Reiner Knizia

Dijb

Schotten Totten 2

Váratlan várostrom



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

reflexshop

Játékszabály

Olyan nyugodtan indult ez a nap. Fadarabok izzanak a tűzön, haggis illatozik a tányérokon, erre… BUMM! Egy tompa robbanás rázta meg az egész kastélyt, az egyetlen pohárnyi malátád pedig felborult. Ez elfogadhatatlan! Mint mindig, a szomszédod döntött úgy, hogy itt az ideje kiköltöznöd. Nézz csak le rá, kitartóan ostromolja a faladat! Úgy tűnik, meg kellene olajozni egy kicsit a kapcsolatotokat. Ami épp forrásban van, pont alkalomhoz illő lesz.



Áttekintés és a játék célja

Minden körben küldd ki a klánod egyik tagját a frontra, hogy a lehető legerősebb formációt hozd létre! Attól függően, hogy melyik oldalon harcolsz, védd vagy ostromold a kastélyt a lehető leghatékonyabban! A legkisebb rés a falban végzetes lehet.
Ha támadóként sikeresen rombolsz le 4 különböző faldarabot, vagy 1 faldarabot kétszer, megnyered a játékot. Védőként pedig akkor járhatsz sikerrel, ha eredményesen véded a kastélyt egészen addig, amíg a pakli elfogy, ilyenkor a támadó visszavonul.



Játékelemek

60 ostromkártya



Az ostromkártyák harcosokat jelképeznek, ők támadják vagy védik a kastélyt. **Az ostromkártyák 5 különböző színben fordulnak elő, és erejük 0-tól 11-ig terjed** (a 0 a leggyengébb).

11 taktikai kártya (lásd a 14. oldalon a variáns részt)



A taktikai kártyák a klánod szövetségeseit jelképezik, akik kezet nyújtanak neked, és erősítik a győzelmi stratégiádat. Minden taktikai kártya egy-egy fekete szimbólummal jelölt **különleges képességgel** bír. A taktikai kártyát ostromkártya helyett játszhatod ki a körödben.

7 fallapka



A fallapkák jelképezik az ostrom alatt álló kastélyt, ezeket egymás mellé, egy sorba kell helyezni. **Az egyik oldalukon sértetlen faldarab látható, a másik oldalukon viszont a sérült.** A lapkák alján látható az a lapkombináció, ami **az adott lapka megnyeréséhez szükséges**.

3 üstjelölő



Az üstjelölők a kastélyt védő játékoshoz tartoznak. Ezek lehetővé teszik, hogy a védő 1-1, támadó által kijátszott kártyát eltávolítson egy fallapkáról.

2 játékossegédlet

Emlékeztetőképpen, a játékossegédlet tartalmazza a fallapka megnyeréséhez szükséges kombinációkat.



2 figura

A figurák (a szakács és a csirke) segítenek nektek észben tartani, hogy melyikőtök a **támadó** és melyikőtök a **védő**.



1 A



4









4

Előkészületek

1. Üljetek egymással szembe a játéktér két oldalára! Döntsétek el, hogy melyikőtök lesz a **támadó** (ő vegye magához a szakács figurát B, ez jelképezi a tevékenységét) és melyikőtök a **védő** (ő vegye magához a **3 üstjelölőt és a csirke figurát** A).
2. Helyezzétek **egymás mellé egy sorba a 7 fallapkát a sértetlen oldalukkal felfelé** a képen látható sorrendben! Tájoljátok úgy a lapkákat, hogy a támadó a kastélyon kívülre kerüljön, azaz a szükséges kártyakombináció nézzen felé!
3. **Keverjétek meg az összes ostromkártyát**, és képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított paklit!
4. **Húzzatok mindketten 6-6 ostromkártyát a pakliból**, vegyétek a kezetekbe ezeket a kártyákat úgy, hogy a másik játékos ne lássa, hogy mi van azokon!



