


HATALOM KÁRTYÁI
10.
KIADÁS

ALAPPAKLI

SZABÁLYKÖNYV

HATALOM™
KÁRTYÁI



A Hatalom Kártyái az első, és mindeddig
legnépszerűbb magyar nyelvű gyűjtögetős
kártyajáték, melynek első kiadása

1995-ben jelent meg.

Azóta folyamatosan bővül a
rajongótábora, egyre többen és többen
játsszák ezt a fantasztikus,
forradalmian új játékmódot.

Megvásárolható a legtöbb
szerepjátékoltban, valamint
a Beholder Webboltban:

<http://bdv.beholder.hu>

Telefon: 06-1/280-7932

E-mail: hkk@beholder.hu

Honlap: <http://www.hkk.hu>

**HATALOM
KÁRTYÁI**™

BEVEZETŐ (HELYETT)

A Hatalom Kártyái Kártyajáték (röviden HKK) szabályait legkönnyebben egy másik játékosról lehet megtanulni, akárcsak a legtöbb játék esetén. Ha azonban a környezetben még senki sem ismeri a HKK-t, akkor bizony marad a szabálykönyv. Ne ijesszen el a leírás terjedelme: igyekezzünk a szabályokat a lehető legegyszerűbben, érthetően, példákkal illusztrálva ismertetni.

Ahhoz, hogy elkezdj játszani, nem kell az egész könyvet kiolvasni, a részletesebb magyarázatok várhatnak, amíg lejátszottál néhány játszmat. Kezdetnek elég, ha a példajátékig elolvasad, aztán már bele is vetheted magad a játékba!

MI IS AZ A HKK?

A játék során egy fantasztikus világban, a Túlélők Földjén játszottok, amelyet mágusok, szörnyek, varázslatok népesítenek be. Te egy hős kalandozót személyesítesz meg, aki a túlélésért harcol. Ha megfelelő varázserővel rendelkezel, segítségül hívhatsz szörnyeket, más kalandozókat, varázslatokat – kártyák formájában. Minden játékos 20 életponttal kezd; amelyik játékosnak ez elfogy, az veszít. Az életpont fogyhat attól, hogy az ellenfél szörnyei megsebeznek vagy a másik játékos valamilyen varázslat-kártyát használ ellened. A játékhoz a háttértörténetet az azonos című, levelezős/internetes szerepjáték, a Túlélők Földje adja. A levelezős/internetes játékot (www.tulelokkfoldje.hu) nem kell ismerned ahhoz, hogy a HKK-t játszhasd, és sikeres legyél benne, de esetleg kedvet kaphatsz hozzá a kártyajátékot játszva.

Ez a részletes szabályreferencia képezi a könyv második részét. A harmadik részben leírunk néhány alternatív szabályt, és – mivel a szabálykönyv a játék kétszemélyes verzióját magyarázza el – elmondjuk, hogyan

lehet a játékot többen játszani. Itt találsz egy tárgymutatót is, amelyben a játék speciális fogalmainak magyarázatát gyűjtöttük ki.

10. KIADÁS

Amit most a kezekben tartasz, az a játék tizedik kiadása. Az *első kiadás* 1995. szeptemberében jelent meg, ezt 35 kiegészítő is követte, összességében több százezer eladott paklival! Ezt a csomagot úgy terveztük meg, hogy önállóan is játszható legyen, tehát ebben a szabálykönyvben mindent megtalálsz, ami a játékhoz szükséges, és csak az alapkiadás 236 különböző lapjával is remekül lehet játszani, nem kell ismerned a többi lapot.

GYORSTALPALÓ

PAKLIÖSSZEÁLLÍTÁS

Ha játszani akarsz, az első lépés az, hogy összeállítasz egy játékos paklit a rendelkezésedre álló lapokból. Nem kell a csomagban levő összes lapot felhasználnod, de a pakli minimum 30 lapból kell, hogy álljon. Van még egy megkötés: ugyanolyan kártyából nem tehetsz be háromnál többet.

Akinek több lapja van, annak nyilván nagyobb a választási lehetősége, de ne ijedj meg: már egy csomag kártyából is remekül lehet játszani.

Kezdő játékosok számára javasoljuk, hogy a paklinak kb. a fele lényekből (szörny és kalandozó kártyák) álljon, ha ez megoldható.

Ha a pakli készen áll, szükség van egy ellenfélre, egy sík felületre, ahol játszani fogtok (pl. asztal), és papírra, ceruzára, hogy az életpontjaitokat és varázspontjaitokat számolni tudjátok.

A KÁRTYÁK HELYE

A játék során a kártyák lehetnek a **pakliban** (innen húzod őket), a **kezedben**, a kijátszott lapok az asztalon, az elpusztult vagy eldobott lapok az ún. **gyűjtőben**. Mindkét játékosnak saját gyűjtője van, a játék során elpusztult lapok mindig a tulajdonosuk gyűjtőjébe kerülnek, képpel felfelé. A gyűjtőd tartalmát te és az ellenfeled is bármikor megnézhetitek. Az asztal egy képzeletbeli vonal mentén ketté van osztva, a feléd eső oldalon vannak a te lapjaid, a túloldalon az ellenfélé. Ha a játék folyamán valamilyen okból az ellenfél egyik lapja hozzád kerül, át kell rakni a te oldaladra. (Vigyázz, nehogy egy kártyádat a játék után otfelejtssz a másik játékosnál! Legegyszerűbb, ha a kártyákat mindig úgy rakjátok le, hogy a tulajdonosuk felé nézzenek, így játék után egyértelmű lesz, hogy melyik lap kié volt.)

Az asztalon mindkét oldalon két elkülönített hely van a lények számára, az ellenfél oldalához közelebb az őrsoszt, és közvetlenül előtte a tartalék. Ha kijátszol egy lényt, az mindig a tartalékba kerül, ha támadni akarsz vele, akkor át kell raknod az őrsosztba.

A LAPOK TÍPUSAI

Minden lapnak van típusa, ez a kártyán a kép alatt látható: lehet avatár, szörny, kalandozó, építmény, tárgy, helyszín, követő, szabálylap, bűbáj varázslat, azonnali varázslat vagy általános varázslat.

A szörnyeket és kalandozókat együttesen lényeknek nevezzük; a bűbáj, általános és azonnali varázslatokat pedig együttesen varázslatoknak.

A LAPOK HELYZETEI

Az asztalon a lapok kétféle helyzetben helyezkedhetnek el. A passzív (fektett) lény még nem támadhat, a többi típusú lap pedig nem fejt ki ha-

**A Semmben
levő lapok
a gyűjtő alján,
képpel lefelé.**



GYŰJTŐ

PAKLI

TÁRGY

BŰBÁJ

ÉPÍTMÉNY

A lapok helye az asztalon.

ÖRPOSZT



TARTALÉK



GYŪJTŐ



PAKLI



AKTÍV LÉNY



PASSZÍV LÉNY

tását, míg az aktív (állított) helyzetben levő lapok a ráírtaknak megfelelően használhatók.

A JÁTÉK CÉLJA ÉS MENETE

Mindkét játékos összeállítja a pakliját, megkeveri, majd képpel lefelé maga elé helyezi a lapjait. A játék során minden játékos csak a saját paklijából húz.

Kezdetben mindkét játékos húz 5 lapot a saját paklijának a tetejéről, és ezeket kézbe veszi. Ezután meg kell határozni, hogy ki kezd. Ha játszottak már korábban, a legutóbbi vesztes kezd, egyébként véletlenszerűen döntik el (pénzfeldobás, kockadobás stb.).

Az épp soron levő játékos először lapot húz (kivéve a kezdő játékos az 1. körében), ezután kijátszhat lapokat, támadhat, majd ha befejezte, jön a másik játékos.

Mindkét játékos a játék elején 20 ún. életponttal (ÉP) és 0 varázsponttal (VP) rendelkezik. A VP a lapok nagy részének kijátszásához szükséges.

A játék során a játékosok, a kör legelején folyamatosan VP-ket kapnak, az ÉP-jük ilyen módon nem változik. A játék célja az, hogy az ellenfél ÉP-jét 0-ra vagy az alá csökkentsd.

Ha bármelyik kör végére egy játékos ÉP-je 0 vagy ennél kevesebb, ez a játékos veszített, ellenfele nyert. Ha egy kör végén mindkét játékos ÉP-je 0 vagy kevesebb, a játék eredménye döntetlen. Ezenkívül bármikor fel lehet adni a játszmat, de ezt csak akkor tedd, ha teljesen biztos vagy a vereségben, ugyanis a játék mindig tartogat meglepetéseket!

Előfordulhat, hogy mindkét játékosnak elfogy a paklija. Ha ilyen esetben egyik játékos sem tud további sebzést okozni, a játszma döntetlen.

Az ÉP és a VP jelzésére használhattok papírt és ceruzát, 20-20 pénzdarabot, üvegyöngyöt vagy bármi más. A lényeg az, hogy mindig mindkét játékos tudja mindkettőjük ÉP-jét és VP-jét.

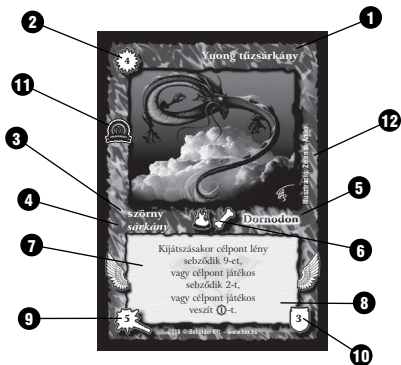
Sem az ÉP, sem a VP nem növekedhet 20 fölé, kivéve, ha ezt egy lap másképpen diktálja!





Egy kör a következő fázisokból tevődik össze:

- I. **Előkészítő fázis:** ekkor kapsz varázspontot.
- II. **Húzás fázis:** a játékos húz a paklijából 1 lapot.
- III. **Fő fázis:** a játékos kijátszik a kezéből az asztalra valahány kártyát.
- IV. **Csere fázis:** a játékos lényeket cserélhet a tartalékja és az őrszítja között.
- V. **Harci fázis:** a játékos támad.
- VI. **Fő fázis folytatása:** a játékos kijátszik a kezéből az asztalra valahány kártyát.
- VII. **Gyógyulási fázis:** ebben a fázisban a játékosok már csak már csak azonnali varázslatot és hatást használhatnak. E fázis végétével jön a kör vége, amikor minden, a kör folyamán megsebesült lény, és építmény újra „egészséges” lesz.





EGY KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. A kártya neve.
2. A kártya idézési költsége. A  varázspontot, a  szörnykomponenseket, a  építkező lényeket, a  zanszilánkot jelent.
3. A kártya típusa.
4. A kártya altípusa. Erre bizonyos, más kártyák hivatkozásaiiban lehet szükség.

5. A kártya istene. Ez határozza meg, hogy a lap melyik istenhez tartozik, ez összhangban van a lap színével is. „Színtelen” lapoknál itt nincs semmi.

6. Egyéb ikonok. Itt van feltüntetve, hogy egy szörnyből nyerhető-e ki szörnykomponens (ha igen, van rajta  ikon); mely tárgyakat kell lényeknek adni, ill. mely lények képesek tárgyakat használni (). Az egyéb itt található ikonok jelentéséről a A játék szövegében fellelhető egyéb fogalmak, kifejezések (36. oldal) fejezetből tájékozódhatsz.

7. A kártya leírása.

8. Színesítő szöveg. Ezek nem szabályok, nem a lap működésére vonatkoznak, csak érdekesebbé teszik a kártyát.

9. Lény kártya sebzése.

10. Lény kártya ÉP-je ill. építmény strukturális pontja.

11. Lap ritkasága és kiegészítő jele. A ritka lapokat arany, a nem gyakoriakat ezüst, a gyakoriakat bronz ikon jelöli.

12. A kártya rajzolója.

13. Ha itt található egy  ikon, akkor az a lény repül.

Most már megismerkedtél az alapokkal, de valószínűleg még sok dolog nem világos. Leírunk tehát egy egyszerű példajátékot, amelynek elolvasása után javasoljuk, hogy te is próbáld ki a játékot! Egy-két ilyen játszma után visszatérhetsz a könyvhöz, és folytathatod a bonyolultabb részekkel.

PÉLDAJÁTÉK

Kati és Balázs játszanak. Balázs papírt és ceruzát használ ÉP-i és VP-i jelölésére, Kati fehérek kövekké jelöli az ÉP-jét, vörös kövekké a VP-jét.

Megkeverik a paklijukat, emelnek, majd pénzfeldobással eldöntik, hogy Kati kezd. Mindketten leosztanak maguknak 5 lapot, és a kezükbe veszik. Most Kati jön, tebát az ő köre tart.

Kati 1. köre:

A kör elején Kati kap 1 varázspontot (VP), tehát kirak maga elé egy vörös követ. Ez az 1. kör, tehát lapot nem húz. Mivel nincs olyan lapja, amelyet 1-ért kirakhatna, jelzi, hogy vége a körének. Balázs jön.

(Kati: 1, 20 ÉP | Balázs: 0, 20 ÉP)

Balázs 1. köre:

Balázs felírja, hogy 1 VP-je van, húz, és jelzi, hogy mehet tovább.

(Kati: 1, 20 ÉP | Balázs: 1, 20 ÉP)

Kati 2. köre:

Ismét Kati következik. Most már 2-t kap, tehát összesen 3 vörös kő van előtte. Húz, most már bat lap van a kezében, és maximum 3 költségű lapokat rakhat ki. Van a kezében egy Kagg, a mocsár ura, ez egy szörny, amelynek kijátszási költsége pont 2. Levonja a 2-t (1 marad), és lerakja maga elé (a tartalékba) Kaggot, aktívan, vagyis álló helyzetben. Azért aktívan, mert Kagg speciális képessége, hogy repül (ezt jelzi a két szárny ikon a szöveg két oldalán), vagyis aktívan jön játékba. Mivel Kagg aktív, előre tolhatja az ún. őrsosztba (Csere fázis), és támadhat vele. Kati bejelenti, hogy Kagg támad. Mivel Balázs őrsosztjában nincs lény, a támadást Balázs legfeljebb valamilyen varázslattal védhetné ki, de ilyenje most nincs. Kagg végrehajtotta a támadást. Mivel a sebzése (SB) 2, így Balázs veszett 2 ÉP-t, még 18 van neki. Kagg a képessége miatt kap két manajelzőt. Kati a második fő fázisában leveszi a két jelzőt, és húz egy lapot. Ezután jelzi, hogy vége a körének.

