezután a csapatok választanak egy-egy karakterpaklit. Az a csapat választ először, amelyikben a legfiatalabb játékos van.

A csapat tagjai lehetőleg egymás mellett üljenek, az ellenfél csapata pedig velük szemben. Hajtogassátok ki a rácsot, és tegyétek az asztal közepére. Az egyszerű játéknál használjátok a 3x3 -as rács azon részét, melyet számok jelölnek 1-től 9-ig. A haladó játékhoz terjesszétek ki a játékkeret a rács 4x4 -es területére. A kiterjesztett részt betűk jelölik A-tól G-ig.

Mindkét csapat keverje meg a saját pakliját, és tegye képpel lefelé az asztalra. Minden játékos húzzon 5 kártyát a csapata paklijából. A húzópaklik mellett hagyjatok helyet a dobópakliknak.

Ezt követően keverjétek meg a célkártyákat, és tegyétek őket mindkét csapat számára jól elérhető helyre.

Mindkét csapat húzzon egy-egy célkártyát, és tegye képpel lefelé maguk elé. A csapattagok bármikor megnézhetik a saját célkártyájukat, de figyeljenek arra, hogy a másik csapat elől rejtve maradjon. Az egyszerű játékban csak a célkártyák számozott, 3x3 -as területeit vegyétek figyelembe. Ezeket a területeket kell elfoglalnotok a rácsra ahhoz, hogy teljesítsétek a célkártyát. Amennyiben a haladó változattal szeretnétek játszani, abban az esetben mind a számozott, mind a betűkkel jelölt területeket el kell foglalni ahhoz, hogy a célkártyát teljesítsétek.

Az a csapat kezdi a játékot, aki másodiknak választott paklit. Az a csapattag kezd, aki legutóbb vitte ki a szemetet. Utána a vele szemben ülő játékos következik. A csapatok felváltva jönnek, amíg minden játékos sorra nem került, majd ebben a sorrendben játsszatok a játék végéig.

Immár készen álltok az összecsapásra!

Előkészületek:

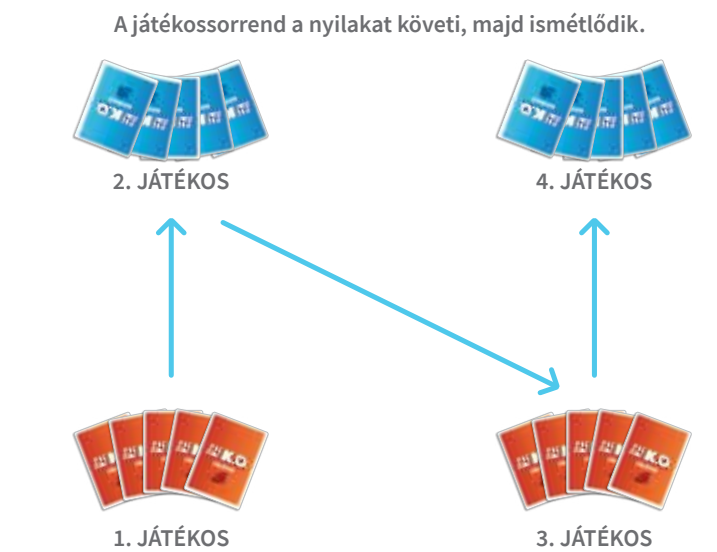


A JÁTÉK MENETE

Egy játékos köre két fázisból áll:

