

# BÁJOS KIS BESTIÁK

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

## BEVEZETÉS

Üdvözlünk a Bájos Kis Bestiák világában!

Ebben a játékban hőscsapatot fogtok verbuválni, hogy veszélyes szörnyekkel szálljatok szembe, közben pedig arra kell figyelnetek, hogy a barátaitok ellenségeitek ne szúrjanak hátba. A hőseiteket eszközökkel kell felszerelnetek, pusztító varázsfegyverekkel, de ahhoz, hogy a szerencse mellétek álljon, tudat... akarom mondani dobásmódosítókra is szükségetek lesz.

Az első játékos, aki három szörnyet is ELPUSZTÍT, vagy elsőként verbuvál hat különböző kaszthoz tartozó teljes csapatot, megnyeri a játékot.

A Bájos Kis Bestiák átlagos játékidéje kb. 30-60 perc.

## A DOBOZ TARTALMA

A dobozban a következő játékelemek találhatóak:



1 sztenderd méretű főpakli (115 kártyával)



6 nagy méretű csapatvezető-kártya



15 nagy méretű szörnykártya



6 játékossegédlet



2 hatoldalú dobókocka

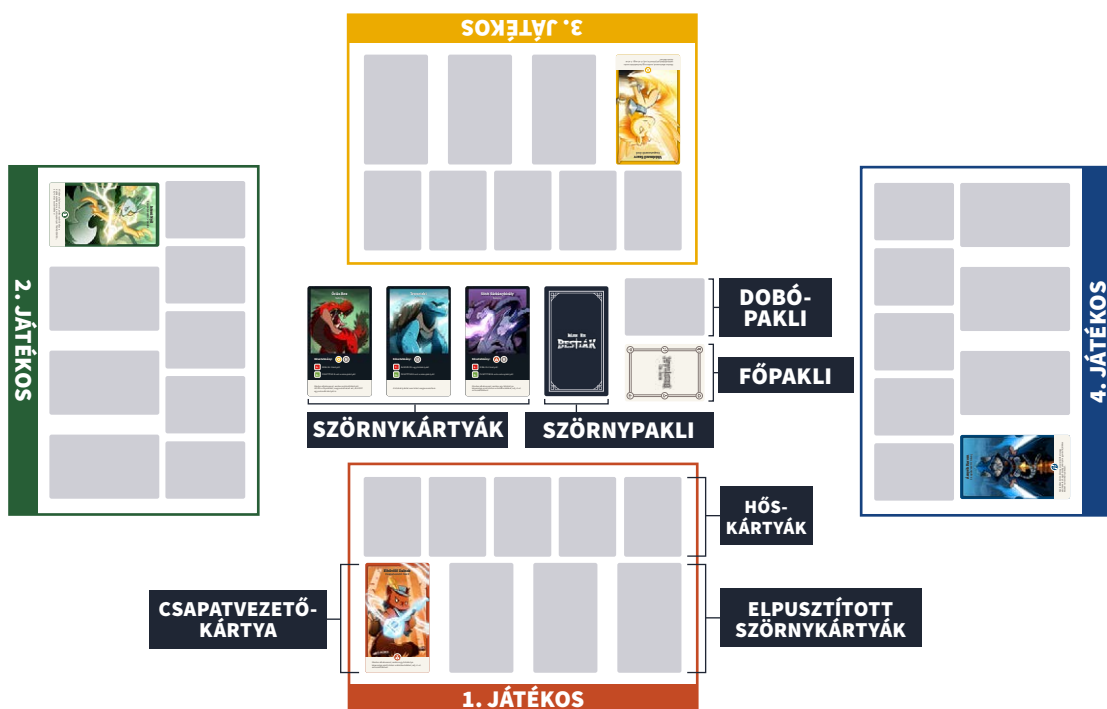
## ELŐKÉSZÜLETEK

Válogassátok szét a különböző típusú kártyákat, majd mindnyájan válasszatok magatoknak egy-egy csapatvezetőt, akinek a bőrébe bújva a kalandorcsapatotok élére álltok. Helyezzétek a választott csapatvezető-kártyákat magatok elé, ide fogjátok helyezni a saját csapatotokat. Kockadobással döntsetek el, hogy melyikőtök válasszon először csapatvezető-kártyát (de kaotikus verekedéssel is megkaparinthatjátok, amit szeretnétek, az mindig jó móka).

Mindnyájan vegyetek magatokhoz egy-egy játékossegédletet! A megmaradt csapatvezetőket és játékossegédleteket helyezzétek vissza a játék dobozába, ezekre nem lesz szükség a játék további részében.

Keverjétek meg a főpakli sztenderd méretű kártyáit, majd osszatok minden játékosnak öt-öt kártyát! A főpakli többi részét helyezzétek a játéktér közepére képpel lefelé! Hagyjatok a főpakli mellett helyet a dobópakli számára, ide kerülnek a feláldozott, megsemmisített, eldobott kártyák a játék folyamán.

Keverjétek meg a szörnykártyákat, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított szörnypaklit a játéktér közepén, majd fordítsátok meg a pakli felső három kártyáját, és helyezzétek ezeket egy sorba képpel felfelé a szörnypakli mellé!



Most már pusztításra készen álltok. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb győzött le sárkányt!

## JÁTÉKMENET

A kezdőjátékoskal kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányba halad. Minden körödben három akciópont áll a rendelkezésedre, ezek felhasználásával az alább felsorolt akciók közül választhatsz, azokat tetszőleges sorrendben hajthatod végre. Ha a rendelkezésre álló akciópontok alapján megengedheted magadnak, ugyanazt az akciót akár többször is végrehajthatod a körödben.

A következő akciók **egy** akciópontba kerülnek:

- **HÚZZ** egy kártyát a főpakliból!
- Játssz ki egy kézben tartott hős-, eszköz- vagy varázslatkártyádat! Ha hőskártyát játszol ki, azonnal dobhatsz a dobókockákkal, hogy használhasd a kártya képességét.
- Dobj a két dobókockával, hogy a csapatodban lévő egyik hősed képességét használj! Fontos, hogy egy hőskártyád képességét körönként csak egyszer használhatod, még akkor is, ha sikertelen volt az első próbálkozásod.

A következő akció **kettő** akciópontba kerül:

- **TÁMADJ MEG** egy szörnykártyát!

A következő akció **három** akciópontba kerül:

- **DOBD EL** az összes kézben tartott kártyádat (már ha van egyáltalán) és **HÚZZ** öt új kártyát a főpakliból!

Ha egy kártya hatása azt írja, hogy egy akciót **azonnal** végre kell hajtani, akkor az akció végrehajtásához nem kell további akciópontot költened.

Amikor már egy felhasználható akciópontod sem marad, vagy önszántadból döntesz úgy, hogy már nem hajtasz végre több akciót, a köröd véget ér. Azt azonban vedd figyelembe, hogy a köröd végén megmaradt akciópontjaid elvesznek, nem használhatod fel őket a következő körödben.

## KASZTSZIMBÓLUMOK

Minden hős és csapatvezető rendelkezik kasztszimbólummal. Ebben a játékban hat kaszt fordul elő, és mindegyikhez egyedi színes szimbólum tartozik. A szürke szimbólum szörnykártyákon fordul elő, és tetszőleges kasztba tartozó hőskártyát jelöl.



harcos



őrző



vándor



tolvaj



varázsló



bárd



bármelyik hős

Bizonyos hőskártyák **MEGTÁMADÁSÁHOZ** meghatározott kasztba tartozó hősnek vagy csapatvezetőnek kell lennie a csapatodban. Úgy is megnyerheted a játékot, ha a csapatodat teljessé teszed, ami azt jelenti, hogy mind a hat kasztból van csapattagod.

## KÁRTYATÍPUSOK



A főpakliban sztenderd méretű kártyák vannak és minden kártya hátoldala ugyanolyan világos színű. A főpakliban öt kártyatípus fordul elő: hős-, eszköz-, varázslat-, módosító- és próbatételkártya.



**HŐSKÁRTYÁK:** A hőseid bátor kalandorok, és mindegyiküknek van valamilyen **kasztja** illetve **képessége**. Minden hőskártya képességének van valamilyen dobókockához köthető feltétele. Ahhoz, hogy egy hőskártya képességét használhasd, dobnod kell a két dobókockával, és a két kocka összértékének legalább akkorának kell lennie, mint amit a képesség dobásfeltétele kijelöl.

Amikor a kezedből játszol ki hőskártyát, és a csapatodba helyezed azt, azonnal dobhatsz a két dobókockával, hogy használj a képességét. Onnantól, hogy ez a hős a csapatodban van, körönként egyszer egy akciópontért megpróbálhatod használni a képességét. Ha a dobással nem sikerül elérni a kijelölt értéket, az akciópontod elveszik, nem kapod vissza. Bármennyi hős lehet a csapatodban.



**ESZŐZKÁRTYÁK:** Az eszközök olyan bűvös fegyverek, tárgyak, amikkel felszerelheted a hőskártyáidat. A legtöbb eszköz valamilyen pozitív hatással bír, mint pl. dobási bónusz, vagy a védelem. Ugyanakkor vannak elátkozott eszkőzkártyák is, amelyek negatív hatással bírnak, ezekkel rivális hősöket lehet felszerelni, hátrányba hozva ezzel őket.



Amikor eszkőzkártyát játszol ki, azonnal fel kell szerelned vele egy hőst. Ahhoz, hogy valakit felszerelj egy eszkőzkel, csúsztasd az eszkőzkártyát a hőskártya alá úgy, hogy az eszkőzkártya szövege olvasható maradjon!

Eszőzkártyákkal kizárólag hősöket szerelhatsz fel, csapatvezetőket nem. Minden hőskártyához kizárólag egy eszkőzkártya tartozhat, és nem cserélhetsz le egy eszkőzkártyát sem egy másikkal. Amennyiben egy eszkőzkártyával felszerelt hőst megsemmisítenének, ellopnanak, vagy kézbe kerülne vissza, a felszerelőkártyát ugyanúgy megsemmisítik, ellopják, vagy kézbe kerül vissza a hőskártyával együtt.



**VARÁZSLATKÁRTYÁK:** A varázslatkártyák erőteljes varázsigék egyszeri hatással. Amikor varázslatkártyát játszol ki, a hatásának érvényesítése után azonnal helyezd a dobópakliba!



**MÓDOSÍTÓKÁRTYÁK:** A módosítókártyákkal befolyásolhatod a szerencsét. Azonnal kijátszhatsz a kezedből egy módosítókártyát, amikor bármelyik játékos (téged is beleértve) dob a dobókockákkal, a dobás értékét pedig a módosítókártyán látható értékkel módosíthatod. Módosítókártya kijátszásakor a hatás érvényesítése után a módosítókártyát azonnal a dobópakliba kell helyezni. A módosítókártya kijátszása nem kerül akciópontba.

Bizonyos módosítókártyák két lehetőséget is kínálnak (pl. +1 vagy -3). Amikor ilyen két lehetőséget kínáló módosítókártyát játszol ki, egyszerűen jelentsd be, hogy az aktuális dobásnál a kártya melyik értékét szeretnéd érvényesíteni.

Amikor azon gondolkodsz, hogy módosítsd-e egy játékos kockadobását, megvárhatod amíg a játékos célpontot választ, és elég csak utána eldöntened, hogy kijátszod-e a módosítókártyát vagy sem.

Minden játékos bármennyi módosítókártyát kijátszhat ugyanahhoz a dobáshoz. Miután mindenki végzett a módosítókártyák kijátszásával, összesítétek az összes kártya hatását, és érvényesítétek a dobás eredményére!

