



AZ URALKODÓ

Hugo FRÉNOY • NAÏADE



15'



2



10+

Mi a titka ennek a királyságnak, ahol évezredek óta béke uralkodik? A becsvágyó uralkodók minden tavasszal négy szövetségest toboroznak, és szokatlan párbajban szállnak szembe egymással. Nincs sereg, nincs vér: az nyer, aki először elfogja riválisát.

Eljött a te időd... taktikai gondolkodás, merészség és stratégia fogja megkülönböztetni az igazi Vezéreket!

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


reflexshop

STUDIO


A JÁTÉK CÉLJA

Hozz létre egyedi karakterekből álló csapatot, hogy legyőzd az ellenfél vezérét! A győzelemhez helyezd 2 karakteredet az ellenséges vezér mellé, foglyul ejtve azt, vagy manőverezz úgy, hogy az ellenséges vezért teljesen körbezárd, és mozgásképtelenné váljon, hogy te lehess az új uralkodó!

JÁTÉKELEMEK



1 HARCTÉR



18 KARAKTERKÁRTYA



19 TALPAS KARAKTER



KÖZTÜK 2 VEZÉR



2 SEGÉDLET

MEGJEGYZÉS: A legelső játékotok előtt helyeztétok a karaktereket a talpalkba, és hagyjátok úgy a következő játékokra.



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 ▪ Helyezzétek a harcteret kettőtök közé.
- 2 ▪ Helyezzétek a karaktereket a harctér mellé.
- 3 ▪ Válasszatok 1-1 vezért és helyezzétek a hozzátok közelebb lévő kezdőmezőre 🏰. Helyezzétek a vezéreteknek megfelelő karakterkártyát magatok elé.
- 4 ▪ Keverjétek meg a maradék karakterkártyát, és helyezzétek a paklit a harctábla mellé, képpel lefelé fordítva. Húzzátok fel a felső három kártyát és helyezzétek a pakli mellé, így kialakítva a kínálatot.
- 5 ▪ Szükség esetén vegyetek el egy segédletet.
- 6 ▪ Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára foglalt el vezetői pozíciót. Készen álltok a játékra.

MEGJEGYZÉS: A saját karaktereid mindig a fekete előlappal legyenek feléd és a fehér hátlappal az ellenfeled felé.



A JÁTÉK MENETE

Az uralkodó előre nem meghatározott számú fordulóból áll. Mindegyik fordulóban felváltva kerültek sorra, a kezdőjátékoskal kezdve. A köröd 2 fázisból áll: az **AKCIÓFÁZIS** és a **TOBORZÁSFÁZIS**. Ha már van 5 karakterkártyád (a vezéred és négy szövetségesed), hagyj ki a toborzásfázist a játék hátralévő részében.

I • AKCIÓFÁZIS

Hajts végre legfeljebb **EGY** akciót **MINDEGYIK** karaktereddel.



VAGY



LÉPJ egy szomszédos, üres mezőre

AKTIVÁLD a képességét (ha van)

Ha mindegyik karaktered végrehajtott legfeljebb 1-1 akciót, folytasd a kördöt a toborzásfázissal.

TIPP: Amikor végrehajtasz egy akciót egy karakterrel, fordasd el a kártyáját, ezzel jelezve, hogy több akciót nem hajthatsz végre vele ebben a körben. A következő köröd elején fordasd kezdeti tájolásba az összes karakteredet.



PÉLDA: Krisztina az első játékos. Lép egy mezőt a vezérével (1), majd a toborzásfázissal folytatja. A Káromvetőt (2) választja és egy üres toborzásmezőre helyezi (3). Végül feltölti a kínálatot egy kártyával a karakterpakli tetejéről (4) és befejezi a kört.

Az ellenfele köre következik. Artúr is lép egy mezőt a vezérével (5). A toborzásfázisban az Ijászt választja (6 és 7), majd feltölti a kínálatot a karakterpakliból (8).

Ez Artúr első köre, úgyhogy második játékosként megismétli a toborzásfázist. Elveszi a Kotyvasztót (9 és 10), majd feltölti a kínálatot a karakterpakliból (11). Krisztina következik.

II • TOBORZÁSFÁZIS

FIGYELEM: Hagyd ki ezt a fázist, ha már van 5 karakterkártyád (a vezéred is ennek számít).

- Válassz ki 1 karaktert a kínálatban lévő 3 közül és helyezd magad elé mint szövetséges. Vedd el a kártyának megfelelő karaktert és helyezd egy üres toborzásmezőre a tábla feléd eső oldalára.



A toborzásmezőkön arany kör van. Csak a játéktábla feléd eső oldalán toborozhatsz.

- Húzz egy új kártyát a pakli tetejéről, hogy megint 3 karakter legyen elérhető a kínálatban.
- Ha második játékos vagy, az első körödben ismételd meg a toborzásfázist a köröd vége előtt.

MEGJEGYZÉS: Ez egy kis kompenzáció azért, hogy második játékos vagy.



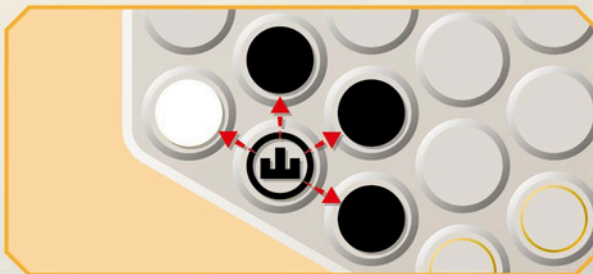
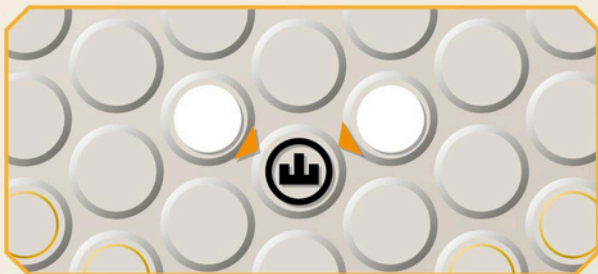
Δ JÁTÉK VÉGE

Egy karakter aktiválása vagy toborzása után a játék **AZONNAL** véget ér, ha egy vezéret:

FOGLYUL EJTETTEK: Két ellenséges karakter szomszédos a vezérrel.

VAGY

KÖRBEZÁRTAK: A vezér körüli összes mezőn karakter áll (ellenség vagy szövetséges).



FIGYELEM: A körödben nem okozhatod a saját vezéred foglyul ejtését vagy körbezárását.



A SZERZŐ KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁSA:

Köszönet Arthurnak, a bátyámnak és élethosszig tartó tesztelőmnek. Köszönet Cyprien Delpuech-nek a támogatásáért. Köszönet Naiade-nek és a Studio H csapatának (Hicham, Kahina, Vincent, Frédéric és Thibault), hogy segítettek a játék csiszolásában. Végül köszönet Florence-nek és Olivier-nek, a szüleimnek, akiknek örökké hálás leszek.



KULCSSZAVAK:

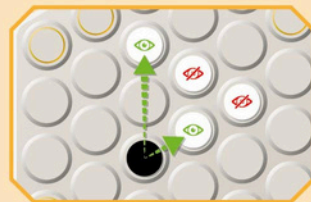
Karakter: Szövetségesek és ellenségek, beleértve a vezéreket is.

Ellenség: Az ellenfeled karakterei, beleértve a vezérért is.

Szövetséges: A saját karaktereid, beleértve a vezéredet is.

Lépés: Minden olyan hatás, amely arra készíti a karaktert, hogy mezőt váltson a játéktáblán, lépésnek minősül. A lépések származhatnak saját akcióból vagy egy másik karakter képességeiből.

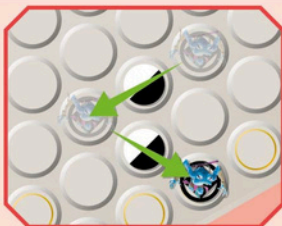
Látható: Egy karakter akkor látható egy másik által, ha egyenes vonalban vannak **ÉS** nincs más karakter kettejük között.



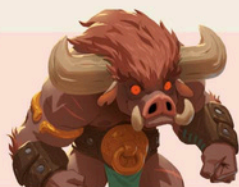
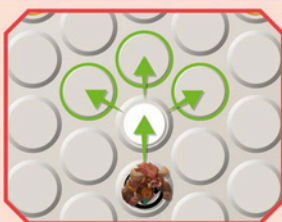
AKTIVÁLHATÓ KÉPESSÉGEK



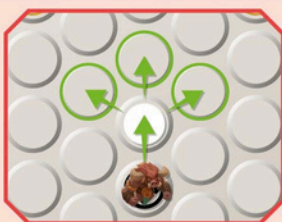
UGRABUGRA: Egyenes vonalban átugrik egy szomszédos karakteren. Ugorhat kettőt egymás után.



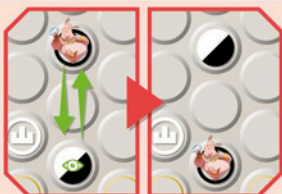
VAGTÁZÓ: Két lépést tesz meg egyenes vonalban.



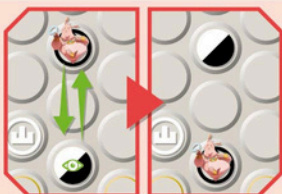
CSATABIVALY: Egy szomszédos ellenség mezőjére lép, és átolja őt a három ellentétes mező egyikére - a te választásod szerint.