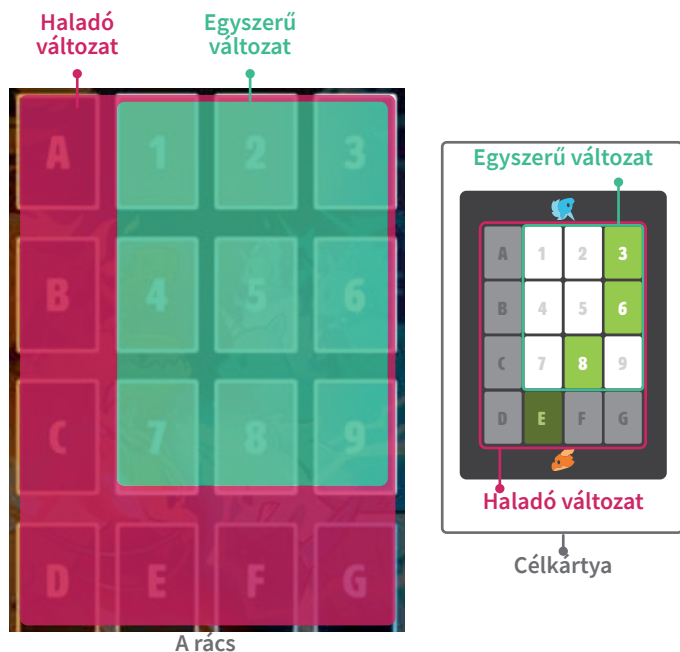
- Laphúzás: Húzz egy lapot a csapated paklijából, és vedd a kezedbe.
- Akciófázis: Játssz ki egy karakter- vagy egy varázslat-kártyát a kezedből. Amennyiben nem tudsz, vagy nem akarsz kijátszani kártyát, húzhatsz egy második lapot a pakliból.

Egy játékos körének a végén bármelyik csapat felfedheti a célkártyáját, amennyiben sikeresen teljesítették azt. Ez a csapat képpel felfelé leteszi a kártyát maga elé, hogy mindenki számára követhető legyen a teljesített kártyák száma. Ezután távolítsátok el a rácsról azokat a karakterkártyákat, amikkel a célkártyát teljesítettétek, tegyétek ezeket a csapatotok dobópaklijára, majd húzzatok új célkártyát (az új kártyát se mutassátok meg a másik csapatnak).



A RÁCS

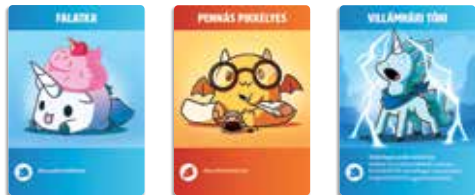
A rács az a terület, ahová kártyákat játszotok ki, hogy célkártyákat teljesítsetek. Az egyszerű játékhhoz az 1-től 9-ig számozott területeket használjátok. A haladó játék területeit betűk jelölik, A-tól G-ig, ezeket az egyszerű játéknál hagyjátok figyelmen kívül. Minden célkártya tartalmaz egy célt az egyszerű játékhhoz (csak a számozott területek) és a haladó játékhhoz (számozott és betűvel ellátott területek).



KÁRTYATÍPUSOK

A játékban 4 fajta kártya található:

A KARAKTERKÁRTYÁK olyan kártyák, melyekkel területeket foglalhattok el a rácson. Ezekkel a kártyákkal tudjátok teljesíteni a célkártyákat. Két fajta karakterkártya van:

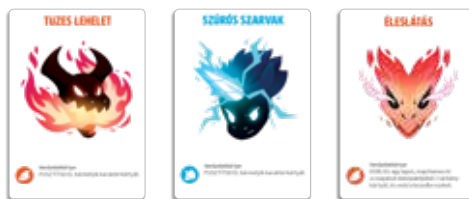


Az **alap karakterkártyákkal** el lehet foglalni területeket a rácson, azonban nincs semmilyen különleges képességük. A sárkánypakli alap sárkánykártyákat, az unikornispakli pedig alap unikorniskártyákat tartalmaz.

