

Hatalmas szörnyek



DESNET AMANE

JÁTÉKA

3-6 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

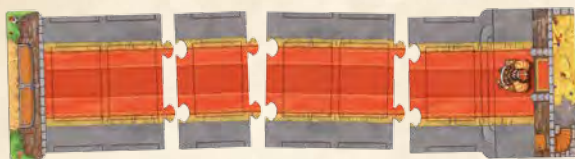
Edgár király kastélyában felhalmozott arany igen vonzó lenne, ha nem lenne az a sok bosszantó őr, akik az aranyat őrzik. A játékosok **ORKOK, ÉLŐHALOTTAK, TENGERI LÉNYEK, DÉMONOK, SÁRKÁNYOK** és **ROVAROK** bőrébe bújva csak egy dolgot látnak szemük előtt,...az Edgár király kincstárában lévő aranyat.

A játékosoknak együtt kell működniük annak érdekében, hogy az őröket legyőzve megszerezzék a közös zsákmányt, de aki igazi szörny az arra törekszik, hogy nagyobb részt szerezzen meg belőle. Aki okosan használja a szörnykártyákat és a játék végére a legtöbb aranyat szerzi, az lesz a játék a győztes. **LEGYÉL TE A LEGSZÖRNYÜBB!**

Tartalom:

• 4 Kastélytábla

előoldal



hátdoldal



• 12 Királylapka



Előoldal

Hátdoldal

• 81 Arany



40x 1-es

24x 2-es

17x 10-es

• 1 Kezdőjátékos-jelölő



• 30 Szörnykártya



5x orkok

5x sárkányok

5x rovarok



5x élőhalottak

5x tengeri lények

5x démonok

• 36 Őrkártya



hátdoldal:

12x 1 csillag

12x 2 csillag

12x 3 csillag

előoldal

• 1 Játékszabály

A játék célja:

Minden játékos megpróbálja a zsákmányból a legtöbb pénzt megszerezni magának és abból a lehető legkevesebbet a szörnyének gyógyítására fordítani. Akinek a legtöbb aranya lesz a játék végén, az lesz a játék nyertese.

Szörnykártyák és Örkartyák

A SZÖRNY EREJE

Ezzel az erővel támadja
a Szörny az Öröket.



A SZÖRNY

GYÓGYÍTÁSI KÖLTSÉG

Ennyi aranyat kell a játékosnak
elköltenie egy vesztés Szörny
meggyógyítására.



HÁTOLDAL

SZÖRNYFAJTA

AZ ÖR EREJE

Megmutatja mekkora
erővel kell rendelkeznie
a Szörnyeknek
hogy legyőzhessék.



AZ ÖR

A ZSÁKMÁNY

A Szörnyek akik legyőzik
az Ört elosztják egymás
közt a jelzett mértékű
aranyat.

AZ ÖR SZINTJE

Három szint létezik,
1, 2, vagy 3 csillaggal jelölve.



ERŐ MÉRTÉK

Megmutatja mekkora
lehet az Ör ereje.

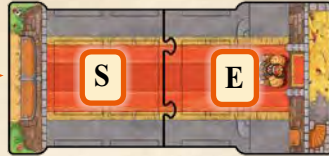
ZSÁKMÁNY MÉRTÉK

Megmutatja mekkora lehet
az Ör által őrzött kincs.

A játék előkészítése: (Példa 4 játékos esetén)

1. A kastélyt építjük fel a kastélytáblákból az asztal közepén:

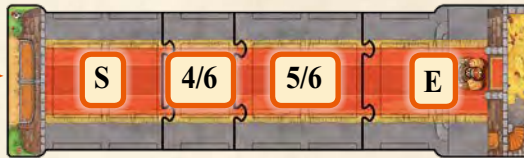
3 játékos esetén csak a Start (S) és a végE (E) táblákat állítjuk össze.



4 játékos esetén a Start (S) és a végE (E) táblák közé 4/6 táblát fektetjük.



5 játékos esetén a Start (S) és a végE (E) táblák közé 5/6 táblát fektetjük.



6 játékos esetén az összes táblát használjuk. A Start (S) táblával kezdve letesszük egymás mellé a 4/6, 5/6 és a végE (E) táblákat.



2. A királylapkákat lefordítva megkeverjük. A játékosok számától függően húzunk a lefordított királylapkákból, majd ezekből egy lefordított paklit alakítunk ki a király mellett.

A játékosok száma:	3	4	5	6
A kihúzott lapkák:	6	6	5	6

A fennmaradó lapkákat visszatesszük a dobozba.

Az alapjátékban a lapkák előoldalát nem vesszük figyelembe. Ezek majd a játékvariációban jönnek a játékba, a király új szabályainak használatával. Lásd a 11-12. oldal.

3. Az aranyat értékek szerint különválogatva rendezzük a játéktábla mellé, ez lesz a kincstárunk.

4. Az őrkártyákat lefordítva keverjük meg, majd rendezzük egy lefordított pakliba a vár mellett. Ezután annyi lapot húzunk, ahányan éppen játszunk a játékot.

Ezeket lefordítva tegyük a kastélyban lévő kártyahelyekre, a várkapunál kezdve.



SZÖRNYEK HELYE

KÁRTYAHELY 2

KÁRTYAHELY 3

KÁRTYAHELY 4

KINCSTÁR

SZÖRNYEK HELYE



5.



6.

5. Minden játékos válaszon egy szörnyfajt és vegye magához a megfelelő szörnykártyákat, valamint 8 aranyat a kincstárból. A szörnykártyáinkat lefordítva keverjük össze, majd rendezzük egy lefordított pakliba magunk előtt. Ezután húzzunk a pakliból két lapot, amit lefordítva tegyük le magunk elé. A maradék lapokat vegyük a kezünkbe.

6. Válasszuk ki a kezdő játékost, aki megkapja a kezdőjátékos-jelölőt.

A játék menete:

A **Hatalmas Szörnyek** játékban több fordulót játszunk. A fordulók 3 szakaszból állnak:

1. Szörnykártyák kijátszása
2. Örök legyőzése
3. Szörnyek gyógyítása és felkészülés a következő fordulóra

1. Szörnykártyák kijátszása

Óramutató járásával megegyező irányban, a kezdő játékosal kezdve, minden játékos egy szörnykártyát tesz a kezéből a kastély egyik lerakó-mezőjére. A lehelyezésre 2 lehetőségünk van:

A. Egy szörnyet fektetünk egy tetszés szerinti szabad helyre a kastélyban.

B. Elűzünk egy már a kastélyban fekvő szörnykártyát egy nagyobb erejű szörnykártyával. Az elűzött szörnykártya visszakerül tulajdonosának a kezébe. A kijátszott szörnykártyát a megüresedett helyre tesszük.

Ezt a lehetőséget csak akkor választhatja a játékos, ha az örkkártya hátlapján megadott maximális erősséget még nem érte el vagy nem haladta meg az őt támadó, már lerakott szörnykártyák összeadott ereje.

Megjegyzés: egy 5 erejű szörnyet nem lehet elűzni.

Példa 1: Ani elűzheti a Szörnyek egyikét, mert egyesített erejük (5) kisebb, mint az Ör lehetséges legnagyobb ereje (6).

Példa 2: Ani nem üzheti el a Szörnyeket, mert egyesített erejük (6) eléri az Ör lehetséges legnagyobb erejét (6).



Példa: Ani lehelyezi a 4 erejű szörnykártyáját egy üres helyre.



Példa: Ani elűzi a 4 erejű szörnykártyájával Inga 2 erejű szörnykártyáját.



Ha egy játékos elűz egy szörnyet, az őrkártya szintjének (csillag) megfelelően aranyat kell fizetnie:

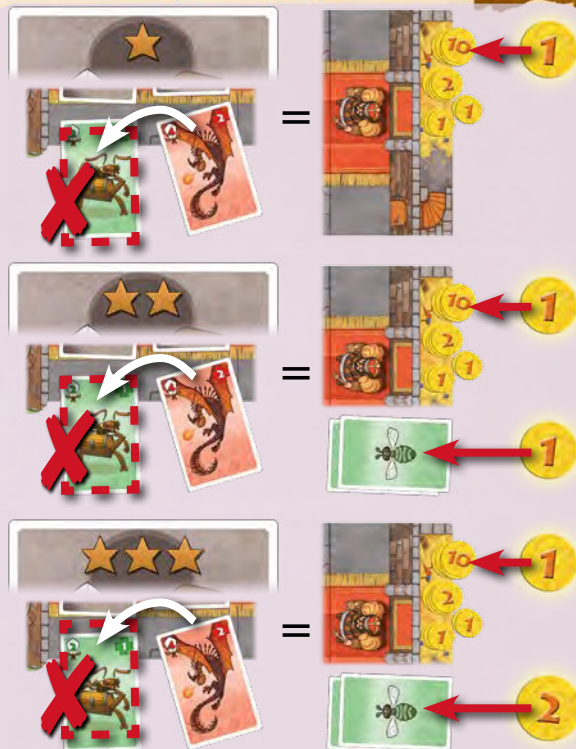
1 csillag – 1 aranyat fizet a kincstárba.

2 csillag – 1 aranyat fizet a kincstárba és 1 aranyat fizet az elűzött szörnykártya tulajdonosának.

3 csillag - 1 aranyat fizet a kincstárba és 2 aranyat fizet az elűzött szörnykártya tulajdonosának.

Engedélyezett saját szörnykártya elűzése is. Ebben az esetben a játékos az őrkártya szintjétől függetlenül 1 aranyat fizet a kincstárba.

Ha a játékosnak nincsen aranya, akkor nem űzhet el szörnyet.



Az óramutató járásával megegyező irányban a játékosok egymás után addig játszanak ki szörnykártyákat, míg minden játékosnak két szörnykártyája fekszik a kastélyban, aminek következtében az összes kártyahelyet elfoglalták a kastélyban. Ha olyan játékos kerül sorra, akinek már két kártyája fekszik a kastélyban (a kezében már csak egy lap van), akkor ő egyszerűen passzol és az őt követő játékos kerül sorra.

Megjegyzés: Mivel az elűzött szörnykártyák visszakerülnek tulajdonosaik kezébe, így több mint két körre is szükség lehet, míg minden játékosnak két szörnykártyája lesz a kastélyban.



Példa 3 játékos esetén: A) *Inga* 4 erejű szörnyével elűzi *Frank* 2 erejű szörnykártyáját, ezért befizet egy aranyat a kincstárba.

B) *Frank*, aki ezzel újra sorra kerül, 3 erejű szörnyével elűzi *Inga* 2 erejű szörnykártyáját, ezért fizet egy aranyat a kincstárnak és egyet *Ingának*. C) *Inga* ezután nem űz el szörnykártyát, csak lehelyezi a 2 erejű kártyáját az üresen maradt helyre.

2. Örök legyőzése

Felfordítjuk az első örkartyát (közvetlenül a kastély kapuja mögött). A játékosok összehasonlítják a két szörny együttes erejét az ör erejével.

A) A szörnyek együttes ereje ugyanakkora, vagy nagyobb, mint az örkartya ereje:

Az érintett szörnyek tulajdonosai kiveszik a kincstárból az örkartyán megadott aranyat és fele-fele arányban elosztják egymás közt.

Ha az elosztáskor egy arany maradna, akkor azt az a játékos kapja, aki erősebb szörnyet állított.

Ha mindkét játékos egyformán erős szörnyet állított, akkor egyikük sem kapja meg a maradék egy aranyat.

Ha mindkét szörny egy játékosé, akkor ő egyedül kapja meg az összes aranyat.

B) A szörnyek együttes ereje kisebb, mint az örkartya ereje:

A szörnyek veszítettek az örrel szemben.

!!! FONTOS! A 2. ■ szakasznak itt azonnal vége van és nem fordítunk fel több örkartyát. A játék a 3. ■ szakasszal folytatódik.



Példa: Inga és Frank szörnyeinek együttes ereje 6, ezzel legyőzték az ört. Zsákmányuk 11 arany. Mivel Frank játszotta ki a nagyobb erejű szörnykartyát ő 6 aranyat, Inga pedig 5 aranyat kap az osztásakor.



Példa: Inga és Frank szörnyeinek együttes ereje 6 nem éri el az ör 9 erejét, így elvesztették a küzdelmet, nem szereztek zsákmányt.

Ha a szörnyek legyőztek egy ört, akkor a sorban következő örkartya kerül felfordításra és újból megtörténik az erők összehasonlítása.

Ez a szakasz akkor ér véget, amikor a szörnyek az összes ört legyőzik, vagy amikor először veszítenek valamelyik ör ellen. A játék a ■ 3. Szörnyek gyógyítása és felkészülés a következő fordulóra szakasszal folytatódik.

3. Szörnyek gyógyítása és felkészülés a következő fordulóra

Ha az őr legyőzi a szörnyeket, akkor az érintett szörnyeket meg kell gyógyítani.

Azok a játékosok, akiknek a szörnye veszített egy őrrel szemben gyógyítási költséget fizetnek.



Továbbá minden játékos, akinek fekszik még szörnykártyája olyan őr-kártya mellett, amelyiket nem fordítottuk fel, megfizeti a szörny-kártya gyógyítási költségét.

A kifizetett aranyat a kincstárba kell tenni. Ha egy játékosnak nincsen aranya, nem kell gyógyítási költséget fizetnie.

Ezután minden játékos a kezébe veszi az előtte lefordítva fekvő nem használt 2 szörnykártyáját, így ismét 3 lap lesz mindenki kezében.

A körben elhasznált 2 kártyáját minden játékos lefordítva maga elé teszi.

Az őr-kártyákat (a nem felfordítottak megnézése nélkül) összegyűjtjük, és a lerakó-paklira tesszük.

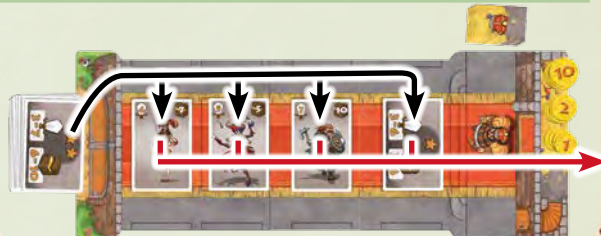
A kastélyban minden kártyahelyre új őr-kártyát teszünk a húzó-pakliból.



Példa: Inga és Ani nem tudta legyőzni a kastély harmadik őrét. Így a negyedik őr is győztes lett. A játékosoknak meg kell gyógyítaniuk szörnyeiket. Inga és Ani 1-1 aranyat fizet, mert szörnykártyáik gyógyítási költsége 1. Frank 2 aranyat fizet, 0 és 2 gyógyítási költségű szörnyeiért. Jenny szerencsésen megúsza, neki nem kell fizetnie a gyógyításért.



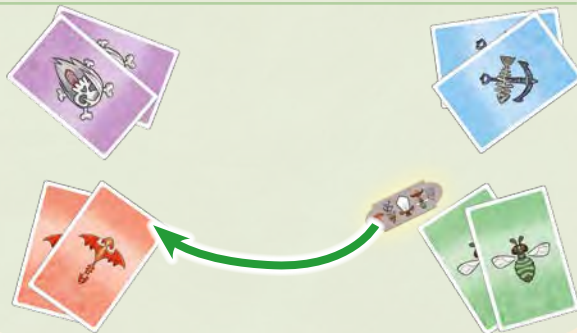
Példa: A) Jenny felveszi a két lefordítva fekvő szörnykártyáját, és ezzel három kártya lesz a kezében. B) A kastélyban fekvő szörnykártyáit felfordítva leteszi maga elé.



A legfelső királylapkát vissza kell tenni a játék dobozába.
Ha ezzel kiürül a királylapka-pakli, akkor a játék véget ér.



A kezdőjátékos jelölő továbbkerül az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékoshoz.



A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor az utolsó királylapkát tesszük vissza a játék dobozába.

Minden játékos megszámolja az összegyűjtött aranyait. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb aranyat gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.



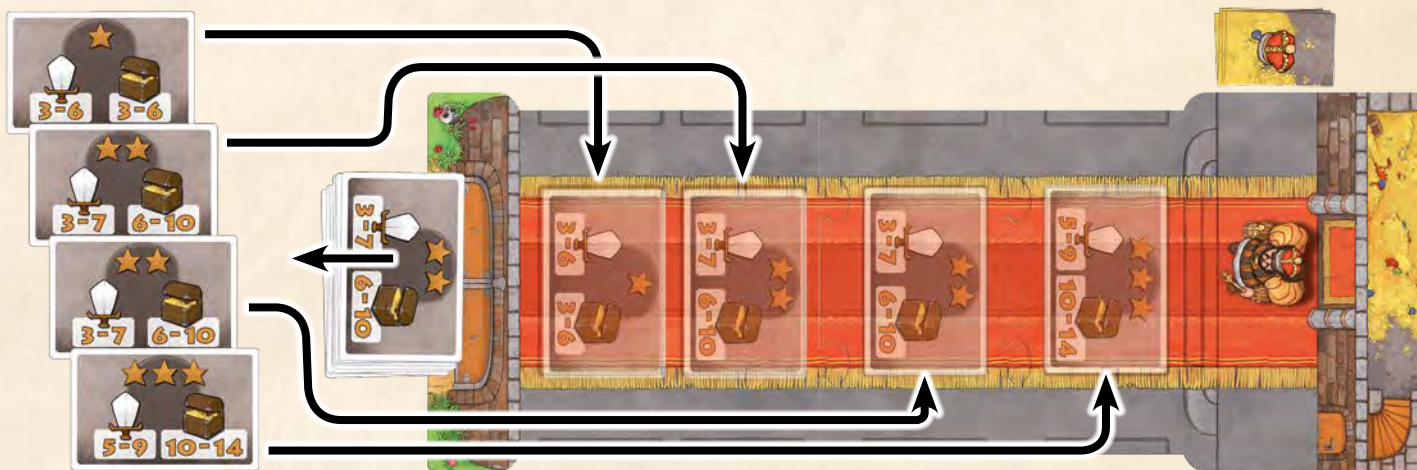
Példa: Frank és Ani osztoznak az utolsó helyen, egyaránt 19-19 arannyal. Jenny lett a második, 23 arany összegyűjtésével. A játék győztese Inga, akinek a zsákmánya a legnagyobb, 32 arany.

Játékvariáció: Az örök felállítása

Az örkkártyák elhelyezése a játék elején és az új fordulók kezdetekor.

A játékosok ez esetben is annyi örkkártyát húznak a pakliból, ahányan játszanak, de nem teszik azokat azonnal a kastélyba, hanem az örök szintje (a csillagok száma) szerint növekvő sorrendbe rendezik őket. Ezután az örök szintje szerinti növekvő sorrendben kell a kártyákat a kastélyba helyezni.

Így az örökkel való csata teljesen új dinamizmust kap.



Játékvariáció: A király új szabályai

Ebben a játékvariációban használjuk a királylapkák előoldalát. Ezek minden fordulóban apróbb szabálmódosításokat hoznak a játékba – amelyekhez a játékosoknak igazodniuk kell.

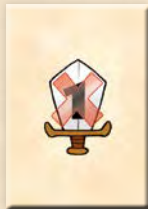
Az alapjáték szabályai a következő változtatásokkal maradnak érvényben:

1. Szörnykártyák kijátszása

Mielőtt az első játékos kijátszik egy szörnykártyát, felfordítjuk a legfelső királylapkát. Ez megmutatja azt a szabálmódosítást, ami ebben a körben minden játékosra érvényes.



A királylapkák részletesen



Nem lehet 1 erősségű szörnykártyát kijátszani.



Ha egy őrkártyánál azonos erősségű szörnykártyák fekszenek, az őrnek +3 aranya van.



A kezdéskor minden játékos a kezébe veszi a 3, 4, és 5 erejű szörnykártyáját és az 1 és 2 erejű szörnykártyáit leteszi maga elé.



Az első őrkártya + 3 aranyat ad.



Az első két őrkártya 2 arannyal kevesebbet ad.



Az utolsó két őrkártya + 4 aranyat ad.



A 4 és 5 erejű szörnykártyáknak 4 gyógyítási költsége van.



Miután minden szörnykártya lekerült, a játékosok összeadják a szörnykártya-párok erejét. Az(ok) az őrkártya(k), amelyiknél a legalacsonyabb eredményt adó szörnykártya-pár(ok) van(nak) + 3 aranyat ad(nak).



Ebben a körben nincsen szabálymódosítás.



A második őrkártya ereje +2-vel megnő és +3 aranyat ad.



Az utolsó őrkártya + 10 aranyat ad.



Az utolsó őrkártya ereje megnő +3-mal és -5 aranyat ad.