

REINER KNIZIA

FREIGARD

A BORZALMAS FÉMVÁRAK HAMAROSAN MEGSZÁLLJÁK FREIGARD BÉKÉS FÖLDJÉT. SZÓLÍTSD MEG ENNEK AZ ELVARÁZSOLT BIRODALOMNAK A LEGBÁTRABB VÉDELMEZŐIT, ÉS GYŐZD LE A KÖNYÖRTELEN MECHANIKUS SZÖRNYEKET!

A Freigard egy 1–4 fordulóból álló egyfős kártyajáték. A győzelemhez le kell győznöd mindhárom fémvárat.

Mindegyik forduló végén elegendő pontot kell gyűjtened ahhoz, hogy eltávolíts egy-egy fémvárat, különben elveszíted a játékot.

Pontokat 3 kártyás kombinációk létrehozásával tudsz szerezni. Egy kombináció akkor ér pontot, ha a kártyái ugyanahhoz a családhoz tartoznak – 3 gölem, 3 sárkány vagy 3 ent –, vagy ha mindegyiken mágikus gömb látható. Ha a kombináció mindkét feltételnek eleget tesz, akkor további pontot ér.

JÁTÉKELEMELMEK

6 FÉMVÁR



Mindegyik kártya jobb alsó sarkában szerepel a legyőzési feltétele, azaz egy pontszám, amelyet a forduló végére el kell érned ahhoz, hogy legyőzd a fémvárat.

A kártyák mindegyike kétoldalas, ami lehetővé teszi, hogy a játékot négy nehézségi szintre állítsd be (a legkönnyebbtől a legnehezebbig): **hajnal** (22, 18, 14 legyőzési feltételek), **dél** (25, 20, 15), **alkonyat** (26, 21, 16) és **éjszaka** (28, 22, 18).

4 TOTEM



1 CSAPDA



49 VÉDELMEZŐ, 3 CSALÁDBÓL (GÓLEM, SÁRKÁNY, ENT)

15 GÓLEM

3 típus:

tüskés



kerek



szögletes

Egyes gólemeknek energiamezője van:



Energiamezővel rendelkező tüskés gólem

Energiamező nélküli tüskés gólem

16 SÁRKÁNY

2 típus:

egyfejű



kétfejű

Egyes sárkányok vörösek, mások kékek:



18 ENT

2 típus:

túlevelű



széleslevelű

Egy entkártyán 0, 1 vagy 2 ent szerepelhet.

Megjegyzés: a 0-s kártyák továbbra is a két típus egyikéhez tartoznak és az oldalukon ágak láthatók, hogy segítsenek a típus beazonosításában. Ezek az ágak nem számítanak entnek.



0-s túlevelű kártya

0-s széleslevelű kártya

Megjegyzés: Mindegyik családban néhány kártya jobb felső sarkában egy mágikus gömb található..

ELŐKÉSZÜLETEK

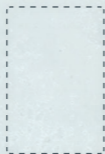
Válassz ki egy nehézségi szintet, és vedd el az adott szintnek megfelelő 3 fémvárat. Helyezd őket az asztalra úgy, hogy a legyőzésük feltétele jól látható legyen. Tedd elérhető közelségbe a 4 totemet.

Keverd meg a 49 védelmezőt és a csapdát, így kialakítva a védelmezőpaklit. Végül húzd fel a pakli felső 3 kártyáját: ez a kezdőkezed.

Példa egy könnyű (hajnal) nehézségi szintű játék előkészületeire:



PONTOZÓSOR



DOBÓPAKLI VÉDELMEZŐPAKLI



KEZDŐKÉZ



A JÁTÉK MENETE

Körödben vagy **lepontozod** a kezedet, vagy **kártyát húzol** azzal a céllal, hogy javítsd a kezedet.

LEPONTOZÁS

Lepontozhatod a kezedet, ha a 3 kártyád kombinációt alkot, azaz mindhárom azonos családhoz tartozik és/vagy mindhárom mágikus gömböt tartalmaz (lásd Pontozás, 10–11. oldal, és Segédlet, 12. oldal).

Ha a lepontozás mellett döntesz, a kezed minden egyes pontja után helyezz le 1-1 kártyát a kezedből a pontozósorba, képpel lefelé fordítva (javasoljuk, hogy a kártyákat ötös csoportokba rendezd, hogy könnyebben láthasd az aktuális összpontszámot).