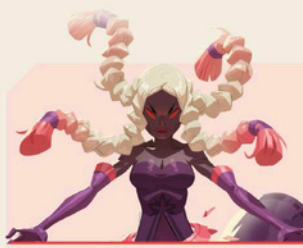
KIRÁLYI ŐR: Bármelyik mezőről a vezéred mellé lép. Utána léphet még egy mezőt.



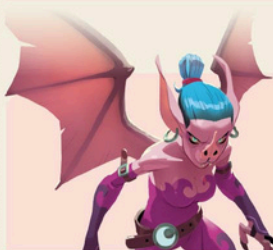
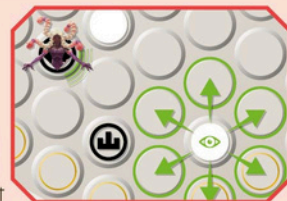
KÁMFOR: Helyet cserél egy nem szomszédos, egyenes vonalban látható karakterrel.



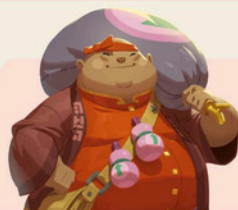
KAROMVETŐ: Egyenes vonalban egy látható karakter mellé lép VAGY egyenes vonalban maga mellé húzza azt.



BÁBMEISTER: Egy mezővel elléptet egy nem szomszédos, egyenes vonalban látható ellenséget.



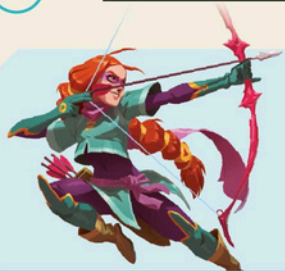
BOLYONGÓ: Bármelyik mezőre léphet, amelyik nem szomszédos egy ellenségével.



KOTYVASZTÓ: Egy mezővel elléptet egy szomszédos szövetségest.



PASSZÍV KÉPESSEGEK



IJÁSZ: Segít az ellenséges vezér foglyul ejtésében, ha egyenes vonalban kétmezőnyi távolságra van tőle, függetlenül attól, hogy a vezér látható.

Nem segít az ellenséges vezér foglyul ejtésében, ha azzal szomszédos.



Foglalul ejtett!

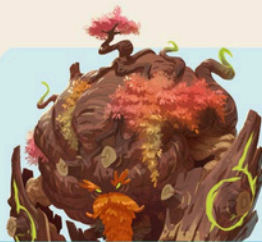


A JÁTÉK FOLYTATÓDIK.



LÁNCMESTER: A szomszédos ellenségek nem használhatják az aktiválható képességeiket.

FIGYELEM: Nem szakítja meg a folyamatban lévő aktiválható képességet, ha az ellenség az akció során válik vele szomszédossá: pl. ha Ugrabugra az első ugrásával a Láncmester szomszédságába kerül, Ugrabugra továbbra is megteheti a második ugrását.



SZIKLA: Az ellenségek képességei által nem léptethetik Sziklát és a vele szomszédos szövetségeseit sem.



ORGYILKOS: Egy második szövetségés nélkül is foglyul ejti az ellenséges vezért, ha azzal szomszédos.



TANÁCSOS: A vezéred megteheti egy további lépést az akciója során.



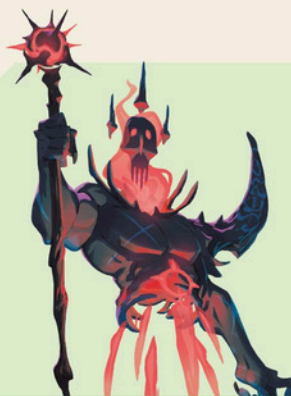
EGYEDI KÉPESSEGEK



REMETE ÉS BOCS: Toborzásukkor vedd el a Remete és a Bocs karaktereket is és helyezd mindkettőt egy-egy üres toborzásmezőre (nem feltétlenül szomszédosakra).

Ez a két karakter egynek számít a toborzásfázis során.

Az akciófázis során léphetsz mindkettővel tetszőleges sorrendben vagy csak az egyikkel. A Bocs nem segít az ellenséges vezér foglyul ejtésében.



NEMEZIS: Az akciófázis során nem hajthat végre akciót.

Ha a saját körében vagy az ellenfeled körében az ellenséges vezér lép (egy vagy több mezőt) bármilyen akció által, a Nemezisnek lépnie **KELL** két mezőt.

A Nemezis nem léphet el majd vissza ugyanarra a mezőre. Ha képtelen két lépést megtennie, lépjen csak egyet. Ha az sem lehetséges, nem lép.

