

STAR WARS

SORSOK

KOCKA- ÉS KÁRTYAJÁTÉK

A *Star Wars: Sorsok*ban ellenfeleddel kedvenc Star Wars karaktereidet irányíthatjátok, és bírokra kelthettek egymással a galaxis sorsáért. A játék során a karakterek fénykardokat, lézerkarabélyokat és más eszközöket használhatnak, amelyeket kockák jelenítenek meg. Hőseitek egészen addig küzdenek, míg végül csak egyetlen csapat marad harc képes.

Ez a szabálylap mindenre megtanít, ami a játékhoz szükséges, de a FantasyFlightGames.com/SWDestiny oldalon angol nyelvű példajátékot és bemutató videót is találtok.

ELŐKÉSZÜLETEK

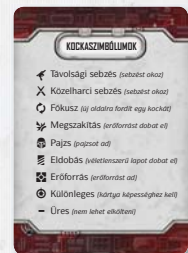
A játékhoz minden játékosnak saját paklira van szüksége. Ez a kezdőcsomag egyetlen paklit tartalmaz, amivel a másik kezdőcsomag ellen lehet játszani. Kövessétek az alábbi szabályokat a játék előkészületeihez:

1 Keressétek meg **karakterkártyáitokat**, és helyezétek el azokat magatok előtt a hozzájuk tartozó kockákkal egyetemben. Ezt a kezdőcsomagot használva a karaktereid **Kylo Ren** és az **Első Rend Rohamosztagos** kártyák lesznek. Ennek megfelelően **2 Kylo Ren** és **1 Első Rend rohamosztagos dobókockával** kezdés. Ha ellenfeled a Rey kezdőcsomaggal játszik akkor, ő Rey 2 kockájával és Finn 1 kockájával kezd. Tegyétek félre a többi kockákat, ezekre később lesz szükség.



KARAKTEREK

2 Tedd félre **csataterkártyádat** (a Fagyos Pusztaság) és összefoglaló kártyádat képpel felfelé! Keverd meg a maradék 20 kártyádat – ez lesz a paklid. Húzz 5 kártyát a pakliból, hogy kialakítsd a kezdő kezdet! Ha a felhúzott kártyák közül valamelyikkel nem vagy megelégedve, akkor bármennyi lapot visszakeverhetsz a paklibba, majd húzhatsz annyit, hogy ismét 5 lap legyen a kezdedben.



CSATATÉR

REFERENCIA

FONTOS! FELFRISSÜLT ÉS KIMERÜLT

A kártyák lehetnek felfrissült (álló) és kimerült (fekvő) állapotban. Mikor egy kártyát kijátszol, akkor felfrissült állapotban kerül a játékba. Mikor egy képesség vagy szabály miatt ki kell merítened a lapot, akkor fordítsd fekvő helyzetbe. Egy kimerült lap nem meríthető ki újra.



FELFRISSÜLT KÁRTYA



KIMERÜLT KÁRTYA

3 Válogassátok szét a jelölőket (sebzés, pajzs és erőforrás) különböző kupacokba a játékterülethez közel! Vegyetek el 2-2 erőforrást, és tegyétek magatok elé.



4 Dobjátok karakterkockáitokkal, és adjátok össze a rajtuk szereplő dobott értékeket (az általuk mutatott fehér számokat)! Döntetlen esetén dobjátok újra! A magasabb értéket elérő játékos dönti el, melyik csatateren harcoltok. Amelyik játékos csataterét használjátok, az a játékos **birtokolja** a csatateret, és a paklija mellé helyezi azt. A másik játékos a csataterét eltávolítja a játékba, és neki tetsző módon **eloszthat** a **karakterei között 2 pajzsot**. A dobás után helyezétek a kockákat a megfelelő karakterkártyákra.



TELJES ÉRTÉK: 2

TELJES ÉRTÉK: 3

Példa: A képen Rey és Finn játékosai érte el a nagyobb értéket (3-at a 2-vel szemben). Ő döntheti el, hogy melyik csatateret használják a játék során.

JÁTÉKMENET

A *Star Wars: Sorsok*ban ellenfeleddel felváltva hajtotok végre köröket. A csatateret birtokló játékos kezd. Saját körödben végrehajthatsz **egy akciót**. Szinte minden akciónak számít, amit a játékban csinálhatsz, a kártyák kijátszásától kezdve a kockadobásig.

A különböző akciók listáját itt olvashatod, és később a részletes leírásukat is megtalálod:

- ➔ Kártya kijátszása kézből
- ➔ Karakter vagy támogatás aktiválása
- ➔ Kockák felhasználása
- ➔ Lap eldobása, majd kockák újradozása
- ➔ Kártya akció használata
- ➔ Csataúr uralma

Ha nem akarsz akciót végrehajtani, passzolnod kell. Ha egymás után mindkét játékos passzol, akkor elkezdődik a **fenntartási fázis**, ami előkészíti a játék következő fordulóját.

FENNTARTÁSI FÁZIS

A fenntartási fázis során ellenfeleddel haladjatok végig az alábbi pontokon:

- 1** Frissítsétek a kimerült lapjaitokat! Minden kockátokat helyezétek vissza a nekik megfelelő kártyára!
- 2** Gyűjtsétek be 2 erőforrást!
- 3** Dobjátok el bármennyi kártyát a kezetekből, majd húzzatok annyit, hogy 5 lap legyen a kezetekben!

Ez után ismét hajtassatok végre köröket felváltva, azzal a játékosal kezdve, aki birtokolja a csatateret. Játsszatok le további köröket és fenntartási fázisokat egészen addig, míg egyikőtök meg nem nyeri a játékot!

GYŐZELEM

A játékot két módon lehet megnyerni:

- ➔ Ha az ellenfél minden karaktere **legyőzötté** válik.
- ➔ Ha a forduló végén (a fenntartási fázis után) az ellenfelednek nincs sem a paklijában, **sem pedig** a kezében kártya, akkor ő veszít és te nyersz. Ha így egyszerre nyerne mind a két játékos, akkor az nyer, aki birtokolja a csatateret.

FONTOS! SZÍNEK ÉS KIJELÖLÉS

Minden kártya az alábbi négy szín egyikébe tartozik, ami a lapon is megjelenítésre kerül.

- Kék: A kék szín jelképezi az Erőt.
- Piros: A piros szín jelképezi a Hadsereget.
- Sárga: A sárga szín jelképezi a Szerencsevadászokat.
- Szürke: A szürke színbe minden egyéb lap beletartozik.

Néhány kártya használatahoz **ki kell jelölnöd** egy adott színű karaktert. Ez azt jelenti, hogy legalább egy ilyen színű karakterednek **kell** játékban lennie.



PIROS KÁRTYA

AKCIÓK

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA KÉZBŐL

Háromféle kártyát tudsz kijátszani: eseményeket, fejlesztéseket és támogatásokat. A kártyák típusát a képességük leírása felett találod. Egy lap kijátszásához el kell költened annyi erőforrást, amennyi a kijátszása költsége.



ESEMÉNY



FEJLESZTÉS (KOCKÁVAL)



TÁMOGATÁS (KOCKÁVAL)

➔ **Esemény kijátszása:** Kövesd a kártyán lévő utasításokat, majd helyezd a kártyát a dobott lapjaid közé. A dobott lapjaid egy képpel felfelé fordított kupacot alkotnak a paklidhoz közel. Ide kell tenned az eldobott lapjaidat.

➔ **Fejlesztés kijátszása:** A fejlesztéseknek ismételhető hatásai vannak és a játékban maradnak. Csatold a kártyát az egyik karakteredhez úgy, hogy a fejlesztést becsúsztatod a karakter lapja alá! A legtöbb fejlesztéshez kocka is tartozik, és a karakterekhez hasonlóan ezeknek a lapoknak is a bal szélén látható, hogy a hozzájuk tartozó kockának milyen oldalai vannak. Mikor olyan fejlesztést játszol ki, amelyikhez kocka is tartozik, akkor vedd el a megfelelő kockát a felretett kockáid közül, és helyezd el a csatolt karakter kártyáján! Egy karakternek egyszerre **legfeljebb három fejlesztése** lehet. Mikor kijátszol egy fejlesztést, dönthetsz úgy, hogy ezzel az új lappal lecserélsz egy már korábban a karakterhez csatolt fejlesztést. Ilyenkor **csak annyi** erőforrást kell kifizetned, amennyi a két fejlesztés költsége közötti különbség. A lecserélt fejlesztést dobd el!

➔ **Támogatás kijátszása:** A támogatások is ismételhető hatással bírnak, és ezek a lapok is a játékban maradnak. Helyezd el a kártyát a karaktereid mellett (de nem hozzájuk csatolva)! Néhány támogatás szintén rendelkezik kockákkal; a hozzájuk tartozó kockákat a nekik megfelelő kártyára kell helyezni.

FONTOS! ERŐFORRÁS ÉS KÖLTSÉG

Egy kártya kijátszásához a költségének megfelelő mennyiségű erőforrást kell elköltened. A kártya költsége a lap bal felső sarkában van feltüntetve. Minden fenntartási fázisban 2 erőforrást kapsz, de további erőforrásokat szerezhetsz akkor is, ha erőforrás ikont dobsz a kockáiddal.



ERŐFORRÁSKÖLTSÉG

AKCIÓK (FOLYTATÁS)

KARAKTER VAGY TÁMOGATÁS AKTIVÁLÁSA

Ahhoz, hogy egy karaktert vagy támogatást aktiválhass, az adott kártyának fel kell lennie. A karakter vagy támogatás aktiválásakor merítsd ki a kártyát, majd dobj a kockáival! A dobott kockákat tedd a karaktereid elé! Ezek a kockák fogják képezni a **kockakészletedet**, amit a későbbi körök folyamán felhasználhatsz (lásd a „Kockák felhasználása” részt lejjebb). A támogatások **csak saját kockáikkal**, míg a karakterek a saját kockáikkal **és a hozzájuk csatolt fejlesztések kockáival** is dobhatnak, amikor aktiválsz őket.



KOCKÁK FELHASZNÁLÁSA

Ezzel az akcióval használhatod a kockakészletet kockáit. Bármennyi kockát felhasználhatsz egyesével, **amik ugyanazt a szimbólumot** mutatják. Miután felhasználnál egy kockát, az visszatér a neki megfelelő kártyára.

Példa: A dobott kockáid közelharc sebzést (X) és távolsági sebzést (⚡) mutatnak. A következő akciód során felhasználhatsz bármennyi közelharc sebzést mutató vagy bármennyi távolsági sebzést mutató dobókockát, de mindkettőt egyszerre nem. Különböző szimbólumok használata külön-külön akciót igényel.

Minden kockaszimbólumnak más hatása van, amelyekről lejjebb olvashatsz. A kockák oldalainak általában van egy értéke is (a fehér szám a szimbólum felett), ami megmutatja, hogy mennyire erős a dobás. Egy **2 X** például azt jelenti, hogy 2 sebzést okozhatsz vele egy karakternek, míg egy **2 ⚡** azt jelenti, hogy 2 pajzsot adhatsz neki.

KOCKASZIMBÓLUMOK

- X Közelharc sebzés:** Okozz ennyi sebzést egy karakternek!
- ⚡ Távolsági sebzés:** Okozz ennyi sebzést egy karakternek!
- ⚔ Pajzs:** Adj egy karakternek ennyi pajzsot (tegyél rá ennyi pajzs jelzőt)! Egy karakternek egyszerre **legfeljebb 3 pajzs** lehet.
- ⚡ Erőforrás:** Kapsz ennyi erőforrást.
- ⚡ Megszakítás:** Az ellenfeled ennyi erőforrást veszít.
- ⚡ Eldobás:** Dobass el ennyi véletlenszerűen választott lapot az ellenfél kezéből!
- ⚡ Fókusz:** Fordíts ennyi darab másik kockát egy olyan oldalára, amilyenre csak szeretnéd!
- ⚡ Különleges:** Hajtsd végre a kockához tartozó **kártyán lévő** különleges képességet, amelyet a ⚡ jelöl! A különleges szimbólumoknak nincs értéke.
- ⚡ Üres:** Nincs hatása. Az üres oldalnak értéke sincs.

MÓDOSÍTÓK ÉS ERŐFORRÁSKÖLTSÉG

Néhány kockának van egy vagy több kék oldala, (+) jellel az értéke előtt. Ha a kockakészletből olyan kockát szeretnél felhasználni, ami ilyen oldalt mutat, azt **önmagában nem** teheted meg. Kizárólag egy másik, ugyanolyan szimbólumot mutató, de **plusz jel nélküli kockával együtt** használható fel. Ilyenkor a plusz érték hozzáadódik a másik kockán mutatott értékhez.

Példa: Dobtál egy +2 ⚡, majd egy 1 ⚡ szimbólumot. Így már felhasználhatod a +2 ⚡-t az 1 ⚡ dobással együtt, így összesen 3 távolsági sebzést okozhatsz egy karakternek. Ha nem dobtál volna 1 ⚡-t, akkor nem lett volna mihez hozzáadni a +2 ⚡-t.

Néhány kocka oldalán sárga mezőben kis erőforrás ikon (⚡) is található. Ahhoz, hogy ezt a dobást felhasználj, ki kell fizetned a sárga mezőben feltüntetett erőforrásmennyiséget.

Példa: Dobtál egy 3 X mutató oldalt, amin alul található egy 1 ⚡ is. Ahhoz, hogy kioszthasd a 3 sebzést, ki kell fizetned 1 erőforrást.

SEBZÉS, PAJZS ÉS LEGYŐZÖTT KARAKTEREK

A kockákból vagy módosított kockákból eredő sebzést egyetlen karakterre kell kiosztani. Mikor egy karakter megsérül, jelöljétek sérüléseit a sebzés jelzőkkel! (A játékban 1-es és 3-as értékű sebzés jelölők vannak.) Ha a karakter rendelkezik pajzsokkal, akkor minden pajzs kivéd 1 sebzést. Miután a pajzs kivédett egy sebzést, távolítsátok el a pajzsot a karakterről!

Mikor egy karakteren az életével egyenlő számú sebzés van, akkor **legyőzötté** válik. Távolítsátok el az összes kockáját a játékból (a karakterkockákat és a csatolt fejlesztések kockáit is), dobjátok el az összes fejlesztést és távolítsátok el a karakterkártyáját a játékból! A karaktert többé már nem lehet aktiválni, nem lehet célpontja semminek, és kártyakijátszás érdekében sem lehet kijelölni.

LAP ELDOBÁSA, MAJD KOCKÁK ÚJRADOBÁSA

Dobj el egy általad választott kártyát a kezedből, hogy kiválassz egy vagy több kockát a kockakészletből! Az összes kiválasztott kockát újra kell dobni.

KÁRTYA AKCIÓ HASZNÁLATA

Néhány támogatás-, fejlesztés- és karakterkártyán különleges akció található. Ezek előtt a vastagon szedett „**Akció**” szó szerepel. Az akció végrehajtásához kövesd a kártyán található utasításokat!

CSATATÉR URALMA

Minden fordulóban csak az egyik játékos használhatja a csatateret. Mikor a csatateret használod, azonnal **végrehajthatod** a kártyán szereplő „**Uralom**” képességét. Ha eddig nem te birtokoltad a csatateret, akkor mozgassd a kártyáját a paklid mellé.

A forduló hátralévő részében **automatikusan passzolod** az összes akciót. Az ellenfeled továbbra is cselekedhet (amíg nem passzol ő is), de ebben a fordulóban már **nem választhatja** a Csata Tér Uralma akciót.

FONTOS! PASSZOLÁS

Ha nem akarsz akciót végrehajtani, passzolnod kell. Ekkor nem csinál semmit, de az ellenfeled köre után újra cselekedhetsz. Ha mindkét játékos egymás után passzol, akkor a játék tovább halad a Fenntartási fázisba.

JÁTÉKBELI KIFEJEZÉSEK

Van néhány fontos játékbeli kifejezés, ami megjelenik a kártyákon. Ennek a résznek az elolvasása után már készen állsz, hogy elkezdj az első játékod! Még több kifejezést és gyakran előkerülő kérdést találhatsz a szabálygyűjteményben vagy a játék weboldalán.

- Miután...** Ezeket a képességeket az után használhatod, miután valami már létrejött.
- Mielőtt...** Ezeket a képességeket **közvetlenül** azelőtt lehet használni, mielőtt valami létrejönne.
- Védhetetlen.** A védhetetlen sebzéseket pajzsokkal sem lehet kivédeni (ezért nem is távolítanak el pajzsokat a célpontról).
- Egyedi.** Az egyedi kártyáknak csillag (*) van a nevük előtt. Sosem lehet a játékban ugyanabból az egyedi lapodból egy példánynál több.
- Eltávolítás.** Mikor egy kockát eltávolítasz, felhasználás nélkül vissza kell tenni arra a karakter- vagy támogatólapra, ahonnan származik. Csak olyan kockákat lehet eltávolítani, amik egy játékos kockakészletében vannak.

KULCSSZAVAK

A kulcsszavak olyan képességeket jelölnek, amelyek több kártyán is megjelennek. Kövesd az alábbi szabályokat, mikor ilyenekkel találkozol:

- Őrző.** Mielőtt egy Őrző kulcsszóval rendelkező karaktered aktiválsz, annyi sebzést okozhatsz neki, amennyit az ellenfél egyik kockakészletében lévő sebzőkockája mutat (X vagy ⚡). Ezután eltávolíthatod az adott kockát.
- Áthelyezés.** Ez a kulcsszó csak fejlesztéseken található. Miután a csatolt karakter legyőzötté válik, a kulcsszóval rendelkező fejlesztést rögtön átmozgathatod egy másik karakterre. A fejlesztés kockája ilyenkor az új karakter kártyájára kerül (akkor is ha az eddig a kockakészletében volt).
- Rajtaütés.** Miután kijátszol egy Rajtaütés kulcsszóval rendelkező lapot, rögtön végrehajthatsz még egy akciót.

ALTÍPUSOK

Néhány kártya különböző altípusokkal is rendelkezik, amit a kártya képessége felett találhatsz meg. Ilyenek például a „Jármű” vagy „Fegyver” altípusok. Az altípusoknak nincs semmilyen játékszabálybeli vonatkozásuk, de néhány kártya (például Finn) hivatkozhat rájuk.

KÉSZÍTŐK

Game Design: Lukas Litzsinger and Corey Konieczka
Graphic Design: Monica Helland with Christopher Hosch
Managing Graphic Designer: Brian Schomburg
Cover Art: Darren Tan
Art Direction: Zoë Robinson
Managing Art Director: Andy Christensen
Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas
Proofreading: Adam Baker and Molly Glover

FFG Licensing: Simone Elliott and Amanda Greenhart
Production Management: Megan Duehn and Jason Beaudoin

Production Coordination: John Britton, Marcia Colby, Jason Glawe, and Johanna Whiting
Executive Producer: Michael Hurley
Creative Director: Andrew Navaro
Publisher: Christian T. Petersen
Lucasfilm Approvals: Chris Gollaher and Brian Merten

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.
Felelős kiadó: Terenyey Róbert
Készítette: Giczi Gyula, Cherubion Kft.
Fordította: Berták István



www.DeltaVision.hu/SWSorsok

TESTRE SZABÁS

Már ez a kezdőcsomag is rengeteg szórakozást nyújt, de a játék akkor válik igazán izgalmassá, ha saját paklit építesz más kártyák és kockák segítségével (amiket külön tudsz megvásárolni). A testre szabható paklik segítségével kiválaszthatod kedvenc hőseidet, fejlesztéseidet, eseményeidet, támogatásaidat és csatatered, majd kipróbálhatod új összeállításodat bármelyik ellenfeled ellen!

Saját paklik készítésekor minden játékosnak szüksége lesz egy csapatnyi karakterre, egy 30 lapos paklira, 1 csataterre és a kártyákhoz tartozó összes kockára.

CSAPAT ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Csapatod legfeljebb 30 pontnyi karakterből állhat. A karakter pontértéke a kártya bal alsó sarkában látható. Az ettől jobbra lévő mezőbe vagy a „Hős”, vagy a „Gonosz” kifejezést olvashatod. Csapatodban csak hősök vagy csak gonoszok lehetnek, a kettőt nem keverheted.

Csapatod állhat ugyanolyan vagy különböző színű hősökből is.

Az egyedi (*) karakterekből csak egy példányt válogathatsz be a csapatodba, de nem egyedi karakterekből bármennyi példányod lehet. A nem egyedi karakterek mindig csak egy kockával rendelkeznek. Az egyedi karaktereknek két különböző pontértékük is van melyeket egy (/) jel választ el. Ha az alacsonyabb pontértéket használod, akkor a karakter két kockája közül választanod kell egyet melyet a játék során használni fogsz. Ha a magasabb pontértéket választod akkor a karakter mindkét kockáját használhatod a játék során.

PAKLIÉPÍTÉS

Ez a kezdő pakli 20 lapból áll, de a hagyományos paklikban pontosan 30 lapnak kell lennie. Bármelyik lapot beteheted a pakliba, ha nem szeged meg vele az alábbi megkötéseket:

- ➔ Egy kártyából nem használhatsz két példányt többet.
- ➔ Minden kártya hős, gonosz vagy semleges tulajdonságú. Ezt a kártya alján tudod ellenőrizni. Ha hős karaktereket választottál a paklid nem tartalmazhat gonosz lapokat és fordítva. A semleges lapok bármelyik pakliba bekerülhetnek.
- ➔ A kék, piros és sárga kártyákat csak akkor teheted bele a pakliba, ha legalább egy olyan hős van a csapatodban akinek a színe megegyezik a kártya színével. A szürke lapokat bármelyik pakliban használhatod.
- ➔ A paklid csak esemény, fejlesztés és támogatás lapokat tartalmazhat. A karakter és csatater kártyák nem kerülhetnek bele a pakliba, és nem is számítanak bele a 30 lapos limitbe.

CSATATÉR KIVÁLASZTÁSA

A karaktereken és paklin kívül ki kell választanod egy csatateret is. A játékosok a két csataterből választanak helyszínt a játék előtt.



PONT-ÉRTÉK

BEÁLLÍTOTSÁG



FantasyFlightGames.com/SWDestiny

© & TM Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. EZ A TERMÉK NEM GYEREKJÁTÉK. HASZNÁLATA CSAK 9 ÉVES KOR FÖLÖTT AJÁNLOTT.

PROOF OF PURCHASE
Star Wars: Sorsok
SWD01HU