Játékmenet

A támadó lesz a kezdőjátékos, majd felváltva kerültök sorra. Amikor sorra kerülsz, a következő fázisokat kell végrehajtanod ebben a sorrendben:

1. Hajts végre egy előkészítés akciót (nem kötelező)!
2. Játssz ki 1 kártyát!
3. Húzz 1 kártyát!
X. Jelentsd be, hogy átveszed az irányítást (kizárólag a támadó teheti meg - nem kötelező)!

1 Hajtsd végre az előkészítés akciót (nem kötelező)

Vonulj vissza! (kizárólag a támadó teheti meg)

A köröd elején visszavonulhatsz egy vagy több általad választott fallapkától.

Ehhez dobd el az összes kártyát, ami a kastély te oldaladra eső részén van azoknál a fallapkáknál, ahonnan vissza szeretnél vonulni.

Ezt követően hajtsd végre a **játssz ki 1 kártyát fázist!**

Dobj el egy üstjelölőt! (kizárólag a védő teheti meg)

A köröd elején ledobhatsz egy forró olajjal teli üstöt a falról.

Ilyenkor válassz ki egy fallapkát, és dobd el az ahhoz legközelebb eső, támadó által kijátszott kártyát (ostromkártya vagy taktikai kártya), ezt követően pedig rakd vissza a játék dobozába 1 üstjelölődet! Körönként csak 1 üstjelölőt dobhatsz így el, játékonként legfeljebb 3-at.



Ezt követően hajtsd végre a **játssz ki 1 kártyát fázist!**



❷ Játssz ki 1 kártyát!

Válaszd ki egy kézben tartott kártyádat, és helyezd azt egy fallapka elé, betartva a következő korlátozásokat:

- Az oldaladon nem lehet több kártya, mint amennyi a fallapkán látható követelmény. Nincsen erőfeltétel kártyakijátszásnál. Bármelyik kártyát bármelyik lapka elé kijátszhatod, ha **a lapkán látható maximális kártyaszámot** betartod.

- Ha egy lapka elé az első kártyát játszod ki, helyezd azt közvetlenül a lapka elé! A lapka elé kijátszott minden további kártyát az előzőleg kijátszott kártyára kell helyezni, egy kicsit elcsúsztatva azt, hogy minden kártyának látható maradjon a színe és az ereje.

Sohase változtasd meg a kijátszott kártyáid sorrendjét, a sorrendnek az üstjelölők eldobásakor van jelentősége!

CSIRKE A SZAKÁCS ELLEN

Ha úgy játszol ki egy 0 értékű kártyát egy fallapkához, hogy annak a másik oldalán egy ugyanolyan színű 11-es értékű kártya van, dobjátok el mindkét kártyát (az ugyanolyan színű 0 és 11 értékű kártyákat)! Hasonlóképpen el kell dobni mindkét kártyát, ha valaki 11-es értékű kártyát játszik ki úgy, hogy a másik oldalon ugyanolyan színű 0 értékű kártya van. A lapka által kijelölt maximális kártyamennyiséget sohasem szabad túllépni, még eldobás előtt sem. A maximális kártyamennyiség fejenként értendő.

❸ Húzz 1 kártyát!

Húzd fel az ostrompakli felső kártyáját és vedd a kezedbe azt!
A húzás után (és egy esetleges irányítás átvételének bejelentése után - lásd a következő oldalon) a köröd véget ér, és az ellenfeleden a sor.

Ha húznod kellene, de a húzópakli üres **a játék vége** következik.

Jelentsd be az irányítás átvételét (kizárólag a támadó teheti meg - nem kötelező)!