**PRÓBATÉTELKÁRTYÁK:** A próbatételkártyákkal megakadályozhatsz egy másik játékost a céljainak elérésében. **PRÓBÁRA TEHETSZ** egy másik játékost, ha az ő körében próbatételkártyát játszol ki, amikor hős-, eszköz- vagy varázslatkártyát készül a kezéből kijátszani. A próbatételkártya kijátszása nem kerül akciópontba.

Amikor **PRÓBÁRA TESZEL** egy másik játékost, mindkettőtöknek dobni kell a két dobókockával. Ha az általad dobott összérték legalább akkora, mint a másik játékos dobott összértéke, akkor az ellenfelednek azonnal a dobópakliba kell dobni azt a kártyát, amit megkísérelt kijátszani, a játékos pedig nem kapja vissza a kijátszásért elköltött akciópontját. Ha az ellenfeled által dobott összérték nagyobb, mint a tiéd, akkor a tervezett módon kijátszhatja a választott kártyáját.

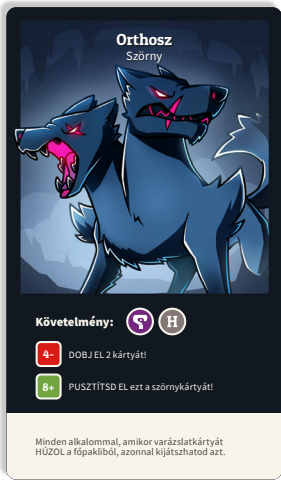
Egy próbatétel összértékének módosításakor először meg kell várni, hogy mindkét játékos dobjon a két kockával, és utána mindenki eldöntheti, hogy kijátszik-e módosítókártyát.

Minden kártyát kizárólag egyszer lehet próbára tenni, ha egy másik játékos már próbára tette a kijátszásra kiválasztott kártyát, **NEM TEHETŐ PRÓBÁRA** második alkalommal.



A csapatvezető-kártyád végig a csapatodban marad a játék során, nem lehet feláldozni, megsemmisíteni, ellopni, és a kezedbe sem kerülhet vissza.

**FONTOS:** 2 fős játék esetén egyikőtök sem választhatja **Árnyék Karmot** csapatvezetőként.



**☹** **H**, akkor a csapatodban lennie kell egy varázslónak (ő lehet akár a csapatvezető-kártya, akár a hőskártya), továbbá egy tetszőleges kasztú hősnek. Fontos, hogy bár egy varázsló kasztú hőssel teljesítheted a **☹** vagy a **H** feltételt is, de egyszerre mindkettőt nem.

Minden szörnykártyának van valamilyen dobásfeltétele. Dobj mindkét dobókockával, és ha a dobott összérték legalább akkora, mint a szörnykártyán látható dobásfeltétel, **ELPUSZTÍTOD** azt a szörnykártyát. De csak óvatosan! Minden szörnykártyának van egy olyan dobásfeltétele is, amiben visszatámad, és ha ebben a tartományban dobsz, fizetned kell vakmerőségedért.

A szörnykártyán például ilyesmi szerepelhet:

**5-** **ÁLDOZZ FEL** egy hőskártyát!

**8+** **PUSZTÍTSZ EL** ezt a szörnykártyát!

Ebben a példában, ha a dobott összérték legalább 8 (a módosítókártyákat is figyelembe véve), akkor sikeresen **ELPUSZTÍTOTTAD** a szörnykártyát. Ha a dobott összérték legfeljebb 5 (a módosítókártyákat is figyelembe véve), azonnal **FEL KELL ÁLDOZNI** egy hőskártyádat, a szörny pedig sértetlen marad. Ha pedig a dobott összérték 6 vagy 7 (a módosítókártyákat is figyelembe véve), nem történik semmi. A támadás kimenetelétől függetlenül nem kapod vissza az akciópontodat a szörnykártya megtámadása után.

