

A Bűvös Rengeteg

Joshua Buergel



Játékszabály

A Bűvös Rengeteg

Egy varázslatos stratégiai játék két kalandor részére

Áttekintés

A *Bűvös Rengeteg* egy kétszemélyes ütészívő társasjáték, amelyben mindkét játékos igyekszik minél több pontot gyűjteni egy forduló során ütések elnyerésével és különleges hatású kártyák kijátszásával. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

Tartalom

Kártyák (33)



1-11
értékű
Harangok



1-11
értékű
Kulcsok



1-11
értékű
Holdak

pontjelölők (17)



x5






x4



x8

segédlet

A kártyák		Segédlet		
11	11 értékű kártyák: 11-11 értékű harangok, kulcsok és holdak.	Táblák kiemelése: A táblák minden pontot kapó játékos számára. Több kártyát is lehet használni.		
9	Harangok: 9-9 értékű harangok, kulcsok és holdak.	Pontok: Minden forduló végén a játékosok pontokukat harangok, kulcsok, holdak, és pontjelölők segítségével összegyűjtik.		
7	Kulcsok: 7-7 értékű kulcsok, harangok és holdak.	Ütések: Minden fordulóban a játékosok ütéseket adhatnak, amelyek pontokat gyűjtenek.		
5	Holdak: 5-5 értékű holdak, harangok és kulcsok.	Pontjelölők: A pontjelölők segítségével a játékosok pontokat gyűjtenek.		
3	Harangok: 3-3 értékű harangok, kulcsok és holdak.	Pontok: Minden fordulóban a játékosok pontokat gyűjtenek.		
1	Kulcsok: 1-1 értékű kulcsok, harangok és holdak.	Ütések: Minden fordulóban a játékosok ütéseket adhatnak.		
1	Holdak: 1-1 értékű holdak, harangok és kulcsok.	Pontjelölők: A pontjelölők segítségével a játékosok pontokat gyűjtenek.		



Asötét erdő mélyén élt egy főzeteiről híres boszorkány, akihez sok elkeseredett utazó merészkedett tanácsért.

Előkészületek



A játék több fordulóból áll. Osztó játékosként (az első fordulóban az lesz az osztó, aki legutóbb olvasott mesét, majd minden fordulóban váltsatok osztót) a következő lépéseket hajtsd végre a forduló elején:

1. Keverd meg a **33 KÁRTYÁT!**
2. Ossz mindkettőtöknek **13-13 KÁRTYÁT**. A saját kártyáit mindkét játékos megnézheti, de tartsátok titokban a másik előtt, hogy mi van a kezetekben.
3. A kimaradt 7 kártyát képpel lefelé tedd a közelbe, ez lesz a **HÚZÓPAKLI**.
4. Fordítsd fel a húzópakli felső lapját, és rakd képpel felfelé a húzópakli mellé! Ez lesz az **ADU**, ennek a kártyának a színe fontos lesz a forduló során!



A játék menete

Egy forduló áttekintése

Minden forduló 13 körből, azaz **ÜTÉSBŐL** áll. Minden körben mindkét játékos ki fog játszani 1-1 kártyát a kezéből, majd a kijátszott kártyák színe és értéke alapján az egyik játékos el fogja vinni az **ÜTÉST**. Az első kártyát az a játékos játssza ki, aki nem osztott, ő lesz a **HÍVÓ**. Minden egyes ütésben a hívó játssza ki az első lapot és a másik játékos a másodikat.



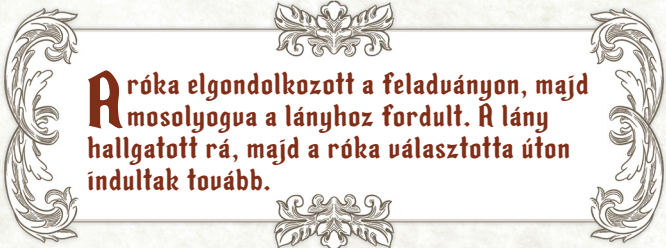
A favágó lánya összecsomagolt: elrakott egy kovakövet, egy kést, élelmet és egy takarót. Majd elindult az erdőben, apja egyik ösvényét követve.



Egy ütés (kör) részletezése

Hívó: A nem osztó játékos lesz a hívó, ő játssza ki a forduló első ütésének első kártyáját. A második körtől (hacsak egy kártya hatása nem módosítja), az ütést vivő játékos hív a következő körben. A hívó játékos bármelyik kártyáját kijátszhatja, az adott kártya színe lesz a **HÍVÓSZÍN**.