Ha a kombinációd 3 pontnál többet ér, húzz további kártyákat a dobópakliból vagy, szükség esetén, a védelmezőpakli tetejéről. Ha a kombinációd 3 pontnál kevesebbet ér, dobd el a kombináció megmaradt kártyáit a dobópaklira, képpel felfelé fordítva.

Lepontozás után töltsd fel a kezedet 3 kártyára a pakliból.

KÁRTYAHÚZÁS

Ha nem tudod vagy nem akarod lepontozni a kezed, húzz 1 kártyát a pakli tetejéről. Mivel most 4 kártya van a kezekben, azonnal el kell dobnod egyet a dobópaklira, képpel felfelé fordítva (bármelyik kártyát eldobhatod, akár az imént húzottat is).

Játssz egymás után köröket, amíg a védelmezőpakli ki nem ürül. Amikor ez megtörténik, a forduló véget ér (ne pontozd le az aktuális kezedet).

A forduló akkor is véget ér, ha egy lepontozás után nem tudod 3 kártyára feltölteni a kezedet.

EGY FORDULÓ VÉGE / A JÁTÉK VÉGE

Mindegyik forduló végére elegendő pontot kell szerezned ahhoz, hogy teljesítsd legalább egy megmaradt fémvár legyőzési feltételét.

Ha ez nem sikerül, akkor elveszíted a játékot (hacsak nem használod a Pajzs totemet, lásd a 9. oldalon).

Ha elegendő ponttal rendelkezel, távolíts el egy fémvárat (tedd vissza a dobozba), amelynek a legyőzési feltétele nem haladja meg az elért pontszámodat.

Ha sikerül eltávolítanod a játékban lévő utolsó fémvárat is, akkor győztél. Ellenkező esetben keverd újra a védelmezőpaklit, és játssz még egy fordulót.

***Megjegyzés:** Fordulónként legfeljebb 1 fémvárat távolíthatsz el. Ha a pontszámoddal több fémvár legyőzési feltételét is teljesíted, távolítsd el a nagyobb legyőzési feltétellel rendelkező kártyát.*

A CSAPDA



Amikor felhúrod a csapdát, azonnal dobd el a kezedben lévő kártyákat a csapdával együtt anélkül, hogy lepontoznád őket. Ezután húzz fel 3 kártyát a pakliból, így kialakítva az új kezedet.

Ha az előkészületek során vagy lepontozás után húzod fel a csapdát, töltsd fel teljesen a kezedet, majd dobd el a 3 kártyából álló teljes kezedet, és húzz fel 3 új kártyát a pakliból, így kialakítva a kezedet.

A TOTEMEK

A játékot négy totemmel kezded. Ezek segíteni fognak a feladatod teljesítésében.

Minden totemet játékonként egyszer használhatsz, és ezt kétféleképpen teheted meg:

1 NÖVELD A PONTSZÁMODAT

Egy forduló végén eltávolíthatsz egy vagy több totemet a játékból, hogy minden eltávolított kártya 1-1 ponttal növelje a forduló pontszámát.

Az eltávolított toteme(ke)t tedd vissza a dobozba a legyőzött fémvárral együtt.

VAGY

2 IDÉZZ MEG EGY EGYEDI KÉPESSÉGET

Minden totemnek van egy egyedi képessége.

A körödben a két szokásos akciód helyett (lepontozás vagy kártyahúzás) használhatod a Homokóra, Szem vagy Edény totemeket, forduló végén pedig a Pajzsot.



A HOMOKÓRÁVAL A MÚLTBA NYÚLSZ

Válassz ki egy kártyát a dobópakliból és helyezd a védelmezőpakli tetejére. A totemet használat után tedd vissza a dobozba.



A SZEMMEL A JÖVŐBE LÁTSZ

Nevez meg egy védelmezőt és EGY jellemzőt.

A jellemző a megnevezett családtól függ:

Gólem: A típusa (tüskés, kerek vagy szögletes) VAGY az energiamező jelenléte.

Sárkány: A színe (vörös vagy kék) VAGY a fejei száma.

Ent: A típusa (túlevelű vagy széleslevelű) VAGY az entek száma.

Ezután fedj fel kártyákat a védelmezőpakliból, míg fel nem feded a megnevezett jellemzővel rendelkező védelmezőt. E kártya kivételével keverd vissza a pakliba az összes felfedett kártyát, és helyezd ezt a kártyát a pakli tetejére. A totemet használat után tedd vissza a dobozba.

Szabályos megnevezések: „Egy kártya két enttel.”, „Egy tűlevelű entkártya.”, „Egy kártya kétfejű sárkánnyal.”, „Egy kártya kék sárkánnyal.”

Szabálytalan megnevezések: „Egy tűlevelű entkártya két enttel.”, „Egy kártya egyfejű, kék sárkánnyal” (ezek 2-2 jellemzőt tartalmaznak).

Különleges eset: Ha a Szem totem végrehajtása közben felfeded a csapdát, dobd el azt, de ne dobd el a kezed, és azonnal hagyd abba a kártyák felfedését a pakliból. Keverd vissza az összes felfedett kártyát a pakliba, és folytasd a játékot egy új körrel. A Szem totemet tedd vissza a dobozba. Más szóval, a csapda semlegesíti a Szem totem hatását, de a folyamat közben sikerült eltávolítanod a csapdát a védelmezőpakliból anélkül, hogy el kellett volna dobnod a kezedet.



AZ EDÉNNYEL KÉSŐBBRE TARTALÉKOLSZ

Válassz ki 1 kártyát a kezedből, és csúsztasd részben a totem alá, képpel felfelé fordítva, majd húzd fel a pakli felső kártyáját, hogy újból 3 kártya legyen a kezekben. A forduló későbbi szakaszában bármikor áthelyezheted a totem alatt lévő kártyát a védelmezőpakli tetejére. A totemet használat után tedd vissza a dobozba.



A PAJZZSAL MEGMENTED MAGAD

A forduló végén, ha a pontszámoddal nem teljesíted egyik megmaradt fémvár legyőzési feltételét sem, a játék elvesztése helyett helyezd vissza a dobozba ezt a totemet, alkoss egy új védelmezőpaklit a védelmezőkből és a csapdából, és játssz még egy fordulót.

PONTOZÁS

GŐLEMEK

Bármelyik
3 gólem



= 1

Mind
rendelkezik
energiamezővel



3 különböző
gólem



= 2



= x2

3 egyforma
gólem



= 3



Két azonos típusú gólemet egyformának tekintünk, az energiamezők vagy a mágikus gömbök jelenlététől függetlenül.

SÁRKÁNYOK

Bármelyik
3 sárkány



= 1

Mind
azonos színű



3 egyfejű
sárkány

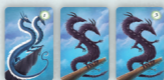


= 2



= x2

3 kétfejű
sárkány



= 3



ENTEK

A kártyákon
lévő entek
összege



Mind
azonos típusú



= x2

MÁGIKUS GÖMBÖK

A legalacsonyabb érték a 3-ból



Ha a 3 kártya ugyanabból a családból is származik, megszerzed a család pontszámát és a mágikus gömbök pontszámát is.

Példa:

*Pontszám: 1 pont (3 sárkány)
x2 (azonos színű)
+ 2 (a legalacsonyabb
mágikus gömb) = 4 pont.*



Tervező: Reiner Knizia

Illusztrátor: Olivier Derouetteau

Fejlesztő: Shadi Torbey

© Dr. Reiner Knizia, 2025.

All rights reserved.

© 2025 inPatience

100 Winston Churchill

- 1180 Brussels - Belgium

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest,

Ezred u. 1-3. C1/8.


Tel.: +36 1 / 773 3600

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

[@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)

www.reflexshop.hu

inPatience
www.inpatience.com

 **reflexshop**

SEGÉDLET

GŐLEMEK

- Bármelyik 3 gólem: 1 pont
- 3 különböző gólem: 2 pont
- 3 egyforma gólem: 3 pont

Mind rendelkezik energiamezővel:
x2

SÁRKÁNYOK

- Bármelyik 3 sárkány: 1 pont
- 3 egyfejű sárkány: 2 pont
- 3 kétfejű sárkány: 3 pont

Mind azonos színű:
x2

ENTEK

- Mindegyik ent: 1-1 pont

Mind azonos típusú (beleértve a 0 enteseket is):
x2

MÁGIKUS GÖMBÖK

A legalacsonyabb érték a 3-ból

TOTEMEK



Homokóra: Vegyél el 1 kártyát a dobópakliból.



Szem: Nevezd meg 1 családot és 1 jellemzőt, majd fedj fel kártyákat a pakliból, míg meg nem találsz.



Edény: Tartalékolj el 1 kártyát a kezedből későbbi használatra.



Pajzs: Nem veszíted el a játékot, ha a forduló során nem győztél le egy fémvárat.