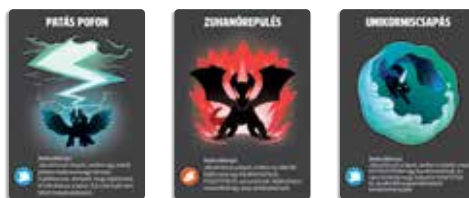


A **különleges karakterkártyákkal** is el lehet foglalni területeket a rácson, emellett képességekkel is rendelkeznek. Néhány képesség hatása állandó, azaz egészen addig érvényes, amíg a kártya a rácson van. Más képességek hatásai egyszeriek, azaz abban a pillanatban fejtik ki a hatásukat, amikor a különleges karakterkártya a rácsra kerül. A sárkánypakli különleges sárkánykártyákat, az unikornispakli pedig különleges unikorniskártyákat tartalmaz.

A **VARÁZSLATKÁRTYÁK** hatása egyszeri. Varázslatkártyák segítségével **ELPUSZTÍTHATOK**, **FELCSERÉLHETTEK** vagy **ÁTMOZGATHATOK** karakterkártyákat a rácson, hogy előnyhöz jussatok, és közelebb kerüljete a célkártya teljesítéséhez. A varázslatkártyát kijátszás után tegyétek a dobópaklira.



A **REAKCIÓKÁRTYÁKKAL** megzavarhatjátok más játékosok akcióit. Bármikor játszozható, amikor teljesül a kártyán szereplő feltétel, akár egy másik játékos körében is. Ezekből a kártyák-ból bármennyit játszozhattok egy körben.



A **CÉLKÁRTYÁKON** ki vannak emelve azok a területek, amiket el kell foglalnotok a célkártya teljesítéséhez.



A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZTES

Az a csapat lesz a győztes, aki elsőként teljesít 3 célkártyát. Vigyázat: amelyik csapatnak elfogy a húzópaklija, azonnal elvesztette a játékot!

FONTOS MEGNEVEZÉSEK:

ÁTMOZGAT: Tegyé át egy kártyát egy üres helyre a rácson.

ELDOB: Tegyé egy kártyát a kezedből a csapatod dobópaklijára.

ELPUSZTÍT: Az ellenfél csapat kártyáját távolítsd el a rácsról, és tedd a dobópaklijukra.

FELÁLDOZ: A csapatod egyik kártyáját vedd le a rácsról, és tedd a csapatod dobópaklijára.

FELCSERÉL: Cserélj fel két kártyát a rácson.

HÚZ: A csapatod húzópaklijának legfelső kártyáját vedd a kezedbe.

SZOMSZÉDOS: A rácson csak a közvetlenül egymás mellett (felette, alatta, jobbra, balra) lévő területek számítanak szomszédosnak. Átlósan érintkező területek nem szomszédosak.

PATTHELYZET

Ha a kör elején nincs több szabad hely a rácson, és nem tudtok vagy akartok játszani kártyát, patthelyzetbe kerültetek. Minden játékosnak egy köre van feloldani a patthelyzetet kártyák kijátszásával. Miután mindenki sorra került, és továbbra is patthelyzet áll fenn, mindkét csapatnak fel kell **ÁLDOZNI** az összes különleges karakterkártyáját.

2 FŐS SZABÁLYOK

Amennyiben ketten játszotok, a következő módosítások lépnek életbe:

- Mindkét játékos kap egy-egy paklit.
- A játék elején mindkét játékos 5 helyett 6 lapot húz.
- Az akciófázisban játszozhattok 1 karakterkártyát vagy **legfeljebb 2 varázslatkártyát**. Ha nem tudtok vagy nem szeretnétek kártyát játszani, továbbra is húzhattok helyette lapot.

3 FŐS SZABÁLYOK

Amennyiben hárman játszotok, a következő módosítások lépnek életbe:

- Az egyik csapatban két, a másikban egy játékos lesz.
- Az egyedül játszó játékos mind a két ellenfél után sorra kerül.
- A játék előkészületeinél az egyedül játszó játékos 5 helyett 7 lapot húz. A másik két játékos továbbra is fejenként 5 kártyával kezd.



Ha bármi kérdésed lenne a szabállyal kapcsolatban, látogass el a honlapunkra: unstablegames.com.
Illetve további játékokat, kiegészítőket és még sok izgalmas dolgot találhatsz az oldalunkon.