

Játékszabály

A Téboly Nagykönyve

2-5

12+

60-90
perc

Maxime Rambourg Játéka

Illusztráció: Naiade

 reflexshop

 iello™

Mióta világ a világ, a hozzátok hasonló varázslótanoncokból az Elemi Egyetem a történelem leghatalmasabb mágusait, a misztikus tanok mestereit, a négy elem parancsolóit nevelte ki. Az első szemeszter azonban elég hiervasztóra sikeredett. Órákon át csak bújtatok a lexikonokat ahelyett, hogy valódi varázslatokat fedeztetek volna fel. Hogy teljesítitek így be a sorsotokat? Hogy váltok legendás varázslókká?

Nyílt titok, hogy az iskola pincéjében található a világ legnagyobb misztikus könyvtára, ahol azok a varázslatok hevernek, amelyeket a tanárok bizonyára el akarnak titkolni a tanoncok elől. Azt beszélük, hogy itt őrzik a Téboly Nagykönyvét is, a titkos hatalmak terjedelmes kötetét.

Bár figyelemztettek titeket, hogy ezt a könyvet kinyitni az egyik legnagyobb hiba, amelyet egy mágus elkövethet, de ugyan... ki vesz komolyan egy ilyen üres fenyegetést, amelyből csak az érződik, hogy a professzorok nem szeretnék, ha náluk jobbak lennétek?

Ma este végre elfőtt az idő! Elhatároztátok, hogy leszöktök a tiltott könyvtárba és végre megszerzitek a méltán megillető hatalmat! A kíváncsiság és az izgalom hajt titeket. Épp csak belekukkantotok a terem közepén kiállított, rettegett könyv borítója alá. Am egy hatalmas villanás után a könyv látszólag életre kel, az oldalak maguktól kezdenek peregni. Ebben a pillanatban rájöttök, hogy ez egyszer mentoraitoknak igazuk lehetett...

A Téboly Nagykönyve egy börtön, amelyben a világ legrettenetesebb szörnyeit tartják fogva. Mind elképzелhetetlen pusztítást tudnak véghez vinni - és ti épp most engedétek szabadon őket!

Mindent be kell fognotok! El kell sajátítanotok a könyvtárban fellelhető valamennyi varázslatot, uralmatok alá kell hajtatanotok az elemeket és ép bőrrel és józan ésszel megúsztatnotok. A rettenet üvöltő hullámai mindjárt összecsapnak a fejetek felett, mikor egy utolsó gondolat fogalmazódik meg: Bárcsak jobban figyeltek volna az órákon!



Előszó

Ebben a játékban olyan varázslók bőrébe bújtok, akik felelőtlenül kinyitottak egy ősi varázskönyvet, amely rettenetes szörnyeket tart fogságban. A feladatotok, hogy visszaállítsátok a lapok mágikus erejét és a végső megpróbáltatásban legyőzzétek a legrettegettebb szörnyet, mielőtt teljesen megőrülnének.

Éz egy kooperatív társasjáték, így mindenki együtt győz vagy veszít.

Tartalom

• 48 Átokkártya



• 35 Őrület-kártya



• 136 Elemkártya (elemenként 34 darab):

- 4 x 18 db 1-es értékű
- 4 x 10 db 2-es értékű
- 4 x 6 db 3-as értékű



• 56 Varázskártya:



• 20 Kezdő varázslat (fehér szegélyű, játékosonként 4)



• 36 Könyvtári varázslat (fekete szegélyű)

• 8 Varázslótábla (játékossegédlettel a hátoldalon)





• 17 Könyvkártya:

- 4 borító oldal (szörnyel a hátoldalon) 1
- 12 belső oldal (egy hatással az elején és egy szörnyel a hátoldalon) 2
- 1 utolsó oldal (a végső szörny hatásával az elején és a könyv hátlapjával a hátoldalon) 3.

• 1 Idézésjelölő (könyvecske)



• 1 Fordulójelölő (süveg)



• 1 Aktívjátékos-jelölő



• 16 Elemjelölő (elemenként 4)



• 1 játéktábla



• játékszabály



Örületkártyák

A játék során valahányszor elfogy a paktid vagy egyes szörnyek és átkok kellemetlen hatása ér, Örületkártyákat kapsz. Ha túl sok Örületkártya kerül hozzád, utolérhet a téboly és elveszíted a játékot.

Valahányszor húznod kell 1 lapot és a paktid elfogyott, rakj 1 Örületkártyát az eldobott lapjaidhoz, mielőtt újra paklivá keverned azokat!

Megjegyzés: Több módon is megszabadulhatsz az Örületkártyáktól. Beteheted azokat a Támogatólapok közé, elpusztíthatod vagy varázslatok és elemek segítségével meg is gyógyíthatod azokat.





Előkészületek



- Helyezzétek a táblát ① az asztalra!
- Játékoszámnak megfelelően rakjátok össze az Őrületkártyákat ② és tegyétek a táblán lévő ablakra! Ez lesz az Őrületpakli.

Játékosok száma	Őrületkártyák száma
2	20
3	25
4	30
5	35



- Típus szerint válogassátok szét az Átokkártyákat ③ (Víz, Föld, Tűz, Levegő, vagy Többelemű) és keverjétek össze azokat külön-külön, majd rakjátok külön paklikként képpel lefelé a tábla mellé!
- A 2-es és 3-as értékű Elemkártyákat tedd felfordítva az asztalra, elem és érték szerint szétválogatva, 8 paklit alkotva ④!
- Vegyetek magatokhoz a kezdő varázslatokból egyet-egyet (Lángnyelvek, Jégvirág, Burjánzás, Telepátia) ⑤, és tegyétek le azokat képpel felfelé magatok elé!
- Válassz egy varázslót ⑥! Érdemes megbeszélned a többiekkel a választásod mögötti okokat és azt, hogy a választott karakter melyik elemből mennyit kap a játék elején. Majd vedd magadhoz annyi és olyan értékű Elemkártyát, amennyi a Varázsló lapodon van feltüntetve! Miután mindenki magához vette a kellő mennyiséget, tedd vissza a többi 1-es értékű elemkártyát a dobozba! Azokra nem lesz szükség. Miután megkaptátok a kezdő Elemkártyákat, keverjétek meg és rakjátok le azokat képpel lefelé magatok elé! Ez lesz a saját paklitok.

- Készítsétek elő a Könyvkártyákat ⑦:

– Rakjátok le az utolsó oldal kártyát a Könyvkártyának kijelölt hely jobb oldalára, a hátas oldalával felfelé!

– A belső oldalakat keverjétek meg, húzzatok belőlük véletlenszerűen 5-öt és tegyétek azokat az utolsó oldal tetejére a hátas oldalukkal felfelé!

– Húzzatok véletlenszerűen 1 borító képet és tegyétek a borító oldalával felfelé a belső oldalak tetejére!

Ezzel el is készült a Téboly Nagykönyve.

- Válogassátok szét elemek szerint a könyvtári Varázskártyákat ⑧ képpel lefelé, majd húzzatok egy-egy 1-es, 2-es és 3-as Varázskártyát minden elemhez! Akkosztok belőlük elemenként háromlapos lefordított paklit úgy, hogy az 1-es értékű legyen a tetején és a 3-as értékű az alján! Fordítsátok fel a felső lapokat (az 1-es értékűeket), hogy azokat bárki láthassa! Ezeket a könyvtári varázslatokat sajátíthatod el a játék folyamán.

- Helyezzétek el a Fordulójelölőt ⑨ a táblára azon a nehézségi szinten, amelyen játszani szeretnétek (lásd a Fordulótáblát alább)! Az első játékoknál azt tanácsoljuk, hogy válasszátok a római I-el jelölt, első nehézségi szintet! Ez határozza meg, hogy körönként mennyi átokkal kell majd szembenéznetek.

- Tegyétek az Idézésjelölőt ⑩ a táblára, az Idézéssávon található Idézésmezőre!

- Tegyétek az Elemjelölőket elérhető helyre ⑪! Csupán néhány átoknál lesz szükségetek rájuk.

- A legelbűvölőbb játékos kezd vagy válasszatok véletlenszerűen! A kezdőjátékos vegye magához az Aktívjátékos-jelölőt ⑫! Mindenki húzzon 6 kártyát a saját paklijából!

Kezdődhet a játék! Sok szerencsét!



A Fordulótábla

A Fordulótáblán a különböző oszlopok a nehézségi szinteket jelölik (I.: könnyű, II.: közepes, III.: nehéz), a sorok pedig a játék hat fordulóját. A játék nehézségét az elején állíthatjuk be és később nem lehet módosítani. Az első játékhoz a könnyű játékmódot javasoljuk.



Az ikonok (♠/♣) a hozzáadandó többelemű átok számát jelentik (0, ha nincs ikon; 1, ha 1 kártya (♠), vagy 2, ha 2 kártya (♠♣) szerepel.

Varázslótábla

1 A varázsló képessége 3

2 Kezdő Elemkártyák

3 A Támogatókártyák rekeszei





8

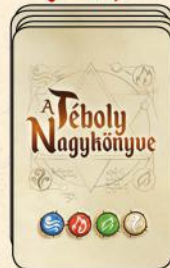


11

12



Pakli



Egy játékos területe



5

A Könyvkártyák olvasása

1 A szörny

2 A szörny érkezésével járó hatás

3 A szörny átkai



4 A siker jutalma

5 A büntetés elbukás esetén

6 A következő szörny átkai



Áttekintés

A győzelemhez az utolsó oldal szörnye fölött kell győzedelmeskedni anélkül, hogy közben teljesen megörlőnétek. Ennek teljesítésére hat forduló áll rendelkezésetekre. Minden fordulóban új szörny átkaival kell szembenéznetek. Ahhoz, hogy legyőzzetek egy szörnyet, az összes átkát meg kell törnötök, mielőtt az Idézéssáv végére lapoznátok. Ha sikerül, elnyeritek a ikon alatt feltüntetett jutalmat. Ha nem sikerül, a szörny elmenekül és megkapjátok a ikon alatti büntetést. Ne feledjétek: a győzelemhez csak az utolsó szörnyet kell legyőznötök, de odáig el kell jutni!

Lesz 1-1 Elemkártyából és - sajnos előbb-utóbb - Őrületkártyából álló paklitok. Ha a téged ért hatás mást nem mond, mindig a saját pakliból kell húznod!

Amikor elpusztítanátok, vagy felhúznátok 1 kártyát a paklitokból, de az már elfogyott, hozzá kell adnotok egy Őrületkártyát az eldobott lapjaitokhoz, mielőtt újra paklivá kevernétek azokat!

A játékerületnek még két fontos része van. A Varázslótábla élein feltüntetett „rekeszek”, ahová a Támogatókártyákat rakhatjátok (lásd a Támogatókártyáknál, 8. oldal). A másik ilyen terület a varázslatok gyűjtőhelye (legyenek azok a Kezdő-, vagy a későbbi Könyvtári varázslatok). A varázslatok nem részei a paklinak, hanem mindig jól láthatóan elöttek vannak. Ezeknek mindig az a tulajdonosa, aki előtt vannak.

A varázslatok aktiválásához Elemkártyákra lesz szükség. Ezekkel töríték meg az átkokat, sajátítjátok el az erősebb varázslatokat vagy juttok erősebb Elemkártyákhoz. Igyekezetek – a közben érkező Őrületkártyáktól is megszabadulva – a lehető legjobb paklit kiépíteni!

A játék menete

Az kezdő a játékot, akinél az Aktívjátékos-jelölő van, majd a játékosok az óramutató járásának megfelelően követik egymást.

Amikor sorra kerülsz, te vagy az aktív játékos és a köröd négy fázisból áll:

- Koncentráció fázis
- Szörny fázis
- Akció fázis
- Felépülési fázis

Miután mind a négy fázissal végeztél, a balodon ülő játékos következik, majd az ő balján ülő, és így tovább egészen addig, amíg diadalittasan be nem zárjátok a Téboly Nagykönyvét, vagy fel nem emészt titeket az örület!

1. Koncentráció fázis

Frissítsd az előtted lévő varázslatokat!

Elhasznált varázslatok

Egy varázslat akkor tekinthető elhasználatnak, ha egy negyed fordulattal (90°-kal) el van forgatva.

Akkor használódik el egy varázslat, ha azt aktiválod.

Az elhasznált varázslatot nem használhatod újra, amíg fel nem frissítéd!



2. Szörny fázis

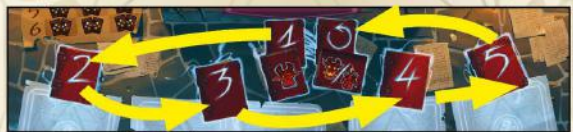
A szörny fázisban szenveded el a Könyvkártya átkait. Ebben a fázisban a szörny valamivel közelebb jut ahhoz, hogy elszabaduljon, téged pedig ilyenkor érnek el az átkok nemkívánatos ártalmai.

A szörny fázis 2 lépésből áll:

- **Lépj előre az Idézésjelölővel** (kötelező)!
- **Hajtsd végre az új mező hatását** (ha végrehajtható)!

Lépj az Idézésjelölővel

Haladj egy mezőt az óramutató járásával ellentétesen az Idézésjelölővel!



Hajtsd végre az új mező hatását

- **Ha a jelölő a 2, 3, 4, 5 mezők egyikén áll meg:**

Ha ezen a helyen van Átokkártya, hajtsd végre a hatásait (lásd az „Átok elszენvedése” részt jobbra)! Ha nincs, akkor biztonságban vagy – egyelőre.

- **Ha az Idézésjelölő az Idézésmezőre kerül:**

Ellenőrizd le, hogy maradt-e Átok a játéktáblán!



- **Ha akár egy Átok is maradt:**

Minden játékos elszენvedni a Nagykönyv jobb oldalán olvasható, elbukásért járó büntetést. A megmaradt átkokat tedd be a megfelelő Átokpakli alá!



- **Ha minden Átkot megtörtél:**

Legyőzted a szörnyet!

Minden játékos elnyeri a Nagykönyv jobb oldalán leírt jutalmat.



- Függetlenül attól, hogy jutalmat vagy büntetést kaptál, lépj az Idézésjelölővel az 1-es mezőre: új szörny érkezik! Lapozz 1 oldalt a Téboly Nagykönyvében és hajtsd végre a Könyvkártyák bal oldalán szereplő, a szörny érkezések bekövetkező hatást minden játékoson!



Megjegyzés: Az első játékos első körének elején a Nagykönyv még zárva van. Lépj előre az Idézésjelölővel az 1-es mezőre, és nyisd ki a könyvet, hogy felfedd a Nagykönyv első oldalán található Szörnyet!

- Lépj lejjebb a Fordulójelölővel – a római számmal jelölt oszlopon – egy lépést (az első forduló első körében ez a lépés kimarad). A Fordulójelölő mutatja meg, hány többemű Átokkártyát kell az Idézésávra helyezned (egy helyre egyet, a 2-es mezővel kezdve).



- Végül húzz 3 Átokkártyát! A típusukat a Könyvkártyák bal oldalán feltüntetett elemek határozzák meg. Tedd le azokat is a megfelelő mezőkre – az átkok sorrendjében – a többemű Átokkártyák után (kezdj a 2-es mezőn, ha nem volt egy többemű Átokkártya sem)! Ne felejtssd, hogy a 3-as mezőre két átkot is lehet tenni!

Átok elszენvedése

Egy átok akkor fejti ki hatását, amikor az Idézésjelölővel rálépsz. Ha előző mezőkön vannak még megmaradt átkok, azok már hatástalanok. Az Idézésjelölő előrelépésekor ellenőrizd, hogy van-e átok a mezőn:

Megjegyzés: Lehet, hogy egy Átok hatását már elszენvedted, de amíg azt meg nem töröd, vagy az Idézésjelölő el nem éri az Idézésáv utolsó mezőjét, az Átok ott marad.

- **Ha a mezőn nincs átok:** Nem történik semmi, következhet az Akció fázis.
- **Ha a mezőn van átok:** Minden játékos elszენvedni a hatását (ha a kártya mást nem ír elő), először az aktív játékos, majd a játékosrendnek megfelelően sorban mindenki. Ha valaki nem képes végrehajtani az Átok hatását, nála nem történik semmi. Előfordulhat, hogy az Átok senkire sem hat, ilyenkor egyszerűen örüljetek!

Megjegyzés: A 3-as mezőn két átok is lehet. Ha ez így van, akkor az idézésjelölő rálépésekor először a bal, majd a jobb oldali kártya hatását hajtsd végre minden játékoson!

Példák a lehetséges hatásokra, amelyek az Idézésjelölő előrehaladásával érhetnek:

- Ha a jelölő a 2-es vagy 4-es mezőre ér, nem történik semmi.



- Ha a jelölő a 3-as vagy 5-ös mezőre ér, hajtsd végre az Átokkártyák hatásait!

- Ha a jelölő az Idézésmezőre ér, minden játékos elszენvedni az elbukásért járó büntetést (), amely a jobb oldalon található. Mivel maradt átok az Idézésávon, a szörny kiszabadult, és beindította a büntető hatást. Ezután dobd el a maradék Átokkártyákat!

Átkok

1

Az átok megtöréséhez szükséges elemek

2

Az átok hatása, ha az Idézésjelölő rálép



3. Akció fázis







Az Akció fázis közben használhatod az Elem- és Varázskártyáidat, hogy legyőzd a szörnyeket és visszazárd őket a Nagykönyvbe. Mindig öt lehetséges akció közül választhatsz:

- Aktiválj egy varázslatot!
- Tanulj egy új varázslatot!
- Szerezz egy új Elemkártyát!
- Törj meg egy átkot!
- Gyógyítsd meg valamelyik Őrületkártyád!

Annyi akciót hajthatsz végre, olyan sorrendben és annyiszor, ahogyan csak szeretnéd – feltéve, hogy van elég Elemkártyád, amelyekkel fizetni tudsz ezekért az akciókért. **Minden akció végrehajtása bizonyos számú elembe kerül, az akciót a kezedből és/vagy a Támogatólapok közül az Elemkártyák eldobásával fizetheted ki.**

Amikor kifizeted az aktiválási költséget, akkor legalább annyi elemet ábrázoló kártyát kell eldobnod, amennyi az akcióhoz szükséges! **A többletelemek elvesznek, nem lehet azokat más akció kifizetésére használni.**

Egy Elemkártyát sem lehet több akció végrehajtására használni.

Példa: Ha egy akció végrehajtásához 3  szükséges, eldobhatsz három 1-es  Elemkártyát, egy 1-es és egy 2-es  Elemkártyát, vagy egy 3-as  Elemkártyát. Esetleg még eldobhatsz két 2-es  Elemkártyát is, de akkor az 1  többlet kárba vész.

Ha már nem tudsz, vagy nem szeretnél több Akciót végrehajtani, továbbléphet a Felépítési fázisba.

Varázslat aktiválása

Aktiválható 1 el nem használt varázslatot.

Egy varázslat aktiválásához **ki kell fizetned az aktiválás költségét** a megfelelő értékű Elemkártya eldobásával. Hajtsd végre a kártyára írtakat, majd fordítsd el 90°-kal jobbra a lapot!

Ha növelni szeretnéd a varázslat hatását, fizess többet az aktiválás költségénél! A varázslatok legfeljebb háromszorosukra erősíthetőek. Az **X**-el jelölt szám a **varázslat változó értéke**. Erősítéshez fizedsz az aktiválási költség többszörösét! Tehát szimpla használat esetén fizedsz az aktiválási költséget, ha dupláznád a változó értéket, akkor az aktiválási költség kétszeresét, ha háromszoroznád, akkor háromszorosát! Ha túlfizetnél az elemkártyákkal, a többlet elvész.

Példa: Egy varázslat aktiválásának ára 1 . A hatást legfeljebb háromszorosára erősítheted, ehhez 3 -t kell fizetni.

Egy körben 1 varázslatot csak egyszer aktiválhatsz függetlenül a varázslat képességétől. Amikor egy varázslatot aktiválsz, fordítsd el 90°-al jobbra, jelezve, hogy már elhasználtad, és nem lehet újra használni, amíg fel nem frissül.

Mindig annyit kell végrehajtanod a varázslat hatásából, amennyit csak tudsz – akkor is, ha az egészet nem tudod végrehajtani.

Példa: A Viharszem varázslat esetén: „Minden játékos dobjon el **1** lapot a kezéből, majd húzzon **1** kártyát!” Még ha nincs is mit eldobnod, akkor is húzhatsz 1 lapot a kártya hatása miatt.



Elemkártyák




1
A kártyán szereplő elemek száma

2
A kártyán szereplő elemek típusa

Támogatókártyák és a Támogatáskészlet

Egyes varázslatok hatására rakhatsz kártyákat a Támogatókártyák közé. Ekkor rakj le 1 kártyát képpel felfelé a kezedből a Varázslótáblád valamelyik üres rekeszébe! Legfeljebb 3 lapot tehetsz a Támogatókártyák közé! Egy kártya addig marad a támogatásban, amíg valaki fel nem használja, hogy fizessen vele, vagy amíg egy Átok hatása miatt ki nem kerül onnan.

Példa: Egy varázslat aktiválásához 1  elem szükséges, de sem a kezekben, sem a Támogatólapjaid között nincs. Mivel azonban egy másik varázsló Támogatólapjai között, azaz a közös Támogatáskészletben van, használhatod azt is az akció végrehajtásához.



Varázslat

1

A Varázslat szintje és Aktiválási költsége: Ennyi elemet kell elköltened a varázslat használatához, valamint az erősítéséhez.



2

A tanulás ára

3

A varázslat hatása

A változó (X) érték, amely szorozódik a varázslat erősítésekor.

Példa: A Sarkkör varázslat aktiválási költsége 3. Ha legalább 6-t fizetsz, akkor a befektetett energia duplázása miatt a változó értékének is a kétszeresét veheted, így a kártya hatása „Tegyen fel minden játékos 2 lapot a Támogatókártyák közé, majd húzzon 2 kártyát!”.

Egyelemű átkok:

Megtörésének ára 4, amit például két 2-es Elemkártya eldobásával fizethetsz ki.



Többelemű átkok:

Megtöréséhez 1, 1, 1 és 1 elemet kell eldobni.

Varázslat tanulása

Amíg van elérhető varázslat, addig mindig tanulhatsz 1 újat a könyvtárból.

Csak a négy pakli tetején található, felfordított varázslatokat tanulhatsz meg, amelyeknek ára 2, a varázslatával azonos típusú elem.

Amikor új varázslatot tanulsz, tedd magad elé aktiválásra készen és fordítsd fel a következő lapot a pakliból, ahonnan a varázslatot elvetted!

Megjegyzés: Ha van elég Elemkártyád, akár a következő varázslatot is megtanulhatsz.

Legfeljebb öt varázslatod lehet. Ha egy hatodikot tanulnál, akkor egyet el kell pusztítanod (amely lehet elhasznált vagy frissített varázslat), mielőtt az újat leraknád magad elé. Az elpusztított varázslat kikerül a játékból. Az új varázslatot már ebben a körben is használhatod.

Elemkártya megszerzése

Amíg van elérhető Elemkártya, bármikor vehetsz új 2-es vagy 3-as értékű Elemkártyát az asztal közepéről. Az Elemkártyáért vele azonos típusú elemekkel fizethetsz.

A megszerzés költsége az Elemkártya értékétől függ:

- 2-es értékű: 2 elem
- 3-as értékű: 3 elem



Amikor megszerzel egy új Elemkártyát, azt tedd az eldobott lapjaid közé!

Átok megtörése

1 átok megtöréséhez 4, az Átokkártyán feltüntetetttel egyező fajtájú elemmel kell fizetni.

Miután megtörsz egy átkot, kompenzációként rakj egy általad választott típusú, 2-es értékű Elemkártyát az eldobott lapjaid közé! Ha nincs több 2-es értékű Elemkártyád, akkor jutalom nélkül maradsz.

Őrületkártya gyógyítása

A kezdedben vagy a támogatáskészletben lévő lapok között található Őrületkártyát két azonos elem elköltésével gyógyíthatod meg. Miután meggyógyítottad, helyezd vissza az Őrületkártyát az Őrületpakliba!

Megjegyzés: Támogatólapok között lévő Őrületkártyát bárki gyógyíthat.

4. Felépülési fázis

A köröd végén pontosan 6 lapnak kell lennie a kezdedben (a Támogatásban lévő lapjaid nem számítanak). Ha több van, akkor dobj el annyi általad választott Elemkártyát a kezdeből, hogy csak 6 maradjon! Őrületkártyát ilyen módon nem dobhatsz el. Ha kevesebb van, egészítsd ki 6-ra! Húzás előtt nem dobhatsz el a kezdeből lapokat.

Ne feledd: Ha húznod kell és elfogyott a paklid, rakj 1 Őrületkártyát az eldobott lapok közé, mielőtt újakeverned azokat!

Ha vége a fázisnak és 6 Őrületkártya van a kezdedben, akkor a téboly felemésztt és kiestél a játékból. Tedd minden kártyád vissza a dobozba - a megvásárolt varázslatokkal együtt! A többieknek nélkülöd kell boldogulniuk.

A Felépülési fázis után a köröd véget ért. Add az Aktívjátékos-jelölőt tovább balra és a következő már kezdheti is a Koncentráció fázisát.



A játék vége

Mindannyian nyertetek, ha végiglapoztatok a Nagykönyv összes oldalát és legyőztétek az utolsó szörnyet.

Mindannyian elveszítétek a játékot, ha:

- Valakinek húznia kell 1 Őrületkártyát és az Őrületpakli üres.
- Nem tudjátok legyőzni az utolsó szörnyet.
- Minden játékost felemészített a téboly.

Játékmódok

A Téboly Nagykönyve 3 játékmódot kínál:

Normál	Használd az eddigi szabályokat!
Terror	Minden játékos 1 Őrületkártyával kezd, amelyet a már előkészített Őrületpakliból húz ki.
Rémálom	Minden játékos lecseréli a kezdő 2-es értékű Elemkártyáját 1-es értékűre.



A különböző hatások Nagykönyve

- Az átkok, szörnyek, varázslatok hatásai vagy a Varázslók képessége gyakran megváltoztatják a szabályokat. A kártya mindig felülírja a szabályfüzetben olvasottakat.
- Ha egy téged ért hatást végre lehet hajtani, akkor azt végre is kell hajtani.
- Ha egy hatásnak csak egy részét tudod végrehajtani, akkor csak annyit teljesíts! A hatások végrehajtása mindig az aktív játékostól az óramutató járásával megegyező irányba halad.
- Előfordulhat, hogy egy hatás téged nem érint, akkor kimaradsz és a többiek jönnek, akikre viszont továbbra is hat.

Ha másik játékos hajt végre egy akciót

Némelyik varázslat hatására a te körödben valamelyik másik játékos is végrehajthat egy akciót. Ez a játékos bármilyen akciót végrehajthat, mintha a saját köre lenne, viszont utána nem egészítheti a kártyáit 6-ra, és a varázslatait sem frissítheti. Csak a saját körében, a saját Felépülési fázisában és a saját Koncentráció fázisában lesz ezekre lehetősége.

Néhány kártya pontosítása

- A Boszorkánymester hatása a következő: „*Rakj 1 Őrületkártyát minden átkot alá! Aki megtör egy átkot, tegye az Őrületkártyát az eldobott lapjai közé!*” Ha a forduló végén marad meg nem tört átkok, az ottmaradt Őrületkártyákat tedd vissza az Őrületpakliba!
- Ha az Avatár varázslatot erősítjük, minden Támogatólapok között lévő Elemkártyát csak egyszer használhatunk függetlenül attól, hogy hány ilyen extra akciót vásárolunk.



Eldobás

Amikor lapot dobsz el, mindig a kezedből vagy a Támogatáskészletből kell dobnod (a hatástól függően). Az eldobott kártya mindig a tulajdonosa eldobott lapjai közé kerül. Az Elemkártya eldobásával annyi és olyan elemet kapsz, amennyi és amilyen a kártyán található, az elemeket pedig az akciók aktiválási költségének megfizetéséhez használhatod.



Eldobott lapok halma

Az eldobott kártyáidat bármikor megnézheted, a húzópaklidat azonban nem. Amikor az Őrületkártyával kiegészített paklit újrakevered, még a keverés előtt érdemes végigfutni, milyen kártyák vannak benne.

A Varázslat célpontjának meghatározása

A Varázslatban mindig le van írva, kire/mire fejt ki a hatását.

- **Te:** A Varázslatot aktíváló játékos.
- **Az összes többi játékos:** Az aktíválón kívül az összes játékos.
- **Minden játékos:** Minden játékosra kifejti a hatását, arra is, aki aktíválta a Varázslatot.
- **Játékos:** Akit választasz - te is lehetsz.

Pusztítás

Amikor elpusztítasz 1 kártyát, vedd ki végleg a játékból és tedd félre! Egyes hatások visszahozhatják ezeket a kártyákat.

Őrületkártyákat is el lehet pusztítani és akkor azok is kikerülnek a játékból, a



meggyógyított Őrületkártyák viszont visszakerülnek az Őrületpakliba.

Bármikor átnézheted az elpusztított lapokat.

Keverés

Ha valamilyen Varázslat hatására meg kell keverned az eldobott lapjaidat, a kezekben lévő kártyákat vagy a paklidat, nem kell Őrületkártyát keverned bele – erre csak akkor van szükség, ha már elfogyott a húzópaklid, és neked mégis húznod kell.

Semlegesítés

Néhány hatás miatt semlegesítened kell egy Átokkártyát vagy egy varázslatot. A semlegesített kártyát fordítsd képpel lefelé! A lapnak ekkor nincs hatása, de olyan, mintha még játékban lenne.

A semlegesített varázslat

nem aktiválható, de beleszámít az 5 varázslatra vonatkozó korlátozásba. Új varázslat tanulásakor eldobhatod a semlegesített varázslatot. Az új varázslat képpel felfelé, a megszokott módon kerül játékba. Elhasznált kártya semlegesítésekor a semlegesítés végével is elhasznált marad.

A semlegesített átoknak nincs hatása, de nem pusztítható el. A semlegesítés utáni körben az átkot ismét fordítsd fel, így újra elpusztíthatóvá válik! Ha egy szörnynek az Idézéssáv végét elérve még marad egy semlegesített átka, akkor nem győztétek le, így el kell szenvednetek a büntetést.

Húzás

Ha húznod kell 1 kártyát, mindig a paklid tetején lévő legfelső kártyát vedd a kezvedbe! A köröd folyamán akármennyi kártya lehet a kezekben, de a köröd végén pontosan 6 lapodnak kell lennie (lásd: Felépülési fázis).

Ha elfogyott a paklid és húznod kell 1 kártyát, akkor adj hozzá 1 Őrületkártyát a dobópaklidhoz, majd keverd meg a dobópaklid, hogy új húzópaklit alkoss!

A varázslók képessége

Minden varázslónak van egy különleges képessége, amely körönként egyszer aktiválható.

Csere

A játékosok közötti kártyacsere is van lehetőség. Ilyen esetben a cserélt kártya az egyik játékos kezéből közvetlenül a másik játékos kezébe megy, nem a dobópaklijába.

Őrületkártya szerzése

Ha szerzel 1 Őrületkártyát, akkor vedd el az Őrületpakli legfelső lapját és rakd a dobópaklidba! Ha nem tudsz Őrületkártyát felhúzni, mert az Őrületpakli üres, akkor vesztettetek, mindnyájatokat tébolyba kergetett a Nagykönyv.

