

# DERESERDŐ DICSŐSÉGE

Veled kerek a berek!



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



**reflexshop**



*A Dereserdő dicsősége egy egyszemélyes kártyajáték, amelyben a kézben tartott kártyák ügyes felhasználásával tudsz irányítottan ütésekkel vinni. Az lesz a feladatod, hogy békésen egyesítsd Dereserdő királyságát. Ezt a feladatot nyolc hűbérbirtok meglátogatásával és az uralkodókkal folytatott párbeszédekkel (ütésekkel) tudod elérni, így állíthatod őket az oldaladra.*

# JÁTÉKELEMEL

32 **párbeszédkártya** 1-től 8-ig terjedő értékekkel négy színben: **karmok** 🐾, **virágok** 🌸, **levelek** 🍂 és **szemek** 👁️.

24 **karakterkártya**, minden színből hat-hat. Tizenkettő kártya jobb alsó sarkában korona jelölés található, a bevezető játékban ezekre nincs szükség.

1 **látogatáskártya**, az elején nyíllal, a hátulján pontozással.

8 **hűbértokkártya** 0-tól 7-ig számozással, továbbá egytől négyig terjedő győzelmi ponttal.

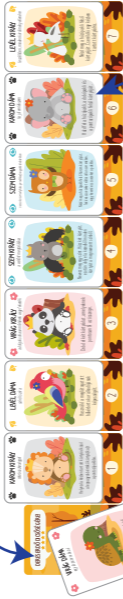
1 haladó **kihívás füzet**





(d) látogatáskártya

(a) a nyolc hűbirtokkártya sora (0-tól 7-ig sorba rendezve)



(b) szövetségesek

(c) uralkodók (minden hűbirtokkártján egy)



(f) pontozópakli

(e) húzópakli



(f) dobópakli

Az előző oldalon látható bevezető előkészületek során egyszerűbb képességekkel kezdesz, ezeket javasoljuk az első játszmadhoz. A teljes játék előkészülete ennek a szabályleírásnak a végén található.

(a) Helyezd a nyolc **hűbértokkártyát** 0-tól 7-ig egy sorba.

- Tedd félre a 12 korona ikonos **karakterkártyát**, ezekre nem lesz szükség a bevezető játék során.

(b) Helyezd a négy Bubit egy sorba a hűbértokok alá, ők a **szövetségeseid** (a sorrendjük nem számít).

(c) Keverd meg a Király és Királynő kártyákat, majd ossz ezekből a kártyákból minden hűbértokra egyet-egyet, ők az **uralkodók**. Egy kicsit csúsztasd őket felfelé, így láthatóvá válik az alattuk lévő hűbértokok száma.

(d) Helyezd a **látogatáskártyát** valahova a hűbértokok fölé, a nyilat ábrázoló oldallal felfelé, a nyíl pedig mutasson lefelé.

(e) Keverd meg a 32 **párbeszédkártyát**, és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított **húzópaklit** a szövetségeseid alatt.

(f) Hagyj helyet a húzópakli mellett a **dobópakli** és a **pontozópakli** számára.

- Húzz nyolc kártyát a húzópakliból, és vedd a **kezedbe** azokat.

# JÁTÉKMENET

Minden játszma az alábbi lépéseket követi:

- A. Válassz ki egy még nem meglátogatott hűbértokot, és látogasd meg azt.
- B. A szövetségesek helyettesítésére behozhatsz barátságos uralkodókat, de ez nem kötelező.
- C. Játssz ki párbeszédet a kiválasztott hűbértok uralkodójával, hogy megpróbáld elérni a célszámot.
- D. Ha a látogatás végére pontosan eléred a célszámot, az uralkodó barátságossá válik.
- E. Ismételd az első négy lépést amíg meg nem látogatsz az összes hűbértokot.

A következőkben olvashatod a lépések részleteit.

