

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



ÉLŐ

RENDKÍVÜLI HÍREK JÁTÉKSZABÁLY

*"Bzzzz... ahogy halljuk a baljós morajlást... bzzzz... egyre hangosabban!
Félelmetes: az egész sziget remeg... bzzzz... a gigantikus Titántól! Nem tudom megerősíteni... bzzzz... egy korszak végén.
Lávakirály felébredt... bzzzz... a sziget feldúlt állapotban van, kitör a vulkán...
A TV KOMI exkluzív adását látják... bzzzz... az alattvalók egy interdimenzionális portált nyitottak meg. Amikor aktiválódik, az emberiség... bzzzz... csak távoli emlék lesz.
De mi... mi történik?! Nézzék!!! Hatalmas árnyak jelennek meg az egész szigeten!!!
Nézzék ezeket az óriásokat... bzzzz... áradások... Lávakirály szövetségesei? Nem, várjanak...
úgy tűnik, hogy ezek támadnak! Igen, nézzék, ahogy egy végső, elkeseredett csatát indítanak Lávakirály ellen!!!
Ez hihetetlen! És most... reklám!"*

„...bercicó, egy fiatal macskaféle Tokió déli részéről 🐾 A király biztosította a nézőket: „Természetesen meghívtak, hogy harcoljak a szigeten, de nekem már volt egy város, amit el kellett pusztítani...”



ÁTTEKINTÉS

A *Szörnysziget királya* társasjátékban óriási szörnyekként játszotok majd, akiknek együtt kell legyőzniük egy titánszerű főgonoszt, mielőtt az befejezné az interdimenzionális portál építését.

Szörnyekként minden körben a dobókockákkal dobva sebesüléseket okoztok az ellenségeiteknek, gyógyítjátok magatokat, energiát szereztek, kártyákat vásároltok, mozogtok a szigeten, emberi segítséget kaptok és növelitek a hírneveteket. A főgonosz akcióit maga a játék irányítja. A vulkánba dobott dobókockák eredményeit felhasználva a főgonosz mozog, aktiválja az alattvalóit és megtámadja a közelben lévő szörnyeket. A célja, hogy lehetővé tegye alattvalói számára a portál megépítéséhez szükséges pillérek felállítását.

Ahhoz, hogy nyerjete, le kell győznötök a főgonoszt, mielőtt megnyitná a portált vagy legyőzné bármelyik szörnyet. Ha nem jártok sikerrel, a Föld elpusztul.

JÁTÉKELEMEK

5 SZÖRNYTÁBLA

Ezek a táblák ábrázolják a szörnyeket, amelyekkel játszhattok. Mindegyiken van egy név és két tárcsa, egy a hírnév (★) és egy az életerő (♥) számára.



1 SZÖRNYSZIGETTÁBLA

Ez a játéktábla jelképezi a Szörnyszigetet, ami 6 zónára van felosztva. Mindegyik zóna több mezőt tartalmaz:

2 mező a támogatáslapkák (3-as és 4-es értékekben) vagy a pillérek számára



A középső mező a 3D-s vulkán számára van fenntartva



3 mező a dobókockák vagy kristályjelölők számára

1 FŐGONOSZTÁBLA

Ezen a táblán tudjátok számontartani a legyőzni kívánt főgonosz állapotát. 3 tárcsa található rajta, egy a hírnév (★) és kettő az életerő (♥) számára, ez utóbbinál egy a „tízesek” és egy az „egyesek” jelöléséhez.



1 3D-S VULKÁN

A vulkán alja és teteje műanyag, az oldalai pedig kartonból vannak. Miután összeszereltétek a vulkánt, helyezétek azt a sziget közepére.



10 SZÖRNYKOCKA

Minden dobókockán 6 szimbólum található, amik a körben végrehajtható akciókat tartalmazzák:

- ♥: Növekszik a zónában lévő egyik szörny életerege (♥)
- ⚡: Energiakockát kapsz (⚡)
- ★: Növekszik a hírneved (★)
- 🐾: Ossz ki 2 sebesülést (🌟)
- 👣: Ossz ki 1 sebesülést (🌟) vagy mozgasd a zónában lévő egyik szörnyet
- 👉: Kérj támogatást

8 FŐGONOSZKOCKA

A főgonoszkockákon 3 szimbólum található, amelyeknek különböző az eloszlása. A főgonosz akkor érvényesíti ezeket a hatásokat, amikor aktiválja a dobókockáit:

- 👤: A főgonosz megidéz 1 alattvalót
- 👤: A főgonosz létrehoz 1 kristályt
- ★: A főgonosznak 1-gyel növekszik a hírneve (★)



51 ERŐKÁRTYA

Minden erőkártynak van neve, energiakockákkal (⚡) fizetendő ára, típusa (**TARTSD MEG**/**DOBD EL**) és hatása.

Típusát tekintve kétfajta erőkártya van a játékban:

TARTSD MEG

Ezeket a kártyákat tartsátok magatok előtt képpel felfelé a játék végéig (kivéve ha valami másképpen rendelkezik).

DOBD EL

A kártya hatását azonnal végre kell hajtani, ezt követően pedig a kártyát a dobópakliba kell helyezni.



15 ESEMÉNYKÁRTYA

Az **ESEMÉNYEKET** keverjétek az erőkártyaik közé. Ezek váratlan körülményeket teremtenek a csaták során.

Vannak pozitív (**zöld**) és negatív (**piros**) hatású események.

ENERGIAKOCKÁK

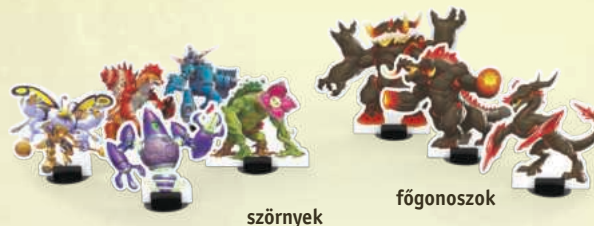
Az ⚡ oldalak révén kapott energiakockákat tartsátok magatok előtt. Az energiakockákkal erőkártyaikat vásárolhattok, valamint végrehajthattok vagy aktiválhattok bizonyos kártyahatásokat.

A 10 ⚡ jelölő 10 ⚡-t jelképez, és bármikor be- és felváltható.



8 KARTONFIGURA

Ezek a figurák jelképezik a szörnyeiteket, illetve a főgonoszokat, akik ellen meg kell küzdenetek.



szörnyek

főgonoszok

6 SZÖVETSÉGES LAP

Ezek a lapok a segítségetekre siető szövetségeseket jelképezik. Mindegyiken egy név és egy képességlista található. A képességeket egy adott mennyiségű ★-vel lehet aktiválni.

Szövetségesek nélkül kezditek a játékot, de mindnyájan választani fogtok 1-1-et, amint megszerzitek az első ★-eketek.

Minden lap hátulján játékossegédlet van.



3 FŐGONOSZ LAP

Ezek a kétoldalas lapok azt a 3 főgonoszt jelképezik, akikkel szembeszállhattok. Ezek közül játékonként egyetlen lapra lesz szükségetek. Mindegyiken 2 nehézségi szint (az alap „kék” oldal és a haladó „piros” oldal), egy név, a használandó főgonoszkockák száma (🔴), a kezdeti életerő (❤️) értéke, egy állandó képesség és egy képességlista található. A képességeket egy adott mennyiségű ★-vel lehet aktiválni.



30 ALATTVALÓ-JELÖLŐ

Ezek jelképezik a főgonosz szövetségeseit. Mindegyiken megtalálható az alattvaló illusztrációja és az életerejé. 4 különböző típusuk van:



12 katona

6 védelmező

6 ágyú

6 építész

8 LÁNGLÉNY

Ezek olyan további alattvalókat jelképeznek, akikre csak a nagyhatalmú főgonosz, **LÁVAKIRÁLY** esetén van szükség.



12 KRISTÁLY- ÉS 3 PILLÉRJELÖLŐ

A kristályjelölők a 🔴 oldal aktiválásával vagy az építész alattvalók által kerülnek a játéktáblára. Amikor egy zónába 3 kristályjelölő kerül, azokat le kell cserélni egy pillérjelölőre. Amikor a harmadik pillérjelölő is felkerül a táblára, azonnal elveszítitek a játékot. Nem, egyáltalán nem fogjátok szeretni ezeket a pilléreket.



12 TÁMOGATÁSLAPKA

A támogatáslapok az emberek segítségét jelképezik. Ezeken felhasználható kockaoldalok találhatóak. Olykor ⚡-t is tartalmaznak, amit a lapka aktiválásakor kaptok meg.



1 HÚZÓZSÁK

Helyezzétek mind a 30 alattvaló-jelölőt a húzózsákba, és keverjétek meg őket jól, hogy véletlenszerűen húzhatjátok ki őket.

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Helyezzétek a szigettáblát a játéktér közepére.

2 Állítsátok össze a vulkánt és helyezzétek a játéktábla közepére. Igazítsátok a talapat köveit a tábla vonaljaihoz.

3 Válasszatok egy főgonoszlapot és helyezzétek a játéktábla mellé. Az első játszmatokhoz azt javasoljuk, hogy válasszatok **KRISTÁLYSÁRIÁNYT** a „kék” oldalával felfelé. A főgonosztáblán állítsátok a tárcsákat 0 ★-re, illetve a kezdő ♥-re (ez a főgonoszlapon szerepel).
Például: KRISTÁLYSÁRIÁNY a kék oldalon 15 ♥-vel kezd.

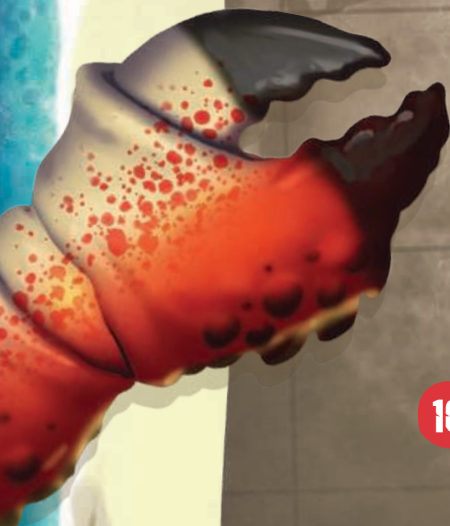
4 Készítsétek elő annyi ♥-t, amennyi a főgonoszlapon látható, a többit pedig helyezzétek vissza a játék dobozába.

5 ♥

5 Helyezzétek a főgonoszhoz tartozó figurát a játéktáblára, egy tetszőleges zónába.

15 ♥

10 Válasszatok véletlenszerűen a játékosok számánál eggyel több szövetségeslapot, és helyezzétek azokat képpel felfelé a játéktábla mellé. A többit helyezzétek vissza a játék dobozába, vagy használjátok a másik oldalukat segédletként.



6

Alkossatok közös készletet az alábbi elemekből a játéktábla mellett:

- 12 kristály- és 3 pillérjelölő
- 10 szörnykocka
- Húzózsák, benne 30 alattvaló-jelölő
- Energiakockák és 10 ⚡ jelölő
- 12 támogatáslapka (képpel lefelé)
- 8 lánglány, ha **LÁVAKIRÁLY** ellen harcoltok

7

Keverjétek egyetlen pakliba az összes erő- és eseménykártyát, és helyezétek azt képpel lefelé a játéktábla mellé. Fordítsatok meg a pakli tetejéről 3 kártyát egymás mellé. Ez lesz a kínálat. Ha az előkészületek során eseményt húztok fel, húzzatok helyette másik kártyát, azt pedig keverjétek vissza a pakliba.

8

Húzzatok véletlenszerűen egy alattvalót a húzózsákból és helyezétek a főgonosz zónájába. Az óramutató járásával megegyező irányban haladva a többi 5 zónába is húzzatok 1-1 alattvalót.

9

Válasszatok mindnyájan 1-1 szörnyfigurát és vegyétek magatokhoz azt, valamint a hozzá tartozó szörnytáblát. Állítsátok a tárcsáitokat 0 ★-re és 10 ♥-re. Helyezétek a figuráitokat a játéktáblára úgy, hogy a főgonosz és az összes szörny más-más zónában legyen.

A FŐGONOSZOK ÉS A NEHÉZSÉGI SZINTEK

3 különböző főgonosz van, mindegyik esetében 2 nehézségi szinttel: Az alap („kék” oldal) és a haladó („piros” oldal). Haladó szinten minden főgonosznak ugyanazok a képességei, azonban más az ♥-jük és a ♦-k száma.

Azt javasoljuk, hogy a főgonoszokkal ebben a sorrendben mérkőzzetek meg: **1 KRISTÁYSÁRKÁNY** → **2 MAGMASZAURUSZ** → **3 LÁVAKIRÁLY** Kezdjétek az alap oldallal, és miután győzedelmeskedtek, próbáljátok ki a haladó oldalt is.

Továbbá azt javasoljuk, hogy közületek az vegye maga elé a főgonoszlapot, és érvényesítse a főgonosz képességeit, mozgásait, akinek a legtöbb tapasztalata van a játékkal. Így gördülékenyebb lesz a játékmenet.



JÁTÉKMENET

♥ életerő

★ hírnév

⚡ energiakocka

☀ sebesülés

🟩 szörnykocka

🔴 főgonoszkocka

A JÁTÉK CÉLJA

A GYŐZELEM FELTÉTELE

Egy csapatként, közösen nyertek, amint a főgonosz ♥-je 0-ra csökken.

A VERESÉG FELTÉTELEI

Ha az alábbi feltételek bármelyike teljesül, egy csapatként, közösen veszítetek:

- ☞ A szörnyfázisát bármelyikötök 🦴 ikonnal kezdí.
- ☞ A játéktáblán megépül a 3. pillér.
- ☞ A húzószakban egyetlen alattvaló sincs, amikor húznotok kell egyet.

EGY KÖR ÁTTEKINTÉSE

Egy tetszőleges szörnyvel kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva kerültök sorra. Amikor sorra kerülsz, hajtsd végre a köröd 3 fázisát:

1 FŐGONOSZFÁZIS

1 Ellenőrizd a főgonosz aktív képességeit

2 Dobj a rendelkezésre álló 🟩-kkel

3 Mozdasd a főgonoszt

4 Aktiváld a főgonosz zónájában lévő alattvalókat

5 Aktiváld a főgonosz zónájában lévő 🔴-kat

2 SZÖRNYFÁZIS

1 Dobj 6 🟩-val

2 Hajtsd végre a 🟩-kat

3 Vásárolj erőkártyákat

3 A KÖR VÉGE FÁZIS

Minden „fordulónként egyszer” hatást, ami az erőkártyáidon vagy a szövetségeslapon szerepel újra aktiválható ebben a fordulóban.

1. FŐGONOSZFÁZIS

Ebben a fázisban hajtsd végre a következő lépéseket ebben a sorrendben:

1 Ellenőrizd a főgonosz aktív képességeit

Először érvényesítsd a főgonosz **MOZGÁS ELŐTT** képességeit, majd minden aktív képességét, amennyiben lehetséges (lásd a 7. oldalon a **FŐGONOSZLAP** részt).

Az aktív képességek a főgonoszlapon szerepelnek.

Érvényesítésükhöz elegendő ★-re van szükség.

2 Dobd a rendelkezésre álló 🔴-kat a vulkán belsejébe.

Egyszerűen csak ejtsd bele a vulkánba a dobókockákat közvetlenül a vulkán felett, azok pedig véletlenszerűen a játéktábla 6 zónájába gurulnak majd. **Előfordul, hogy olykor egyetlen rendelkezésre álló 🔴 sincs, amivel dobhatnál.**

Rendekezésre álló dobókockák: azok a 🔴-k (vagy 🟩-k), amelyek nincsenek a játéktáblán.

Ha bármelyik beejtett 🔴 legurulna a játéktábláról vagy a vulkánba szorulna, dobd újra az érintett 🔴-t.

3 Mozdasd a főgonoszt

Ellenőrizd le az alábbi három feltételt ebben a sorrendben. Amint az egyik feltétel miatt mozog a főgonosz, az utána lévő feltételeket hagyd figyelmen kívül, és folytasd a **Alattvalók aktiválása** lépéssel.

☞ Nézd meg a főgonosz jelenlegi zónáját, valamint a vele szomszédos két zónát. Ebből a 3 zónából mozdasd őt oda, ahol a legtöbb 🔴 van. Ez lehet épp az a zóna, ahol jelenleg

tartózkodik. Ilyen esetben vedd úgy, hogy most mozgott oda a végrehajtható hatások aktiválása szempontjából.

☞ Ha ennek a 3 zónának egyikében sincs 🔴, mozdasd a főgonoszt az óramutató járásával megegyező irányban haladva a következő zónába.

☞ Ha pedig több zónában is ugyanannyi 🔴 van (és ez a legtöbb), mozdasd a főgonoszt oda, ahol több az alattvalója. Ha e tekintetben is döntetlen áll fenn, a főgonoszt az óramutató járásával megegyező irányban haladva a legtávolabbi zónába kell mozgatni.

PÉLDA

A 3 zóna közül, ahova a főgonosz mozoghat, mindkét szomszédosban 2-2 🔴 van, a jelenlegi zónájában pedig egyetlen sincs. Emiatt meg kell vizsgálni, hogy a 2 érintett zónában mennyi alattvaló van. A bal oldali zónában 1 alattvaló van, a jobb oldaliban pedig 2, így a főgonosz a jobb oldali zónába mozog.



Aktiváld a főgonosz zónájában lévő alattvalókat



Katona:

az ebben a zónában lévő minden szörny elszenved 1-1 -t.



Ágyú:

minden szörny minden zónában elszenved 1-1 -t.



Védelmesző:

nincs hatása.



Építész:

egy kristályt hoz létre ebben a zónában (lásd jobbra a **KRISTÁLYOK ÉS PILLÉREK** részt).

Aktiváld a főgonosz zónájában lévő -kat

Aktiváld minden -t a főgonosz zónájában, minden szimbólumot érvényesítve, majd távolítsd el a játéktábláról azokat.

Az így lekerülő -k a következő főgonoszfázis elején elérhetőek lesznek, és így dobni kell velük.

: Hozz létre 1 kristályt ebben a zónában (lásd jobbra a **KRISTÁLYOK ÉS PILLÉREK** részt).

: Növeld 1-gyel a főgonosz -ét.

: Húzz véletlenszerűen 1 alattvalót a húzózsákból és helyezd ebbe a zónába.

Fontos: Ha nincs több alattvaló a húzózsákban és húznod kell egyet, azonnal elveszítitek a játékot (lásd a 10. oldalon **A JÁTÉK VÉGE** részt).

KRISTÁLYOK ÉS PILLÉREK

Amikor kristályt kell létrehoznod egy zónában, helyezd azt egy olyan kockamezőre, amin még nincs kristály. Ha van a kiválasztott mezőn, vedd le a -t a játéktábláról (így az elérhetővé válik), és hozz létre egy kristályt a felszabaduló mezőre.

Amint egy zónában mindhárom mezőn kristályjelölő van, távolítsd el azokat a játéktábláról, és helyezz ugyanabba a zónába egy pillért egy támogatásmezőre. Ha a kiválasztott mezőn támogatáslapka van, helyezd azt vissza a játék dobozába.



Amint a játéktáblán 3 pillér van, a főgonosz megnyitja az interdimenzionális portált, amin keresztül alattvalóinak ezrei árasztják el a bolygót. Ha ez megtörténik, azonnal elveszítitek a játékot.

A játék akkor is véget ér, ha a 3. pillért olyan zónába kell megépíteni, ahol már van 2 pillér, és nincs elegendő mező az építésre.

1 5 15

KRISTÁLY-SÁRKÁN

20 **SZUPERÉLES ÖKÖL**
* : Aktiválom az ÉLES -t

4 **SZUPERGVORS MOZGÁS**
Ha nem a legtöbb -t tartalmazó zónák egyikén mozogok, tovább mozgolok.

10 **REPÜLŐ KATONÁK**
A Katona alattvalók minden zónában hatják a szomszédos zónákban lévő szörnyeket.

3 **KRISTÁLYROBBANÁS**
Ha egy szomszédos zónában csökkentem egy szörnyet, az -jét, 1 zónával távolabb mozog tőlem.

5 **GVORS MOZGÁS**
Ha nélküli zónába mozogok, tovább mozgolok.

2 **ÉLES ÖKÖL MOZGÁS ELŐTT**
1 -t osztok ki az ebben vagy a szomszédos zónákban lévő legtöbb -vel rendelkező szörny(ek)nek.

FŐGONOSZLAP

Ezek a lapok tartalmazzák azoknak a gonoszoknak a jellemzőit és képességeit, akikkel szembeszálltok.