A támadó a köre során bármikor bejelentheti az irányítás átvételét egy vagy több fallapka fölött, de ehhez a megfelelő formációt kell létrehoznia. **Egy formáció akkor számít befejezettnek, ha annyi kártya van a fallapka előtt a saját oldaladon, amennyi téglalap a lapkán szerepel.**

Az irányítás átvételének bejelentéséhez **a támadónak bizonyítania kell, hogy a védő már nem képes az övénél erősebb formációt létrehozni**. Két dolog történhet, amikor a támadó megpróbálja bejelenteni az irányítás átvételét:

A lapka mindkét oldalán befejezett formáció szerepel:

Hasonlítsátok össze a két formációt a következő oldalon leírt módon, hogy kiderítsétek, melyik az erősebb.

A védő *nem rendelkezik befejezett formációval*, de a támadó igen:

A **támadónak** kizárólag a játék során kijátszott és eldobott (tehát mindkét játékos számára ismert) kártyák alapján **be kell bizonyítania, hogy a formációját nem lehet legyőzni**, bármit is játszik ki a védő. A támadónak nem kell figyelembe vennie, hogy a 0 és a 11 értékű kártyák kiütik egymást, valamint, hogy az üsttel kártya távolítható el.



Példa: A támadó bejelentheti az irányítás átvételét.

FORMÁCIÓK ÖSSZEHASONLÍTÁSA

A lapkákon látható követelmények meghatározzák, hogy milyen formációtípust kell kiértékelni amikor a támadó bejelenti az irányítás átvételét. Ha a formáció nem felel meg az adott típus követelményének, akkor csupán a kártyák erejének összege számít a formáció esetében.
A részleteket a következő oldalon a "formációtípusok" részben olvashatjátok.



Minden formációtípust vegyetek figyelembe!



Kizárólag az "összeg" formációkat vegyétek figyelembe!



Kizárólag az "ugyanolyan erős" és az "összeg" formációkat vegyétek figyelembe!



Kizárólag a "szín" és "összeg" formációkat vegyétek figyelembe! Ebben az esetben a "színsor" formációkat "összeg" formációként kell kezelni.



Kizárólag a „sor" és „összeg" formációkat vegyétek figyelembe! Ebben az esetben a "színsor" formációkat "összeg" formációkként kell kezelni.

Az erősebb formációtípus tulajdonosa veszi át az irányítást a lapka felett. Ha mindkét formáció ugyanolyan típusú, az veszi át az irányítást, amelynek magasabb az összege. Ha e tekintetben is egyenlőség állna fenn, az a formáció veszi át az irányítást, ami először készült el.



Kivétel:

Ennél a lapkánál a legkisebb összegű (-) formáció veszi át az irányítást.

Megjegyzés: Ne feledjétek, hogy hiába erősebb az egyik formációtípus a másiknál, ha az erősebbet ***nem vehetitek figyelembe****, akkor nem nyerhet olyan gyengébb formációtípussal szemben, amit* ***figyelembe kell vennetek****! Például, ha csak a "szín" és "összeg" formációkat veszitek figyelembe, akkor az "ugyanolyan erős" formáció nem győzheti le a "szín" formációt.*

Ha a támadó az irányítás átvételének bejelentése után sikeresen átveszi az irányítást egy fallapka felett, fordítsa meg a lapkát a sérült oldalára! **Ha ez a lapka már a sérült oldalán volt, vagy már a 4. lapkát fordítja át a sérült oldalra, a játék vége következik.**



Ezt követően dobjátok el az érintett fallapka mindkét oldaláról a kártyákat, innentől új formációk alakíthatók ki itt. Ha a támadónak nem sikerült átvenni az irányítást, nem történik semmi.

KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Amikor kártyákat dobtok el (bármilyen oknál fogva), helyezzétek azokat képpel felfelé úgy, hogy mindketten jól lássátok őket. Rendezzétek őket szín szerint, így könnyen áttekinthetitek, hogy mely kártyákat dobtátok már el.

Formációtípusok

A következőkben kerülnek felsorolásra az egy-egy fallapka előtt létrehozható különböző formációtípusok. A következő felsorolás a legerősebbtől a leggyengébb irányába halad.