Minden alkalommal amikor **ELPUSZTÍTASZ** egy szörnykártyát, a csapatod újabb képességhez jut (ez a legyőzött szörnykártya alján olvasható) a játék további részére. Helyezd az elpusztított szörnykártyát a csapatodba a csapatvezető-kártyád mellé! A szörnykártyák képességei ugyanúgy működnek, mint a csapatvezető-kártyák képességei, a csapatodban lévő szörnykártyákat pedig nem lehet ellopni, megsemmisíteni, megtámadni, és kézbe sem kerülhetnek vissza.

Minden alkalommal amikor **ELPUSZTÍTASZ** egy szörnykártyát fordíts a helyére új szörnykártyát képpel felfelé a szörnypakliból!



## FONTOS KIFEJEZÉSEK



Itt olvashatjátok a játékban szereplő kifejezések listáját.

### ELŐKÉSZÜLETI KIFEJEZÉSEK:

**Csapat:** Az előtted lévő játéktér, ahova a hős- és eszközkártyákat kijátszod.

**Főpakli:** Sztenderd méretű, világos színű hátlapú kártyákból álló pakli, amiből a játékosok **HÚZNAK** a játék folyamán.

**Dobópakli:** A főpakli mellett képpel felfelé lévő kártyák, amiket feláldoztok, megsemmisítetek és eldobtok a játék folyamán.

**Szörnypakli:** Nagy méretű, sötétkék hátlapú pakli, amiből az új szörnykártyák kerülnek megfordításra minden alkalommal, amikor valaki **ELPUSZTÍT** egy szörnykártyát.

### JÁTÉKMENETI KIFEJEZÉSEK:

**HÚZZ:** Vedd kézbe a főpakli felső kártyáját!

**DOBD EL:** Helyezd egy kézben tartott kártyádat a dobópakliba!

**SEMMISÍTSZ MEG:** Helyezd egy másik játékos csapatának egyik kártyáját a dobópakliba!

**ÁLDOZD FEL:** Helyezd a saját csapatod egyik kártyáját a dobópakliba!

**LOPD EL:** Helyezd egy másik játékos csapatának egyik kártyáját a saját csapatodba!

**TEDD PRÓBÁRA:** Próbáld meg megakadályozni az egyik játékost abban, hogy hős-, eszköz- vagy varázslatkártyát játsszon ki! Te és az érintett játékos is dobjatok mindkét dobókockával! Ha a te dobásod összértéke legalább akkora, mint a másik játékos dobásának az összértéke, a próbára tett kártya a dobópakliba kerül. Ha az ellenfeled dobott összértéke nagyobb, mint a tiéd, a játékos folytathatja a hős-, eszköz-, varázslatkártya kijátszását.

**TÁMADÁS:** Dobj a dobókockákkal, hogy **ELPUSZTÍTS** egy szörnykártyát!

**PUSZTÍTSZ EL:** Helyezd a sikeresen megtámadott szörnykártyát a csapatodba!



## GYŐZELEM



Kétféleképpen győzhetsz:

- 1. lehetőség: **PUSZTÍTSZ EL** három szörnykártyát!
- 2. lehetőség: A köröd végén legyen teljes a csapatod, azaz a csapatodban (a csapatvezetőt is beleértve) mind a hat kasztból van egy-egy kártyád.

Gratulálunk, hivatalosan is azzal kérkedhetsz, hogy te vagy a legnagyobb kalandor és szörnypusztító az egész világon. Azért ne bízd el nagyon magad, ugyanis a bajnok titulusod azonnal semmivé válik, amint legközelebb újrakeveritek a paklit és új játékot kezdtek.

Ha új kihívásokra vágysz, vagy saját tervezésű karaktereket hoznál játékba, használj az online csapatvezető-készítő eszközünket! Használhatod a mi illusztrációinkat, de akár sajátot is feltölthetsz, és készíts saját csapatvezetőt, ami **minden további nélkül használható a játékban.**

Látogass el az [Unstable Unicorns.com](https://Unstable Unicorns.com)/HeretoSlay oldalra további részletekért! Ezen az oldalon további szabálytisztaításokat, játékmódokat, játékokat, kiegészítőket és izgalmas tartalmakat találhatsz.