Színkényszer: Miután a kezdő játékos hívott, a másik játékosnak (ha lehetséges) kötelező a hívószínnel megegyező színű kártyát kijátszania. Ez a kártya (hacsak egy kártya szövege máshogy nem rendelkezik) tetszőleges értékű lehet. Ha a másik játékosnak nincs a hívószínnel megegyező kártyája, akkor bármilyen kártyát kijátszhat, korlátozás nélkül.



Róka elgondolkozott a feladványon, majd mosolyogva a lányhoz fordult. A lány hallgatott rá, majd a róka választotta úton indultak tovább.

Ki viszi az ütést?

Miután mindkét játékos kijátszott 1-1 kártyát (és végrehajtották a kártyák lehetséges hatásait, lásd 7. oldal), meg kell határozni, ki viszi az ütést. Alapvetően a hívószínben kijátszott legmagasabb értékű lap viszi az ütést. Viszont az adu színe mindig magasabb értékűnek számít, mint a hívószín. Tehát:

-  Ha egyik kijátszott kártya színe sem egyezik meg az aduval, a legmagasabb értékű, hívószínű kártya kijátszója viszi az ütést.
-  Ha bármelyik kijátszott kártya színe megegyezik az aduval, a legmagasabb értékű, az aduval megegyező színű kártyát kijátszó játékos viszi az ütést.

Az ütés vivője mind a két kijátszott kártyát maga elé teszi képpel lefelé. Az elvitt ütések (kártyapárok) száma nyilvános információ, mindkét játékos számára láthatónak kell lennie. Azonban egyik játékos sem nézheti meg a korábban kijátszott és elvitt kártyákat.

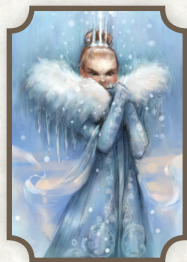
A következő körben az ütést vivő játékos hív (kivéve, ha egy kártya szövege máshogy rendelkezik). És ez így folytatódik, amíg mind a 13 ütést el nem vitték a játékosok.

A favágó és a lánya egy kis
erdőszéli faluban laktak. A
lány sokszor elkísérte apját az
erdőbe, és látta, ahogy az erdei
állatokkal beszél.



A favágót bátor embernek
ismerték, aki nem fél az
erdőben leselkedő veszélyektől.
A legjobb rönkökért az erdő
legmélyére is bemerészkedett.

A királynő kihirdette, hogy
aki legyőzi a szörnyeket,
jutalmul megkapja a fele
királyságot. Messzi országok
fiai és leányai keltek útra, hogy
próbára tegyék szerencsájüket.



Érdekel a történet, mely a játék ötletét adta?
Olvasd el Alana Joli Abbott teljes meséjét itt:
<https://reflexshop.hu/a-buvos-rengeteg-meseje>



A kártyák hatásai

Minden páratlan értékű kártyának (1, 3, 5, 7, 9 és 11) különleges képessége van, mely kijátszásakor lép életbe. Egyes hatások megváltoztathatják, milyen kártyát játszhat ki a másik játékos, ki viszi az ütést, vagy ki hív a következő körben, segítségükkel akció hajtható végre, vagy akár plusz pontot biztosíthatnak az ütés vivőjének. Az, hogy a különböző képességek hatása mikor lép életbe, a kártyákon olvasható. (Arról, hogy melyik képesség pontosan mikor érvényesíthető, a 9. oldalon olvashatsz.)

A forduló végi pontozás

Amikor a 13. ütést is elviszi valamelyikőtök, számoljátok össze, hogy ki mennyi ütést vitt el a forduló során. A játékosok az elvitt ütéseknek megfelelően pontokat kapnak (lásd a táblázatot). Ügyelj rá, hogy több ütést vigyél, mint az ellenfeled - de azért ne túl sokat!

Ütések	Pontok	Leírás
0-3	6	Szerény
4	1	Legyőzött
5	2	
6	3	
7-9	6	Diadalmas
10-13	0	Mohó




Ha túl mohó vagy, elbuksz, mint a mesék megannyi gonosztevője. Az elnyert pontokat adjátok hozzá a korábbi fordulóban elnyert pontjaitokhoz. Ha a forduló végi pontozás után bármelyikőtöknek legalább 21 pontja van, a játék véget ér. Máskülönben új forduló kezdődik, melyben az a játékos lesz az osztó, aki az előző fordulóban nem osztott.

A játék vége


A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyben bármelyik játékosnak legalább 21 pontja van összesen. A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer. Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki az utolsó fordulóban több pontot gyűjtött.

Játékidő módosítása: Ahhoz, hogy a játékidő rövidebb, vagy hosszabb legyen, egyeztetek meg más játék végi pontszámokban:

- ☞ Ha azt szeretnétek, hogy a játékidő rövidebb legyen, játsszatok addig, amíg a forduló végi pontozásnál valamelyik játékos elér legalább 16 pontot.
- ☞ Ha azt szeretnétek, hogy a játékidő hosszabb legyen játsszatok addig, amíg a forduló végi pontozásnál valamelyik játékos elér legalább 35 pontot (ebben az esetben szükségetek lesz egy darab papírra a pontok nyilván-tartásához).



Belépett a trónterembe. Rengeteg kincs
tárult a szeme elé, amelyhez foghatót még
sosem látott. Tisztelettudóan térdet hajtott a
királynő előtt.



A kártyák pontosításai

Mikor kell érvényesíteni a 3 (Róka) és 5 (Favágó) kártyák hatását? Mind a két kártyára érvényes, hogy hatásuk azonnal életbe lép a kártya kijátszásakor, tehát még azelőtt, hogy a másik játékos kártyát játszana ki vagy eldölné, ki visz az ütést. (Megjegyzés: Ha a 3-as kártyát kijátszó játékos lecseréli a pakli melletti adukártyát, egyúttal az adu színe is megváltozhat. Ennek meghatározásánál, hogy ki viszi az ütést, már az új adu színe számít.)

Ha az ellenfelem hívókártyája egy 9 (Boszorkány), akkor a 9-es színével megegyező kártyát kell kijátszanom, vagy az aduéval megegyezőt? A 9-es kártya színével megegyező kártyát kell kijátszanod, ha tudsz. Egy nem adu színű 9-est csak a két kártya kijátszása után, az ütés (kör) végén kell adu színűként kezelni, addig az alap kijátszási szabályok vannak érvényben.

Ha az ellenfelem hívókártyája adu színű, és van kártyám ami az adu színével megegyező, kijátszhatok egy nem-adu színű 9 (Boszorkány) kártyát?

Nem. Egy nem-adu színű 9-est csak a két kártya kijátszása után, az ütés (kör) végén kell adu színűként kezelni, addig az alap kijátszási szabályok vannak érvényben. A színkényszernek megfelelően tehát a hívószínnel megegyező színt kell kijátszanod, (még akkor is, ha ez az adu színe), nem tehetsz nem adu színű 9-es kártyát!

Ki viszi a két 9-es (Boszorkány) kártyát tartalmazó ütést?

A 9-es kártya különleges képessége csak akkor érvényesíthető, **ha egyetlen** 9-es kártya van az ütésben. **Ha két** 9-es van az ütésben:

- ☞ ha az egyik 9-es az adu színével megegyező, az azt kijátszó játékos viszi az ütést,
- ☞ egyébként a hívószínnel megegyező 9-est kijátszó játékos viszi az ütést.

Ki hív a következő körben, ha az ütésben két 1-es (Hattyú) kártya volt?

Ha mindkét játékos 1-es kártyát játszik ki, az a játékos hív a következő körben, aki nem vitte el az ütést.

A királynő haragjában a lány felé indult, de
a hattyú kitérte szárnyaait, és odarepült,
hogy megvédje őt. - Erős a szárnyam, és gyors
a csőröm! - mondta a hattyú.

Impresszum

Tervező: Joshua Buerger

Illusztráció: Jennifer L. Meyer

Fejlesztés: Randy Hoyt, Charles Wright

Grafikus tervezés: Keith Pishnery

Szabályfüzet: Dustin Schwartz

Tesztelés: Jeff and Ruth Ashton, Michael C. Brannon, Andrew Brooks, Jarrett Carberry, Michael Domeny, Todd Edwards, Dave Ferguson, Sarah Graybill, Megan Hazen, J. R. Honeycutt, Christine and Daniel Isom, Nolan Lichti, Christin Miller, Mike Mullins, Justin Neddo, Daniel Newman, Kelsey R. North, John Shulters, Beth Sobel, és Brian Villanueva

 **reflexshop**



Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred utca 2. B2/5

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu