

# BÁJOS<sup>TM</sup> ÁRNYAK

JÁTÉKSZABÁLY

**A magyar nyelvű játékszabály a Reflexshop Kft. tulajdonát képezi.  
Engedély nélkül nem másolható, sokszorosítható és terjeszthető  
sem online, sem nyomtatott formában.**



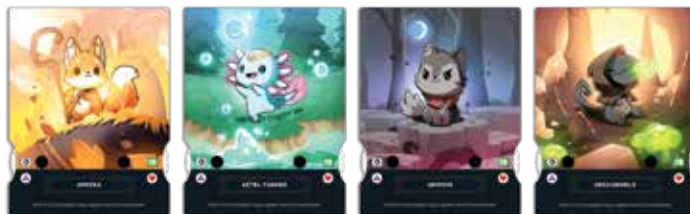
## BEVEZETÉS

Fedezd fel ezt a sötét és varázslatos világot, és szállj szembe az ellenfeleiddel ebben a 2–4 fővel játszható körökre osztott, egymás ellen versengő stratégiai társasjátékban. A játék során erőforrásokat gyűjtesz, új varázslatokat tanulsz, társat idézel meg és felöltöd az árnyalakodat, mindezt annak érdekében, hogy te legyél a leghatalmasabb árnyékmester.

# JÁTÉKELEMEK



7 HATSZÖGLETŰ LAPKA



4 KÉTOLDALAS JÁTÉKOSTÁBLA



ELLENVÁRÁZSLAT-PAKLI

10 kártya



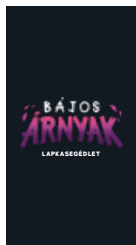
TÁRSPAKLI

10 kártya



FŐ PAKLI

52 kártya



1 LAPKASEGÉDLET



13 ERŐFORRÁS-  
JELŐLŐ



5 ERŐFORRÁSKOCKA



4 FIGURA



4 JÁTÉKOSSEGÉDLET



Ezt követően készítsétek elő a **térképet** **4**. Vegyétek elő az összes hatszögletű lapkát, és helyezzétek az **ősi rúna lapkát** **5** a játéktér közepére, ez egyben a térkép közepe is. Helyezzétek a **homokos sivatag lapkát** **6** és a **föld alatti vulkán lapkát** **7** az ősi rúna lapka mellé, egymással szemben. A térkép további előkészítéséhez helyezzétek a saját otthonotok lapkáját az itt látható elrendezésben. A legfiatalabb játékos lesz az 1. játékos, a bal oldali szomszédja a 2. játékos, és így tovább.



Az otthonlapkák és a hozzájuk tartozó karakterek:



Kétél Tündér +  
Túlél Tündér



Apróka +  
Katasztróka



Aripofa +  
Parapofa



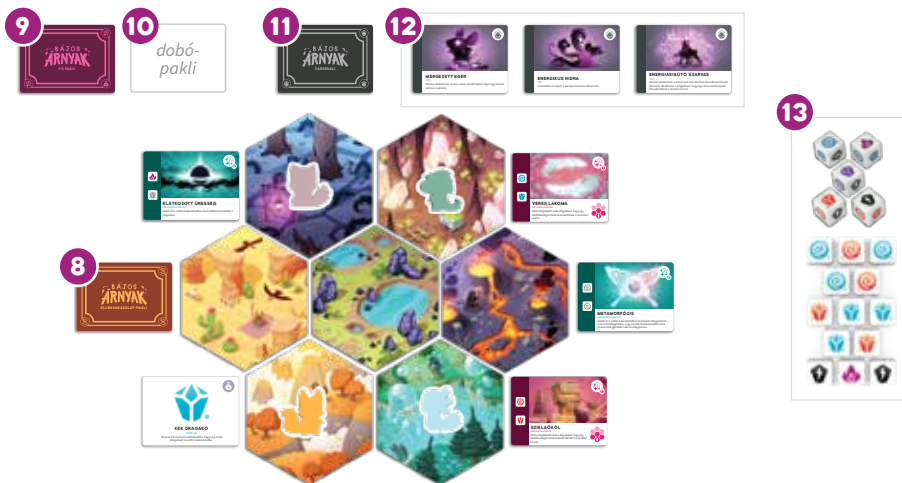
Gekkóborló +  
Gekkórság

A térkép előkészítése után helyezték a figurákat az otthonlapkákra. Ezt követően keverjék meg az **ellenvarázslat-paklit 8**, majd helyezték azt képpel lefelé a homokos sivatag lapka mellé.

Keverjék meg a **fő paklit 9** képpel lefelé, majd fordítsatok meg abból 1-1 kártyát az ősi rúnát körülvevő lapkák mindegyike mellé (kivéve a homokos sivatag lapkát). A megmaradt kártyákat helyezték képpel lefelé mindenki számára könnyen elérhető helyre. Hagyjatok helyet a fő pakli mellett a **dobópakli 10** számára.

Keverjék meg a **társpaklit 11** és helyezték képpel lefelé mindenki számára könnyen elérhető helyre. Fordítsatok a pakli tetejéről 3 kártyát képpel felfelé a térkép mellé, ez lesz a **társportál 12**. Ez az a terület, ahonnan társakat tudtok megidézni.

Helyezzétek az összes **jelölőt és kockát 13** a játéktér közelébe, mindenki számára könnyen elérhető helyre.



A játék előkészítése után a játéktér ehhez hasonlóan néz ki:



Az 1. játékos lesz a kezdőjátékos, a játék menete pedig az óramutató járásával megegyező irányban halad. Egymás után hajtjátok végre a köröket addig, amíg ki nem estek vagy meg nem nyeritek a játékot. Az lesz a nyertes, aki egyedülként marad játékban.

## JÁTÉKMENET

Amikor sorra kerülsz, hajtsd végre a köröd, ami 3 fázisból áll:

**1. fázis:** Vedd magadhoz az 5 erőforráskockát és dobj velük, majd tedd magad elé azokat az erőforráskészletedbe, innen tudsz erőforrásokat költeni a körödben. Ha olyan lapkán kezdted a köröd, ami meghatározott erőforrást biztosít, tedd a megfelelő erőforrás-jelölőt az erőforráskészletedbe.

**2. fázis:** Ebben a fázisban 4 akciópontból gazdálkodhatsz, ezeket az alább felsorolt akciók bármelyikére elköltheted, bármilyen sorrendben. Mindegyik akció végrehajtása 1 akciópontba kerül. Ugyanazt az akciót akár többször is végrehajthatod, ha még van rendelkezésedre álló akciópont. Nem kell mind a 4 akciópontodat elköltened, de a megmaradt akciópontok elvesznek, nem mentheted át őket a következő körödre. A következő akciólehetőségek vannak:

- ◆ **UTAZÁS:** Mozgasd a karakteredet a jelenlegi lapkáról (a lapka, amelyiken a figurád áll) egy tetszőleges, szomszédos lapkára.
- ◆ **VARÁZSLÁS:** Költsd el a szükséges erőforrásokat, hogy használd a varázskönyvedben lévő egyik varázslat hatását.
- ◆ **ÚJRADOBÁS:** Válassz bármennyit a dobott erőforráskockák közül és dobd őket újra. Az elátkozott kristályokat nem dobhatod újra.
- ◆ **VÉDELEM:** Távolíts el 1 elátkozott kristályt az erőforráskészletedből. *Figyelem! A köröd végén minden előtted maradt elátkozott kristály sérülést okoz neked.*
- ◆ **FRISSÍTÉS:** Helyezd a jelenlegi lapkád melletti kártyát a dobópakliba, majd húzd fel a helyére a fő pakli felső kártyáját, képpel felfelé. Nem frissíthetsz kártyát az ősi rúna vagy a homokos sivatag lapkán állva.
- ◆ **BEGYŰJTÉS:** Helyezd a jelenlegi lapkáddal szomszédos varázslat-, ellenvarázslat- vagy erőforráskártyát a varázskönyvedbe. Ehhez el kell költened a kártya begyűjtési költségénél látható erőforrásokat. Miután begyűjtesz egy varázslat- vagy erőforráskártyát, azonnal húzd fel a helyére a fő pakli felső kártyáját. Ha az ellenvarázslat-pakliból gyűjtesz be ellenvarázslat-kártyát, ne húzz a helyére kártyát a fő pakliból.



Az akciópont elköltésén felül bizonyos akciók végrehajtásához (a **BEGYŰJTÉS** és **VARÁZSLÁS** esetében) további erőforrások elköltésére van szükség. Távolítsd el az elköltött erőforrásokat az erőforráskészletedből, tedd vissza azokat a közös készletbe az erőforráskockák és -jelölők közé.

**3. fázis:** Ebben a fázisban elnyelheted az erőforráskészletedben megmaradt árnytöredékeket, növelve ezek számával az árnytárcsádat. Ha elegendő árnyenergiát nyeltél el, és még az alapalakodban vagy, azonnal magadra öltheted az árnyalakodat (lásd az árnyalak és képességek részt további részletekért a 11. oldalon).

Mielőtt végzel a köröddel, a következőket kell tenned:

Az erőforráskészletedben maradt minden elátkozott kristály után elszenvedsz 1-1 sérülést, ezt követően pedig távolítsd el ezeket az erőforráskockákat az erőforráskészletedből.

Távolíts el minden megmaradt erőforrást az erőforráskészletedből.

Miután végeztél ezekkel a lépésekkel, a téled balra ülő játékoson a sor.

## GYŐZELEM

Amikor a por leülepszik és az utolsó varázslat visszhangja is elhal, egyetlen győztes lehet csak. Az utolsó talpon maradt játékos lesz az új bajnok és a játék győztese. Le tudod győzni az összes ellenfeledet vagy maradsz az árnyak között?



## ERŐFORRÁSOK

A játék során az erőforrások felhasználásával gyűjtesz be varázslatokat és azokkal is varázsolsz. A jó hír az, hogy rengeteg erőforrás van, és némi keresgéléssel (na, meg szerencsével) mindent megtalálhatsz, amire szükséged van. A köröd kezdetén vedd magadhoz az 5 erőforráskockát és dobj velük, ezzel meghatározva, hogy milyen erőforrásaid vannak az erőforráskészletedben. Minden dobókockán a játékban található 4 különböző erőforrás látható:



drágakövek



kristálygömbök



árnytüredékek



elátkozott kristályok

Az alap drágakövek és kristálygömbök 2 színben fordulnak elő: piros és kék. 2 erőforráskockán piros drágakövek és kristálygömbök találhatóak, 2 erőforráskockán pedig kék drágakövek és kristálygömbök. Az ötödik erőforráskocka különleges, ezen lila drágakövek és kristálygömbök találhatóak. Ha lila drágakövet vagy kristálygömböt dobsz, eldöntheted, hogy azt kék VAGY piros erőforrásként használod.



piros drágakő



kék drágakő



lila drágakő



árnytüredék



piros kristálygömb



kék kristálygömb



lila kristálygömb



elátkozott kristály



Megjegyzés: Ha egy varázslatkártya begyűjtési költségei között szürke drágakő vagy gömb szerepel, az adott erőforrásból bármilyet elkölthetsz, hogy teljesítsd a követelményt.



Az árnytöredékek lehetővé teszik, hogy erőteljes varázslatokat gyűjts be és varázzsolj. De meg is őrizheted őket a köröd végéig, hogy elnyeld azok árnyenergiáit. A köröd végén minden elnyelt energiátöredék után kapsz 1-1 árnyenergiát, ezt jelezd az árnytárcsádon (lásd az Árnyalak és képességek részt további részletekért a 11. oldalon).



Az elátkozott kristályok hasonlítanak a drágakövekre, ezek azonban veszélyes erőforrások, amiket nehéz használni. A köröd végén minden elátkozott kristály után, ami az erőforráskészletedben maradt 1-1 sérülést szenvedsz el. A védelem akcióval eltávolíthatasz 1 elátkozott kristályt az erőforráskészletedből anélkül, hogy sérülést szenvednél el. Fontos: nem dobhatod újra az elátkozott kristályokat.

Ha olyan lapkán kezded a körödet, ami erőforrást biztosít a számodra a kör elején, az erőforráskészletedbe tehetsz egy adott erőforrás-jelölőt (lásd a lapkasegédletet a részletekért). A drágakő- és gömbjelölők kétoldalasak. Figyeld arra, hogy a megfelelő szín legyen felül, amikor az erőforráskészletedbe helyezed a jelölőt.

Amikor erőforrást költesz el, távolítsd el azt az erőforrást az erőforráskészletedből. Az erőforrások meghatározott kombinációjára van szükséged ahhoz, hogy varázslatot gyűjts be vagy varázzsolj, így fontos, hogy megfontoltan gazdálkodj az erőforrásaiddal.

## JÁTÉKOSTÁBLÁK

A játékos táblád kétoldalas, az egyik oldalon a karaktered alapalakja található, a másikon pedig a karaktered árnyoldala. A játékos táblád mindkét oldalán két tárcsa van, az egyikkel az ÉP-t, a másikkal az árnyenergiádat tarthatod számon.

### AZ ÉLETPONTOK ÉS A KIESÉS

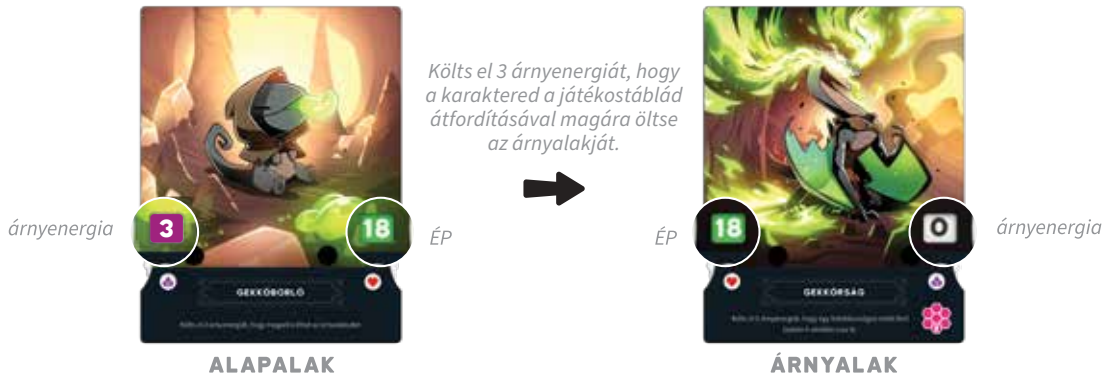
Az ÉP-tárcsáddal tudod számon tartani az életpontjaidat a játék folyamán. Minden alkalommal, amikor sérülést szenvedsz el, forgasd el az ÉP-tárcsát a sérülés mértékével kisebb értékre, ez lesz az új ÉP-szinted. Hasonlóképpen, ha egy kártyahatás lehetővé teszi, hogy növeld az ÉP-d, forgasd el az ÉP-tárcsát a gyógyulás mértékével magasabb értékre, és ez lesz az új ÉP-szinted. Ha bármikor 0-ra csökken az ÉP-d, azonnal kiesel a játékból. Helyezd a varázskönyvedben lévő összes kártyát a dobópakliba, és szurkolj annak a játékosnak, akit a legkevésbé utálsz, hátha végül ő nyeri meg a játékot.



### ÁRNYALAK ÉS KÉPESSÉGEK

Az árnytárcsád mutatja a játék folyamán az árnyenergiád mértékét. Minden alkalommal, amikor a köröd 3. fázisában legalább 1 árnytöredéked marad az erőforráskészletedben, árnyenergiát nyelhetsz el ezekből az árnytöredékekből, azaz forgasd az árnytöredékek mennyiségével magasabb értékre az árnytárcsát. Az alapalakodban legfeljebb **3** árnyenergiád lehet, az árnyalakodban pedig legfeljebb **5**. Amikor eléred a határt, akkor teljesen feltöltöttél, így nem nyelhetsz el további árnyenergiát addig, amíg az összegyűjtött árnyenergiából el nem költesz valamennyit.

Ha a karaktered az alapalakjában van, elkölthetsz 3 árnyenergiát, hogy a karaktered a játékos táblád átfordításával magára öltse az árnyalakját. Az átalakulás után az árnytárcsádat állítsd 0-ra, az ÉP-d azonban nem változik, és ugyanannyi marad, mint amennyi az alapalakban volt.



Amikor magadra öltöd az árnyalakod, azonnal idézz meg egy képpel felfelé szereplő társat a társportálból. Az egész játékra egyetlen társad lesz, így megfontoltan válassz.

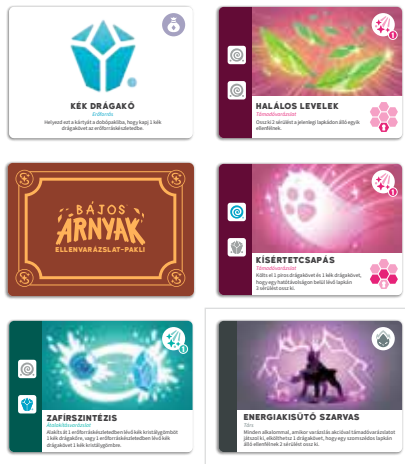


Az árnyalakban hozzáférsz a karaktered egyedi képességéhez, amit árnyenergia elköltésével használhatsz. A karaktered képességét a köröd 2. fázisában tudod használni, a használata pedig nem kerül akciópontba. Miután használod a karaktered képességét, fordasd el árnytárcsádat az elköltött árnyenergia mennyiségével kisebb értékre. A karaktered képességét egy játék során akár többször is használhatod, azonban ahhoz, hogy használj, teljesen fel kell töltened az árnyenergiádat.

# VARÁZSKÖNYV

A varázskönyvben tárolod a varázslat-, ellenvarázslat- és erőforráskártyáidat. A varázslat- és erőforráskártyáidat tartsd képpel felfelé a varázskönyvedben, mindenki számára jól láthatóan, azonban az ellenvarázslat-kártyáidat tartsd képpel lefelé.

A varázskönyvedben egyszerre legfeljebb 5 kártya lehet (továbbá 1 társkártya, ha a karaktered magára öltötte az árnyalakját). Ha tele van a varázskönyved, de kártyát szeretnél begyűjteni, válassz a varázskönyvedből egy varázslat- vagy erőforráskártyát, és dobd azt a dobópakliba, ezzel helyet felszabadítva.

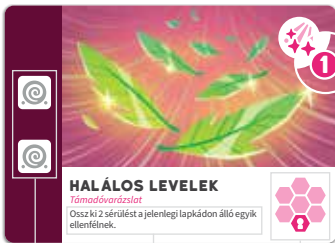


a társkártya  
helye

a varázskönyved

A varázslatkártyák a fő pakliban vannak és 2 típusuk van: támadóvarázslat és átalakításvarázslat.

támadóvarázslat-kártya



begyűjtési költség hatás hatótávolság

a varázslatkártya szintje

átalakításvarázslat-kártya



begyűjtési költség hatás

a varázslatkártya szintje

Bizonyos varázslatkártyák kijátszásához begyűjtési költségként el kell dobnod egy alacsonyabb szintű varázslatkártyát a varázskönyvedből. Ha a varázslatkártya begyűjtési költsége alacsonyabb szintű varázslatkártyát tartalmaz, a varázskönyvedből bármelyik megfelelő szintű és erőforrás-igényű támadás- vagy átalakításvarázslat-kártyát eldobhatod a dobópakliba.

1. szintű varázslatkártya-igény



2. szintű varázslatkártya-igény





## TÁMADÓVARÁZSLAT-KÁRTYÁK



A támadóvarázslat-kártyák lehetővé teszik, hogy meghatározott erőforrások elköltésével sérülést ossz ki.

Ellenfelet célzó hatások esetén egy „hatótávolságon belül lévő” ellenfelet jelölhetsz ki célpontként. Ezekkel a hatásokkal kizárólag egyetlen ellenfelet célozhatsz meg, attól függetlenül, hogy hány ellenfél van hatótávolságon belül.

A lapkát célzó hatások esetén a „hatótávolságon belüli lapkán” lévő összes ellenfelet kijelölheted célpontként. Ezek a hatások a céllapkán lévő összes ellenfélnek sérülést okoznak.

Bizonyos támadóvarázslat-kártyák hatásai egyre növekvő erőforrásköltség kifizetését teszik lehetővé a nagyobb sérülés kiosztásának érdekében. Például, ha egy támadóvarázslat-kártyán az áll, hogy „Költs el legfeljebb 3 piros drágakövet, hogy egy hatótávolságon belül lévő ellenfélnek 3/5/6 sérülést ossz ki”, akkor legfeljebb 3 piros drágakő elköltésével legfeljebb 6 sérülést oszthatsz ki.



<i>elköltött drágakövek</i>	<i>kiosztott sérülés</i>
	<b>3</b>
	<b>5</b>
	<b>6</b>



A támadóvarázslat-kártyákon szerepel a hatótávolságuk is, ami a karaktered elhelyezkedéséhez viszonyítva kijelöli a hatás hatóerejét. A figuraikonos hatszögletű mező jelzi a figurád helyzetét. A kiemelt mezők határozzák meg a kártyahatás hatótávolságát. 5 különböző hatótávolság van:



Kizárólag a veled egy lapkán tartózkodó ellenfeleket jelölheted ki célpontként.



A veled egy lapkán, továbbá a veled szomszédos lapkán tartózkodó ellenfeleket jelölheted ki célpontként.



A veled szomszédos lapkán tartózkodó ellenfeleket jelölheted ki célpontként, de a veled egy lapkán tartózkodó ellenfeleket nem.



A veled egy lapkán, továbbá a legfeljebb 2 mező távolságon belül tartózkodó ellenfeleket jelölheted ki célpontként.



A legfeljebb 2 mező távolságon belül tartózkodó ellenfeleket jelölheted ki célpontként, de a veled egy lapkán tartózkodó ellenfeleket nem.



## ÁTALAKÍTÁSVARÁZSLAT-KÁRTYÁK

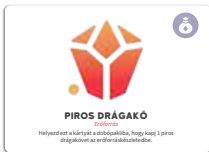


Az átalakításvarázslat-kártyák hatása lehetővé teszi, hogy erőforrásokat másmilyen erőforrásokká alakítsd át a köröd hátralévő részére. Bizonyos átalakításvarázslat-kártyák még azt is lehetővé teszik, hogy erőforrást helyezd az erőforráskészletedbe.

Egy varázslatkártya erőforrásigényein túl 1 akciópontot is el kell költened, amikor varázslással varázslatkártya hatását érvényesíted. Minden varázslatkártya hatását körönként egyszer használhatod.



## ERŐFORRÁSKÁRTYÁK



Erőforráskártyák is találhatóak a fő pakliban, ezek lehetővé teszik, hogy további erőforrásokat helyezz az erőforráskészletedbe. Amikor a varázkönyvedből egy erőforráskártyát használsz fel, helyezd azt a dobópakliba, majd adj egy meghatározott erőforrás-jelölőt az erőforráskészletedbe. Az erőforráskártya felhasználása nem kerül akciópontba. Amíg fel nem használod őket, tartsd az erőforráskártyáidat a varázkönyvedben. Arra azonban figyelj, hogy a beváltott kártyákért szerzett erőforrásokat a köröd végéig költsd el, különben elvesznek. Erőforráskártya begyűjtéséhez nem kell erőforrást költened, 1 akciópontot azonban igen.



## TÁRSKÁRTYÁK



A társ-kártyák a társ-pakliban találhatóak meg, és egyedi, állandóan aktív hatásuk van (még az ellenfelek körében is aktív). Amikor felöltöd magadra az árnyalakod, idézz meg egy képpel felfelé lévő társat a társportálról a varázkönyvedbe, majd fordíts a helyére egy új társ-kártyát képpel felfelé a társ-pakli tetejéről. Onnantól, hogy egy társ-kártya a varázkönyvedben van, nem lehet eltávolítani onnan.



## ELLENVARÁZSLAT-KÁRTYÁK



Az ellenvarázslat-kártyák az ellenvarázslat-pakliban találhatók meg, és lehetővé teszik, hogy meglepd az ellenfeleidet. Ellenvarázslat-kártyát kizárólag a homokos sivatag lapkáról lehet begyűjteni. Ahhoz, hogy begyűjts egy ellenvarázslat-kártyát, köls el 1 akciópontot, 1 tetszőleges színű drágakövet és 1 tetszőleges színű kristálygömböt, majd vedd el az ellenvarázslat-pakli felső kártyáját. Titokban nézd meg azt, majd rakd képpel lefelé a varázskönyvedbe.

Az ellenvarázslat-kártyákon olvasható, hogy milyen helyzetre reagálhatsz velük. Használat esetén fedd fel az ellenvarázslat-kártyát. Ez nem kerül akciópontba.

További megjegyzések az ellenvarázslat-kártyákkal kapcsolatban:

Egy helyzetre kizárólag 1 ellenvarázslat-kártyával reagálhatsz.

Ha ugyanarra a helyzetre többen is reagálnátok ellenvarázslat-kártyával, először a soron lévő játékos használhat ellenvarázslat-kártyát. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kell a többi ellenvarázslat-kártya hatását végrehajtani.

A varázskönyvedben lévő ellenvarázslat-kártyáidat bármikor megnézheted (de tartsd titokban a tartalmukat).

Az ellenvarázslat-kártyák nem kerülnek a dobópakliba. Miután használsz egy ellenvarázslat-kártyát, helyezd azt az ellenvarázslat-pakli aljára.

# BÁJOS<sup>™</sup> ÁRNYAK

További tartalmakért látogass el a [reflexshop.hu/bajos-arnyak](https://reflexshop.hu/bajos-arnyak) oldalra.

 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**  
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](https://www.reflexshop.hu)