



PÁRBATJ

TELEPÉNY BIRODALMI BANYASZON

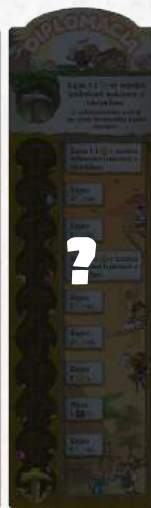
KÉTSZEMÉLYES KALAND

Japan sok mindenről ismeretes – az ingyencégeiről, egyedi ruháiról, nagyszerű filmjeiről és mangáiról, de a harcművészeti szintén népszerűek. Amikor a szomszédos birodalmak között konfliktus alakult ki, a japán katonákat küldték először a frontra, hogy a harci tudásukkal elrettentsék ellenségeiket.

MEGJEGYZÉS: Ez egy különleges, 2 személyes kaland. Nem játszható sem egyedül, sem 2-nél többen.

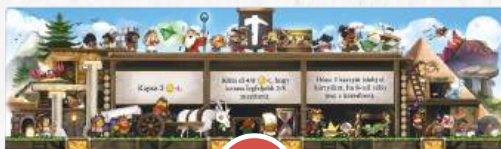
VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEKBEN:

1. Csak 8 eseménykártyát keverjete az eseménypakliba.
2. Használjátok a fekete felszintáblát és 2 másik színű csákányjelölőt.
3. Mindketten vegyetek magatokhoz kb. 15-15 darab, a saját csákányjelölőkkel azonos színű személyes jelölőt. Személyes jelölőket a játék nem tartalmaz, de bármit használhattok efféle jelölőnek, ami színben megfelel.
4. Használjátok a következő oldalon található **HARC MŰVÉSZET** kutatástáblát, a **HADERŐ** kutatástáblát és 1 véletlenszerű kutatástáblát.



VÁLTOZÁSOK A SZABÁLYOKBAN:

1. Ketten fogtok egy nagy közös bányát építeni, ezért van szükség csak 1 felszintáblára.
2. Minden alkalommal, amikor egyikőtök kártyát helyez le a bányába, megjelöli azt a saját személyes jelölőjével.
3. Amikor aktiválni akarod egy ellenfeledhez tartozó kártya hatását, először fizess az ellenfelednek a kártya szintjével egyenlő számú -t vagy -ot. Ha nincs elég / a készletedben, akkor nem aktiválhatod azt a hatást.
4. Felváltott sorrendben fogtok sorra kerülni. A játékot az **A játékos** kezdi, majd őt követi a **B játékos**. A következő fordulót azonban a **B játékos** kezdi, és **A játékos** lesz a második stb. Így váltogassátok egymást a játék végéig. A forduló első játékos a végrehajtja az esemény- és bányafázist, majd a második játékos szintűgy. Csak az első játékos fordítson eseménykártyát, és az mindkettőtökre vonatkozni fog.
5. Mindketten aktiválhatjátok ugyanazt a kártyát ugyanabban a fordulóban.



GYŐZELMI FELTÉTELEK!

Szerezz az ellenfelednél több -ot! A játék végén számold össze -jaidat: minden a készletedben 1-et ér. Ezután kapsz 1-1 -ot a kártyáidon lévő minden összeillesztett -ért.



Kapsz 2 -t.

Költs el 4/8 -t, hogy kutass legfeljebb 2/5 mezőnyit.

Húzz 3 kártyát (dobj el kártyákat, ha 8-nál több lesz a kezvedben).

A

FUTÓHOMOK

Kapsz 1 -t.
VAGY
Költs el 1 -t, hogy kutass 1 mezőnyit.

GOMBAFARI

Kapsz 1 -t.
VAGY
Ha van másik **japán** kártya a bányádban, kapsz 2 -t.

B

BOGÁRFOG

Kapsz 1-1 -t minden különböző frakcióért a bányádban.



Példa: Az A csille az **A játékos** 2 kártyáján is áll, ezért ez 2 -ot ér a számára. A B csille az **A játékos** 1 kártyáján, illetve a **B játékos** 1 kártyáján áll, tehát mindketten 1-1 -ot kapnak érte.

Miután kiszámoltátok a végső pontszámotokat, hasonlítsátok össze a -jaitokat. Akinek a legtöbb -ja van, megnyeri a játékot. Holtverseny esetén a legtöbb tulajdonosa nyeri a játékot. Ha még mindig holtverseny van, akkor osztottok a győzelmen.



HARC MŰVÉSZET



Cseréld ki az ellenfeled 1 személyes jelölőjét a sajátoddal.

A csákányjelölődet tedd át egy másik kutatástábla legelső mezéjére.

Kapsz 3 -ot.

Tedd az ellenfeled csákányjelölőjét legfeljebb 2 mezővel lejjebb.

Kapsz 4 -t.

Dobj el bármennyi kártyát, majd az ellenfeled is dobjon el ugyanennyi kártyát.

Húzz 1 -t.

Kapsz 2 -t.

Kapsz 2 -ot.

Tegyél 1 -t bármely kártyára a bányában.

Kapsz 2 -t.

