

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



FAIRY TAIL

フェアリーテイル

HŐSÉG



reflexshop



Szabálykönyv





Fiore Királysága veszélyben van!

Számos fenyegetés tartja rettegésben a lakosságot, valamint veszélyezteti a jólétet. Szerencsére a Fairy Tailhez hasonló, kalandvágó céhek nem télenkednek. Rajtatok múlik, hogy hősoket toboroztatok a kalandokhoz: állítsátok össze a legjobb csapatot, harcoljatok az ellenségekkel, teljesítsétek a küldetéseket, és mentsetek meg a királyságot!




• Impresszum •

A KAEDAMA csapat játéka

(Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière)

SZERKESZTI A DON'T PANIC GAMES

Ügyvezető igazgató: Cedric Litardi
Kiadásvezető: Sébastien Rost
Projektmenedzser: Ghislain Masson
Grafikai tervező: Clémence Gouyon

Gyártáskivitelező: Nicolas Aubry  SYNERGY GAMES
Don't Panic Games
38 rue Notre Dame de Nazareth,
75003 Paris, France

 reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

• Áttekintés •

Egy teljes *Fairy Tail hősei* játszma 3 fordulón át tart. Minden fordulóban hősöket fogadtok fel a csapatotokba és csatába külditek őket, vagy olyan küldetésekre, amelyekkel presztízspontokhoz juthattok. A játék végén a legtöbb presztízsponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

• Játékelemek •

★ 60 hőskártya ♣ 1-60/75



★ 42 ellenségkártya ♣ /42



★ 18 csillagképlapka



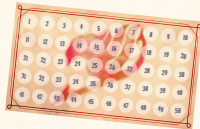
★ 15 küldeteskártya ♣ 61-75/75



★ 3 dobókocka (1 zöld, 1 sárga, 1 piros)



★ 1 presztízssáv



★ 33 sebesülésjelölő



★ 4 aktiválásjelölő



★ 12 céljelölő (4 különböző színben)

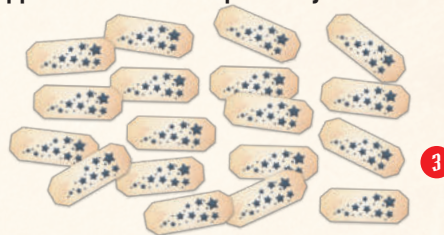


★ 4 presztízsjelölő (4 különböző színben)



• Előkészületek •

- 1 Helyezték a presztízssávot a játéktér közepére.
- 2 Válogassátok szét a küldeteskártyákat típus szerint 3 pakliba: A(lap), H(aladó) és S(zuper). Tegyétek félre mindhárom pakli kezdőkártyáit (ezeken a pajzs háttere sötétebb színű). Keverjétek meg a paklikat külön-külön és helyezték azokat a játéktér közepére képpel felfelé, majd helyezték a kezdőkártyákat a megfelelő paklik tetejére, szintén képpel felfelé.
- 3 Keverjétek meg a csillagképlapkákat képpel lefelé és helyezték azokat mindenki számára könnyen elérhető helyre.
- 4 Keverjétek meg az ellenségkártyákat és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Húzzátok fel az ellenségpakli felső 3 kártyáját, majd felfedve azokat alkossatok belőlük egy sort.
- 5 Válasszatok egy-egy játékoszint, majd vegyétek magatokhoz a saját színű aktiválásjelölőket és a 3 céljelölőket.
- 6 Keverjétek meg a hőskártyákat és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játéktéren.



• Játékmenet •

Egy játék 3 fordulón át tart, és minden forduló 4 fázisból áll, a következő sorrendben: Előkészítés, Toborzás, Kalandozás, Visszatérés a Fairy Tailbe.

1. fázis: Előkészítés

Osszatok minden játékosnak 5-5 hőskártyát a pakliból, képpel lefelé. Vegyétek a kezetekbe a kapott kártyákat és titokban nézzétek meg, hogy mi van rajtuk.



2. fázis: Toborzás

Egyidejűleg, mindnyájan válasszatok egyet-egyét a kézben tartott hőskártyák közül és helyezétek azt magatok elé képpel lefelé. A többi kártyát pedig adjátok tovább a bal oldali szomszédotoknak. Ezt követően fordítsátok meg a kiválasztott kártyákat, és helyezétek azt a csapatotokba: a már lehelyezett kártyáitok bal vagy jobb oldalára. Nem hagyhattok üres helyet 2 hős között, illetve nem helyezhettek kártyát 2 egymás mellett felsorakozott hős közé. Ha még egyetlen felsorakozott hőstök sincs, egyszerűen helyezétek a felfedett hőst magatok elé.