Színsor



Ugyanolyan színű, egymást követő értékű kártyák. Bármilyen sorrendben kijátszhatók, például a "2, 1, 3" érvényes színsornak számít.

Ugyanolyan erős



Ugyanolyan értékű kártyák.

Szín

Ugyanolyan színű kártyák.



Sor

Tetszőleges színű, egymást követő értékű kártyák. Bármilyen sorrendben kijátszhatók.



Összeg

Tetszőleges kombinációjú kártyák.



Példák



A támadó a lehető legerősebb formációt hozta létre a kettes kapunál, ugyanolyan színű kártyák egymást követő értékkel, a maximális összeggel, 21-gyel. A védő ugyan létrehozhat egy ugyanilyen erős formációt, de még akkor is veszítene, hiszen a támadónál később készülne el vele. A támadó bejelenti az irányítás átvételét itt.

Ez a fallapka már sérült. A támadó új formációt hozott létre itt, és bár 4 egymást követő értékű kártyát játszott ki, ez az formációtípus itt nem számít, ugyanis ennél a kapunál a legalacsonyabb összeget kell figyelembe venni.
A támadó 6-os összértékkel bír, a védő pedig jelenleg 5-össel. Addig, amíg lehetőség van arra, hogy még két 0 értékű kártyát játsszon ki ide a védő, nem lehet bejelenteni itt az irányítás átvételét.





A támadó három ugyanolyan színű kártyát játszott ki. Ezeknek az összértéke csupán 14, így a védőnek hamis biztonságérzete lehet, és megpróbál "ugyanolyan színű" formációt létrehozni, csak magasabb összértékkel. Pont mielőtt a védő be tudná fejezni a tervezett formációját, a támadó visszavonul, és eldobja a kijátszott kártyáit. A védő viszont így beragad a saját kártyáival.



...a védő pedig kétségek között várja, hogy vajon elég erős lesz-e a formációja, vagy az ellenfél három ugyanolyan színű kártyával túlszárnyalja.



Miután a támadó két 1-es értékű kártyát rakott a falhoz, a védő attól tart, hogy a támadó egy harmadik 1-es kijátszásával bejelentheti az irányítást. Ezért a védő úgy dönt, hogy elhasználja az egyik üstjét, és eldobatja a támadóval az elsőnek kijátszott 1-esét. Mivel így egyetlen 1-es van már csak a túloldalon, egyelőre elhárította a veszélyt. Az irányítás átvételéhez valószínűleg jobb, ha a támadó visszavonul, és új formációt kezd el kialakítani, még ha ez több körébe is kerül majd.

A játék vége

A támadó nyeri meg a játékot, ha egy sérült fal felett veszi át az irányítást, vagy a 4. falat teszi sérültté.

Amikor egy játékos a köre végén ostromkártyát húzna fel, de a húzópakli üres, a játék azonnal véget ér, és a védő lesz a győztes. A védő úgy is megnyerheti a játékot, hogy már nem tud több ostromkártyát kijátszani, ugyanis a fal felé eső részén már minden formációt befejezett.

Bosszú?

Ahhoz, hogy végső győztest avathassatok, azt javasoljuk, játsszatok egymás után két játszmát, a szerepeket megcserélve. Ha ugyanaz a játékos nyer kétszer, vitathatatlanul ő a győztes.

Ha mindketten nyertetek egyszer-egyszer, a következők szerint állapítsátok meg, hogy melyikőtök győzelme lenyűgözőbb:

- Ha mindketten támadóként nyertetek, az a végső győztes, akinek a győzelmekor több kártya maradt a húzópakliban.
- Ha mindketten védőként nyertetek, az a végső győztes, akinél több sértetlen fallapka maradt, ehhez hozzáadva a fel nem használt üstjelölők számát.

Döntetlen esetén, újabb visszavágó során döntsetek a győztes személyét illetően.