(Kati: 1, 20 ÉP | Balázs: 1, 18 ÉP)

Balázs 2. köre:

Ismét Balázs következik, aki kap 2-t, most 3 van neki. Egy 1 költségű lényt, egy Nekromanta csontvázat húz. Rögvest ki is rakja a tartalékjába, 90 fokkal elforgatva, azaz passzívan. Ez azt jelenti, hogy ez a lény ebben a körben még nem cselekedhet. Maradt 2-je, és átadja a kört Katinak.

(Kati: 1, 20 ÉP | Balázs: 2, 18 ÉP)

Kati 3. köre:

Kati most 3-t kap a kör elején. Kagg továbbra is az örposztban van, Balázs örposztjában nincs lény, úgybogy Kagg ismét támad, Balázs ismét veszít 2 ÉP-t, már csak 16 van neki. Katinak megmaradt a 3-je, most nem játszik ki lapot.

(Kati: 3, 20 ÉP | Balázs: 2, 16 ÉP)

Balázs 3. köre:

Balázs következik. 3-t kap, ezzel összesen öt van neki. Aktivizálja a Nekromanta csontvázat, ami azt jelenti, hogy függőleges helyzetbe fordítja, most már lehet vele támadni. Ezután húz. 2-ért kirakja a tartalékba Ferge, a bóst aktívan. Fergének 3 a sebzése és 3 az ÉP-je. Mivel Ferge repül, ezért aktívan kerül játékba. Ferge kijátszása után Balázs húz egy lapot, mivel ez Ferge képessége. Mivel Ferge aktív, ezért rögvest be lehet tolni az örposztba, amit Balázs meg is tesz. A Nekromanta csontváz sebzése 3, életpontja 1. Gyenge szörny ugyan, Balázs mégis betolja ezt is az örposztba. A Kaggra az van írva, hogy 2 ÉP-je van, Balázs körében azonban Kati összes lényéé. Védekezés Bónusz kap. Ez azt jelenti, hogy a Kaggnak (mivel védekezik) van +1 SB-je és +1 ÉP-je, azaz 3/3-as ilyenkor. Balázsnak most több választása is van: támadhat mindkét lényével Kaggra, vagy támadhat az egyikkel

Kraggra és a másikkal Katira. Mindkettővel nem támadhat Katira, hiszen Kati összes, az őrzőszobában levő lényét támadnia kell valamivel, és csak az ezután szabadon maradó szörnyekkel próbálhatja közvetlenül az ellenfelét megsebezni.

Balázs bejelenti, hogy a Nekromanta csontváz támad Kraggra, Ferge pedig közvetlenül Katira. Mivel a Nekromanta csontváz 3-at sebez, és a Kraggnak pont 3 ÉP-je van, Kragg elpusztulna. Mivel Kragg SB-je 3, ő is megölné az ellenfelét. Ez mind jó lenne, de Kati ekkor bejelenti, hogy kijátszik egy Illúziószurkálás varázslatot. Mivel ez a varázslat azonnali, az ellenfél körében is ki lehet játszani. A varázslat költsége 2, így Katinak nem kell VP-t vonnia, továbbra is 2-je van, majd az Illúziószurkálás a gyűjtőbe kerül. Az Illúziószurkálásnál Kati több lehetőség közül választhat. Ő azt választja, hogy sebez egyet egy lénybe, és a Nekromanta csontvázat jelöli meg célpontként. A Nekromanta csontváz ÉP-je 1, így a gyűjtőbe kerül, mielőtt még megölné Kraggot. Mivel a Nekromanta csontváz a gyűjtőbe került, Kati felír magának egy szörnykomponenst, amit később majd felhasználhat olyan lapra, vagy képességre, aminek a költsége szörnykomponens. Kragg így életben maradt, de Ferge, a hős sebez hármat Katin (mivel az Illúziószurkálás a támadók kijelölése után került kijátszásra, így a Nekromanta csontváznak nem kell új célpontot, azaz Kraggot kiválasztania).

(Kati: 2, 17 ÉP | Balázs: 3, 16 ÉP)





Vajon mi történik majd a későbbi körökben? Ezt szerencsére sosem lehet előre tudni. Ez a példajáték is mutatja, hogy a HKK-ban bármi megtörténhet. Ügyes játékkal, a lapok jó használatával, na meg persze egy kis szerencsével bármikor megfordíthatjuk a játék állását!

A JÁTÉK SZABÁLYAI – RÉSZLETESEBBEN



Reméljük, sikerült megérteni a példajátékot, és az eddigiek alapján esetleg egy-két próbajátékot lejátszani. A továbbiakban a játékkal kapcsolatos szabályokat, fogalmakat részletesebben ismertetjük, leírjuk, hogy pontosan mit is lehet csinálni a kör különböző fázisaiban.

A LAPOK KIJÁTSZÁSA, AKTÍV ÉS PASSZÍV LAPOK, IDÉZESI KÖLT-SÉG

Egy lap kijátszásának nevezzük azt, amikor a lapot a kezünkől az asztalra helyezzük. A lapok általában képpel felfelé, állítva azaz aktívan kerülnek kijátszásra, kivéve azokat a lényeket és építményeket, amelyeken nincs „repülés ikon”, ezek oldalt fordítva, azaz passzívan kerülnek az asztalra. Van-
nak lapok, amelyek használata ún. passzivizálást igényel, ezt a **P** szimbólummal jelöljük. Ez azt jelenti, hogy egy aktív lapot elfordítunk, azaz passzivizáljuk. Passzív lapot nem lehet passzivizálni. Passzív lény nem lehet az őrszobában, és őrszobában lévő lényt nem lehet passzivizálni.

Minden kártyának van egy ún. idézési költsége, ez egy vagy több szám a lap bal felső sarkában. Ezt a költséget kell kifizetned ahhoz, hogy a kártyát ki tudd játszani. A  varázspontot (VP), a  szörnykomponenst, az  építőt jelent. A színes  a zanszilánk: ez fizetheted VP-vel, szörnykomponenssel, építővel, vagy akár játékban levő permanens feláldozásával is.

Varázspontot minden köröd elején kapsz. Ha egy kártyát kijátszol, a varázspontod annyival fogy, amennyi a kártya költsége. Csak olyan kártyát játszatsz ki, amihez van elegendő VP-d.

Ha a költségnél egy -et vagy -et látsz, az azt jelenti, hogy el kell olvasnod a kártya leírását, s abból fog kiderülni a költség.

Az \square -t nem varázsponttal fizeted, hanem a megadott számú, aktív, tartalékban lévő lényed passzivizálásával. A szörnykomponenseket elsősorban az ellenfél lényeinek megölésével szerezheted meg.

Van még egy fajta idézési költség, ez a nekron, jele \square . Minden egyes nekron kifizetéséhez a paklid tetejéről felre kell raknod 4 lapot a „Semmi-be”, ahonnan a lapokat már nem tudod visszavenni.

EGY KÖR FÁZISAI

1. Előkészítő Fázis


- Az előkészítő fázis legelső szakasza a varázspont regeneráció. Az első körében 1, a második körében 2, a harmadik körében 3, a negyedik körében 4, az ötödik és minden további körében 5 varázspontot kap a játékos. Ezen kívül a játékos minden második tartalékjában lévő lény után kap +1 varázspontot, függetlenül attól, hogy a lények aktívak vagy passzívok. Az így kapott plusz varázspont a varázspont regeneráció részét képezi, és nem minősül forrásnak.

Példa: Katinak a negyedik köre következik, és az előző bárom körben sikerült már három lényt játékba hoznia, amelyek most a tartalékban vannak. Tehát az előkészítő fázis elején Kati kap $4+1$ VP-t.

- Az előkészítő fázis második szakaszában zajlanak le mindazon hatások, amelyek az előkészítő fázisban történnek. Ilyen pl. a mérgezés, ill. bizonyos bűbáj varázslatok működtetése. Ezen belül a sorrendet az a játékos határozza meg, akinek a köre éppen tart. Figyelem! Az előkészítő fázisban csakis olyan aktiválást igénylő képességet lehet használni, amelyen külön fel van tüntetve, hogy az előkészítő fázisban is használható, de az állandó és automatikusan működő képességek az előkészítő fázisban is működnek. Lapokat ebben a fázisban nem játszatsz ki, azonnali varázslatokat sem. Az

előkészítő fázis ezen szakaszában gyűjtőbe került lényekből semelyik játékos nem nyerhet ki szörnykomponenst.

- Az előkészítő fázis harmadik szakaszában az aktív játékos minden passzív lapja (passzívnak számítanak a 90 fokkal elfordított lapok) aktív (álló helyzetbe) helyzetbe fordul (azaz aktivizálódik).

- Az előkészítő fázis negyedik szakaszában az aktív játékos a tartalékjában lévő aktív szörnyei közül bármennyit feláldozhat szörnykomponensért. A feláldozott szörny azonnal a gyűjtőbe kerül, és a játékos felírhat annyi szörnykomponenst, amennyi  ikon látható a feláldozott szörny kártyáján a kép alatt. Csak olyan szörny áldozható így, amelyből nyerhető ki szörnykomponens.

2. Húzási fázis

Hacsak valamilyen kártya hatása mást nem diktál, egy lapot kell húzni a pakliból, ez kötelező. Ha egy játékosnak már elfogyott a paklija, akkor nem húz. A húzás fázisban nem lehet lapot kijátszani, és ekkor csak olyan képességek működtethetők, amelyek leírása kifejezetten megengedi ezt, vagy kifejezetten erre utasít.

3. és 6. Fő fázis


Ilyenkor az a játékos, akinek a köre tart, bármilyen kártyát kijátszhat. Ha nem akar, nem játszik ki egyet sem, felső határt csak a lapok idézési költsége és a játékos varázspontjainak száma jelent. Övé az első cselekvés joga, de minden cselekvése után az ellenfélnek joga van azonnali varázslatokat vagy hatásokat használni, ha akar.

4. Csere fázis

A csere fázis akkor következik, ha már egyik játékos sem akar a fő fázisban cselekedni. (Ha el akarod kezdeni a csere fázist, előtte kérdezd meg az ellenfelet, hogy mehet-e, vagy még folytatni akarja a fő fázist.)

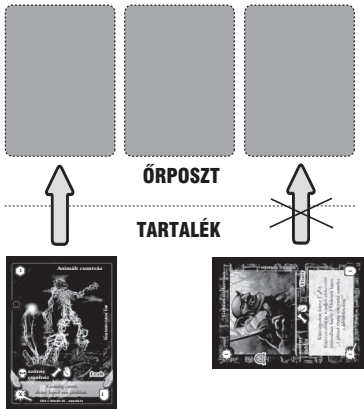
A csere fázisban nem lehet lapot kijátszani, és kizárólag azok a képeségek működnek illetve működtethetők ebben a fázisban, amelyek szövege ezt kifejezetten megengedni, vagy kifejezetten erre utasít.

A tartalékkod és az őrszotod között ilyenkor (és csak ekkor) tetszés szerint cserélgetheted a lényeidet. Eközben egyik játékos sem játszhat ki új lapokat. A csere fázis végét be kell jelentened. Az őrszotban levő lényeid fognak harcolni az ellenfél lényeivel; ők azok, akik az ellenfél ÉP-jeinek csökkentésében a döntő részt vállalják; és ők fognak téged védeni az ellenfél körében az ő támadásától. Az őrszotban levő lényeid soha, semmilyen módon nem passzivizálódhatnak.

A tartalékban levők építkezhetnek (lásd az építményeknél), segíthetnek a varázspont-gyűjtésben a következő köröd elején, és használhatják azon képességeiket, melyeket a  ikon jelöl képességeiket.

Ha valamely kártya mást nem diktál, az őrszotodban egyszerre maximum 3 lény lehet. Ez az őrszot „mérete”. A tartalékban bármennyi lényed lehet.





Lény mozgatása a csere fázisban.

5. Harci fázis

A csere fázis után még mindkét játékos használhat azonnali varázslatokat és hatásokat, ezután kezdődik a harci fázis. Ekkor támadhatod meg ellenfeled lényeit, építményeit és magát az ellenséges játékost. Részletesebb leírását ld. később.


7. Gyógyulási fázis

A gyógyulási fázis akkor következik, ha már egyik játékos sem akar a fő fázisban cselekedni. (Ha el akarod kezdeni a gyógyulási fázist, előtte kérdezd meg az ellenfelet, hogy mehet-e, vagy még folytatni akarja a fő fázist.)


A gyógyulási fázisban te is és az ellenfeled is csak azonnali varázslatokat és hatásokat használhattok, de azokat tetszőleges mennyiségben, felváltva. Ha már egyikőtök sem akar cselekedni, akkor az a gyógyulási fázis vége, és jön a köröd vége, amit három részre bontunk.

- Először jönnek azok a kör végén létrejövő hatások, amik aktiválást igényelnek. Ezekre már nem lehet semmilyen módon reagálni, és ezek közben/után nem lehet semmit kijátszani, vagy bármi mást használni.
- Ezután jönnek a kör végén létrejövő automatikus hatások.
- Ezután jön a kör valódi vége, amikor felgyógyulnak a lények és építmények, és véget ér a kör, következik az ellenfél. A kör végének elejére raknak bennünket a „kör véget ér” hatások is, tehát ezek után minden kör végi dolog megtörténik.

LÉNYEK

A játék során kijátszott lények a tartalékba kerülnek. Ha nincs rajtuk  ikon, akkor fektetve, azaz passzívan. A passzív lények nem mehetnek be az örposztba, így a harcban sem vesznek részt, és nem használhatnak semmilyen passzivizálást igénylő (P ikon) képességet (de természetesen lehet rájuk varázsolni). Ezek a lények majd a következő köröd elején aktivizálódnak, s akkor kezdhetik el igazi működésüket. Csak aktív lények képesek pl. építkezésre (lásd az építményeknél). Minden lénynak van **sebzése** (SB) és **életpontja** (ÉP). Az SB a lény kártyák bal alsó sarkában, az ÉP a jobb alsó sarkukban látható.

A Sebzés adja meg, mennyi ÉP-t tud sebezni ellenséges lényen, építményen vagy játékoson, az ÉP pedig, hogy mennyi sebzést bír elviselni. Az a lény, amelynek ÉP-je 0-ra vagy az alá csökken, meghal (de előtte még lehet gyógyítani). Az SB-t és ÉP-t a lényekre rakott lapokon kívül még az ún. védekezés bónusz szabálya módosíthatja. Ez azt jelenti, hogy a te körödben minden más játékos összes lényének van +1 SB-je és +1 ÉP-je.

A legtöbb lényből kinyerhető ún. szörnykomponens (egy vagy több). A kártya középső részén látható  ikonok mutatják meg, hogy hány szörnykomponens lehet a lényből kinyerni. Ha az ellenfélnek egy lénye elpusztul (az asztalról a gyűjtőbe kerül), s ez nem az előkészítő fázisban történt, akkor kapsz annyi szörnykomponens jelzőt, amennyi a lényre van írva. A szörnykomponensek számolására használhatsz pénzdarabot, üvegyöngyöt, köveket, vagy bármilyen egyéb jelzőt. Ha a lény az előkészítő fázisban pusztul el, egyik játékos sem kapja meg a szörnykomponens jelzőket (kivéve persze; ha valaki direkt áldozta fel egy saját szörnyét szörnykomponensért).

Ha te pusztítod el a saját lényedet, akkor is az ellenfél kapja a szörnykomponens, kivéve, ha a lényt egy varázslat vagy hatás költségének ill. hátrányának áldoztad, ez esetben senki nem kap szörnykomponens.

A játékos az előkészítő fázis végén feláldozhat a saját, tartalékban levő, aktív szörnyei közül akárhányat, de csak olyat, amiből kinyerhető szörnykomponens. Ezekért is hasonló jelzőket kap. Az így feláldozott szörnyek a gyűjtőbe kerülnek. Bármikor, amikor szörnykomponens nyersz ki egy lényből, lemondhatsz ezekről teljesen vagy részben. Ezt hangosan be kell jelentened, tehát ha elfelejtet a szörnykomponenseket feljegyezni (ellenfeled: „Áh, nyilván lemondtál róla”), akkor nem veszett el azonnal, csak az aktuális fázis legvégén.

A lények közé tartoznak a kalandozók, az avatárok és a szörnyek.

A **kalandozók**nak két jellegzetessége van. Egyrészt, minden kalandozó használhat tárgyakat, míg a szörnyek közül csak néhány (az aránylag emberszerűek), másrészt nincs bennük szörnykomponens. A tárgyhasználat képességet a lényeken a ☞ ikon jelöli.

Az **avatárok** különleges hatalmú lények. Többnyire erős kártyák, előnyük pedig az, hogy nem hatnak rájuk azok a lapok, amik a szövegük alapján kalandozókra vagy szörnyekre hatnak. A lényre ható lapok viszont rájuk is vonatkoznak.

VARÁZSLATOK

A varázslatoknak három kategóriája van: *bűbáj*, *általános* és *azonnali*. Fontos megjegyezni, hogy a többi típusú kártya nem számít varázslatnak, még akkor sem, ha kijátszása varázspontba kerül (pl. a lények).

Bűbáj varázslatok

A bűbáj varázslatokat csak a fő fázisodban lehet kijátszani, és a kijátszás után a játékban maradnak, amíg valamilyen külső hatás meg nem szünteti őket. A bűbáj varázslatok is többfélék lehetnek. Ha a lapon „*bűbáj lényre*” felirat van feltüntetve, hatása egy általad választott lényre lesz érvényes, ilyenkor erre a lényre kell tenni a bűbájt. Ha a lény a gyűjtőbe kerül, vele együtt megy a bűbáj is. Hasonlóan a „*bűbáj tárgyra*” egy tárgyra, a „*bűbáj építményre*” egy építményre, a „*bűbáj lapra*” bármely másik lapra, a „*bűbáj bűbájra*” pedig egy másik, már játékban levő bűbájra ható bűbáj varázslat. Ha a lapra egyszerűen csak „bűbáj” van írva, akkor az asztalra kell helyezni kijátszáskor; ilyenkor a lap leírásából derül ki, pontosan kire hat (általában lapok egy bizonyos csoportjára). Ha egy ilyen „*bűbájt*” bepaszszivizálnak, nem fejt ki hatását, amíg passzív. Fontos megjegyezni, hogy a lapra tett bűbájokat egyáltalán nem lehet passzivizálni, csakis az önálló bűbájokat.

Általános varázslatok

Az általános varázslatok hatása azonnal megtörténik, ezután a kártyát el kell dobni, az soha nem kerül az asztalra. Általános varázslatot csak a saját fő fázisodban játszhatsz ki.

Azonnali varázslatok



Az azonnali varázslatok annyiban különböznek az általános varázslatoktól, hogy ezeket az ellenfél fő fázisában és bármely harci ill. gyógyulási fázisban is ki lehet játszani, eltérően az összes többi típusú kártyától. Egy adott fázison belül mindig az aktív játékosnak van joga először cselekedni. Ezután, vagy ha passzolt, jöhet az ellenfél egy azonnali varázslattal vagy hatással.

Az azonnali varázslatokon belül vannak ún. azonnali reakciók. Ha valaki kijátszik egy lapot vagy hatást, a játékosoknak lehetősége van erre azonnali reakciókkal reagálni. Az azonnali reakciók általában megakadályozzák egy lap létrejöttét, ritkább esetben módosítják a hatását. Ha kijátszik valaki egy lapot, mindig meg kell várni, hogy valaki akar-e rá reagálni. A reakciók sorrendben visszafelé jönnek létre.

Példa. Kati kijátszik egy Plazmacsóvát. Balázs egy Nullifikálással reagál erre. Kati a Nullifikálásra reagál egy A batalom torzulásával. Nincs több reakció, tehát visszafelé létrejönnek a lapok. A batalom torzulása megakadályozza a Nullifikálás létrejöttét, így a Plazmacsóva is sikeresen létrejön.

Ha egy varázslat vagy hatás eredményeképp egy lény kikerülne a játékból, és már nem reagál senki, a lap hatása azonnal létrejön, a lény képességét már nem lehet használni. Ha viszont egy lény csak sebzést szenved el, akkor lehetőség van ún. életmentő hatások használatára. Minden forrás, ami megnöveli a lény életpontját, akár közvetve is, életmentő hatásnak minősül.

ÉPÍTMÉNYEK

Az építmények kijátszása általában építőbe vagy zanszilánkba kerül. Az építő azt jelenti, hogy tartalékban levő, aktív lényedet kell passzivizálnod (annyit, ahányat az -ban látsz). A zanszilánkot fizetheted varázsponttal, szörnykomponenssel, építéssel vagy akár egy játékban levő permanens feláldozásával is. A lényeket építkezés közben nem lehet elpusztítani, és így az építkezést megakadályozni, mivel az építés azonnal lezajlik. Az építmények kijátszásakor passzívan, azaz fektetve jönnek játékba (kivéve, ha az építményen látható a  ikon), majd a gazdájuk következő előkészítő fázisában válnak aktívvá. A passzív építmény nem fejt ki semmilyen hatást, de nem is rombolható le lények által. (Azonban az építményekre ható varázslatok hatnak rá.)

Az építményeket lerombolni a következőképpen lehet: Ha valaki támad az örposztból, és a támadását nem védik ki (azaz „átüt az örposzton”), akkor a támadók kijelölésekor dönthet úgy, hogy az ellenfél közvetlen sebzése helyett annak egy építményét rombolja. Ahhoz, hogy az építmény megsemmisüljön, a támadóknak egyetlen kör alatt az építményt teljesen el kell pusztítaniuk. Ez azt jelenti, hogy legalább annyit kell összesen sebzniük, amennyi az építmény strukturális pontja (SP). Az építmény SP-je a kártya jobb alsó sarkában látható szám. Ha egy lény gazdája úgy döntött, hogy a lény az építményt támadja, akkor teljes sebzését az építményre használja, vagyis nem okozhat pl. 3 strukturális pont sebzést az építménynek, és egyet az ellenfélnek. Az építmény sebzésekor a lények direkt sebzó képességüket (lehelet, elektromos kisülés, stb.) is használhatják, hacsak nincs külön leírva, hogy ez a sebzés csak örposztban levő lényre működik. Egy építményt bármennyi lény támadhat egyszerre, ha sikerült átütniük az örposzton. A lerombolt építmény a gyűjtőbe kerül. A nem teljesen lerombolt építmények – a lényekhez hasonlóan – a kör végén elvesztik sérüléseiket.

TÁRGYAK

A tárgyak kijátszása általában szörnykomponensbe vagy zanszilánkba kerül. A tárgyaknak két csoportja van, a lényre tett tárgy (ezen a ♫ ikon szerepel), és az asztalra tett tárgy (ezeken nincs ♫ ikon). Az asztalra tett tárgyak a bűbájhoz hasonlóan működnek, kirakjuk őket aktívan az asztalra. A lényre tett tárgyakat ♫ ikonnal rendelkező lényre kell tenni, és hatásukat a lényre fejtik ki.

A tárgyak – az építményektől eltérően – aktívan kerülnek az asztalra, tehát a képességeik egyből működnek. Ha azonban valamilyen módon passzivizálják a tárgyat, passzív tárgy nem fejt ki hatását (képességei nem működnek, hasonlóan az építményekhez és bűbajokhoz, de ellentétben a lényekkel). Lényre rakott tárgyat nem lehet passzivizálni. Ha egy ♫ képességgel rendelkező lény a harc fázisban megöl egy másik lényt amin rátett tárgy van, gazdája ha akarja, átrakhatja a lényére a tárgyat (ha nem akarja, az eredeti lényvel együtt a gyűjtőbe kerül).

HELYSZÍNEK

A helyszínek egy különleges lap típus, melyek – a tárgyakhoz hasonlóan – aktívan kerülnek játékba. Egy időben csak egy helyszín lehet játékban. Ha valaki egy új helyszínt játszik ki, az előző a gyűjtőbe kerül. A helyszínek játékba hozatala a kapcsolódó hatások szempontjából nem számít lapkijátszásnak, nem lehet rájuk reagálni, és az idézési költségüket sem lehet módosítani. A helyszínek idézési költségében szereplő szörnykomponens kifizethető 2 ÉP feláldozásával is. A helyszínek a források és kapcsolódó hatások szempontjából nem számítanak játékban lévő lapoknak. A helyszínekre csak azok a források hatnak, amelyekre ez külön rá van írva. Semmilyen módon nem lehet őket feláldozni, passzivizálni, képességüket kikapcsolni illetve őket az asztalról visszakeverni, vagy onnan kézbe visszavenni, még költségként sem. A helyszínek nem cserélhetnek gazdát. A helyszínek akti-

válást kívánó képességeire nem lehet reagálni, és ezeket nem lehet drágítani sem. Bármely játékos az előkészítő fázisa második szakaszában, 2 VP árán, a húzás fázisban húzott lap felhúzása helyett, kikereshet egy helyszínt a paklijából.

SZABÁLYLAPOK ÉS KÖVETŐK

Ezeknek a lapoknak narancssárga kerete van. Nem tartoznak a pakdiba, csak az asztalon lehetnek, nem lehetnek kézben, pakliban vagy gyűjtőben. Ha használsz szabálylapot vagy követőt, akkor a játék elején kell az asztalra kitenned (még a húzás előtt) a játéktértől elkülönített helyre, de jól láthatóan, képpel lefelé. A lapjaitok felhúzása után mindketten felfordítjátok az esetleges szabálylapokat/követőket. Szabálylapra csak és kizárólag másik szabálylap hathat, követőre pedig egy másik követő vagy szabálylap, semmi más. A szabálylapokat és követőket ne tekintsétek játékban levő lapnak. Az aktiválást kívánó képességeiket nem lehet drágítani, és ezekre nem lehet reagálni sem. A szabálylapok képességei többnyire mindkét játékosra hatnak, a követők előnyös képességei csak a használójára, a hátrányos képességei csak az ellenfélre. A pakli méretébe a szabálylap és követő nem számít bele, tehát enélkül kell legalább 30 lapos (versenyen 50 lapos) paklidnak lenni. Egy pakliban használhatsz egyszerre szabálylapot és követőt is, de mindegyikből csak egyet, ha csak valamelyik lap nem írja másképpen. Ha használsz ilyet, a játék kezdetekor eggyel kevesebb lapot húzol minden használt szabálylapért és követőért.

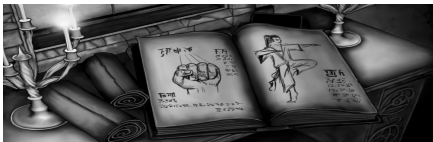
A **hordaparancsnokok és epikus követők** speciális követők. Nem húzol miattuk kevesebb lapot, a hordaparancsnoknál pont annyit húzol, amennyi rá van írva. Nem használhatsz mellettük más követőt, sem szabálylapot. Ha egy hordaparancsnok módosítja az ÉP-det, a max. ÉP-det is módosítja. Az epikus követőnél 18 ÉP-ről indulsz, de az első 3 „kedvelt lap” kijátszásakor megnő az ÉP-d és max. ÉP-d is 2-vel.

HATÁSOK

Bár ilyen laptípusunk nincsen, érdemes a hatásokról írni itt, a kijátszható lapok között. Az asztalon levő lapoknak lehetnek hatásai, amelyeket kifejtnek a játékra (ritkább esetben egyes gyűjtőben levő lapoknak, sőt, még ritkább esetben, egyes kézben levő lapoknak is lehet hatásuk). Vannak állandóan működő hatások (pl. egy bűbáj minden lényünknek ad +1 sebzést), vannak automatikusan működő hatások (pl. egy olyan lény, amely sikeres kijátszása után gyógyít 4 ÉP-t), és aktiválást igénylő hatások. Az aktiválást igénylő hatások azok, amelyekről el kell döntenünk, hogy használni akarjuk-e, vagy sem. Némelyik aktiválást igénylő képességek költsége is van (pl. VP elköltése).

Az aktiválást igénylő képességek egy részénél meg van adva, mikor lehet őket használni, másoknál nincs. Amelyeknél nincs megadva, mikor lehet őket használni, azokat bármikor használhatjuk, amikor az azonnali varázslatokat (tehát bármely fő, harci, vagy gyógyulás fázisban). Ez azért érdekes, mert sokszor az írjuk, hogy ekkor és ekkor azonnali varázslatokat és hatásokat lehet használni. Értelemszerűen, itt ezekre az asztalon (esetleg gyűjtőben vagy kézben) levő lapok aktiválást igénylő képességére gondolunk.

Az aktiválást igénylő hatások használata ugyanolyan cselekvés, mint egy lap kijátszása! Tehát ha pl. ellenfelünk kijátszik egy lapot, majd mi használunk egy hatást, akkor megint ellenfelünkön van a cselekvés sora.



HARC

A HARC FÁZISAI:


A csere fázis végétével következik a **harc fázis**, amely az alábbi, római számokkal jelzett részfázisokra bontható.

I. A játékosok felváltva használhatnak azonnali varázslatokat és hatásokat.

II. A támadók kijelölése: A támadó játékos kijelöli, hogy mely lényre támad. Csak az őrsosztban levő lényekkel lehet támadni. Támadható az ellenfél őrsosztjának bármely lényre ill. építményre, és maga az ellenfél is, de az ellenfél vagy egy építmény csak akkor, ha már minden ellenséges, őrsosztban álló lényt támad legalább egy lényed. Így, ha ugyanannyi lényed van az őrsosztban, mint ellenfelednek, akkor nem tudod őt megsebezni („átütni az őrsosztot”), de ha legalább eggyel több, akkor már igen. Nem vagy köteles minden lényre támadni, sőt, akár az összes lényed támadás nélkül is ott maradhat az őrsosztban védekezni.

Egy ellenséges lényre maximum két lényre támadhatsz. Ilyenkor a védekező lény gazdájának még ebben a fázisban el kell döntenie, melyik támadóra üt vissza, és kizárólag azt sebezheti.

III. A játékosok felváltva használhatnak azonnali varázslatokat és hatásokat. Az első cselekvés joga mindig azt a játékost illeti meg, akinek a köre van.

IV. A harci képességek használata: Ezeket a képességeket a  ikon jelöli. A játékosok felváltva jelölnek ki direkt sebző képességeket (aki támad, az először) addig, amíg bármelyik játékos is akar ilyet használni. Ezután minden ilyen képesség hatása egyszerre történik meg. Ha a harci képesség hatására a lény ellenfele sebződik, akkor direkt sebző harci képességről beszélünk.

Egy lény harci képességét csak egy célpontra lehet használni, a „maradék” sebést nem használhatod semmi másra, így az ellenfél megsebzésére sem.

V. A játékosok használhatnak életmentő hatásokat azoknak a lényeknek a megmentésére, amelyek ÉP-je 0-ra vagy az alá csökkent. Az ilyen lények speciális képességei ilyenkor nem használhatóak, kivéve amelyik saját magát gyógyítja. Életmentő hatás az olyan azonnali varázslat vagy hatás, amely a lény ÉP-jét növeli, akár közvetetten is. Amely lények ÉP-je ezután is 0 vagy kevesebb, a gyűjtőbe kerülnek. A gyűjtőbe került lényekből a másik játékos megkapja a szörnykomponenseket.

Ezután még a játékosok felváltva használhatnak azonnali varázslatokat és hatásokat.

VI. Ütés fázis: A lények a II. fázisban kijelölt ellenfelüket sebzik. (Ha ez mostanra már nincs az űrposztban, akkor sem választhatnak új célpontot.) Annnyival csökken az ütés során mindkettőjük ÉP-je, amennyi a másik lény sebzése.

FONTOS! A védekező lényeknek, azaz a te körödben az ellenfél minden lényének +1 SB-je és +1 ÉP-je van. Ezt védekezés bónusznak nevezük.

VII. Ua. mint az V. fázis, csak itt a VI. fázis során elpusztult lények kerülnek a gyűjtőbe.

ASZTALON MARADÓ LAPOK SZÖVEGE


Az ilyen kártyákon szereplő szövegeket öt csoportra oszthatjuk: a lap kijátszához fűzött magyarázat, kijátszási feltétel, hátrány, speciális képesség és színesítő szöveg.

A lap magyarázata amikor változó idézési költségű lap költségének a kiszámolását írjuk le, vagy leírjuk, a lapot milyen pakliban / hogyan lehet használni, ill. ha a lapot semlegesítésként is ki lehet játszani.

Kijátszási feltételnek nevezzük, ha egy lap játékba hozatalához – akár a kezedből, akár a gyűjtőből hozod játékba –, valamilyen feltételnek teljesülnie kell.

A hátrányokat mindig a „hátrány” kulcsszóval jelöljük meg, ezek általában számokra előnytelen tulajdonságok. A hátrányokat az adott lap semmilyen módon nem vesztetheti el.

A színesítő szöveg dőlt betűvel van szedve, háttértörténetet ad a lapnak, a játék szempontjából nincs jelentősége.

Speciális képességnek nevezzük a kártya szövegéből összefoglalóan mindent, ami nem tartozik a fenti kategóriák egyikébe sem. Lapok speciális képességei lehetnek állandóan működő képességek (pl. mágikus támadás), automatikusan működő képességek (amelyek egy bizonyos feltétel teljesülésénél jönnek létre, pl. a lap kijátszásánál – ilyen pl. a  ikonnal jelölt repülés), harci képességek (ld. előbb, a harc fázisainál) és aktiválást igénylő képességek (nekünk kell dönteni a használatáról, pl. passzívizálást igénylő képességek).

Példák speciális képességekre.

Állandóan működő speciális képességek:

- ♦ Immunitás tűzre, jégre stb. A lényt az adott támadási formával nem lehet sebezni. Nem is lehet használni rá ilyen forrást.
- ♦ Immunitás méregre. A lényre semmilyen módon nem lehet méregjelzőt rakni, ha volt rajta, mielőtt az immunitást megkapta, akkor a jelzők azonnal leesnek.
- ♦ Lények egy csoportjának (általában csak a te oldaladon levőknek) plusz sebzés, vagy életpont adása.

♦ Mágikus védekezés/támadás. A mágikus védekezésű lényeket a harc ütési fázisában csak mágikus támadással bíró lények tudják megsebezni, egyéb lények nem okoznak sebzést neki. A mágikus támadást ill. védekezést sárgászörös ikon jelöli a szokásos fehér helyett.


♦ Láthatatlanság/láthatatlanság látása. A láthatatlansággal rendelkező lény akkor is átüthet az űrposzton, azaz támadhatja magát a másik játékost vagy annak építményét, ha még nincs minden, az ellenséges űrposztban levő lény támadva. A láthatatlanságnak semmilyen más hatása nincs. A láthatatlan lénynek ezen képessége nem működik, ha az ellenfél űrposztjában van olyan lény, aki látja a láthatatlant.

♦ Nem lehet célpontja varázslatnak, hatásnak, forrásnak stb. Az adott cselekvést erre a lapra nem lehet használni, tehát a lapot ki sem lehet rá játszani, de azok a cselekvések, amik nem igényelnek célpontot, hatnak rá.

♦ Varázslatok, hatások, források stb. nem hatnak rá. A megadott cselekvés erre a lapra nem hat, nem is lehet használni rá az ilyen cselekvéseket, amennyiben az célpontra hat. Ha nem célpontra hat, akkor lehet használni, de a lapra nem lesz semmilyen hatással.


Automatikusan működő speciális képességek:

♦ Méregzés. Ha a lény megüt egy másikat (függetlenül attól, hogy megsebezte-e vagy sem), akkor a megütött lényre rakjunk annyi méregjelzőt, ahányas méregzése van a lénynek. A lény gazdájának előkészítő fázisában, ha egy lényen méregjelző van, rakjál rá egy újabb méregjelzőt. (Tehát, ha több forrásból kapott méregzést, akkor is csak egy kerül rá.) Ha ekkor a méregjelzők száma egyenlő vagy meghaladja a lény életpontját, az a gyűjtőbe kerül. Ilyenkor szörnykomponens nem nyerhető ki belőle. A másik játékost nem mérgezheted meg. A mérgeknak semmilyen más hatása nincs, tehát nem okoz ÉP csökkenést, a gazdája előkészítő fázisán kívül soha nem kell figyelembe venni őket, csak ha esetleg más lap hivatkozik rá.

♦ Repülés . A lap aktívan kerül a tartalékba, tehát pl. a lény a Cse-re fázisban azonnal az örposztba tehető. A repülésnek ezután más hatása nincs.

♦ Sikeres kijátszása után... Sok lény sikeres kijátszása után automatikusan csinál valamit. Gyógyít, gyűjtőbe küld egy lapot stb. Fontos! Bizonyos lényeken a sikeres kijátszáskor létrejövő képesség csak akkor jön létre, ha akarjuk. Ilyenkor döntést kell hoznunk arról, hogy a képesség létrejöjjön-e, tehát ez már nem automatikusan működő képesség, hanem aktiválást igénylő. Ha egy ilyen használatáról elfeledkezünk, akkor a következő cselekvésünk után már nem pótolhatjuk, ellentétben az automatikus képességgel, amely kötelezően létrejön, tehát a kör végéig mindenképp pótolni kell, ha esetleg elfelejtjük.

Harci képességek:

Ezeket kizárólag a harci fázis 4. lépésében lehet használni, és a  ikon jelöli. Ilyen lehet a tűzlehelet, savlehelet, elektromos kisülés stb. A használatához, ha a szöveg mást nem ír, annyi VP-t kell költeni, ahányat akarunk lehelni. Pl. a 3-as tűzlehelet azt jelenti, hogy a lénnel lehelhetünk 0-t, 1-et, 2-t vagy 3-at, és annyi VP-t kell elköltenünk, ahányat lehelünk. Vannak lények, amelyeknél fel van tüntetve, hogy a VP-t helyettesíteni lehet pl. ÉP áldozással. Ilyenkor választhatjuk azt is, hogy a VP-nk helyett az ÉP-nk csökken.

Vannak olyan harci képességek is, amelyek mást csinálnak. Ilyenkor az ikon és az elnevezés után le van írva, hogy mit csinál a képesség. Pl. az ellenfél örposztjában minden lény sebződik hármat, vagy az ellenfele visszakérül a tulajdonosa kezébe. Az ilyen képességeknél csak akkor kell VP-t költeni, ha azt a leírás külön jelöli. Részletesebben ld. a Harc fázisainak leírásánál.

AKTIVÁLÁST KÍVÁNÓ SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK:

Az aktiválást kívánó képességek nem működnek maguktól, a lény gazdájának „aktiválni” kell őket, be kell jelentenie, hogy ezt a képességet szeretné használni, és ki kell fizetnie a képesség költségét, ami lehet passzvizálás, VP, feláldozás, vagy más költség. Ha egy képességet költség nélkül lehet használni, de döntést kell hozni a használatáról, attól az még aktiválást igénylő képesség (gyakorlatilag 0 VP a költsége). Ha egy képesség leírása mást nem diktál, bármikor használhatóak, amikor az azonnali varázslatok is lehet alkalmazni (lásd ott). Ilyen képességek:

- Passzvizálást igénylő képességek. Ilyenkor a képesség leírása előtt egy **P** ikon áll, ami azt jelenti, hogy az esetleges más költségek mellett a lényt passzvizálni kell ahhoz, hogy a képességet használni tudja. Az ilyen képességeket csak a tartalékból lehet használni, aktív lénnel.

- Olyan **S** (saját körben 1x), **E** (ellenfél körében 1x) vagy **K** (körönként 1x) ikonnal jelölt képességek, ahol dönthetsz a képesség használatáról, pl. Az inkvizíció küldötte, Goblin kutató).

IDŐZÍTÉS

A játék során előfordulhat, hogy két játékos egyszerre akar valamilyen lapot kijátszani, vagy valamilyen képességet használni, azaz cselekedni, esetleg a másik játékos villámgyorsan az asztalra rak valamilyen lapot már akkor, amikor húzol. Ez azonban nem reflexjáték, a kijátszásnak meghatározott sorrendje van, amit a többi szabályhoz hasonlóan be kell tartani. Az a játékos jogosult először lapot kijátszani, akinek a köre tart, közvetlenül a húzás után. A másik játékos ebben kizárólag akkor előzheti meg, ha a kártya külön leszögezi, hogy közvetlenül a húzás fázis után kirakható. Ha az előnyszabályt az ellenfél nem veszi figyelembe, és kirak egy lapot, mielőtt lehetőséget adna a soron levő játékosnak, hogy valamit kijátsszon, a kártyát

vissza lehet vele vetetni. A továbbiakban a lapok lerakása licitszerűen folyik: a soron levő játékos kártyájára az ellenfél kijátszhat válaszképp egy saját lapot, majd megint az aktuális játékos jön. Természetesen az egyik játékos több lapot is lerakhat egymás után, ha a másik nem akar közbeavatkozni, de mindig meg kell adni a lehetőséget a reagálásra. Nem kell minden lap kirakása után hangosan megkérdezni, hogy „Nos, akarsz valamit csinálni?”. Elég, ha a lap kirakása után vársz egy kicsit (közben kérdően nézel a másikra), és ha nem szól közbe („Várj!”), kirakod az újabb lapot.

Ha az ellenfél „reagálásként” egy olyan lapot akar kijátszani, aminek semmi köze nincs az általunk kijátszott laphoz, tehát nem akarja az épp lelőtt lényét megmenteni, és nem akar azonnali reakció lapot kihozni, mi viszont szeretnénk ilyen lapot kijátszani, mintegy a saját lapunkra reagálva, nekünk van elsőbbségünk (ez az egyik kivétel a „hol az egyik játékos jön, hol a másik” a szabály alól).

Még néhány szót megérdemelnek a reakciók, mint pl. a Prevenció. Ezek lehetne „reakció” altípusú azonnali varázslatok, semlegesítéssel bíró asztalon maradó lapok, vagy lapok reakció képességei. Reakciót csak közvetlenül egy megadott cselekvésre lehet használni, mielőtt az a cselekvés létrejött volna. A reakció a cselekvést megakadályozhatja vagy módosíthatja. Egy lapra akár több reakció is kijátszható, sőt egy reakcióra is lehet reagálni. Ha egy cselekvésre már senki sem akar reagálni, a reakciók létrejönnek, fordított sorrendben, akár megadályozva egymást vagy az eredeti cselekvést.

Ha a soron levő játékos a csere fázist el akarja kezdeni, ezt be kell jelentenie, és a másik játékos ekkor is játszhat ki lapot, akkor is, ha az aktuális játékos még semmit nem rakott ki.

Példa: Miklós húz, majd közli, bogy rögtön a csere fázissal akarja folytatni, azaz rögtön be akarja tolni a lényét az örposztba. Erika azt

mondja: „Várj!” és kijátszik egy Megsemmisítő csapást. Miklós úgy dönt, hogy ez esetben mégsem kezdi még a cserét, (nem is lenne mit), hanem kirak egy repülő lényt, egy Yeti remetét. Mivel Erika bólint, most már mehet a csere fázis, és a Yeti remete bekerül Miklós örposztjába.

Vannak lapok, amelyek speciális képességekkel bírnak, és bármikor lehet őket használni. Ezeket időzítés szempontjából ugyanúgy kell tekinteni, mint az azonnali varázslatokat, vagyis ha valaki egy ilyet használ, utána mindig meg kell adni a lehetőséget a másik játékosnak, hogy egy speciális képességgel vagy kártya kijátszásával reagáljon.

Példa: *Miklósnek nincs szörnykomponense, így használja a Goblin kutató első képességét. Az így kapott szörnykomponenssel gyógyulni szeretne a Goblin kutató második képességének segítségével, azonban előtte még lehetőséget kell adnia Erikának a reagálásra, aki egy azonnali varázslattal, a Megsemmisítő csapással reagál, ami a gyűjtőbe küldi a Goblin kutatót, még mielőtt Miklós használná a képességét.*

A harci fázis előtt, és a támadók kijelölése után is lehet azonnali varázslatokat és speciális képességeket használni. Itt is a szokásos licitálási rendszer van, a soron levő játékos kezd, és addig játszanak ki ilyen lapokat/használnak képességeket, amíg bárki akar ilyet használni. Ha nem akarsz csere fázist vagy harci fázist, ezt is hangosan be kell jelentened: ezek a fázisok ilyenkor is lezajlanak, csak nem történik bennük semmi. Ez azért fontos, mert vannak varázslatok, amelyeket pl. csak a csere fázis előtt vagy után lehet kijátszani. Fontos: a csere és a harci fázis között nem lehet bűbáj vagy általános varázslatot kijátszani!

Amikor egy játékos befejezi a körét, ezt hangosan be kell jelentenie. Előfordulhat, hogy ellenfele egy lapot eddig a pillanatig tartogatott, ilyenkor

mondhatja, hogy „Várj”, és kijátszhatja. Természetesen a soron levő játékos erre reagálhat, és addig játszhatnak ki lapokat, amíg akarnak, és ezután a kör már valóban véget ér (lásd gyógyulási fázis, 20. o.).

Ne felejtsetd el, hogy semmilyen varázslat vagy speciális képesség nem használható a húzás fázis előtt!

A KÁRTYÁK SZÖVEGÉBEN FELLELHETŐ EGYÉB FOGALMAK, KIFEJEZÉSEK

■ Anti-blokkolás

Ha egy lapnak Anti-blokkolás: X képessége van, ez azt jelenti, hogy a kézről történő sikeres kijátszásakor a kijátszójának a maximális varázspontja X-szel megnő.

■ Anti-mágia

Ha egy lapra írva azt látod: Anti-mágia: X, ez a következőket jelenti: először is a lapra nem lehet semmilyen reakció varázslattal reagálni (semlegesítés-sel, hatással lehet). Ezenkívül, amikor a lapot sikeresen kijátszottad, minden játékosnak el kell dobnia X darab általa választott varázslatot. Neked ezeket a Semmibe kell dobnod, a többi játékosnak a gyűjtőbe. A Semmi fogalmát ld. kicsit lejjebb. Ha valakinek kevesebb, mint X darab varázslat van a kezében (vagy egyáltalán nincs), akkor csak annyi varázslatot dob el, amennyi van neki, de ilyenkor meg kell mutatnia a kezében levő lapokat.

■ Áramlás

A játékos a saját körében, a 2. körétől kezdve, saját fő fázisában, körönként egyszer, 1 VP-ért visszakeverhet a kezéből a pakliba egy Áramlással rendelkező lapot, ekkor létrejön az Áramlás: után leírt hatás. Az áramlás egy kézben levő lap hatása. A Kincshez hasonlóan cselekvésnek számít, de nem számít lapkijátszásnak.

■ Átüt az örposzton

Akkor mondjuk egy lényről, hogy átüt az örposzton, ha az ellenséges játékost, vagy annak valamilyen építményét támadja; függetlenül attól, hogy mekkora (esetleg 0) sebzést okoz.

■ Blokkolás

Ha sikeresen kijátszottál a kezedből egy Blokkolás X-szel rendelkező lapot, akkor az ellenfeled max. lehetséges VP-je X-szel csökken (természetesen 0 alá nem csökkenhet.) Kizárólag kézből kijátszásakor jön létre, de a lap idézési költsége lehet 0. A blokkolás asztalon maradó lapok esetében kijátszás-kori automatikus képesség, azonnali vagy általános varázslatok esetében pedig a varázslat egyik hatása. A blokkolás a passzívan játékba kerülő asztalon maradó nem-lény lapok esetében is létrejön, és létrejön akkor is, ha a lap kijátszás-kori képességei bármely oknál fogva nem jönnek létre. A lapok blokkolás képességét a másoló lapok nem másolják.

■ Célpont

Vannak lapok, amelyek célpont kijelölését kívánják meg. Ilyenkor a lap kijátszójának választania kell egy vagy több megfelelő típusú célpontot. Ha nincs megfelelő célpont, a lapot ki sem lehet játszani! Az összes, „bűbáj [valamire]” típusú lapnál [valamire] típusú célpont szükséges. Passzív és tartalékban levő lapok is lehetnek célpontok. Ha egy lap. max. X célpontot igényel, akkor X-nek legalább egynek kell lennie, így az ilyen lap nem játszható ki célpont nélkül. Az olyan lapokat, melyek nem igényelnek célpontot (pl. Elzárás) bármikor ki lehet játszani, akkor is, ha nincs megadott típusú lap a játékban.

■ Csábítás

Ha egy lapon az szerepel, hogy „Csábítás: X”, akkor a lap kijátszásakor, ha akarod, egy max. X költségű célpont lény a tartalékodba kerül, mostantól te

vagy a gazdája. Az esetleges rárakott lapok gazdája nem változik. Ha a csábítás egy lény képessége, és a kijátszásakor a csábításnak nem választottal célpontot, tegyél a lényre kijátszása után egy +1/+1-es erőjelzőt.

■ Dermesztésjelző

Amíg egy lapon dermesztésjelző van, a lap semmilyen speciális képessége nem működik, de a lények tudnak ütni (bár nem működik mérgezésük, mágikus támadásuk és a harci képességük sem). Minden előkészítő fázisodban vegyél le a lényről egy dermesztésjelzőt.

■ Dobató forrás

Olyan forrás, ami legalább egy lapot akarna dobni egy játékos kezéből (függetlenül attól, hogy van-e a játékos kezében lap, vagy csak egy bizonyos tulajdonsággal bíró lapot dobna, ami esetleg nincs is a játékos kezében).

■ Ellopod, elfophatsz


Ha ilyen képességet használsz, akkor célpont permanensnek te leszel a gazdája, ha lény volt, a tartalékodba kerül. Aktív lap aktívan, passzív lap passzívan kerül át. Saját lapodra is használhatod, ekkor nem történik semmi, azon kívül, hogy ha az őrzőszobában levő lény volt, akkor a tartalékodba kerül.

■ Élet

Ha egy lapon ezt olvasod: Élet X: ez azt jelenti, hogy a lapnak ennyi „élete van”. Azaz, amikor ezt a lapot az idézési költség kifizetésével a kezedből kijátszod, rakj rá X életjelzőt. Ezeknek az életjelzőknek a számát más források nem módosíthatják (kivéve, ha egy lapra ez külön rá van írva). Ahányszor ez a lap kikerülne a játékból vagy gazdát cserélné, és még van rajta életjelző, akkor vegyél le róla egy életjelzőt, és a lappal nem történik semmi, kivéve, hogy ha a gyűjtőbe kerülés ÉP veszéstől történne, akkor max. ÉP-re

gyógyul; ha valamilyen jelzőknek köszönhetően (pl. méreg), kerülne a gyűjtőbe, akkor vedd le róla ezeket a jelzőket is egyúttal. De ha pl. a lény egyszerre halna meg méregtől és csökkentenék jelzők az ÉP-jét nullára, akkor ez 2 életébe kerül. A jelzők megmentenek a kényszerített áldozástól is, de ha a lapot idézési költség vagy lap hátránya miatt kell feláldoznod, akkor nem mentik meg, és továbbra is feláldozhatsz egy szörnyet komponensért. Egyetlen másik eset van, amikor az életjelzők nem segítenek: ha egy lényt harci képességgel vagy a harc ütés fázisában ölnek meg, akkor az életjelzők nem védik meg. Az életjelzők az előkészítő fázisban is működnek.

■ **Élőholt**

Az élőholtakat az  ikon jelöli. Nincs semmilyen speciális szabály rájuk, csak néhány lap hivatkozik az élőholtakra.

■ **ÉP feláldozása**

Bizonyos hatások feltétele, hogy egy vagy több ÉP-eket feláldozzuk. Nem áldozhatunk életpontot úgy, hogy az életpontunk az áldozástól 0 alá csökkenne. Ez nem számít sebződésnek, tehát sebződést megakadályozó hatással nem küszöbölhető ki. Persze gyógyító lapokkal az így elvesztett ÉP továbbra is visszanyerhető.

■ **Feláldozás**

Vannak lapok, amelyek kijátszásának, vagy képessége használatának feltétele, hogy egy lapot fel kell áldoznunk. Ilyenkor ezt a lapot a gyűjtőbe kell dobni akkor is, ha a varázslat létrejöttét megakadályozzák, és semmilyen módon nem lehet megmenteni. Az így feláldozott lényért senki nem kap szörnykomponenset. Ha az adott lap nem kerülhet a gyűjtőbe, akkor ezt a lapot nem áldozhatjuk fel.


■ Fém

A Fém ikon a fémből készült tárgyakat jelöli. Külön képességük nincs, csak egyes lapok hivatkozhatnak rá.

■ Forrás

A varázslatokat és hatásokat összefoglalóan forrásnak hívjuk.



■ Háló

Ha egy lapon a  ikont látod, akkor az a lapnak egy állandóan működő speciális képességét szimbolizálja, amely a következőt jelenti: Ha bármely játékos egy körben már két lapot játszott ki sikeresen a kezéből, akkor nem játszhat ki több lapot a kezéből. Ha a háló képességgel bíró lap ebben a körben került játékba, a korlátozás a kör további részére vonatkozik.

■ Hideg

A hideg altípusú lapokat jelöli. Az ilyen lapoknak minden sebzése hidegsebzés.

■ Horgony

Ha egy lapon a  ikont látod, az azt jelenti, hogy a lapot semmilyen módon nem lehet a játékból kézbe visszavetetni. A  speciális képesség, amely passzívan is működik (még építményeknél is).

■ Idézési költség, röviden költség

A VP-k, szörnykomponensek, építők, zanszilánkok, nekronok száma, amelyek ahhoz szükségesek, hogy a lapot a kezünkből az asztalra tudjuk rakni. A költség soha, semmilyen módosítónak köszönhetően nem mehet 0 alá (tehát nem fogsz VP-t kapni azért, mert kijátszol egy varázslatot).

Célszerű megkülönböztetni ún. alap és módosított idézési költséget. Alap idézési költség az, amiről az előbbieken beszéltünk, azaz a lap bal fel-

ső sarkában szereplő szám. Amennyiben itt X vagy ? szerepel, akkor a lap szövegének megfelelően helyettesített érték.

A módosított idézési költség az alap idézési költségnek a játékban levő lapokkal (pl. Púpos varkaudar) módosított értéke.

A legtöbb esetben, ha egy lap az idézési költségre hivatkozik, akkor az alap idézési költséget kell figyelembe venni, kivéve azoknál a lapoknál, ahol ez külön meg van említve, illetve a reakció lapoknál, amelyeknél a módosított idézési költséget kell nézni.

■ Időleges és késleltetett hatás X

Kijátszásakor rakj a lapra X jelzőt, majd minden előkészítő fázisban vegyél le egyet. Az időleges hatás addig tart, amíg a jelzők a lapon vannak, a késleltetett akkor jön létre, ha a jelzők elfogytak. Jelzőt csak akkor kell leszedni róla, ha a lap egyébként is kifejti hatását, tehát pl. nem kell jelzőt leszedni passzív lapok esetében (kivéve a lényeket) A jelzők száma más lapokkal szabadon növelhető ill. csökkenthető.

■ Isteni ☺

Egy pakliban csak egy színből használhatsz ☺ ikonnal jelölt lapokat, olyan színből, amilyent egyébként is használasz.

■ Izom

Ha egy lény lapon ezt olvasod: Izom: X, ez azt jelenti, hogy a lény sikeres kijátszása után eldobhatsz max. X darab lapot a kezedből a Semmibe, és ekkor a lény kap X darab izomjelzőt, ami +1 sebzést és +1 ÉP-t jelent. Izomjelzők másképp is kerülhetnek a lapra (pl. kijátszásakor rakj rá 1 izomjelzőt), ekkor nem kell lapot dobnod. Ha egy izomjelzős lény kikerül a játékból – kivéve nem kényszerített áldozástól –, vagy kikerül tulajdonosa irányítása alól, minden egyes izomjelzőért eldöntheti a gazdája, hogy húz egy lapot, vagy kap 1 VP-t. Ha egy izomjelzős lény gazdát cserél, az izomjelzők

nem esnek le róla. Ha egy lényen több izomjelző is van, egyszerre kell eldöntened (még az első húzás előtt), hogy mennyiért húzol lapot, és mennyiért akarsz VP-t kapni. Az izomjelzők akkor is működnek, ha a lény elveszti képességeit. Az izomjelző képessége az előkészítő és a gyógyulás fázisban is működik. Az izomjelzők száma más lapokkal szabadon változtatható. Természetesen azok a lapok, melyek a laphúzást vagy a VP kapást módosítják vagy letiltják, hatnak az izomjelző képességére is. Izomjelzőt rakni egy lényre életmentő hatás, mivel növeli az ÉP-jét.

■ Játékba kerül

Ha egy lap az asztalra kerül, akár kézből, akár közvetlenül a gyűjtőből, vagy a pakliból, illetve a jelzők esetén a „semmitől”, azt mondjuk, hogy játékba kerül.

■ Jelző

Két típusuk van. Az első a lapokra tett jelzők. Amikor egy hatásnál az olvasható: „rátehetsz egy jelzőt” vagy „tegyél rá egy jelzőt”, akkor a lapra rá kell tenni valamit (pénzdarab, kavics, gyufa, esetleg egy előre kikészített, bizonyos típusú lap stb), ami jelzőként használható. Ha azt látod, hogy levehetsz X jelzőt, ahol X egy szám, ez azt jelenti, hogy ha legalább annyi jelző van a lapon, akkor X-et eltávolítva történik valami. Ha azt látod, hogy levehetsz bármennyi jelzőt, akkor ez 0 is lehet. Ha egy lény a gyűjtőbe kerül, az összes jelző lekerül róla. A különböző hatások vagy lapok által felrakott jelzők nem helyettesíthetők egymással.

A másik típusú jelzők lényt jelölnek. Az ilyen jelzők játékba hozatala nem számít lap kijátszásának, de lény megidézésének igen. A rendes lényekkel ellentétben sosem kerülnek a gyűjtőbe, ha elpusztulnak kikerülnek a játékból, tehát nem lehet pl. feltámasztani vagy visszavenni őket. (De ha egy hatás lény gyűjtőbe kerülésekor sül ki, az létrejön akkor is, ha egy

jelző lény pusztul, el.) A jelzők idézési költsége 0. A jelzők nem számítanak lapnak, kivéve, ha egy kártya mást nem diktál.

■ **Kereső, húzó forrás**

Olyan forrás, ami a pakliból legalább 1 lapot húzna vagy keresne (ld. a HKK Kódexben a keresés és húzás definícióját), akár késleltetve is, pl. "kör végén húzz 1 lapot". Nem számít, ha valamilyen hatás miatt nem lehet lapot húzni, attól ez még egy ilyen forrásnak fog minősülni.


■ **Kényszerített áldozás**

Bizonyos kártyák hatása arra kényszerít egy vagy több játékost, hogy feláldozza egy lényét. Pl. „célpont ellenfélnek fel kell áldoznia egy lényét”. Ez az ún. kényszerített áldozás. Szörnykomponens ugyanúgy jár az elpusztított lényért, mintha más módon küldted volna a gyűjtőbe, viszont nem minősül célzott hatásnak, tehát olyan lényre is lehet használni, amely nem lehet célpont. Ezenkívül érvényes a többi szabály, ami áldozásra vonatkozik, tehát ha a lény valami miatt nem lehet feláldozni, akkor így sem lehet.

■ **Kikerül a játékból**

Bizonyos lapoknál szerepel ez a gyűjtőbe kerülés helyett. Ha egy lap a gyűjtőbe vagy a Semmibe kerül, visszakerül a tulajdonosa kezébe vagy a paklijába, összefoglalóan azt mondjuk, hogy kikerül a játékból.

■ **Kincs**

Ha egy lapon a  ikont látod, azt jelenti, hogy a lap Kincsként is használható. A második körödtől kezdve, a saját köröd fő fázisában, körönként egyszer elkölthetsz 1 varázspontot, és eldobhatsz a kezedből a Semmibe egy Kincs lapot, ekkor kapsz 2 szörnykomponenst. Ez, az Áramláshoz hasonlóan egy kézben levő lap képessége, használata cselekvésnek számít. A Kincs

által termelt szörnykomponens mennyiségét más lap nem módosíthatja (szabálylap, követő vagy helyszín sem).

■ **Kompenzáció**

A kompenzáció mindig egy kézben levő lap automatikus hatása, ami akkor jön létre, ha az adott lapot az ellenfél reakciója megakadályozza. A kompenzációra reagálni nem lehet.


■ **Köd** ☁


Ha egy lapon a ☁ ikonot látod, az azt jelenti, hogy az ilyen lapoknak a lap típusától, szövegétől függetlenül van egy plusz kijátszási módja: kijátszhatod 1 VP-ért azonnali varázslatként (ún. ködkereső varázslat), melynek idézési költsége semmilyen módon nem módosítható, nem helyettesíthető, és hatására előkereshetsz egy ikonos lapot a pakliból. A lap ilyenkor is ☁-nek számít, ill. ha vízió volt, akkor víziónak. Ha egy körben már sikeresen kijátszottál ködkereső varázslatot, abban a körben másik ködkereső varázslatot nem játszhatasz ki. Fontos! Ha egy játék során bármikor sikeresen használtál ködkereső varázslatot, abban a játékban ködön kívül semmilyen más módon nem kereshetsz lapot (kivéve egy forrás hátrányaként).

■ **Körönként egyszer, Saját körödben egyszer**

Ha egy lapon a képessége előtt a **K** ikont látod, az azt jelenti, hogy azt a képességet minden körben egyszer használhatod. Az **S** ikon a képesség előtt pedig azt, hogy csak a saját körödben, körönként egyszer. Az **E** ikon jelentése körönként egyszer, csak az ellenfél körében. Ezeket érdemes jelölni valahogy; javasoljuk, hogy a lapot fordítsd el 45 fokkal. A **K2** körönként kétszeri, az **S2** saját körödben kétszeri korlátot jelöl.

■ Kötelék

Ha egy lapon a képesség előtt a  ikont látod, akkor az azt jelenti, hogy a képesség abban az esetben működik, ha van ennek a lapnak az altípusával megegyező altípusú másik lapod játékban, a gyűjtődben vagy a kezdedben. (Meg kell mutatnod!) Ez lehet egy képesség használatának a feltétele, vagy csökkenhet egy lap idézési költsége, ha teljesül.

Ha egy lapodnak, amelyen  ikon van, több altípusa is van, ezek közül bármelyik altípussal bíró másik lap megfelel a feltételnek. Hasonlóan, ha a megmutatott lapnak van több altípusa, akkor elég, ha ezek közül az egyik megegyezik a lapod altípusával.

A reakció altípus nem számít köteléknek.

■ Lapok gazdája, tulajdonosa

Ha valaki egy bűbájt vagy tárgyat az ellenfél egy lapjára rak, akkor annak a gazdája továbbra is ő marad. Az összes többi lap gazdája az a játékos, akinek az oldalán (térfelén) van a lap. Ha egy olyan lap cserél gazdát, amelyen valamilyen rátett lap van, akkor a rátett lap gazdája is az új játékos lesz. Egy lap tulajdonosának azt a játékost nevezzük, akinek a paklijában a lap a játék elején volt. Ha a játék folyamán egy lap gazdát cserél, ne felejtse el a játék végén visszaadni az eredeti tulajdonosának!

■ Lapok hatásköre

Ha egy lapon egy hatáskörrel birtokosjelzőt találsz (köröd, fázisod, lapod) akkor az csak a lap gazdájára vonatkozik. Ha nincs ilyen, és a szövegből nem derül ki más (pl. az ellenfeled vagy ellenfeleid köre) akkor mindenkire. Ha egy hatáskörrel a „célpont” szót látod, az egy általad választott dolgot jelent.

■ Lapok kijátszása, kézből kijátszás

Játékban levő lapok azok, amelyek az asztalon (de nem valamelyik játékos paklijában, gyűjtőjében vagy kezében) vannak. Lap kijátszása az, amikor bármilyen módon egy lapot a játékba hozunk (akár hatás eredményeképp). Kézből való kijátszás az, amikor egy lapot a kezünkől kijátszunk (akár hatás eredményeképp). Mi a különbség illetve hasonlóság a kettő között?

1.) A kézből kijátszott lapokra lehet reakciókkal reagálni, az egyéb módon kijátszottakra nem (kivéve víziók és feltámadás)

2.) Bizonyos hatások azt mondják, hogy „ha egy lapot a kezedből játssz ki.” Ezek a hatások értelemszerűen a második esetben sülnek csak ki.

3.) Mindkét esetben létrejönnek a kijátszáskor létrejövő képességek, kivéve, ha a lap ezt másképp diktálja.

Bizonyos lapoknál az szerepel, hogy tekintsd úgy, mintha a kezedből játssz ki volna (pedig valójában a gyűjtőből játssz ki, vagy egyéb módon, egy hatás eredményeképp került játékba), akkor az így kijátszott lapot minden szempontból kézből kijátszottaknak kell tekinteni. Minden olyan lap, amivel a gyűjtőből varázslatokat játszol ki, ebbe a kategóriába tartozik, akkor is, ha esetleg a lapra ez nincs ráírva.

■ Lapok eldobása

Lap eldobásának nevezzük, amikor egy lapot a gyűjtőbe helyezel. Ha nincs meghatározva, hogy honnan, akkor a kezedből kell eldobni a lapot, természetesen csak akkor, ha van a kezében lap. Ha nincs külön feltüntetve a dobás módja (pl. véletlenszerűen kell dobni), akkor te választhatsz, hogy mit dobsz.

■ Lény

Lényeknek nevezzük összefoglaló néven az avatárokat, kalandozókat és szörnyeket.

■ Lény altípus

Lény altípus az, amely elsősorban lény lapokon szerepel és jelentésben valamilyen lényt jelöl. Nem lény altípus pl. a reakció, a fókuszkristály és a vízió, akkor sem, ha előfordul 1-1 lényen is.

■ Lény gyógyulása, regenerálódása

Olyan hatás, amelynek során a lény aktuális ÉP-je (és csak az) megnő. Ilyenkor a lény aktuális ÉP-je nem nőhet a lehetséges maximum (kártján levő ÉP és az ezt megváltoztató hatások összege) fölé.

■ Megakadályoz egy lapot

Ha egy lapon ezt a szöveget látod, az azt jelenti, hogy a lapot közvetlenül azután játszhatod ki ill. a képességet közvetlenül azután használhatod, hogy valaki kijátszik a kezéből egy lapot. A lap nem jön létre, csak a gyűjtőbe kerül. Ez reakció varázslatnak ill. képességnek számít. Hasonlóképpen működik a „megakadályoz egy varázslatot”, „megakadályoz egy azonnali varázslatot”, „megakadályoz egy lény lapot”, stb. szöveg, csak épp varázslatra, azonnalira, lényre, stb. vonatkozólag. A „megakadályoz” képesség mindig reakció.

■ Megöl egy lényt

Akkor mondjuk, hogy egy lény megöl egy másik lényt, ha a képességével a gyűjtőbe (Semmibe) küldi, vagy bármilyen módon megsebzti azt, és a megsebzett lény az esetleges életmentő cselekvések ellenére közvetlenül ezután a gyűjtőbe (Semmibe) kerül.


■ Megszüntetés

Ez csak egy rövidítés, amelyeket a követőkön találhatsz meg. A "Megszüntetés: X ÉP" azt jelenti, hogy "Bármely játékos megszüntetheti a követőt a fő fázisában X max. ÉP és X ÉP feláldozásával."

■ Morf

A morf egy speciális altípus. Amikor kijátszol egy morfot a kezedből, megnevezhetsz egy színt és egy lény altípust. A morf mellett ilyen színű és altípusú is lesz ez a lény. Ha bármilyen lap vagy szabály pakliban, gyűjtőben vagy kézben levő lények színére vagy altípusára hivatkozik, akkor szintén meghatározhatod, hogy a morfoknak milyen, második altípusa ill. színe van.

■ Ősmágia

Ha egy lapon az  ikont látod, az azt jelenti, hogy ha a kijátszáskor ennek a lapnak az idézési költségét nem csökkented (ide nem értve az alap idézési költségének meghatározását), akkor ellenfeled ennek a lapnak az idézési költségét semmilyen módon nem növelheti.


■ Passziválás

Az űrpozitban levő lényeket és a rátett lapokat semmilyen módon nem lehet passziválni. Bár az űrpozitban levő lények és a rátett lapok is lehetnek célpontjai passziváló cselekvésnek, de azok passziváló hatása nem jön létre. Passzív lap is lehet célpont, akkor is, ha tartalékban van. Passzív tárgy, bűbáj és építmény nem fejt ki hatását. Ha egy rátett lap hordozóját passziválják, attól a rátett lap nem válik passzívvá. Ha valamilyen kártya mást nem diktál, ezek is a többi laphoz hasonlóan aktivizálódnak a gazdájuk közvetkező előkészítő fázisában.



■ Permanens

A permanens egy rövidítés, a „lap vagy önálló jelző” kifejezés helyett használjuk. Tehát minden lap és önálló jelző permanens. Ha egy forrás célpont permanenst küld a gyűjtőbe, akkor a rezisztencia ugyanúgy véd ellene, mintha célpont lapot küldene gyűjtőbe.


■ Reakció-drágítás

Ha egy lapon a  ikont látod, akkor annak a lapnak kijátszására reagálni annyi VP-vel drágább, amekkora szám szerepel az ikonban. Ez nem a lap képessége, hanem a kijátszásához, költsége kiszámításához fűzött magyarázat. Ez vonatkozik a régebben kiadott lapokra is, ahol ikon helyett szöveggel volt kiírva, hogy drágább rá reagálni.

■ Repül

Ha egy lapon a  ikont látod, az azt jelenti, hogy a lap aktívan jön játékba. A , a repül és az aktívan jön játékba ekvivalens fogalmak.

■ Rezisztencia

Ha egy lapon a rezisztencia  jelet látod, az a következő speciális képességet jelenti: ez a lap nem lehet célpontja olyan forrásnak, amely egy, és csakis egy bizonyos célpont lapra hat. A rezisztencia nem nyújt védelmet, ha:

1. a forrás nem kíván célpontot, illetve ha kettő vagy több célpontra hat.
2. a lap szövege szerint nem lapra hat, hanem lényre, építményre, tárgyra stb.

Például, ha egy varázslat max. két célpont lapot a gyűjtőbe küld, ki lehet játszani rezisztens lapra, ha két célpontot választunk, de nem lehet játszani, ha a célpont csak egy rezisztens lap lenne.

■ Sebez célponton (lényen, építményen vagy játékoson)

Akkor mondjuk ezt, ha a célpont legalább 1 ÉP sebzést szenved el, amit ez a lény okozott.

■ Sebzés, Életpont – alap, aktuális

A lények Sebzése ill. Életpontja a kártya alsó részére írt két szám, amit más kártyák hatásai megváltoztathatnak. Megkülönböztettünk alap, maximális és aktuális ÉP-t illetve sebzést.

A lény alap ÉP-je ill. sebzése mindig az eredetileg a kártyára írt szám.

A lény ÉP-je ill. sebzése mindig az, amennyi a kártyára van írva, de ebből levonva vagy ehhez hozzáadva más kártyák hatásait. Pl. egy 2-es SB-jű lénynek, amelyen van egy Démonölő (+1 sebzést ad), a sebzése 3.

A lény ÉP-jét az egyértelműség kedvéért sokszor hívjuk max. ÉP-nek vagy max. lehetséges ÉP-nek is. Pl. az Sylvanád ÉP-je a te körödben 4, az ellenfelében – a védekezés bónusz miatt – 5. Ha Sylvana sebződik kettőt, attól még az ÉP-je nem változik, csak az aktuális ÉP-je.

A lény aktuális ÉP-jének az ebben a körben őt ért sebződésekkel együtt kalkulált ÉP-jét nevezzük. Így pl. egy 3 ÉP-s lénynek, akin az adott körben 2 ÉP-t sebzettek, az aktuális ÉP-je 1. Ha egy lény ÉP-je csökken, akkor egyben aktuális ÉP-je is csökken.

***Példa.** Ha egy Talpig vasbannal (+3 ÉP minden lényemnek, amin van rárakott lapom) segített, alapban 3 ÉP-s lényembe hármat sebzettek, és ezután leszedik a Talpig vasban, a lényem megal.*

Ne feledjük, hogy az életben maradt lények aktuális ÉP-je a kör végén felmegy a maximumra.

■ Sebző ill. gyógyító forrás

Ez a kifejezés olyan forrást jelöl, ami legalább 1-et sebezne/gyógyítana egy lényen, játékoson vagy építményen. Nem számít, hogy valamilyen okból a sebzés/gyógyítás mégsem történik meg (pl. a játékos nem sebződhet az adott körben), attól ez a forrás még sebző ill. gyógyító forrás.

■ Semlegesítés

Ha egy lapon azt látod, hogy Semlegesítés (hatáskör), akkor azt a lapot reakcióként is kijátszhatod a kezedből, ekkor megakadályozza (hatáskör)-ben megadott lapokat/hatásokat. A lap ilyenkor is megőrzi eredeti típusát, tehát pl. egy lény ilyenkor reakció lényként kerül kijátszásra, ez nem varázslat vagy hatás. A semlegesítés nem képesség, hanem a lap kijátszásának módja. Csak magára a lapra lehet reagálni ill. azt lehet drágítani, külön a semlegesítést nem lehet elvenni, másolni, drágítani vagy reagálni rá.

■ Semmi

A Semmi egy új kupac a gyűjtő mellett. Bizonyos kártyák hivatkoznak arra, hogy lapok a Semmibe kerülnek. Ez alapvetően olyan, mint a gyűjtő, tehát a Semmibe kerülő lapok is kikerülnek a játékból, de a Semmiben levő lapok nem számítanak gyűjtőben levőnek. A Semmiből soha, semmilyen módon nem kerülhet ki lap. Tehát se játékba, se gyűjtőbe, se pakliba, se kézbe, egyáltalán sehova (ha befejezted a játékot, akkor persze elrakhatsz). Ha az asztalról egy lény a gyűjtő helyett a Semmibe kerül, ugyanúgy jár érte szörnykomponens, mintha a gyűjtőbe került volna. Ha valamilyen hatás teljesülésének feltétele, hogy „ha a lap a gyűjtőbe kerül”, akkor ezt a feltételt az is kielégíti, ha az adott lap a gyűjtő helyett a Semmibe kerül.

■ Semmiző forrás

Olyan forrás, aminek hatására egy vagy több lap egy gyűjtőből a Semmibe kerülne.

■ Sikeres kijátszáskor/Kijátszáskor azonnal

A sikeres kijátszáskor mindig a reakciók használata és létrejötte után, az azonnal mindig a reakciók használata előtt történik.

■ **Támadó lények**

Támadó lényeknek nevezzük azokat a lényeidet (a te körödben), amelyeket a Harci fázisban támadásra kijelöltél.


■ **Tóken lap**

Tókeneknek hívjuk a szokásosnál nagyobb illusztrációval jelölt lapokat. A tóken lapokat gyakran használjuk úgy, hogy nincs a paklinkban, és egy forrás eredményeképp kerülnek játékba.

■ **Tűz**

A tűz altípusú lapokat jelöli. Az ilyen lapoknak minden sebzése tűzsebzés.

■ **Védekezés**

Ha egy lapon a  ikont látod, az azt jelenti, hogy amennyiben ellenfeled kezdte a játékot, az ellenfél első körében ingyen kijátszhatod ezt a lapot. Egy játékos védekezésből maximum annyi lapot játszhat ki, ahány lapot az ellenfele az első körében kijátszott, de egy lapot mindenképp kijátszhat védekezésből, akkor is, ha az ellenfél (még) nem játszott ki lapot. Ha egy lapon van ikon, akkor védekezésként ki lehet játszani az ellenfél körében akkor is, ha nincs külön feltüntetve rajta, hogy az ellenfél körében ki lehet játszani.

■ **Védekezés bónusz**

Az ellenfél körében minden lénynek +1 SB-je és +1 ÉP-je van (beleértve a tartalékban levő, akár passzív lényeket is), kivéve ha valamely kártya hatása mást nem diktál.

■ **Villám**

A villám altípusú lapokat jelöli. Az ilyen lapoknak minden sebzése villámsebzés.

■ Vízio

Ha egy lapon a „vízio” altípust látod, akkor az egy vízio lap. Az ilyen altípúsú lapok az alábbi tulajdonságokkal bírnak:

1. Kijátszhatod őket a gyűjtőből is, ugyanúgy, mintha a kezedből játszanád ki. Tehát ki kell fizetned az idézési költséget (ha valami módosítja, akkor azt), teljesíteni a kijátszási feltételt, ha van, és minden szempontból kézből kijátszásnak minősül az esemény (pl. lehet rá reagálni).

2. Egyfajta vízio lapból (ugyanolyan nevűből) egy körben csak egyet játszhatasz ki, akár kézből teszed ezt, akár gyűjtőből, függetlenül attól, hogy sikeresen vagy sikertelenül játszottad ki.

3. Ha a kör végén játékban van egy vízio lap, akkor azt mindenképpen fel kell áldoznod. A vízio altípus, nem speciális képesség, ezért a vízio tulajdonság nem vehető el és nem adható át semmilyen módon.

■ Zanszilánk idézési költség

Ezt a bal felső sarokban a megszokott fehér VP ikon helyett narancsszínű jelöli. A zanszilánkot minden szempontból VP-ért jövő lapnak kell tekinteni, de minden egyes VP-t fizethetsz egy szörnykomponenssel, építéssel vagy játékban levő permanens feláldozásával, de nekronnal nem. (Ez nem helyettesítés.) A zanszilánk idézési költség nem csökkenhet semmilyen módon sem 1 alá. Ugyanazt a lényt nem áldozhatod egy zanszilánk idézési költségére, amit passzivizáltam már hozzá építőként. A zanszilánk nem altípus, de bizonyos lapok hivatkozhatnak a zanszilánkokra.

A HKK-ban vannak további fogalmak, melyekkel nem találkozol az alapkiadás lapjain, de egyes kiegészítőkben igen. Ezek leírását az adott kiegészítő mini-szabálykönyvében, az interneten megtalálható HKK Kódexben (**kodex.hkk.hu**), vagy a HKK hivatalos honlapján (**www.hkk.hu**) találd meg.

ALTERNATÍV SZABÁLYOK

1. Színkorlátozás. A paklidba maximum 4 féle színű kártyát rakhatsz, plusz színteleneket (csak ennyi isten fér meg együtt). Ez a szabály erősen ajánlott, ha már egynél több csomag kártyád van. Versenyeken ezt a szabályt alkalmazzuk. A Bufa lapok színtelennek számítanak a pakli összeállításának szempontjából.

2. Pakliméret. A paklinak minimum 50 lapból kell állnia. Versenyeken ezt a szabályt alkalmazzuk, de otthoni játéokban, főleg, ha csak 1-2 paklid van még, nyugodtan játszsz kevesebb lappal.

HA VALAKI ELFELEDKEZIK VALAMIRŐL

Elképzelhető, hogy valaki elfeledkezik valamiről, pl. véletlenül eggyel kevesebb VP-t ír fel magának, elfelejti kinyerni a szörnykomponenst stb. Ilyen esetekben a következő szabályokat kell alkalmazni:

- Ha valaki egy nem kötelező dolgot nem akar megcsinálni, ami csak a kör egy bizonyos pontján lenne végrehajtható (pl. szörnykomponens kinyerése egy szörny elpusztulása után), akkor hangosan jelentse ezt be. Amennyiben ezt nem teszi meg (tehát csak elfeledkezett róla), megengedhetjük neki, hogy egészen a következő fázis elejéig pótolja a mulasztást. Pl. a harci fázis elején szerzett szörnykomponenst egészen a harci fázis végéig fel lehet írni.

- Ha valaki egy kötelező tevékenységet felejt el/hibázik, amint a hiba kiderül, a mulasztást visszamenőleg pótolni kell. Pl. a játékos elfelejtett húzni, vagy nem regenerált a tartalékban levő lényeiért, a játékot visszavezetjük a mulasztás pontjáig, és onnét folytatjuk. Ha valaki elfelejt ÉP-t feláldozni egy lapjához, amihez ez kötelező, vagy nem jegyzi fel sebződését, ezt visszamenőleg is fel kell jegyezni. Ha a harcban nem számoltátok be a védekezést bónuszt, vagy valamilyen egyéb módosítót, visszaléptek a harchoz, és

onnét újrajátsszátok a dolgot. Az ebből eredő hátrányért egyik játékos sem hibáztathatja a másikat, hiszen mindkettőjüknek oda kell figyelni a szabályok betartására. Ha egy játékos befejezi a körét, és a másik játékos ebbe beleegyezik, és elkezd a saját körét, akkor többé nincs lehetőség a lépés visszamenőleg való módosítására.

TANÁCSOK PAKLIÖSSZEÁLLÍTÁSHOZ

- Fontos, hogy mindig legyen elég varázspontod a lapok kijátszására. A 0 és 1 költségű lapok már rögtön a játék elején is hasznosak lesznek, de azért érdemes berakni néhány 2-ért jövő vagy drágább lapot, hogy amikor már több varázspontot kapsz, akkor azt is ki tudd használni. Az sem jó, ha kifognak a lapjaid és csak gyűlik a varázspont, de az sem, ha a lapjaidat nem tudod kijátszani. Kísérletezz, és ha nem vagy elégedett, cserélj lapokat!

- Vannak lapok, amelyek egymáshoz vannak kitalálva. Keress kombinációkat (kombókat), amelyek jól működnek, kombókat, amelyek lapjai egymással újabb kombókat alkotnak. A játékot nem egyetlen lappal kell megnyerned, több, jól együttműködő lap kombinációja sokkal hatékonyabb lehet.

- Vegyesen használj olyan lapokat, amelyekkel meg tudod akadályozni az ellenfél lapjait (semlegesítés, reakció), olyanokat, amelyek az asztalról a gyűjtőbe küldenek lapokat, erőforrásokat (húzás, VP termelés) és persze a győzelmet biztosító lényeket. A lényeg, hogy tudj reagálni bármire, amit az ellenfél bevethet.

TANÁCSOK CSERÉLÉSHEZ

Természetesen nincs semmilyen szabály arra nézve, hogy hogyan csereberéld a kártyáidat más játékosokkal, de azért nem árt néhány dologra odafigyelni.

- Rögtön az első paklik kibontása után próbáld ki a játékot, játssz néhány játszmat, mielőtt elkezded cserélni. Amíg nem ismered a játékot, nem tudod megítélni a kártyák értékét, és így valószínűleg rossz cseréket fogsz csinálni.

- A kártyákon megtalálható a ritkaság ikon, ez segít a cserélésben. Persze két ritka lap értéke között is óriási lehet a különbség.

- Eleinte főként olyan barátokkal cserélj, akik veled együtt kezdték a játékot. Ha egy veteránnal kezded cserélni, aki minden kártya ritkaságát és játékban való értékét kiválóan ismeri (pl. a játék tesztelői közül valamehlyik), akkor a csere előtt kérdezz meg egy másik, a játékot nálad jobban ismerő játékost is, hogy neki mi a véleménye a cseréről.

- Kezdetben a legbiztosabb stratégia az, hogy csak olyan kártyát cserélsz el, amiből több is van neked, így biztos nem fogsz elköttyavetyélni valamilyen igazi ritkaságot.

- Ha nem cserélsz, biztos, hogy nem fogsz rossz cseréket csinálni, de egyben a játék egyik legélvezetesebb részétől fosztod meg magadat. Tehát, ha már jól ismered a játékot, bátran cserélj, mert így tudod a paklidat fejleszteni.

TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

Sok többszemélyes variáns létezik, mi a legfontosabbakat írjuk le.

I. PÁROS JÁTÉK

A játékot négy ember játssza, két párban. Mindenki a párjával szemben ül. A párok ÉP-je közös, minden párnak 40 ÉP-je van (ez a maximum is). Ha a párból valaki sebződik, akkor a közös ÉP csökken. Ha az egyik páros ÉP-je nullára zuhan, az a páros veszett. A játék körbe megy, hol az egyik pár játékos van soron, hol a másik páré. Az őrsosztból vagy az egyik ellenfél őrsosztjára támadsz, vagy a másikéra, de nem teheted meg azt, hogy egyik

lényed az egyik őrsosztra támad, a másik a másikra. Természetesen az eredeti szabályok itt is érvényesek, egy őrsosztan csak akkor üthetsz át, ha már minden benne levő lényt támadsz. Szokásos stratégia az egyik őrsoszt lényeit kipusztítani, és azon keresztül fogsasztani a pár ÉP-it.

Ha egy lap „az ellenfeledre” hat, akkor kirkáskor meg kell határoznod, hogy a két ellenfél közül melyikre kívánod használni. Ha egy lap minden játékosra hat, akkor az mind a négyőtokre hatással lesz.

A párok nem nézegethetik egymás lapjait, beszélni bármit beszélhetnek, de nem használhatnak előre megbeszélte kódokat. Ha egy lapról beszélnek, azt meg kell nevezni, nem lehet körülírni (pl. „Tudod, amit az előző játékban először kijátszottam”), hogy az ellenfél páros ne értse, melyik lapról beszéltek. A párok nem használják egymás lapjait, pozitív hatású lapjaik, amelyek rád (a játékosra) vonatkoznak, nem segítik egymást.

A páros játékban – annak ellenére, hogy a játékosok nem látnak bele párjuk kezébe – nagyon jól együtt tudnak dolgozni, különösen, ha ismerik a másik pakliját. Varázslatokkal nagyon jól tudják egymást segíteni.

Opcionális szabályok páros játékra:

- **Közös védekezés.** Csak akkor lehet az őrsosztan átütni, ha már mindkét ellenfél őrsosztjában levő összes lényt támadja már lényed. Ezzel elkerülhető, hogy egy játékoson keresztül a másik pár leverje a teljes közös ÉP-t. A játék így valamivel hosszadalmasabb lesz.

- **Közös szörnykomponens.** A pár a szörnykomponenseket egy közös kupacba gyűjti, azokat mindketten használhatják. Így a szörnykomponensek könnyebben támadhatók (hiszen úgy kell tekinteni, hogy az a mennyiség mindkét játékos birtokában van), viszont a tárgyakat is könnyebb kihozni.

- **Közös lapok.** A párok egymás mellett ülnek (bár továbbra is felváltva jönnek), nézhetik egymás lapjait, megbeszélhetik a kijátszott kártyákat.

Ebben az esetben használható egy másik opcionális szabály is, miszerint a kirakó játékosra pozitívan ható építmények és varázslatok az egész párra vonatkoznak.

II. HARC A VÉGSŐ HATALOMÉRT

Ezt a variánst akárhányan játszhatják. A játékosok körben ülnek, minden játékos kizárólag a tőle balra ülő játékos örposztját támadhatja a saját lényével. Ha valaki „egy ellenfélre ható” lapot akar kijátszani, akkor meg kell határoznia, hogy a lap mindig a tőle balra, vagy jobbra ülő játékosra hason. Ha egy lap „minden játékosra, mindenkire” hat, akkor az a kijátszó játékostól balra ülő két, és jobbra ülő két emberre fejt ki hatását, így a kijátszóval együtt öt emberre hat. Hasonlóan, célpont játékos ill. célpont kártyát csak e közül az öt ember közül választhatsz. Ez utóbbi dolognak természetesen csak akkor van jelentősége, ha a játékot ötnél többen játsszák. Ha egy játékostól balra ülő ember 0 ÉP-re kerül, és kiesik, az a játékos 1 győzelempontot kap, függetlenül attól, hogy bal szomszédjának kiejtéséért közvetlenül melyik játékos volt felelős. Az a játékos, aki utoljára bent marad, az utolsó előtti játékos kiütéséért jár 1 győzelemponton felül kap még másfél győzelempontot. A játékot az nyeri, aki a legtöbb győzelempontot gyűjtötte.

A játék során mindenki, aki épp nincs soron, védekezés bónuszt élvez. Ha a szörnykomponensek kinyerésénél vita van, hogy kit illet, akkor azt mindig az a játékos kapja, akinek a lapja a gyűjtőbe kerülő lény elpusztításáért felelős volt. Ha valakinek egy fázisban kiesik a bal szomszédja, nem támadhat tovább közvetlenül az új bal szomszédra, és annak ugyanebben a körben történő kieséséért a győzelem pontot nem ő kapja.

Ha a játékot ötnél többen játsszák, a játék felgyorsítása érdekében bevezethetitek, hogy minden 3. játékosnak éppen köre van, egymással párhuzamosan lépnek. A kör akkor megy tovább a következő játékosokra, ha

minden soron levő befejezte a lépését. Ebben az esetben két dologra kell odafigyelni: Egy lapot csak akkor lehet kijátszani, ha a lap kijátszhatósági feltétele egyetlen olyan játékos sem sért, akire hatása van. Pl. ha egy azonnali varázslatot, ami minden játékosra hat, csak a csere fázis előtt lehet kijátszani, akkor ezt a lapot nem játszhatod ki, ha már az öt játékos közül egy is végrehajtotta a csere fázisát. A másik kényes dolog, hogy ha a játékosok száma csökken, akkor előbb-utóbb a körök számát is csökkenteni kell, hiszen max. harmadannyi kör lehet, mint amennyi játékos van. A körök megszüntetésénél ügyelni kell arra, hogy minél kevesebb játékos maradjon ki emiatt.

III. ISTENEK HÁBORÚJA

A játékot legalább öt játékosnak célszerű játszani (de max. kilencen játszhatják). Fontos szabály, hogy minden játékos csak egy istenhez tartozó lapokat használhat, a színtelen lapokon kívül, és minden játékosnak különböző istennel kell játszania. Minden játékosnak azok az ellenfelei, akinek színével istene harcban áll, tehát kilenc játékos esetén mindenkinek három ellenfele van. A játékot az nyeri, akinek először esik ki az összes ellenfele.

- Opcionális szabály: a játékosok nem használhatnak direkt egy vagy több adott isten ellen kitalált lapot, illetve olyan lapokat, melyeken egy vagy több isten neve szerepel.

OPCIONÁLIS SZABÁLY: DIPLOMÁCIA

Egy többszemélyes játékban a diplomácia azt jelenti, hogy a játékosok összebeszélhetnek, szövetségeket köthetnek, megállapodásokat tehetnek és szeghetnek meg. Bizonyos játékelállásokban ennek kevés értelme van (pl. ha hárman játszanak), de a játékot színessé és érdekessé teheti sok játékos esetén. A játék előtt azonban mindig meg kell állapodni, hogy van-e diplo-

mácia, vagy sem. Ha nincs, és valaki mégis próbálkozik veled, figyelmeztetések. A harmadik próbálkozás után („Hé, haver, ne oda támadj, hanem emide, cserébe nem lövöm le X lényedet!”) komolyabb büntetésben is meg lehet állapodni, az összes VP elvesztése, vagy esetleg a játékból való kizárás.

Ha van diplomácia, akkor fel kell készülni rá, hogy ez a játékot jócskán meghosszabbítja. És a diplomáciának mindig fairnak kell lennie, mert különben tönkretelheti a játékot. Itt nem arról van szó, hogy megszegsz egy megállapodást: ez része a diplomáciának. Ha azonban egy játékos egy hamburger meghívásért segíti a barátját, olyan dolgokkal is, amelyek számára a játékban előnytelenek: nos, ez unfair. Ha egy játékosról kiderül, hogy képtelen fair diplomáciára, akkor inkább csak úgy játszatsz vele, hogy nincs diplomácia.

VERSENYEK

A HKK egyik legizgalmasabb része a versenyzés, ahol értékes nyereményekért (kiegészítők, ultra ritka lapok, pénzdíj) szállhatsz harcba. Versenyeket minden hétvégén rendeznek az ország számos pontján, és több olyan verseny közül is válogathatsz, melyek kifejezetten a kezdőbb játékosok számára kerülnek meghirdetésre! A versenykiírásokat a játék hivatalos honlapján találod meg a „Versenykiírások” menüpontban.

<http://www.hkk.hu>

A HATALOM SZÖVETSÉGE

A Hatalom Szövetségét a versenyezni szerető játékosok kedvéért alapítottuk. Aki belép a Hatalom Szövetségébe, rögtön egy egyedi HKK lappal lesz gazdagabb, és kedvezményt kap a versenyek nevezési díjából. De a legfontosabb, hogy a HSZ tagjait rangsoroljuk, pontokat gyűjthetnek a verseny-

ken, és ez a pontozás a honlapunkon folyamatosan nyomon követhető. Minden félévben eredményt hirdetünk, amely során rengeteg további díjat osztunk ki a HSZ-ben résztvevők között, ultraritka lapokat és bontatlan paklikat. Sőt, a HSZ legjobbjai jogot nyernek a Nemzeti Bajnokságon való részvételre. A HSZ-be a Beholder Kft. hivatalos versenyein léphetsz be, vagy belépési szándékodat jelezheted e-mailben is a **hkk@beholder.hu** címen.

VÁSÁRLÁS

A HKK-t árusító boltok mellett lehetőség van közvetlenül a kiadótól is vásárolni. A Beholder Direkt Vásárlás rendszerben automatikusan 8 százalékos kedvezmény illet meg minden HKK termékre, emellett pedig további kedvezményekre és értékes ajándékokra is szert tehetsz!

<http://bdv.beholder.hu>

HA BÁRMILYEN EGYÉB KÉRDÉSED VAN...

Látogasd meg a www.hkk.hu weboldalt, ahol lapkereső, szabálymagyarázatok, hírek és egyéb információk mellett fórumot is találsz, vagy vedd fel velünk a kapcsolatot e-mailben a **hkk@beholder.hu** címen.



HATALOM KÁRTYÁI™ KÁRTYAJÁTÉK

10. KIADÁS

Tervezte: Makó Balázs, Tihor Miklós, Dani Zoltán.

Grafikai tervezés: Prekop László.

Tipográfia és tördelés: Dikó István.

A kártya hátoldalához a rajzot készítette: Szügyi Gábor.

Levélcím: 1680 Budapest, Pf. 4

Internet: www.hkk.hu

email: hkk@beholder.hu

Felelős kiadó: Tihor Miklós ügyvezető igazgató

Copyright © 2018 Beholder Kft.
A Túlélők Földje és a Hatalom Kártyái
a Beholder Kft. bejegyzett védjegyei.
Minden jog fenntartva.

VÉGZETŰR™

Légy Te is a leghatalmasabb végzeturak egyike!

A Végzetúr egy ingyenesen játszható,
online böngészős játék.

Könnyen megtanulható, rengeteg célt és
sikerélményt adó webes játék.

Szövetségekbe tömörülve vívhatod meg ádáz
csatáidat a bolygó más végzeturaival.

Kaland, kihívás egy misztikus világban! Játssz most!

Lépj be a fantázia birodalmába:

www.vegzetur.hu





★ Hatalom Kártyái Kártyajáték laponként is hatalmas választékban. ★

➔ Legyen szó akár ultra ritka, akár gyakori lapról,
az alanor.hu-n megtalálod amit keresel!

➔ Kocka, mappa, mappalap, fólia és még
sok minden más ami elengedhetlen a játékhoz.

➔ Akciók, promóciók és speciális ajánlatok miatt kövesd
az oldalt a Facebookon is: facebook.com/alanorwebshop

Web: alanor.hu – Tel: 20/326-2558
E-mail: alanorwebshop@gmail.com

HATALOM™
KÁRTYÁI