## A. VÁLASSZ KI EGY HŪBÉRBIRTOKOT ÉS LÁTOGASD MEG AZT

Dereserdő mind a nyolc hűbértokát pontosan egyszer kell meglátogatnod a játék folyamán. Minden hűbértok uralkodója **semlegesen** kezd, és mindegyik hűbértok esetében különböző célszámot kell elérned (azt viszont pontosan) ahhoz, hogy az uralkodó **barátságossá** váljon. A célszámok a hűbértokkártya alján láthatók, és 0-tól (bal szélső) 7-ig terjednek (jobb szélső).

1. Vizsgáld meg a kezekben lévő nyolc kártyát, majd válassz egy olyan hűbértortot, amit még nem látogattál meg.

2. Mozdasd a látogatáskártyát a kiválasztott hűbértort fölé (az alábbi példában a #3-as fölé).



*A hűbértortot ideális esetben a kézben tartott kártyáid, az uralkodó színe és a rendelkezésedre álló képességek alapján kell kiválasztani, ez később, a párbeszédtek tisztázása után egyértelműbbé válik.*

## B. HOZZ BE BARÁTSÁGOS URALKODÓKAT

A játékot kizárólag a négy szövetségessel kezded, de az uralkodók, akiket megnyersz az ügyed számára, felajánlják a segítségüket. Amikor hűbértortot látogatsz meg, a korábban meglátogatott hűbértortokról bármennyi barátságos uralkodót behozhatsz, hogy átmenetileg **helyettesítsen** egy szövetségest.

Minden behozott uralkodó egyetlen szövetségeskártyát helytesít, lehetővé téve, hogy kizárólag az adott hűbértoknál használd a képességet (a képességekről és az uralkodók barátságossá válásáról később ejtünk szót).

1. Válassz ki bármennyi barátságos uralkodót, és hozd be őket (de úgy is dönthetsz, hogy egyet sem választasz).

2. Helyezd a kiválasztott uralkodót az egyik szövetségeskártyádra.

**Bármelyik** uralkodó **bármelyik** szövetségést helytesítheti.



## C. JÁTSSZ KI PÁRBESZÉDEKET

Miután kiválasztottál egy hűbértokot, és meghatározta, hogy mely szövetségeseket használod, folyamatosan **párbeszédeket** (ütéseket) kell kijátszanod egymás után a kiválasztott hűbértok uralkodójához, amíg az egyikőtöknek elfogynak a kártyái.

Egyetlen párbeszéd az uralkodó által kijátszott egy kártyából, illetve az általad arra válaszként kijátszott egy kártyából áll. Emellett minden uralkodónak van egy kedvenc témája, amiről szeret beszélgetni, ezt az uralkodó színe határozza meg (ez lesz az **adu**).

1. Legfeljebb egy szövetségesképességet aktiválhatsz (alul részletezve).
2. Helyezd a húzópakli felső kártyáját képpel felfelé a dobópakliba. Ez az uralkodó **kijelentése** (hívás).
3. Válaszd ki az egyik kézben tartott kártyádat, ez lesz a **válaszod**. Az általad kijátszott kártyának a megszokott ütészivős szabályokat kell követnie:
  - A válaszod színének meg kell egyeznie a kijelentés színével. Ez az úgynevezett **színkényszer** (színre szín).
  - Ha nincs ugyanolyan színű kártyád, bármilyen kártyát kijátszhatsz helyette.
4. Pontot kapsz a párbeszédért, ha:
  - a válaszod megegyezik a hívott színnel, és magasabb értékű a kijelentésnél (*egy erős, a témához tartozó cáfolat*), VAGY
  - ha az uralkodó kijelentése nem egyezik az uralkodó színével, a válaszod viszont igen (*ezzel témát váltottál, és ez a téma tetszik neki, csak így tovább!*).
5. Amikor pontot szerzel, helyezd a válaszodat képpel felfelé a pontozópaklidba, egyéb esetben viszont a dobópakliba kerül.