Taktikai variáns

Ennél a variánsnál is kövessétek a megszokott játékszabályokat a következő változásokat figyelembe véve:

Előkészületek

Keverjétek meg az összes taktikai kártyát, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított taktikai paklit az ostrompakli mellett! Mindketten 7-7 ostromkártyával kezdtek a megszokott 6 helyett.

Játékmenet

Amikor kártyát húztok, hogy a körötök végén újra 7 legyen a kezetekben, **eldönthetitek, hogy melyik pakliból húztok** (ostrom vagy taktikai). Ha a taktikai pakli üres, azt nem választhatjátok, de a játék a szokott módon folytatódik. A támadónak nem kell figyelembe vennie a ki nem játszott taktikai kártyákat az irányítás átvételének bejelentésekor.

Taktikai kártyák

Tetszőleges arányban lehetnek ostromkártyák és taktikai kártyák a kezedben, a két fajtából összesen 7. Amikor kártyát játszol ki a kezedből, eldöntheted, hogy ostromkártyát, vagy taktikai kártyát játszol-e ki.

Állandó szabály, hogy legfeljebb 1-gyel több kijátszott taktikai kártyád lehet, mint az ellenfelednek.

Példa

Az ellenfeled az egész játszma során eddig egyetlen taktikai kártyát játszott ki. Te már kettőt játszottál ki, tehát eggyel többet, mint az ellenfeled. Így nem játszhatsz ki addig újabb taktikai kártyát, csak majd ha az ellenfeled kijátssza a második taktikai kártyáját.

Minden taktikai kártya valamilyen különleges képességgel bír:

ELIT EGYSÉGEK



Ezek a taktikai kártyák funkciójukat tekintve ugyanúgy működnek, mint az ostromkártyák, de továbbra is beszámítanak a taktikai kártyák kijátszható mennyiségébe.

- **Joker (x2):** Általad választott bármilyen színű és erősségű kártyaként funkcionál, amikor a támadó bejelenti az irányítást.
- **Kém:** A kémnek 10-es az ereje. Általad választott színű kártyaként funkcionál, amikor a támadó bejelenti az irányítást.
- **Pajzs:** Általad választott bármilyen színű és 1-es, 2-es, vagy 3-as (te dönthetsz) erősségű kártyaként funkcionál, amikor a támadó bejelenti az irányítást.

AKCIÓK

Ezeket a kártyákat a kijátszásuk után azonnal el kell dobni. Tartsátok a játéktér felétek eső részén, hogy könnyen számon tudjátok tartani, ki mennyi taktikai kártyát játszott már ki.



- **Átcsoportosítás:** Válassz tetszőlegesen a fal te oldaladra eső kártyái közül, és vagy mozgasd át azt a kártyát egy másik fallapkához a te oldaladra, vagy dobd el!
- **Toborzás:** Válassz egy eldobott kártyát és játszd ki azt egy fallapka elé a te oldaladra!
- **Dezertálás:** Válassz egy ellenfeled által kijátszott kártyát a fal túlsó oldalán, majd dobd el azt!



Árulás: Válassz egy ellenfeled által kijátszott kártyát a fal túloldalán, majd játszd ki azt a saját oldaladra!



Robbanás: Távolítsd el egy általad választott fallapka mindkét oldaláról az összes kártyát!



Támogatás: Válassz két eldobott kártyát és keverd vissza azokat a pakliba! Nem játszhatod ki ezt a támogatást, ha a dobópakliban kettőnél kevesebb kártya van.



Csere: Mindketten válasszatok 3-3 kártyát a kézben tartott kártyáitok közül, majd adjátok egymásnak ezeket a kártyákat!



IMPRESSZUM

Tervező: Reiner Knizia
Illusztrátor: Djib
Projektmenedzser: Ludovic Papaïs
Termékmenedzser: Ludovic Papaïs
Látványterv: Lenaïg Bourgoin
Szabályszerkesztés: Xavier Taverne

© 2020 Dr. Reiner Knizia.
All rights reserved

© 2020 IELLO.
All rights reserved

reflexshop

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred utca 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu