



JÁTÉKSZABÁLY

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

Üdvözlünk a *Storyfold: Árnyrengeteg* világában!

A játék megtanulásához nyisd ki a történetkötetet „A vadon hívása” prológuznál, és kövesd az ott található utasításokat.

Ez a szabályfüzet egy hasznos segédeszköz, ha már elsajátítottad a játék alapjait. Itt áttekintheted a különböző játékelemeket, és felfrissítheted, hogyan is működnek a szabályok.

AKCIÓKÁRTYÁK

Luma képességeit 4 akciókártya képviseli, amelyek segítségével felfedezheti a sötétséget és meggyógyíthatja az erdőt. A Luma-fázis során kiválasztod a végrehajtandó akciókat, kockákkal próbálsz sikereket elérni, majd végrehajtod az adott képességeket. Minden akció az alábbiakban olvasható.

FÉNY

Tündökölj ragyogó fénnel, hogy elűzd a lényeket és megvilágítsd az utadat.

Ahhoz, hogy **fénybe boríts 1 lényt**, annyi sikert kell elérned, ahány ● van a lény kártyáján.
Ha sikerül, helyezd azt a folyó végére, és tegyél rá egy kábításmegjelölőt.

Ahhoz, hogy **haladj a fényjelölővel**, legalább 1 sikert kell elérned.
Ha sikerül, minden siker után 1-1 mezőt mozgass jobbra a fényjelölőt.



SEGÍTSÉG

Nem minden kihívás szól a harcról – néha a segítségnyújtás a kulcs.

Ahhoz, hogy **segíts 1 helyszínen**, annyi sikert kell elérned, ahány ● van az adott helyszínen.
Ha sikerül, tegyél egy helyszínelőjelölőt a helyszínre, és hajtsd végre a szövegét.

Ahhoz, hogy **kristályokat szerezz**, legalább 1 sikert kell elérned.
Ha sikerül, minden siker után helyezz 1-1 kristályt 1 tetszőleges akciókártyára.



FELFEDEZÉS

Az Árnyrengeteg tele van felfedezésre váró titkokkal és rejtett ösvényekkel.

Ahhoz, hogy **felfedezz 1 helyszínt**, annyi sikert kell elérned, ahány ● van az adott helyszínen.
Ha sikerül, tegyél egy helyszínelőjelölőt a helyszínre, és hajtsd végre a szövegét.

Ahhoz, hogy **felfedezéskártyát húzz fel**, legalább 1 sikert kell elérned.
Ha sikerül, minden siker után húzz fel 1-1 felfedezéskártyát. Tarts meg 1-et a felhúzottak közül, dobd el a többit.



GYÓGYÍTÁS

Ha megszabadítod a lényeket az árny hatása alól, helyreáll az erdő egyensúlya.

Ahhoz, hogy **meggyógyíts 1 lényt**, annyi sikert kell elérned, ahány ● van a lény kártyáján.
Ha sikerül, dobd el azt a lényt, szerezd meg a lénykártyán feltüntetett kristályokat és mindegyiket tedd tetszőleges akciókártyákra.

Ahhoz, hogy **lelket szerezz**, legalább 1 sikert kell elérned.
Ha sikerül, minden siker után lépj 1-1 mezőt balra a lélekjelölővel.



KÁRTYÁK

LUMA ÉS BROM KÁRTYÁI

Luma és Brom kártyái erőteljes képességeket biztosítanak, amelyek akár egy fejezet kimenetelét is megváltoztathatják. Ezeket bármikor használhatod, követve a kártyán leírt hatásokat.

A **Luma és Brom** képesség lehetővé teszi, hogy Bromot az árnykártyák dobópaklijába helyezd ahelyett, hogy felhúznál egy utolsó árnykártyát a fejezet végén. Ekkor fordítsd át a Luma kártyát a **Luma** oldalára. Ez a képesség fejezetenként egyszer használható.

A **Luma** képesség lehetővé teszi, hogy 1 kristály elköltésével újradobj 1 kockát. Költhetsz további kristályokat további újradozásokra (akár ugyanarra a kockára, akár más kockákra).

Az **Oltalom** képesség lehetővé teszi, hogy 1 kristály elköltésével fénybe boríts 1 lényt. Ekkor helyezd azt a lényt a folyó végére, és tegyél rá egy kábításmegoldót. Ezután fordítsd át a Brom kártyát a **Gondoskodás** oldalára.

A **Gondoskodás** képesség lehetővé teszi, hogy 2 kristály elköltésével szerezz 2 lelket. Ezután fordítsd át a Brom kártyát az **Oltalom** oldalára.

ÁRNYKÁRTYÁK

Az árnykártyák Luma belső vívódását tükrözik, miközben szembenéz a sötétséggel.

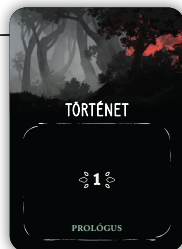
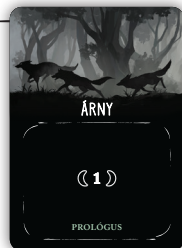
Amikor egy árnykártyát kell felhúznod, hajtsd végre a **Kijátszáskor** hatását, majd helyezd képpel felfelé az árnykártyák dobópaklijába.

TÖRTÉNETKÁRTYÁK

A történetkártyák mesélik el Luma kalandját az Árnyrengetegben.

Amikor történetkártyát kell felhúznod, keresd ki a megfelelő sorszámú lapot a fejezetpakliból, és húzd fel.

- » Ha nincs más utasítás, a történetkártyákat a **Kijátszáskor** hatás végrehajtása után tedd vissza a dobozba.



FELFEDEZÉSKÁRTYÁK

Kétféle felfedezéskártya létezik: az áldások segítenek a kaland során, míg az átkok akadályoznak.

Luma útja során újabb kártyák kerülnek a felfedezéspakliba, beleértve társakat és traumákat is.

Ha **áldáskártyát** húzol fel, helyezd azt egy üres áldásmezőre.

Ha **átokkártyát** húzol fel, azonnal hajtsd végre a **Kijátszáskor** hatását.

- » Ha minden áldásmező tele van, válassz egy áldáskártyát (akár az imént felhúzottat), majd vagy hajtsd végre a hatását, vagy dobd el, hogy helyet csinálj.
- » Ha felfedezéskártyát kell felhúznod, de a pakli üres, keverd meg a felfedezéskártyák dobópakliját, tedd vissza a felfedezésmezőre, majd folytasd a felhúzást.
- » Utazás során az áldásterületeden lévő kártyák veled maradnak. Ezeket csak akkor kell eltávolítanod, ha elhasználod vagy eldobod őket.
- » A traumakártyák az áldásterületeden maradnak, és csak gyógyítás akcióval tudsz tőlük megszabadulni.



LÉNYKÁRTYÁK

A lénykártyák a folyóba kerülnek, és lelket veszítesz miattuk.

Amikor egy lénykártyát húzol fel vagy a játékba kerül egy, azonnal hajtsd végre a **Kijátszáskor** hatását, amely megmutatja, melyik folyómezőre kell a lénynek kerülnie.

Amikor egy lény aktiválódik, veszíts annyi lelket, amennyi a kártyán szerepel, majd hajtsd végre az **Aktiválás után** képességet.

- » Ha lénykártyát kell felhúznod, de a pakli üres, keverd meg a lénykártyák dobópakliját, tedd vissza a lénymezőre képpel lefelé, majd folytasd a felhúzást.
- » Ha egy hatás miatt eldobhatsz egy lényt, nem kapod meg a rajta szereplő kristályokat – azokat csak akkor szerzed meg, ha meggyógyítod a lényt.



FOGALMAK

A FOLYÓ

A történetkötet alján található négy számozott mező (3+, 4+, 5+ és 6+) és három üres mező (-) alkotják együtt a folyót. Minden mezőn legfeljebb 1 akció- vagy lénykártya lehet.



A folyó eleje a 3+ mezőnél van, a vége pedig közvetlenül a folyó utolsó kártyája utáni mező. A játék során a kártyákat gyakran mozgatod és csúsztatod a folyón belül.

Ha hézag keletkezik a folyóban a kártyák között, **tisztítsd meg a folyót**: minden kártyát tolj balra úgy, hogy ne maradjon üres hely közöttük.

- » Ha egy kártyát olyan specifikus folyómezőre kell helyezni vagy mozgatni, ahol már van kártya, akkor a mezőn lévő kártyát és az összes tőle jobbra lévő csúsztasd egy-egy mezővel a folyó vége felé. Ezután helyezd le az új kártyát az így keletkezett üres helyre.
- » Ha egy kártyát egy vele szomszédos, már foglalt mezőre kell mozgatni a folyón belül, cseréld fel a két kártya helyét.
- » Ha már 7 kártya van a folyóban, és lénykártyát kell felhúznod, dobd el a felhúzott kártyát, és veszíts annyi lelket, amennyi a kártyán szerepel.

KOCKADOBÁS

Az akciók végrehajtásakor kockákkal dobod, hogy sikereket szerezz. A játékot öt 8 oldalú kockával kezdod. Egyes hatások lehetővé teszik, hogy a készségedhez hozzáadd a 10 és 12 oldalú kockákat az adott fejezet végéig.



8 oldalú



10 oldalú



12 oldalú

- » Akció végrehajtásakor legalább 1 kockával dobod kell.
- » Ha egy képesség újradobást enged, választhatsz tetszőleges már dobott kockát, és újradobhatod azt. Az új eredmény lesz érvényes.
- » Ha egy akciókártya felső képességét próbálsz végrehajtani, de nem szerzel elég sikert, dönthetsz úgy, hogy az alsó képességet hajtod végre az elért sikerek alapján.
- » Ha egyáltalán nem szerzel sikert, a próbatétel sikertelen. Ekkor az akciókártyát helyezd a folyó végére, majd tisztítsd meg a folyót.

HELYSZÍNEK

Minden jelenet több helyszínt tartalmaz, amelyek a Luma utazása során meglátogatott helyeket jelölik.

A jelenetek **felfedezés-** és **segítség-helyszíneket** tartalmaznak, amelyeket ikon és szín különböztet meg. Egy helyszín próbatételéhez a megfelelő akciókártyát használva annyi sikert kell elérned, amennyi pötty látható a helyszín alapján. Ha sikerül, tegyél rá egy helyszínjelölőt, majd hajtsd végre a hatását.

Néhány helyszínen csak akkor hajtható végre próbatétel, ha a fényjelölő az árnyrengetegsáv középső mezőjén áll. Ezeket egy árnyrengetegikon jelöli (lásd a példát).

- » A vonallal összekötött helyszíneket, balról jobbra haladva kell teljesíteni. Csak akkor tehetsz próbát egy összekötött helyszínen, ha a tőle balra esőket már teljesítetted.
- » Egyes helyszíneknél a próbatétel feltételekhez kötött. Ezeket dőlt betűvel találsz a szövegdobozon.
- » Azokat a helyszíneket, amelyeken már van helyszínjelölő, nem teljesíthetsz újból.



Példa felfedezés-helyszínrre

AZ ÁRNYRENGETEGSÁV

Az árnyrengetegsáv a fény- és az árnyjelölők előrehaladását mutatja.



Amikor bármelyik jelölő **halad**, 1 mezővel közeledik a sáv közepéhez.

Amikor bármelyik jelölő **hátrál**, 1 mezővel eltávolodik a sáv közepétől.

Az árnyrengetegsáv egyes mezői ikonokat tartalmaznak, amelyek különféle árnyhatásokat váltanak ki, ahogy azt a jelenet előkészítésénél olvashatod. Ha az árnyjelölő ezekre a mezőkre lép, hajtsd végre az ikonokat balról jobbra haladva.

- » A fény- és árnyjelölők soha nem léphetnek le a sáv széléről, és nem haladhatnak túl a középső mezőn.
- » Ha az árnyjelölő hátrál, ne hajtsd végre annak a mezőnek a hatásait, amelyre lép.

KRISTÁLYOK

A kristályok a Luma által megsegített lények háláját jelképezik.



Amikor kristályt (🔮) szerzel, helyezd a 4 akciókártyád egyikére. Ha több kristályt szerzel egyszerre, szétszthatod őket tetszőlegesen az akciókártyáid között.

Kockadobás után, ha legalább 1 sikert elértél, kristályokat költhetsz további sikerek szerzésére: minden elköltött kristályért kapsz 1 további sikert. Kristályokat csak az épp végrehajtandó akciókártyáról költhetsz el.

- » Egy akciókártyán legfeljebb 3 kristály lehet.
- » A kristályok együtt mozognak az akciókártyákkal, és jelenetek között is rajtuk maradnak.

LÉLEK

A lélek Luma kitartását tükrözi a sötéttséggel vívott küzdelem során.



Amikor lelket (💎) szerzel, a lélekjelölőt annyi mezővel mozdítsd balra, ahány lelket szereztél. Ha a bal szélső mezőn áll, a többlet elvész.

Amikor lelket veszítesz, a lélekjelölőt annyi mezővel mozdítsd jobbra, ahány lelket veszítettél. Ha több lelket kell veszítened, mint amennyi még rendelkezésre áll, a jobb szélső mezőről helyezd a lélekjelölőt a bal szélső kezdőmezőjére, innen folytasd a lélekvesztést, majd húzz fel egy árnykártyát.

KÁBÍTÁSJELÖLŐK

A lények elkábítása ideiglenes menedéket biztosít Lumának a veszély elől.



Ha egy lényen kábításjelölő van, a lény aktiválásakor nem veszítesz lelket. Azonban a lény **Aktiválás** után hatása továbbra is érvényes. Ezután a kábításjelölőt helyezd vissza a kábításjelölők mezőjére.

Egy lényen legfeljebb 1 kábításjelölő lehet.

DIADALMASKODÁS EGY JELENETBEN

Minden jelenet kezdőoldalán kétféle végkimenetel olvasható: vagy Luma diadalmaskodik, vagy Az árny diadalmaskodik.

A **Luma diadalmaskodik** szakasz részletezi, mit kell elérned a fejezet sikeres befejezéséhez. Ha ez megtörténik, hajtsd végre a **Luma diadalmaskodik** szakaszban leírtakat.

Ha az árnyjelölő bármikor eléri az árnyrengetegsáv középső mezőjét – még akkor is, ha a fényjelölő már ott van – az árny diadalmaskodik. Ha ez megtörténik, hajtsd végre **Az árny diadalmaskodik** szakaszban leírtakat.

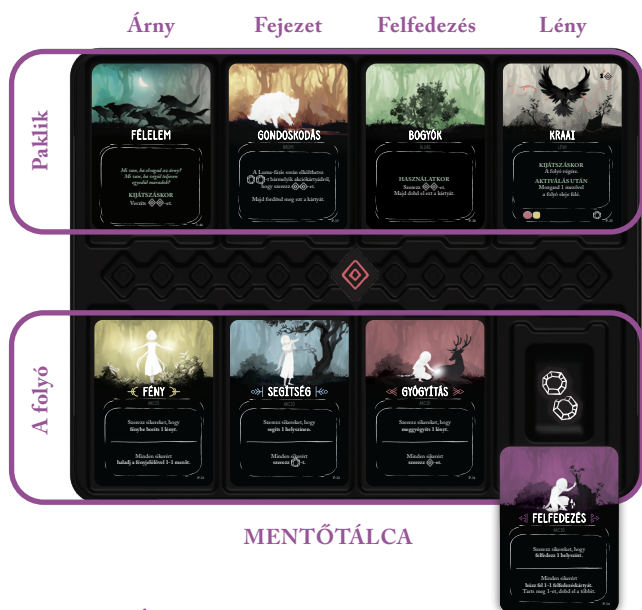
Az árny diadala nem jelenti a játék végét! Gyakran továbbhaladhatsz a történetben.

MENTÉS ÉS TÁROLÁS

A játékot bármely jelenet után elmentheted. Miután végrehajtottad az utazás lépéseit, ahelyett hogy követnéd a következő jelenet előkészítését, az alábbi lépések szerint mentsd el a játékállást:

PAKLIK

1. Helyezd az árny-, felfedezés- és lénykártyák dobópaklijait képpel felfelé fordítva a saját húzópaklijuk tetejére úgy, hogy a húzópakli képpel lefelé legyen alul, a dobópakli pedig felül.
2. Gyűjtsd össze a Luma-kártyát, a Brom-kártyát (ha még a Brom-mezőn van), valamint az áldásterületen lévő kártyákat, és úgy tedd őket képpel felfelé a fejezetpakli tetejére, hogy a fejezetpakli képpel lefelé legyen alul.
3. Helyezd az árny-, fejezet-, felfedezés- és lénypaklit a mentőtálca négy különálló rekeszébe.



A FOLYÓ

4. Vedd le a kristályokat az akciókártyákról, és tedd őket a mentőtálca megfelelő rekeszeibe: pl. a 3+ mezőn lévő kártya kristályait a 3+ feliratú rekeszbe helyezd, stb.
5. Vedd ki a 4 akciókártyát, és tedd őket a mentőtálca megfelelő rekeszeibe: pl. a 3+ mezőn lévő kártyát a 3+ rekeszbe, stb.

JELÖLŐK ÉS JÁTÉKELEMEK

6. Helyezd a lélekjelölőt a mentőtálca léleksávval megegyező mezőjére.
7. Gyűjtsd össze az összes kockát, és tedd őket a tárolótálcába. Ha megszerezted a 10 vagy 12 oldalú kockát, ezeket együtt tárolod a 8 oldalúakkal; ha nem, tartsd őket külön, hogy tudd, melyek állnak a rendelkezésedre.
8. Gyűjtsd össze minden megmaradt jelölőt és helyezd a tárolótálcába.

TÖRTÉNETKÖTET

9. A bal és jobb oldali paneleket hajtsd be a történetkötetbe az aktuális oldalnál, így megjelölve az aktuális jelenetet.

MENTETT ÁLLÁS FOLYTATÁSA

TÖRTÉNETKÖTET

1. Hajtsd szét a történetkötetet a panelekkel megjelölt fejezetnél.

PAKLIK

2. Vedd ki a mentőtálca tetején lévő 4 paklit (árny-, fejezet-, felfedezés- és lénypaklik), és helyezd őket a saját mezőikre.
3. Vedd le a paklik tetején lévő, képpel felfelé fordított kártyákat, és tedd őket a megfelelő dobópaklikba.
4. Vedd le a fejezetspakli tetején lévő, képpel felfelé fordított kártyákat, és helyezd őket a megfelelő helyekre: a Luma-mezőre, a Brom-mezőre, illetve az áldásterületre.

A FOLYÓ

5. Helyezd vissza a 4 akciókártyát a folyó megfelelő mezőire.
6. Helyezd vissza a mentőtálcában tárolt kristályokat a megfelelő akciókártyákra.

JELÖLŐK ÉS JÁTEKELEMEK

7. Helyezd vissza a lélekjelölőt a léleksáv mentőtálcával megegyező mezőjére.
8. Vedd elő a 8 oldalú kockákat (és a 10 vagy 12 oldalút is, ha együtt tároltad velük), és helyezd őket a használt kockák mezőjére.
9. Vedd elő az összes megmaradt jelölőt, és helyezd őket a megfelelő mezőkre.



GYORS ÖSSZEFOGLALÓ

LUMA-FÁZIS

1. Vedd vissza az összes kockát a használt kockák mezőjéről.
2. Hajts végre akciókat:
 - a. Válassz egy akciókártyát, képességet és célt.
 - b. Dobj tetszőleges számú elérhető kockával.
 - c. Számold meg a sikereket, költs kristályokat.
 - d. Hajtsd végre a képességet.
 - Ha a felső képesség sikertelen, végrehajthatod helyette az alsót.
 - e. Tedd vissza a használt kockákat.
 - f. Mozgasd az akciókártyát a folyó végére.
 - g. Tisztítsd meg a folyót.

3. A Luma-fázist bármikor befejezheted.

ÁRNYFÁZIS

1. Aktiváld a lényeket balról jobbra:
 - » Veszíts lelket.
 - Ha a lény kábult, csak a kábításjelölőt távolítsd el.
 - » Hajtsd végre az Aktiválás után hatást.
2. Haladj az árnyjelölővel:
 - » Mozgasd az árnyjelölőt 1 mezővel balra.
 - » Hajtsd végre a mezőn lévő ikonok által kiváltott árnyhatásokat balról jobbra haladva.

AZ UTAZÁS LÉPÉSEI

1. Dobd el az összes lénykártyát a folyóból.
2. Tisztítsd meg a folyót.
3. Távolítsd el a jelölőket a jelenetből.
4. Lapozz a megadott jelenethez.
 - » Mentsd el a játékot, vagy kövesd a jelenet előkészítését.
 - » Az előkészítés után kezdődik egy új Luma-fázis.

A JÁTÉK MENTÉSE

A játékot bármelyik jelenet után elmentheted. Az utazás lépései után ahelyett, hogy a következő jelenet előkészítését követnéd, mentsd el a játékállást az alábbiak szerint (lásd 6. oldal):

Paklik

1. Helyezd a dobópaklikat a húzópaklik tetejére.
2. Tedd a Luma-, Brom- és az áldásterületen lévő kártyákat a fejeztpakli tetejére.
3. Mentsd el a paklikat.

A folyó

4. Mentsd el a kristályokat.
5. Mentsd el az akciókártyákat.

Jelölők és játékelemek

6. Mentsd el a lélekjelölőt.
7. Mentsd el a kockákat.
8. Tárold el a többi jelölőt.

Történetkötet

9. Jelöld be az oldalt, és csukd be a történetkötetet.

MENTETT ÁLLÁS FOLYTATÁSA

Történetkötet

1. Nyisd ki, hajtsd szét.

Paklik

2. Helyezd a paklikat az oldalsó panelre.
3. Helyezd le a dobópaklikat.
4. Helyezd le a Luma-, Brom- és az áldásterülethez tartozó kártyákat.

A folyó

5. Helyezd le az akciókártyákat.
6. Helyezd vissza a kristályokat.

Jelölők és játékelemek

7. Helyezd vissza a lélekjelölőt.
8. Vedd elő a kockákat.
9. Vedd elő a többi jelölőt.