- 1** A lap bal felső sarkában látható a játék során használt -k száma, valamint, hogy a főgonosz mennyi -vel kezdi a játékot.
- 2** A lap bal alsó sarkában, sárga háttérrel olvasható az a képesség, amit a főgonoszfázis első lépésében kell aktiválni (**MOZGÁS ELŐTT**).
- 3** A képességlista, amit alulról felfelé kell ellenőrizni. Egy képesség akkor aktív, ha a főgonosztáblán legalább annyi van, amennyi a képesség mellett látható. Ez egyben azt is jelenti, hogy a különböző képességek halmozódnak (mindegyik egyszerre aktív). Minél tovább tart a játék, a főgonosz annál erősebb lesz.
- 4** Ha a listája tetején lévő képesség is aktív, minden alkalommal aktiváld azt, amikor a főgonosz -et aktivál.
Példa: Ha **KRISTÁLYSÁRKÁNYIAK** 20 -e van, és 2 szimbólumot aktivál, akkor az **ÉLES ÖKÖL** képességet kétszer aktiválja.

2. SZÖRNYFÁZIS

Hajtsd végre a következő lépéseket ebben a sorrendben:

1 Dobj 6 kockával

Vegyél magadhoz 6 elérhető kockát. Ha nincs elegendő elérhető dobókocka, távolíts el tetszőlegesen kockát a játéktábláról addig, amíg 6-od lesz.

Legfeljebb 2-szer újradobhatod a dobókockákat, és bármelyik dobás után megállhatsz.

Az első dobás során dobj mind a 6 dobókockával (magad előtt, tehát nem a vulkánba). Minden újradobás során dönts el, hogy mely dobókockákat szeretnéd újradobni, a többit pedig tedd félre.

Mielőtt újradobnál, az előző dobás(ok) során félretett kockából bármennyit visszavehetsz és azokat is újradobhatod. Amikor harmadszor is dobtál, vagy amikor úgy döntöttél, hogy megállsz, vedd magad elé minden kockát.

Következik a **2. Hajtsd végre a kockát lépés.**

Amikor egy kártya vagy játékelem „dobás”-t említ, az az utolsó dobásod utáni eredményekre utal.

Megjegyzés: Amennyiben további kockával rendelkezel (erőkártya hatása miatt), dobj az összessel (6 + a további dobókockák mennyisége).

2 Hajtsd végre a kockát

Ebben a fázisban végrehajthatod vagy zárolhatod a dobott dobókockáidat és/vagy feloldhatsz dobókockákat a zónádban.

Egy kocka végrehajtása:

Érvényesítsd a dobókocka hatását a következőkben részletezettek szerint. A dobókockák hatását egyesével és csoportosan is érvényesítheted.

Egy kocka zárolása:

„Zárolással” félreteheted a dobókockákat későbbi felhasználásra. A zárolni kívánt dobókockákat helyezd a saját zónádban egy elérhető kockamezőre a **kockaoldal megváltoztatása nélkül**. Az így zárolt dobókockákat a későbbi körökben bármelyik szörny használhatja. Ennek részleteit a továbbiakban olvashatod. Ha az elérhető mezők számánál több dobókockát szeretnél zárolni, akkor előbb legalább egy dobókockát fel kell oldanod.

Egy kocka feloldása:

A dobókockák végrehajtása során a zónádban korábban zárolt dobókockák bármelyikét feloldhatod. Ehhez vedd magad elé a kiválasztott dobókockát a **kockaoldal megváltoztatása nélkül**, és helyezd azt a dobott dobókockáid közé. A feloldott dobókockáidat végrehajthatod a többi dobókockáddal együtt.

A dobókockákat tetszőleges sorrendben végrehajthatod, és bármelyik két végrehajtás között zárolhatsz/feloldhatsz dobókockákat.

A kockák hatásai



Válassz egy szörnyet a zónádban és növeld az életét.

Nem lehet 10 életnél többed, kivéve ha egy kártyahatás vagy szövetségeslap ezt kifejezetten lehetővé teszi.



Minden kockát egyidejűleg is végrehajthatsz. Az alábbi táblázat alapján kapsz kockát. Ha 5 kockánál többet dobsz, először hajts végre egy 5 kockából álló csoportot, majd hajtsd végre a maradékot.

Kockák száma	1	2	3	4	5
A kapott kockák száma	1	3	6	10	15



Ossz ki 1 mozgópontot a zónádban.

VAGY

Mozgass egy zónádban lévő szörnyet (magadat vagy egy másik játékos) egy szomszédos zónába. (Igen, ezzel akár egy másik szörnyet is mozgathatsz a zónádból.)

Megjegyzés: Végrehajthatod, zárolhatod vagy feloldhatod a saját zónádban lévő kockákat, majd kockával más zónába mozoghatsz, hogy végrehajtsd, zárolj és feloldj az ott lévő kockákat is.



Ossz ki 2 mozgópontot a zónádban.

★ A SEBESÜLÉS SZABÁLYAI



Mozgóponttal lehet elpusztítani a főgonoszt és az alattvalóit. Amikor a zónádban mozgópontot osztasz ki, kövesd az alábbi szabályokat:

- ☛ A főgonosznak nem oszthatsz ki mozgópontot, ha a zónájában van alattvaló.
- ☛ Ha van a zónában **védelmeszó** alattvaló, nem oszthatsz ki mozgópontot másik (nem védelmeszó) alattvalónak.
- ☛ Minden egyes alattvalót egyetlen akció keretében kell elpusztítani, azaz egy-egy alattvaló elpusztításához annyi mozgópontot kell kiosztanod, amennyi az életerejé. A főgonosz azonban az egész játék folyamán sebesülhet (tehát több részletben). Amikor egy alattvaló elpusztul, helyezd a jelölőjét a húzózsákba.
- ☛ Minden mozgópontot, amit a főgonosznak osztasz ki, 1-gyel csökkenti az életét.
- ☛ A mozgópontot szétoszthatod több ellenség között a zónádban. Ez azt jelenti, hogy a mozgóponttal kiosztott mozgópontot szétoszthatod 2 különböző ellenség között (de ne feledd, hogy a védelmeszók megóvnak más alattvalókat, akik pedig a főgonoszt óvják).
- ☛ Minden mozgópontot elveszik, amit nem használ fel a mozgásod előtt.

Példa: A zónádban 3 katona alattvaló tartózkodik, valamint a főgonosz, te pedig a következő kockákat aktiválsz: kocka, kocka, kocka. Az 5 mozgópontot szétoszthatod a jelenlévő ellenségek között. Először muszáj 3 mozgópontot kiosztanod az alattvalóknak, hogy elpusztítsd őket és visszahelyezd őket a húzózsákba. A maradék 2 mozgópontot pedig a főgonosznak osztod ki, emiatt 2-vel csökken az életje.



1-gyel növekszik a hírneved (★) + opcionálisan (nem kötelező): távolíts el 1 (♦) -t, hogy még 1-gyel növekedjen a ★-ed (lásd a következő **HÍRNEV LOPÁSA** részt).

★ KÜLÖNLEGES AKCIÓ: HÍRNEV LOPÁSA

Minden végrehajtott ★ után 1-gyel növekszik a ★-ed, valamint hírnevet „lophatsz” a főgonosztól azzal, hogy eltávolítasz a zónából 1 (♦) -t a játéktábláról. Amennyiben megteszed, még 1-gyel növekszik a ★-ed.

Fontos: Az így eltávolított (♦) elérhetővé válik, így a főgonosz következő körében bele kell dobni a vulkámba. Minél több dobókockát távolítasz el a játéktábláról, a főgonosz annál kiszámíthatatlanabbá válik.

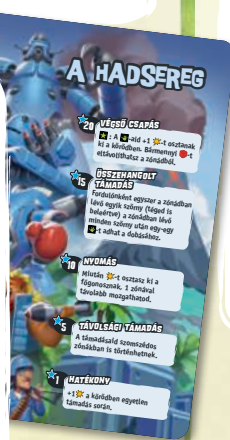
Példa: A következőt dobodt: ★★☆☆☆☆. Úgy döntesz, hogy végrehajtasz egy ★-et, hogy 1-gyel növekedjen a ★-ed és eltávolítasz egy (♦) -t is a zónából, hogy még 1-gyel növekedjen a ★-ed. Ezt követően végrehajtod a (♣) -odat, hogy egy szomszédos zónába mozogj. Itt végrehajtasz ★★-et, hogy 2-vel növekedjen a ★-ed, és az új zónában lévő 2 (♦) közül csak 1-et távolítasz el, hogy még 1-gyel növekedjen a ★-ed. A megmaradt (♣) dobókockákat pedig zárolod. Így a körödben összességében 5-tel nőtt a ★-ed és 2 (♦) -t távolítottál el, amik a főgonosz elérhető dobókockái közé kerültek.

★ SZÖVETSÉGESLAP

Amint a szörnytábládon legalább 1 ★ van, válassz egy elérhető szövetségeslapot és helyezd azt a szörnytáblád mellé.

Ez a szövetséges egyre több bónusz vagy képességet biztosít számodra attól függően, hogy mekkora a ★-ed. Használatukhoz nem kell ★-et költened.

Ha a ★-ed 0-ra csökken (pl. egy eseménykártya miatt), tedd vissza a szövetségeslapodat az elérhető szövetségesek kínálatába. Amikor újra legalább 1 ★-ed lesz, válassz magadnak szövetségest.



Ha egyszerre 3 vagy 4 (♣) -t hajtasz végre, húzz véletlenszerűen egy támogatáslapkát, és helyezd azt képpel felfelé a saját zónád megfelelő értékű támogatásmezőjére. Ha pillér van ezen a mezőn, nem telepíthetsz oda a támogatáslapkát. Amennyiben a mezőn már van támogatáslapka, dobd azt el, és helyezd a helyére az újat. Azonnal aktiválhatod az új támogatáslapkát.

TÁMOGATÁS AKTIVÁLÁSA

A körödben bármikor aktiválhatsz vagy újratölthetsz bármennyi támogatáslapkát a saját zónádban.

A támogatáslapkák aktiválása vagy újratöltése ingyenes akció.

Ugyanabban a körben nem aktiválhatod és töltheted újra ugyanazt a lapkát.

Támogatás aktiválása: Fordíts meg a zónádban egy aktiválni kívánt támogatáslapkát, utána pedig kövesd az alábbi lépéseket:

- ♣ Ha az aktivált támogatáslapkán kockaoldal látható, hajtsd végre azt, mintha a dobásod része lenne. Ezt a „virtuális dobókockát” azonnal végre kell hajtani, nem zárolható.
- ♣ A (?) esetében a „virtuális dobókockát” az általad választott oldalként hajthatod végre.
- ♣ Ha a támogatáslapkán energiakocka látható, kapsz 1 (⚡) -t.

Támogatás újratöltése: Fordíts képpel felfelé egy használt támogatáslapkát.



Aktiválás során egy támogatáslapka (képpel felfelé) használtá válik (képpel lefelé).

KOCKAOLDALAK ELKÖLTÉSE

Bizonyos erőkártyák vagy szövetségeslapok lehetővé teszik, hogy kockaoldalakat költs el a képességek, hatások aktiválásához, pl.:

♣: Érvényesítsd az alábbi hatást.

Ha kockaoldalak elköltésével különleges hatást aktiválsz, akkor azokat a kockaoldalakat nem hajthatod végre a megszokott hatásuk érvényesítésére.

PÉLDA

Ha (♣) (♣) -t dobsz, ezt a kártyahatást kétszer hajthatod végre, és vagy 2 alattvalót mozgatsz, vagy a főgonoszt és 1 alattvalót.



Ha egy vagy több (♣) -t nem tudsz vagy nem akarsz végrehajtani, zárolni vagy feloldani, folytasd a 3. Vásárolj erőkártyákat lépéssel.



🛒 Vásárolj erőkárttyákat

Miután végrehajtottad a 🟩-kat, megveheted a 3 képpel felfelé lévő erőkárttya bármelyikét a kínálatból, energiakockákkal kifizetve a kártya bal felső sarkában látható költséget. A kártyákat egyesével vásárol meg, és minden vásárlás után fordítsd a húzópakli felső kártyáját a megvásárolt kártya helyére.

- ♣️ Ha **DOBD EL** típusú kártyát vásárolsz, hajtsd végre a hatását azonnal, utána dobd el.
- ♣️ Ha **TARTSD MEG** típusú kártyát vásárolsz, helyezd azt a szörnytáblád mellé. Ennek a kártyának egészen addig aktív a hatása, amíg a kártya nálad van.
- ♣️ Ha **ESEMÉNY** típusú kártyát fordítasz meg a pakli tetejéről, hajtsd végre azonnal (de csak a **DOBD EL** típusú kártya végrehajtása után, ha olyat vásároltál). Ezt követően dobd el a kártyát, és fordíts a helyére egy újat.

Ha az erőpakli elfogy, ne keverjétek meg az eldobott kártyákat, és ne töltsétek fel a kínálatot 3 kártyára.

Elkölthetsz 2 ⚡-t, hogy frissítsd a kínálatot. Dobj el a kínálatban lévő 3 erőkárttyát. Egyesével fordíts meg kártyákat a pakli tetejéről, amíg 3 új kártya lesz a kínálatban, és az **ESEMÉNY** típusú kártyákat hajtsd végre a fenti leírás alapján.

Ha elegendő ⚡-d van, több kártyát is megvásárolhatsz, és a kínálatot többször is frissítheted.

A játékmenet hatásainak szempontjából az **ESEMÉNY** típusú kártyák nem számítanak erőkárttyának.

3. A KÖR VÉGE

Hajtsd végre minden „a kör végén” hatást az általad választott sorrendben. Add tovább az elérhető 🟩-kat és 🟥-kat a tőled balra ülő játékosnak. Most az ő köre következik, kezdve a főgonoszfázzissal.



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az alábbi feltételek egyike teljesül:

- ♣️ Nyertek, ha a főgonosznak 0-ra csökken az ❤️-je.
- ♣️ Veszítetek, ha egy játékos 0 ❤️-vel kezdi a szőnyfázisát (💀).
- ♣️ Veszítetek, ha megépül a játéktáblán a harmadik pillér.
- ♣️ Veszítetek, ha az összes alattvaló a játéktáblán van, és újabbat kellene húzni a húzózsákból.



VÉGSŐ KIHÍVÁS

Egyesével mindhárom főgonoszt sikeresen legyőztétek és még nagyobb kihívásra vágytok? Ez a játékmód nektek szól.

Válasszatok nehézségi szintet:

Alap: főgonoszlapok „kék” oldala
vagy

Haladó: főgonoszlapok „piros” oldala.

Szálljatok szembe **KRISTÁLYSÁRKÁNYAL** a megszokott szabályok szerint.

Ha **KRISTÁLYSÁRKÁNYNAK** 0 ❤️-je van, az aktív játékos fejezze be a körét a megszokott módon. Ezt követően anélkül, hogy a játéktáblán kialakult helyzeten bármit is változtatnátok, kövessétek az alábbi előkészületi lépéseket:

- ♣️ Tartsátok meg az aktuális ★-eteket és ❤️-töket, szövetségeslapokat, a **TARTSD MEG** típusú kártyákat és az ⚡-kat. A legyőzött főgonoszt egyszerűen távolítsátok el a játéktábláról.
- ♣️ Ezt követően távolítsátok el az összes pillért a játéktábláról. Minden eltávolított pillér után helyeztetek 5-5 alattvalót az adott pillér zónájába. Ha a húzás során nem lenne elegendő alattvaló a húzózsákban, azonnal elveszítitek a játékot.
- ♣️ Ha volt elegendő alattvaló a húzózsákban, helyezétek **MAGMASZÁURUSZT** egy tetszőleges, szörny nélküli zónába. A főgonosztáblát állítsátok vissza 0 ★-re és a szükséges kezdő ❤️-re.
- ♣️ Hagyjátok a 🟥-kat ott, ahol vannak, és hozzatok játékba annyi új elérhető 🟥-t, hogy összesen annyi legyen, amennyi az új főgonoszlapon látható.
- ♣️ Ezt követően folytassátok a játékot és szálljatok szembe **MAGMASZÁURUSSZAL**.

Miután legyőztétek **MAGMASZÁURUSZT**, kövessétek ugyanezeket az előkészületi lépéseket, és álljatok ki **LÁVAKIRÁLY** ellen is.

Ha sikeresen legyőzitek **LÁVAKIRÁLYT** is, sikeresen teljesítettétek a végső kihívást.

PÉLDAKÖR



Pagurah köre következik.



1. FŐGONOSZFÁZIS

1 Ellenőrizd a főgonosz aktív képességeit

Kristálysárkánynak 3 -e van, így 2 aktív képességgel rendelkezik: az egyik a **MOZGÁS ELŐTT**, a másik pedig az 1 képesség. Az előbbi lehetővé teszi, hogy a zónájában, vagy azzal szomszédosan megsebesítse a legnagyobb életerővel rendelkező szörnyet. Mind Pagurah-nak, mind Rex Florae-nak 9-9 -je van (H.A.D.É.S.Z.-nak csak 8 életeréje van), így mindketten 1-1 -t veszítenek.



2 Dobj a rendelkezésre álló -kkal

Kristálysárkány 5 -jából 3 már a játéktáblán van, így mindössze a 2 elérhető -t dobja be a vulkánba.



3 Mozgasd a főgonoszt

Kristálysárkány mozgásba lendül. Mivel egy sincs sem a zónájában, sem az azzal szomszédosokon, az óramutató járásával megegyező irányban haladva 1 zóna távolságra mozog. Ugyanakkor, mivel az 1 képessége aktív, Kristálysárkány egészen addig mozog, amíg el nem éri a 3 -t tartalmazó zónát.

4 Aktiváld a főgonosz zónájában lévő alattvalókat

Mivel egyetlen alattvaló sincs Kristálysárkány zónájában, azonnal a következő lépés következik, a -k aktiválása.

5 Aktiváld a főgonosz zónájában lévő -kat

Kristálysárkánynak 2-vel növekszik a -e (ezzel 5-re növekszik a -e, ami aktiválja a következő képességét). Létrehoz 1 kristályt és 2 alattvalót helyez a zónájába.

Pagurah most már elkezdheti a szörnyfázist.

2. SZÖRNYFÁZIS

1 Dobj 6 -val

Az első dobás után néhány -t újradob, majd úgy dönt, hogy nem él a 3. dobáslehetőséggel, és a következő -kat tartja meg: és .

2 Hajtsd végre a -kat

A Pagurah 1 -sal egy szomszédos zónába mozog.

B Ott Pagurah a -t aktiválva 1-gyel növeli a -ét, és úgy dönt, hogy él a plusz lehetőséggel is, azaz eltávolít 1 -t a zónájából, hogy még 1-gyel növelje a -ét, ami így 0-ról 2 -re növekszik.

Pagurah most elvehet egy szövetségeslapot. A nindzsákat választja, és ezen a lapon az első képesség már aktív is.

C Pagurah a 2. -ával újra mozog. Az új zónájában feloldja a -t, amit H.A.D.É.S.Z. zárolt ott a legutóbbi körében , és azt a 2 még nem használt -a mellé helyezi.



E Pagurah ingyenes akcióként aktiválja a támogatáslapját, képpel lefelé fordítva azt, és kap 1 -t valamint -t, amivel újra mozog.

F Pagurah úgy dönt, hogy a 3 -t aktiválva 6 -t oszt ki a zónájában. A nindzsa szövetségesének köszönhetően a védelmező alattvalónak csak 1 -je van.

A 2. elpusztítja a katona alattvalót. Mindkét jelölő visszakerül a húzózsákba.

Mivel már egyetlen alattvaló sincs a zónában, a maradék 4 -t Kristálysárkánynak osztja ki, így Pagurah ez alapján módosítja a főgonosztáblán az életerőt.

Végezetül pedig Pagurah az -ért kap még 1 -t.

3 Vásárolj erőkárttyákat

Ebben a fázisban Pagurah úgy dönt, hogy megveszi a „Feloldás” kártyát 2 -ért. A költség kifizetése után elveszi a kártyát, és a helyére fordít egy újat a pakli tetejéről.

Ez a „Sok hűhó semmiért” negatív esemény, amit azonnal végre kell hajtani.

Pagurah-nak és H.A.D.É.S.Z.-nak is van TARTSD MEG típusú kártyája, így ők elszenvedik a negatív hatást. Pagurahnak már nincs több -ja, ezért 1-gyel csökken a -e, H.A.D.É.S.Z. pedig úgy dönt, hogy veszít 2 -t.

Most H.A.D.É.S.Z. következik, és egy új főgonoszfázison a sor.





RENDKÍVÜLI HÍREK IMPRESSZUM

Játéktervező: Richard Garfield

Illusztrátor: Paul Mafayon

Fejlesztő: L'Équipe Ludique

Projektmenedzser: Florent Baudry

Grafikai tervező: Vincent Mougenot

Szerkesztő: Xavier Taverne

3D tervező: Xavier Taverne és Lenaïg Bourgoïn

**IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 HEILLECOURT - France - www.iello.com
©2022-2023 IELLO. Minden jog fenntartva.**



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



Köszönetet mondunk a következőknek:

Timothée Simonotnak, Régis Torresnek, az Origames és a Friday tesztelőknek. A L'Équipe Ludique köszönetet mond a csodás Dydounak. Hatalmas köszönet továbbá Fumónak és Céline-nek, Timothéennek, Joachimnek és Gwendoline-nek. Végezetül Alexisről, Robinról és Pickről sem feledkezhetünk meg!

... több hétig. Csak egy tojás! 🐣 A közösségi médiában az #evolúció nagyobb népszerűségnek örvend, mint a #fügétanépnek, és...