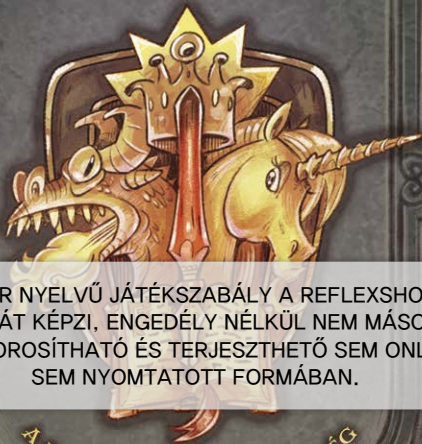


# A HÁROM FEJEZET



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.  
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,  
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,  
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

A BOLDOG VÉG MOST NEM ELÉG

💡 Joe Hout ✂ Jan Bintakies

👤 10 év fölött

👥 2–6 játékos

🕒 30 perc

## Játékelemek

50 kártya  
1–50 közötti értékkel



115 pontjelölő:

50  ékkő

50  szív

15  csillag

## A játék áttekintése

Egyszer volt hol nem volt, volt egy varázslatos mesekönyv, amelynek a történetéből most te is kiveheted a részedet. Az I. fejezetben válaszd ki a mesebeli társaidat, a II. fejezetben tedd próbára őket egy ütös-vívós játékban, a III. fejezetben pedig gyűjts értékes pontokat a történet befejezéséhez.

Sikerül mindhárom fejezetben boldogulnod,  
és a legtöbb pontot szerezned a játék végére?

## A kártyák áttekintése

Minden kártya egy egyedi mesebeli lényt ábrázol,  
és az értéke 1 és 50 között mozog.  
Néhány lénynek karaktertípusa és képessége is van.

1. Név
2. Érték
3. Karaktertípus
4. Képesség



### Karaktertípusok

- |   |   |
|---|---|
|  Szörny      |  Varázslatos |
|  Gonosztevő  |  Állat       |
|  Gyermek     |  Törpe       |
|  Csodaország |  Királyi     |

Itt találjátok a 3–6 játékos számára szóló szabályokat, a 2 fős játék szabályait pedig a 11–15. oldalakon tanulhatjátok meg.

## Előkészületek

Keverjétek össze a kártyákat és osszatok **8-8-at** mindenkinek képpel lefelé fordítva. A megmaradt kártyákat helyezétek vissza a játék dobozába anélkül, hogy megnéznétek. Képezetek egy közös készletet a pontjelölőkből mindenki számára könnyen elérhető helyen.

## A játék menete

A játék 3 részből áll, amelyekre fejezetekként utalunk:



Az **I. fejezetben** kiválasztjátok a kártyáitokat (draftolás).

A **II. fejezetben** egyesével kijátsszátok a kártyákat és összehasonlítjátok (ütés-vivés).

A **III. fejezetben** pontot szereztek a draftolt kártyák alapján.



### I. fejezet: Draftolás



Nézzétek meg a 8 kártyátokat. Draftoljatok (azaz válasszatok ki) 1-1-et közülük és helyezétek képpel lefelé fordítva magatok elé.

Amikor mindannyian választottatok kártyát, adjátok

a maradék kártyákat a bal oldali szomszédotoknak. Ismételjétek meg a folyamatot a kapott kártyákkal – nézzétek meg, válasszatok 1-1-et, a maradékot pedig adjátok tovább –, amíg mindnyájan választottatok 7-7 kártyát. Az utolsót helyezétek vissza a játék dobozába anélkül, hogy bárkinek megmutatnátok. Draftolás közben szabadon megnézhetitek a már kiválasztott kártyáitokat, de ne keverjétek össze a kapottakkal. Vegyétek kézbe a 7 draftolt kártyátokat.

### 3 fős játék

Kövessétek a fent leírt draftolási folyamatot. Amikor kiválasztottatok 4-4 kártyát, helyezétek a megmaradtakat a játéktér szélére. Vegyétek ki a dobozba helyezett kártyákat, osszatok 8-8 kártyát mindenkinek, majd folytassátok a draftolást. Amikor kiválasztottatok 8-8 kártyát (nem 7-7-et, mint más játékos szám esetében), helyezétek a megmaradt kártyákat vissza a dobozba.





A kártyák képességét a II. és a III. fejezetben is lepontozátok, kivéve azokat, melyen a **II** vagy **III** pecsét valamelyike látható. Ezeket értelemszerűen a jelzett fejezetben pontozátok csak le.



## II. fejezet: Ütés-vivés

A II. fejezetet az a játékos kezdi, aki legutoljára látott nyulat. Vele kezdve és az óramutató járásának irányában haladva egyesével válasszátok ki tetszőlegesen **1-1 kártyátok** és játsszátok ki magatok elé. A kijátszott kártyákat „ütésnek” hívjuk. A legnagyobb értékű kártyát kijátszó játékos elviszi az ütést, és **1 csillagot** kap jutalmul a közös készletből.

Ezt követően ellenőrizzék a kijátszott kártyák képességét, és ha pontjelölőt szereztek, vegyék el a közös készletből. Bizonyos kártyák képessége feltételhez kötött. Csak akkor aktiválhatjátok és szerezhetek pontjelölőt, ha teljesítitek a feltételt.

*Példa (4 fős játék): Miután mindenki kijátszotta a kiválasztott kártyáját, Fábián 1 csillagot szerez, mert az ő kártyájának a legnagyobb az értéke. A kijátszott kártyák képessége alapján: Fábián 3 szívet szerez a csillagán kívül, mert az általa elvitt ütésnek ARANYFÜRTÖCSKE is része volt. Jakab 4 ékkövet szerez, mert A HÁROM MEDVE az ütés része. Flóra nem szerez jutalmat, mert egy  típusú karakter sem része az ütésnek. Asztrid 1 szívet szerez, mert a  karaktertípusú ARANYFÜRTÖCSKE is az ütés része.*






### III. fejezet: Pontozás



Vizsgáljátok meg a kijátszott kártyáitokat és pontozzátok le őket tetszőleges sorrendben. Ha pontjelölőt szereztek, vegyétek el a közös készletből. Ha a képességhez feltétel kapcsolódik, akkor a jutalmát csak a feltétel teljesülése esetén kapjátok meg.

Ha mind végeztetek, a legtöbb ékkövel rendelkező játékos további 4 ékkövet kap. Egyenlőség esetén minden érintett játékos 4-4 ékkövet kap.

*Példa: Asztrid megvizsgálja a kijátszott kártyáinak képességét. JANCSI után nem szerez pontjelölőt, mert sem JULISKA, sem A BOSZORKÁNY nincs előtte. 3 szívet kap GEPETTO után, mert kijátszott 3-as, 4-es és 6-os értékű kártyát. 3 szívet kap PINOKKIÓ után, mert kijátszotta GEPETTÓT. 5 ékkövet kap BABSZEM JANKÓ után, mert kijátszotta AZ ÓRIÁST. 3 szívet kap PÁN PÉTER után, mert kijátszott 3 másik  karaktertípusú kártyát. AZ ÓRIÁSNAK nincs képessége. 4 szívet kap A BARÁTSÁGOS TÖRPÖK után, mert legalább 4 szívet gyűjtött össze.*





6 JANCSI



Ha vele van JULISKA 7:  
♥  
Ha vele van  
A BOSZORKÁNY 11:  
♦

26 GEPETTO



1-1 ♥ mindegyik  
1-9 érték közötti  
kártya után

3 PINOKKIÓ



Ha vele van  
GEPETTO 20:  
♥ ♥ ♥

4 BABSZEM JANKÓ



Ha vele van  
AZ ÓRIÁS 17:  
♦ ♦ ♦ ♦ ♦



30 PÁN PÉTER



♥ minden más  
♦ után

47 AZ ÓRIÁS



♦

16 A BARÁTSÁGOS  
TÖRPÖK



111  
Ha van legalább  
4 ♥ -ed:  
♥ ♥ ♥ ♥ ♥

## A játék vége

Számoljátok össze a pontszámotokat:



2 pont



1 pont



1 pont

Az ékkövek csak párban érnek pontot. 1 ékkő után nem kaptok félpontot.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos toborozta a legmesésőbb csapatot, így ő a játék győztese. Egyenlőség esetén az érintettek közül az nyer, aki a legnagyobb értékű kártyát játszotta ki.

*Példa: Asztrid összeadja a II. és a III. fejezetekben gyűjtött pontjelölőit. 1 csillaga, 15 szíve és 6 ékköve van. Nem kap 4 további ékkövet, mert Jákob több ékkövet gyűjtött össze.*

*Az 1 csillaga 2 pontot ér. Mindegyik szíve 1-1 pontot ér, így 15 pontot szerez a szívei után. Minden 2 ékköve 1-1 pontot ér, így 3 pontot szerez a 6 ékköve után.*

*Összesen  $(2+15+3=)$  20 pontot szerzett.*



## A 2 fős játék

A következőkben részletezzük a 2 fős játék szabályait. A II. fordulóban kettőtökön kívül „szellemek” is játszanak. Az I. fordulóban a draftolás során készítsétek elő a szellempaklikat is.

## A játék menete

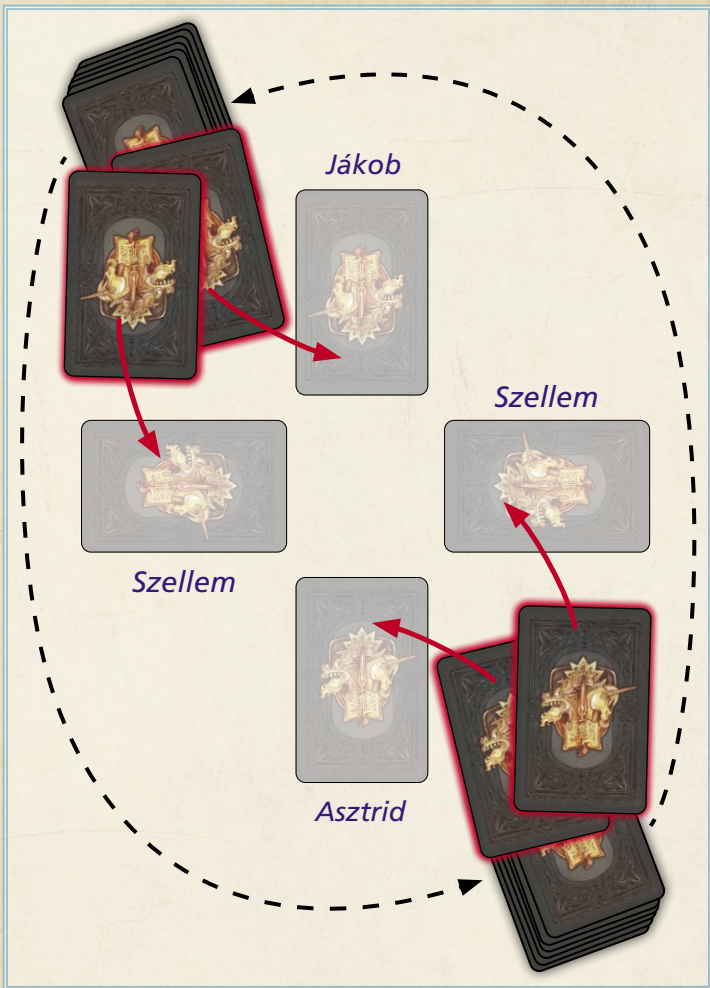
### I. fejezet: Draftolás

Nézzétek meg a 8 kártyátokat. Válasszatok 2-2-t közülük, melyekből az egyiket helyezzétek képpel lefelé fordítva magatok elé, a másikat pedig a jobb oldalatokra képpel lefelé fordítva. A jobb oldalra helyezett kártyák képezik a 2 **szellempaklit**. Adjátok a maradék 6 kártyát a másik játékosnak.

Ismételjétek meg a folyamatot a kapott kártyákkal, amíg mindegyiket draftoltátok. Amikor kártyát választotok, átnézhetitek a saját paklitokat, de a szellemekét nem.

Osszatok 8-8 kártyát mindkét játékosnak, és ismételjétek meg egyszer a teljes folyamatot. Amikor ezeket a kártyákat is draftoltátok, keverjétek meg külön-külön a 2 szellempaklit, továbbra is képpel lefelé fordítva.

*Példa: Asztrid és Jákob játszanak. Az I. fejezet elején Asztrid kiválaszt 1 kártyát magának és maga elé helyezi, 1-et pedig a szellemnek és a jobb oldalára helyezi. A maradék 6 kártyát Jákobnak adja.*





## II. fejezet: Ütés-vivés

A II. fejezetet az a játékos kezdi, aki legutoljára látott nyulat. A szokásos módon vele kezdve és az óramutató járásának irányában haladva egyesével válasszátok ki tetszőlegesen **1-1 kártyátok** és játsszátok ki magatok elé. Amikor a szellem van soron, akkor játsszátok ki a paklija felső kártyáját.

A legnagyobb értékű kártyát kijátszó játékos **1 csillagot** kap jutalmul. Ezután hajtsátok végre a kijátszott kártyátok hatását, szükség esetén figyelembe véve a **szellemek által kijátszott kártyákat is**. A szellemek nem gyűjtenek pontjelölőket.

Hagyjátok a kijátszott kártyát magatok előtt. Az ütést elvivő játékos (vagy szellem) lesz a következő ütés kezdőjátékosa. Ha a szellem kezdi az ütést, fedjétek fel a paklija legfelső kártyáját.

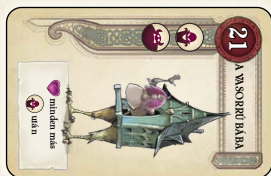
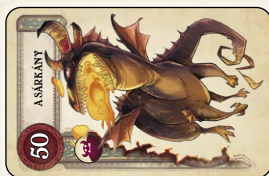
*Példa: Jákob semmit nem szerez. Asztrid 1 szívet, 1 ékkövet és 1 csillagot kap A HERCEGNŐ után, mert A SÁRKÁNY az ütés része.*

*Mivel A SÁRKÁNYT kijátszó szellem vitte el az ütést, Jákob és Asztrid sem kap csillagot. A SÁRKÁNYT kijátszó szellem lesz a következő kör kezdőjátékosa.*

Jákob



Szellem




Szellem




Asztrid



# Kártyaképességek

 mindegyik

 után

 minden más

 után

Számoljátok meg, hogy hányszor jelenik meg a jelzett karaktertípus ikonja. Ha egy kártyán szerepel a „minden más” szerkezet, akkor magát a kártyát **ne** számoljátok bele.



Ez a varázslény egyszerre minden karaktertípusnak számít 1-szer.



A BÉKAHERCEG és AZ UNIKORNIS feltételeinek teljesítéséhez lennie kell még legalább 1 további kijátszott [crown icon] karaktertípusú kártyának. A kártyák jutalma nem nő, ha 1-nél több [crown icon] karaktertípusú kártya van.



A HAMUPIPŐKE kártyán lévő 2 képesség egymástól függetlenül használható.



Ha a tulajdonosa elviszi az ütést, akkor megszerzi a képesség jutalmát is.







Ha A HÓKIRÁLYNŐ az ütés része, az ütés során senki nem kaphat szívet vagy kristályt, a kártyák típusától és kijátszásuknak sorrendjétől függetlenül. Csillagot továbbra is lehet nyerni kártyaképességek és az ütés elvitele által.

**2 fős játék:** ha valamelyik szellem játszotta ki a kártyát, egyik játékos sem kaphat szívet vagy kristályt.



A SZÍV KIRÁLYNŐ és a VIGYOR KANDÚR kártyákat utoljára pontozzátok le.  
**2 fős játék:** a szellemek által kijátszott kártyák képességeit is vegyétek figyelembe, amikor a megfelelő pontjelölőket számoljátok össze.





A KAPZSI TÖRP kártyán 2 különálló képesség látható. A kártya tulajdonosa a felső által 1-1 ékkövet szerez a II. és a III. fejezetekben. Az alsó a III. fejezet végén aktiválódik, és ha a tulajdonosának van a legtöbb ékkőve, a 4 ékkő mellett még 1 további csillagot is kap.




A tulajdonosa számolja meg a III. fejezet végén birtokolt szíveit. Ha legalább 4 szíve van, akkor további 4-et kap.



Ha a tulajdonosa egyetlen ütést sem vitt el a II. fejezetben, akkor 2 csillagot kap. A kártyaképességek által szerzett csillagok nem befolyásolják a kártya feltételét.



 **reflexshop**

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.  
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2024



# Áttekintés

I. fejezet: Draftolás

II. fejezet: Ütés-vivés

III. fejezet: Pontozás

## Karaktertípusok



Szörny



Varázslatos



Gonosztevő



Állat



Gyermek



Törpe



Csodaország



Királyi

A legtöbb ékkövel rendelkező játékos további 4 ékkövet kap.



2 pont



1 pont



1 pont

Az ékkövek csak párban érnek pontot.  
1 ékkő után nem kaptok félpontot.