Az előbbi folyamatot ismételjétek meg addig, amíg a kiosztott 5 kártya közül mindnyájan 4-4 hőst helyeztetek magatok elé, a megmaradt kártyákat pedig dobjátok el.

Hőskártyák

Erőpont



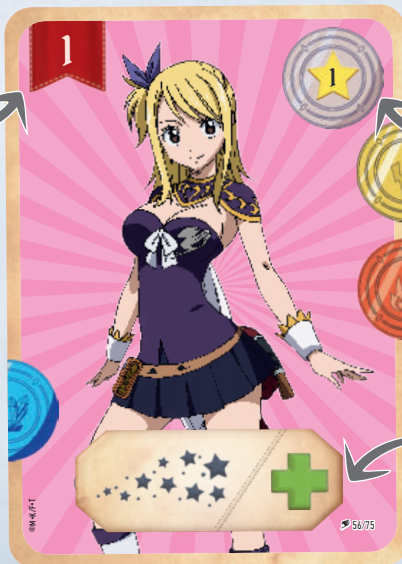
Energia



Villám

Tűz

Jég

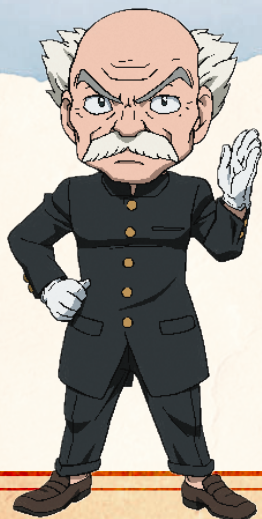


Presztízsmező



Amennyiben a forduló végéig nem kerül lefedésre ez a mező, a játékos megkapja az itt látható presztízspontokat.

Akció



Ez a játék legfontosabb része.

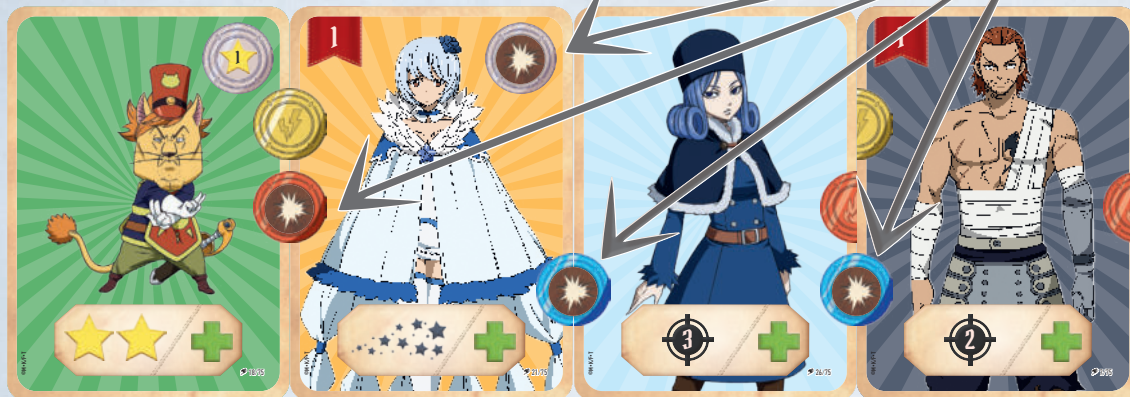
Gondoljátok át alaposan, hogy a körökben mit tehettek és mit nem.
Nincs értelme harcolni, ha nincs hely a sebesülésjelölőd számára.
Nincs értelme gyógyítanod magadat, ha nem sebesültél meg.

Energia és sebesülés

A kártyákat ügyesen egymás mellé helyezve teljes ikonokat hozhattok létre, amelyek a hősök által megidezett, különböző energiákat jelképezik. Ezeknek 3 típusa van: villám, tűz és jég.



Ezekkel az energiákkal a forduló későbbi részében sebesüléseket lehet felfogni. Amikor egy játékos egy pontnyi sebesüléshez jut, helyezzen egy sebesülésjelölőt a sebesüléssel megegyező típusú energiamezőre, ha pedig ez nincs meghatározva, akkor egy tetszőleges elérhető (még üres) mezőre helyezheti a sebesülésjelölőt.



Emellett pedig egyes hősök olyan sebesülésmezőkkel rendelkeznek, amelyen nincs energiaszimbólum. Ezekre is lehet sebesülésjelölőt helyezni, de csak akkor, ha a sebesülés nem konkrét energiához tartozik.



Legyetek óvatosak! Egyes sebesülésmezők presztízspontot biztosítanak, ha a forduló végéig nem kerül rájuk sebesülésjelölő.

3. fázis: Kalandozás


Ebben a fázisban egymás után sorra kerülve indultok kalandra és hajtotok végre különböző akciókat. Helyezzétek az aktiválásjelölőket a felsorakozott hőseitek közül balról az elsőre.

1.kör



Határozzátok meg a kezdőjátékost

A következő lépésben határozzátok meg a kezdőjátékost erre a fázisra.

Adjátok össze mindnyájan a csapatotok erőpontjait, azaz a hőskártyáitokon lévő  szimbólumokban lévő számokat. Az lesz a kezdőjátékos ebben a fázisban, akinek a legtöbb erőpontja van. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az kezd, akinek erősebb balról az első hőskártyája. További holtverseny esetén az érintettek hasonlítsák össze a második kártyájukat, és így tovább, amíg eldől, hogy ki lesz a kezdőjátékos. Ha az erők alapján nem lehet dönteni, kezdjen a legfiatalabb játékos.

Kalandra fel!

A kezdőjátékossal kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva hajtsátok végre annak a kártyának az egyik akcióját, ahol az aktiválásjelölők van. Ezt követően léptessétek az aktiválásjelölőket a következő kártyára, majd a balra ülő játékoson a sor. Egymás után addig hajtotok végre akciókat, amíg a felsorakozott hőseitek közül a jobb szélső akcióját is végrehajtatok.

2. kör → 3. kör → 4. kör



Számos végrehajtható akció van. Ha két akció között perjel van, ki kell választanod egyet az akciók közül.

❖ Harc



Amikor harcolsz, legfeljebb annyi ellenséget támadsz meg, amennyit a szám mutat: 1-et, 2-t vagy 3-at. Megtámadhatsz a jelzett számnál kevesebb ellenséget, de többet nem.



Támadóként minden megtámadott ellenség esetében dobnod kell a három dobókocka egyikével. A zöld dobókocka kevésbé veszedelmes, mint a sárga dobókocka, a sárga pedig kevésbé kockázatos, mint a piros dobókocka.



Ahhoz, hogy megnyerj egy harcot, a dobókockákkal kidobott ÖSSZES sebesülést ki kell osztanod a saját hőseidnek. Minden dobott sebesülés pont esetében találnod kell a hőskártyáidon egy olyan szimbólumot, amit még nem takartál le sebesülésjelölővel, majd helyezz oda egy sebesülésjelölőt. Figyelj arra, hogy bizonyos sebesüléseket konkrét energiátípushoz kell rendelni (tűz, villám, jég).

A sebesülés részletei a 14. oldalon olvashatók.





Ha a hőskártyáidon nem fér el az **ÖSSZES** sebesülés, a hőseid elveszítik a harcot, így nem jár jutalom. Ettől függetlenül a hősöknek annyi sebesülést el kell szenvedniük, amennyit csak tudnak.

Ha a hőskártyáidon elfér az összes sebesülés, megnyered a harcot. Minden dobott dobókocka után vedd el egy általad választott ellenségkártyát a felsorakozottak közül, és helyezd az(oka)t magad elé. Mindegyik ellenség presztízspontokat biztosít a játék végén.

A harc végeztével fordíts meg új ellenségkártyákat, hogy újra 3 szerepeljen képpel felfelé.



Az ellenségkártyák részletei a 15. oldalon olvashatók.

❖ Küldetés indul!



Válassz ki a 3 elérhető küldeteskártya közül egyet, amit még nem teljesítettél korábban.

Ahhoz, hogy teljesíts egy küldetést, teljesítened kell a kártya közepén látható feltételeket. Ez többnyire azt jelenti, hogy meghatározott típusú

sebesüléseket kell elszenvedned (ezt olykor dobókocka határozza meg). Más küldetések esetében pedig legalább adott mennyiségű ellenségekártyád kell, hogy legyen.

Amennyiben teljesítod a feltételeket, helyezd egy céljelölődet a legmagasabb presztízszértékű, még nem letakart mezőre. Ezt követően lépj a presztízssávon annyi mezőt, amennyi presztízspontot letakartál. Ha már mindegyik mező le van takarva, a küldeteskártyát a pakli aljára kell helyezni (a lekerülő céljelölőket vegyék vissza a játékosok), és a pakli tetejéről fel kell fedni egy újat helyette.

A küldetés típusa

1. presztízsszint

2. presztízsszint

Állítsd meg Minervát!

Sok ellenség akar átesni Zeref démoni átalakulásán. Állítsd meg őket!

13/75

Célozd meg az első helyet!

Ha elsőként teljesítesz egy küldetést, ugyanazon munkáért több pontot kapsz, mint a második helyezésért.



❖ Vegyél el egy csillagképlapkát



Ez az akció lehetővé teszi, hogy véletlenszerűen válassz egy csillagképlapkát. Tartsd magadnál azt, amíg ki nem játszod.

2 fajta csillagképlapka van:


- Azonnali hatás: a kijátszása után dobd el a lapkát. Nem foglal helyet.
- Aktiválás:

▼▼▼: ezt a lapkát egy saját hőskártyád akciomezőjére helyezheted, így helyettesítve az ott lévő akciót. Ha a kártyát megtartod a következő fordulóra, akkor a rá helyezett lapkát is megtartod.

▼▼▼: ezt a lapkát az egyik ellenfeled hőskártyájára teheted, hogy hátráltasd őt.

❖ Gyógyulás



Minden  után távolíts el 1 sebesülésjelölőt az egyik hőskártyádról.

❖ Ragyogás



A csillagok számával megegyező mennyiségű presztízspontot kapsz, ezt rögtön lépd is le a presztízssávon.

❖ Semmittevés



Egyes hőskártyákon nincs semmilyen akció, így az esetükben semmilyen akciót nem lehet végrehajtani az aktiválásukkor. Ugyanakkor ezekre a mezőkre is lehelyezhetsz csillagképlapkát, így a hős aktiválásakor végrehajthatod az újonnan ráhelyezett akciót.

Gyógyuláskor érdemes azokat a mezőket felszabadítani, amelyek presztízspontokat tartalmaznak.



4. fázis: Visszatérés a Fairy Tailbe



Ebben a fázisban, ha valamelyikötöknek van presztízspontot tartalmazó sebesülésmezője, ami nincs letakarva sebesülésjelölővel, akkor megkapjátok az azon látható értéket, amit azonnal lépjete le a presztízssávon. Ezt követően az összes hőskártyán lévő sebesülésjelölőt el kell dobni.

Végezetül pedig mindnyájan dobjatok el az előtettek felsorakozott hőskártyák közül 3-at. Az eldobott hőskártyákon lévő lapkákat is el kell dobni. Ha a hőskártyák eldobása után üres hely keletkezik két kártya között, zárjátok össze a kártyákat, hogy egyetlen összefüggő sor maradjon.

Amennyiben ez volt a harmadik forduló, **• A játék vége •** következik. Ha nem, új forduló kezdődik az első fázissal: **Előkészítés**.



• A játék vége •

Lássuk, ki a győztes!

Adjátok hozzá a nálatok lévő ellenségkártyákon lévő presztízspontokat az aktuális pontszámotokhoz.

A legtöbb presztízsponttal rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, akinek több ellenségkártyája van.



A harcokockák

3 különböző harcokocka van: zöld, sárga és piros.

A zöld a legbiztonságosabb, a piros pedig a legveszélyesebb.

A kockák által jelzett sebesülésjelölőket a felsorakozott hőskártyáid egy elérhető mezőjére kell helyezned. Amennyiben ez nem lehetséges, elveszítetted a harcot.

Zöld dobókocka



x 4

1 sebesülésjelölő

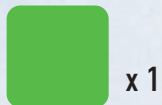
Bármelyik elérhető energiamezőre helyezhető



x 1

2 sebesülésjelölő

Bármelyik 2 elérhető energiamezőre helyezhető



x 1

0 sebesülésjelölő

Az ellenséged elhibázta. Micsoda mázli!

Sárga dobókocka



x 2

1 sebesülésjelölő

Bármelyik elérhető energiamezőre helyezhető



x 1

2 sebesülésjelölő

Bármelyik 2 elérhető energiamezőre helyezhető



x 2

1 sebesülésjelölő

Csak elérhető villám energiamezőre helyezhető



x 1

1 sebesülésjelölő

Csak elérhető jég energiamezőre helyezhető

Piros dobókocka



x 1

1 sebesülésjelölő

Bármelyik elérhető energiamezőre helyezhető



x 2

2 sebesülésjelölő

Bármelyik 2 elérhető energiamezőre helyezhető



x 1

1 sebesülésjelölő

Csak elérhető villám energiamezőre helyezhető



x 1

2 sebesülésjelölő

Csak 1-1 elérhető villám és tűz energiamezőre helyezhető



x 1

2 sebesülésjelölő

Csak 2 elérhető tűz energiamezőre helyezhető



Az ellenségkártyák felépítése

Színek

4 szín fordul elő: sárga, zöld, kék és piros. A színek különböző típusú ellenségeket jelölnek, az egy színbe tartozó ellenségek pedig hasonlítanak egymásra. Próbálgatok meg különböző színű ellenségeket begyűjteni.

Presztízspontok

Ezeket a pontokat a játék végén kapjátok meg.

Feltételhez kötött presztízspontok

Ezeket a pontokat a játék végén kapjátok meg, de csak ha sikerül teljesíteni a látható feltételeket.

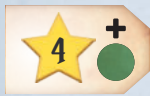


Egyes ellenségkártyák több presztízspontot érnek, ha egy készletbe tartoznak. Ez mindenkire egyaránt vonatkozik, így ne habozz az ellenfeleid útjába akadályokat gördetni, vedd el bátran azokat a kártyákat, amikre nekik van szükségük.



GYŰJTEMÉNY

Ez a kártya több pontot ér, ha egy kék, egy zöld és egy piros kártyából álló készletet állítasz össze. Mindegyik kártya csak egyetlen készletbe tarthat.



TÖBBSÉG

A játék végén extra presztízspontot kapsz, ha a kártyán jelzett színből te birtoklod a legtöbb ellenségkártyát. Ehhez többség kell, döntetlen esetén nem jár extra pont.



További presztízspontokat kapsz, ha a játék végén tiéd a legmagasabb erőérték (). Döntetlen esetén senki sem kapja meg ezeket a pontokat.



KÁRTYÁK SZÁMA

A játék végén további presztízspontokat kapsz, hogyha legalább annyi ellenségkártyád van, mint amennyit a kártya előír.



SZÍN

A játék végén további presztízspontokat kapsz minden ellenségkártya után, aminek a színe megegyezik a kártyán jelzett színnel. Gyűjts adott színű kártyákat, hogy több pontot szerezz.



CSILLAGKÉPEK

A játék végén minden csillagképlapkád után 1-1 presztízspontot kapsz, akár kártyán, akár a saját készletedben van.

Csillagképlapkák és hatásaik

A csillagképlapkáknak két fajtája van, vagy azonnali hatású vagy aktiváláslapkák.

Azonnali hatású lapkák



Egy általad választott ellenfél helyezzen 3 sebesülésjelölőt a hőskártyáira. Ha ezt nem tudja megtenni, helyezzen le annyit, amennyit tud.

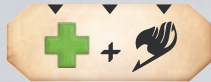


Egy általad választott ellenfél dobjon a zöld és a sárga dobókockákkal. A dobás eredményének megfelelően sebesülésjelölőket kell helyeznie a hőskártyáira. Ha ezt nem tudja megtenni, helyezzen le annyit, amennyit tud.

Aktiváláslapkák



Távolítsd el az összes sebesülésjelölőt a hőskártyáidról.



Távolíts el 1 sebesülésjelölőt az egyik hőskártyádról, majd teljesíts egy küldetést.



Harcolj legfeljebb 3 ellenséggel.



Kapsz 3 presztízspontot.



Helyezd ezt a lapkát az egyik ellenfeled hőséneke akciómezőjére. A letakart mezőnek tartalmaznia kell csillagkép ikont. Az akció a következővé változik: kapsz 1 csillagképlapkát, majd dobj a sárga dobókockával, ezt követően pedig a dobás eredményének megfelelően helyezz sebesülésjelölőt a hőskártyáidra.



Helyezd ezt a lapkát az egyik ellenfeled hőséneke akciómezőjére. A letakart mezőnek tartalmaznia kell ragyogás ikont. Az akció a következővé változik: kapsz 1 presztízspontot, majd válassz egy ellenfelet, aki szintén kap 1 presztízspontot.



Helyezd ezt a lapkát az egyik ellenfeled hőséneke akciómezőjére. A letakart mezőnek tartalmaznia kell harc akciót. Az akció a következővé változik: harcolj legfeljebb 2 ellenséggel, de a harchoz használd a piros dobókockát is.

A saját kártyáidra

Az ellenfeleid kártyáira