Tegyük fel, hogy ez a négy kártya van a kezében, és a bagoly a választott uralkodó (ez egyben azt is jelenti, hogy a **szemek** az adu).



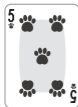
Az alábbiakban három különböző példát olvashatsz. Ha a bagoly hívása...



...a színkényszer miatt az egyetlen ♠ színű 5-ös értékű kártyádat kell kijátszanod. Mivel az 5 kisebb, mint a 7, nem szerzel pontot.



... a színkényszer miatt két választási lehetőség van, a 7 ♥ kijátszásával ponthoz jutsz, az 1 ♥ kijátszásával azonban nem.



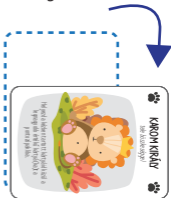
... nem tudsz válaszolni ugyanazzal a színnel, hiszen nincs ♣ kártyád, ezért bármilyen kártyát kijátszhatsz. Az 1 ♥ vagy 7 ♥ kijátszásával pontot szerzel, ugyanis ezek megegyeznek az adu színével ♥.

Ha a 8 ♠ vagy 5 ♠ kártyákkal válaszolsz, nem kapsz pontot, ugyanis sem a kijelentés ♣ sem az adu ♥ színével nem egyeznek meg, így az értéküknek sincs jelentősége.

# A SZÖVETSÉGESEK KÉPESSÉGEI

A szövetségesek a legerőteljesebb segítség. Mindegyikük rendelkezik valamilyen képességgel, amit látogatásonként egyszer aktiválhatsz.

Minden alkalommal még a választott uralkodó kijelentése előtt aktiválhatsz legfeljebb egy szövetségest a szövetséges (vagy az őt helyettesítő uralkodó) 90 fokkal jobbra történő elforgatásával, azaz **kimerítésével**. Kövesd pontosan a kártyán olvasható utasításokat, és hajtsd végre teljes egészében a képességet.



*A szövetségesek képezik a játék gerincét, és igazán megnehezíted a saját dolgodat, ha nem használod ki hatékonyan az erejüket. A képességek minden látogatás után frissülnek, így használd őket tetszés szerint, pl. a látogatás elején aktiválhatod az egyik szövetségesedet, majd kettőt valahol a látogatás közben, a negyediket pedig egyáltalán nem használod fel.*

## D. A LÁTOGATÁS VÉGE

Amikor egy párbeszéd befejezése vagy egy képesség teljes végrehajtása után már egy lap sincs a kezében, vagy a húzópakli üres, a párbeszéd azonnal véget ér. Nem fejezheted be a látogatást korábban, a látogatás befejezése után pedig nem aktiválhatsz képességeket.

# 1. Amikor a látogatás véget ér, számold meg, hogy hány kártya van a pontozópaklidban.

- Ha pontosan annyi, mint amennyi a hűbértok célszáma, az uralkodója barátságot köt veled, ennek jelzésére csúsztasd lejjebb az uralkodókártyát.

*Ilyenkor egy kis „Dereserdő dicsőségére!” éljenzés hangzik el, és az uralkodó a következő látogatástól már használható helyettesítésre.*



- Ha nem annyi, mint a célszám, a párbeszédetek sajnálatos módon sikertelen. Távolítsd el az adott uralkodót a játékból, a hűbértokot pedig fordítsd képpel lefelé.



2. Ha helyettesítőt hoztál be, távolítsd el a játékból, akár használtad a képességét, akár nem. A következő hűbértok meglátogatása során alapvetően a kezdő szövetségeseidre számíthatsz, hacsak nem hozol be új uralkodókat.

3. Frissítsd a kimerült szövetségeseidet, azaz fordítsd vissza őket álló helyzetbe.

4. Keverd vissza az összes párbeszédkártyát a húzópakliba, majd húzz nyolc új kártyát. Válassz egy új hűbértokot, amit meglátogatsz.