Őrületkártya a Támogatásban

Ha a Támogatókártyáid közé kapsz 1 Őrületkártyát úgy, hogy már nincs több hely a Támogatókártyák között, akkor is megkapod azt. Ez nem írja felül a szabályt, csak van egy extra kártyád addig, amíg egy hatás vagy akció meg nem szabadít az extra lapodtól.



Gyógyítás

Amikor meggyógyítasz egy Őrületkártyát, az visszakérül az Őrületpakliba.

Támogatás

Némelyik varázslat hatására rakhatsz egy kártyát a Támogatókártyák közé. Ekkor rakj a kezedből egy képpel felfordított lapot valamelyik rekeszedbe! Minden varázslónak legfeljebb 3 kártya lehet a Támogatókártyái között. Egy kártya addig marad itt, amíg azt el nem használod (vagy más el nem használja), vagy valamilyen átok hatására

rám leszel kényszerítve, hogy kivedd onnan.

Akár az összes kártyát felhasználhatod a Támogatáskészletből és persze a kezekben lévő lapokkal együtt is használhatod azokat.

A Támogatókártyákat felhasználójától függetlenül, mindig a tulajdonosa eldobott lapjai közé kell dobni.

Bármilyen, még Őrületkártyát is tehetsz a Támogatólapok közé.

A Támogatólapok közt lévő Őrületkártyák nem számítanak a kezekben lévő kártyáknak a kör végi ellenőrzésnél.

Ne feledd: A Támogatáskészlet minden játékos összes Támogatókártyájának egészét jelenti, míg a Támogatás csak egy játékos rekeszeiben lévő Támogatókártyákra vonatkozik.

A paklid teteje

Amikor kapsz 1 lapot, amelyet a paklid tetejére kell tenned, tedd képpel lefelé a húzópaklid tetejére, hogy az legyen a következő felhúzható lap!

Magasabb érték

Amikor a kártyák magasabb értékéről beszélünk, akkor mindig azonos típusú, pontosan 1-gyel nagyobb értékű Elemkártyákra gondolunk. Tehát 1 -ről 2 -re vagy 2 -ről 3 -re, de nem 1 -ről 3 -re vagy 1 -ről 2 -re.



Jöjjön pár tipp az első játékhoz:

- Jól gondoljátok meg, melyik Varázslót választjátok, hogy a különböző Kezdő Elemek nagyjából egységesen legyenek elosztva!
- Ne vegyétek semmibe a gyógyítás akciót! Igyekezzetek az Őrületpakliban legalább kétszer annyi kártyát tartani, mint ahányan játszottok!
- Ha egy elemre fókuszálsz, akkor a varázslataid sokkal erősebbek lesznek.
- Töltsétek fel a Támogatáskészletet, hogy rugalmasabban tudjátok kezelni a különböző kihívásokat!
- A 2. és 3. szintű varázslatok segíthetnek, így érdemes megvenni az 1. szintű varázslatokat, hogy a többi is elérhetővé váljon.
- A büntetéstől függően néha jobban megéri elengedni egy szörnyet és a következő fordulóra készülni.

Impresszum

Tervező: Maxime Rambourg

Illusztráció: Naïade

A tervező köszönetnyilvánítása:

Hatalmas köszönet mindenkinek, aki részt vett a játék fejlesztésének négy évében. Köszönet az Iello csapatának. Már az elején látták, hogy mivé válhat a Téboly Nagykönyve: egy olyan játékká, amely megérdemli a figyelmüket. Nagy köszönet Gabrielnek a türelméért, a tanácsaiért és magabiztosságáért. Köszönet Naïade-nak a csodálatos művészi munkájáért; emelem varázsló süvegem előtte! Köszönet a családomnak, akik támogatták minden hóbortomat a készítés közben. Különösen Maud, aki a játék minden lépése során rendszeresen megosztotta velem kávéasztalát és idejét. Köszönet Sam-nek és Popónak a munkájukért. Köszönet minden játékesztelőnek, akikből túl sok volt ahhoz, hogy mindannyiukat fel tudjam sorolni itt. Építő jellegű kritikáitokkal és azzal a rengeteg, hosszadalmas értekezéssel sokat segítettek a fejlesztésben.

Hatalmas köszönet a Feinte del l'Ours gémer kávézónak és önkénteseiknek, akik megengedték, hogy időt szakítsak erre - szeretlek titeket. A Feinte-ben született meg ez a játék. Köszönet a nyomtatómnak és a vágómnak.

Előre is köszönet a nagymamámnak, aki nagyon büszke lesz rám csakúgy, mint a szüleim és a nővérem, akik mindig feltétel nélkül támogattak.

Mindannyian varázslatosak vagytok! Köszönöm!

reflexshop

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

©2017 IELLO Minden jog fenntartva.