EMLÉKEZTETŐ:

- A Nemezis egy kör alatt többször is léphet, ha az ellenséges vezér különböző akciók által lép (pl. a saját akciója és Kámfar akciója által).
- A Nemezis mindig egyszer lép két mezőt, függetlenül attól, hogy az ellenséges vezér hány mezőt lép egy akció keretén belül (pl. a Tanácsos képességével kettőt léphet). A Nemezis a lépését kiváltó akció teljes végrehajtása után lép.

HALDÓ JÁTÉKMÓD

Javasoljuk, hogy akkor próbáljátok ki ezt a játékmódot, ha már megismerkedtetek a különböző karakterek képességeivel. **EZ AZ IGAZI VEZÉREK KIHÍVÁSA:** minden karakter elérhető a játék elején. A taktika és a stratégia a győzelem kulcsa!

Kövessétek a 3. oldalon részletezett előkészületeket, de a karakterkártyákból ne készítsetek paklit, hanem fordítsátok az összeset képpel felfelé, és helyezétek rájuk a megfelelő karaktereket, így kialakítva a kínálatot. Az akciófázisban nincs változtatás. A toborzásfázisban bármelyik karakter elvehető a kínálatból.

Az első játékos első köre elé iktasszatok be egy száműzésfázist.

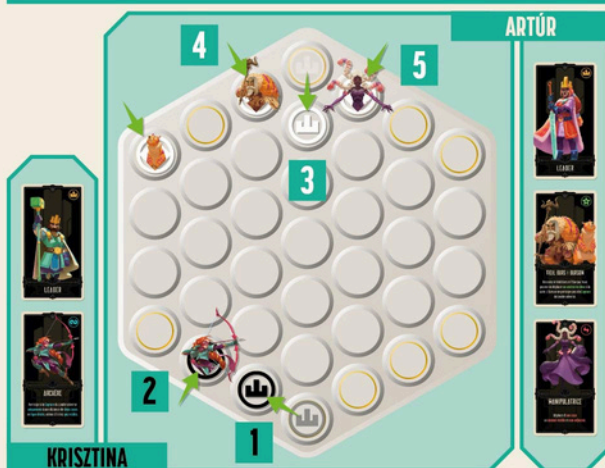
SZÁMŰZÉSFAZIS: A kezdőjátékkal kezdve, mindketten száműztek 1-1 karaktert a kínálatból, a dobozba helyezve azt. A száműzött karakterek a játék során nem toborozhatók.

Miután **MINDKETTŐTŐKNEK** van 3-3 karaktere (a vezérekkel együtt), hajtsatok végre egy második és egyben utolsó száműzésfázist.

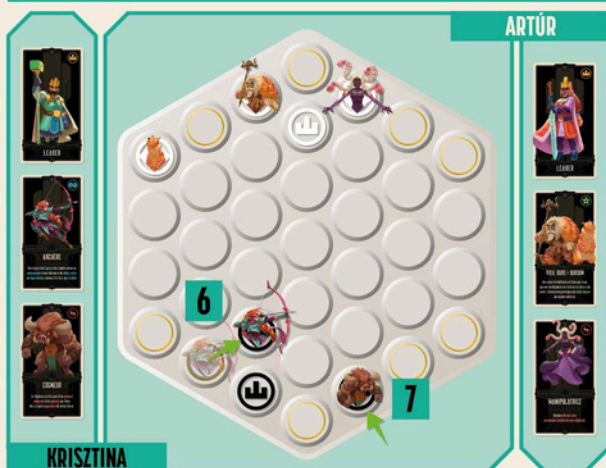
PÉLDA: Az első száműzésfázis során **Krisztina**, az első játékos, száműzi Ugrabugrát. Ellenfele, **Artúr**, száműzi az Orgyilkost. Mindkét kártyát és karaktert a játék dobozába helyezik.



Az első körben **Krisztina** lép egy mezőt a vezérével (1), és az Íjászt toborozza (2). **Artúr** is lép egy mezőt a vezérével (3) és toborozza a Remetét és a Bocsot (4). **Artúr** a második játékos és ez az első köre, úgyhogy másodjára is toboroz, a Bábcestert (5) választva.



Ez után **Krisztina** úgy dönt, hogy nem lép a vezérével, de az Íjász lép egy mezőt (6), majd a Csatabivalyt toborozza (7).



Köre végén mindkettőjüknek 3-3 karaktere van, úgyhogy következnek a második és egyben utolsó száműzésfázis.

Krisztina a Kámfot, **Artúr** pedig a Nemezist száműzi, majd mindkét kártyát és karaktert a játék dobozába helyezik.



Újból **Artúr** következik. Több száműzésfázisra nem kerül sor.