## E. A JÁTÉK VÉGE

Miután mind a nyolc hűbért birtokot meglátogattad, a játék véget ér. Minden barátságos hűbért birtok a kártyán látható csillagok számával megegyező mennyiségű **győzelmi pontot** biztosít. A barátságos hűbért birtokok pontot érnek attól függetlenül, hogy van-e rajtuk uralkodó, vagy helyettesként felhasználtad őket.

Add össze a győzelmi pontokat, hogy megkapd a végső pontszámodat. Legalább 16 pontot el kell érned ahhoz, hogy nyerj. Kezds előtt meghatározhatod a nehézségi szintet is, az kijelöli a győzelemhez szükséges minimum pontértéket.

Érem	Nehézség	Min. pontszám
Bronz	Alap	16
Ezüst	Haladó	18
Arany	Idealista	20



$4 + 3 + 2 + 1 + 2 + 4 = 16$  (Bronzérem! Alap nehézségi szint esetén győzelemnek számít, haladó/idealista szinten azonban vereségnek.)

*A szélen lévő uralkodókat a legnehezebb meggyőzni. Ők egyben értékesebbek is a középben lévőkhöz képest, így magasabb nehézségi szinteken gyakorlatilag kötelező megnyerned magadnak őket. Toborozz olyan szövetségeseket, akik segítenek elérni ezeket a nehéz célpontokat.*

Ha elveszítesz egy hűbérbirtokot, és már egyértelmű, hogy esélytelen nyerned, abbahagyhatod korábban a játékot, de végig is játszhatod, hogy lásd, mit tudsz kihozni a helyzetből.

## A TELJES JÁTÉK – AZ ÖSSZES URALKODÓ

A bevezető előkészületek során megkapod a Bubikat szövetségesként, akik erős és kezdőbarát képességekkel bírnak. Amikor már belerázódsz a játékba, készen állsz a teljes változatra és csapatra.

Helyezd ki a hűbérbirtokokat a megszokott módon, de minden színből válassz véletlenszerűen egy-egy szövetségest és két-két uralkodót.

1. Keverd meg az összes, 24 karakterkártyát. Oszd ki őket egyesével képpel felfelé, figyelve közben a színüket.
2. Az osztás során minden színből az első kártyát, amit meglátsz, helyezd a szövetségessorodba. Minden színből a második és harmadik kártyát helyezd balról haladva az első, még szabad hűbérbirtokra. Egy-egy színből a további kártyákat dobd el a felfedésükkor.

3. Amikor van négy szövetségeseid és nyolc uralkodód, ne ossz további kártyákat. A nem használt 12 karakterkártyát távolítsd el a játékból.

## GYIK

- Ez nem memóriajáték. Bármikor végignézheted a dobó-, illetve pontozópaklit, a kártyákat azonban nem rendezheted át.
- Ha aktiválsz egy képességet, és legalább egy szabályos érvényesítési módja van, végre kell hajtanod a képességet. Ha semmilyen módon nem tudod szabályosan érvényesíteni a képességet, hatástalan marad.
- Amikor egyszerre több kártyát mozgatsz (pl. „mozgass két kártyát”), a mozgítás sorrendjét meghatározhatod.
- Ha egy utasítás miatt üres pakliból kellene kártyát húznod vagy mozgatnod onnan (pl. „húzz három kártyát” – a húzópakliban pedig már csak kettő van), hajts végre annyit, amennyit tudsz, a többit pedig hagyd figyelmen kívül.
- Minden képességhez részletes példákat találsz a [reflexshop.hu/dereserdo-dicsosege](https://reflexshop.hu/dereserdo-dicsosege) oldalon.

# IMPRESSZUM

A JÁTÉKOT TERVEZTE ÉS ILLUSZTRÁLTA: WIL SU



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

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

[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)

