

The Big Book of Madness

Az Örület Nagyönyve

Játékszabály

Az Elementál Főiskola generációk óta tanítja a négy elem (víz, tűz, föld, levegő) uralására az olyan feltörekvő varázslókat, mint ti. ...de az első évek kissé kiábrándítóra sikerült. Eddig egy pár centis kis paraszat alig tudtok csiholni. Több időt kell könyvek memorizálásával töltönetek a hogyanról, mint igazi varázslatok megismerésével, amik azzá a nagyszerű varázslóvá tennének, akivé mindig is válni akartatok.

Már tudjátok, hogy az iskola pincéje rejtja a világ legnagyobb mágikus könyvtárát. A legerősebb varázskönyvek jól el vannak rejtve a hozzátok hasonló tanoncok szemei elől. Ez pedig azt jelenti, hogy itt található meg az Őrület Nagykönyve is, egy misztikus erejű hatalmas kötet. Figyelmeztettek, hogy ennek a könyvnek a kinyitása a legnagyobb hiba, amit egy varázsló valaha elkövethet... de bizonyára ez csak a professzorok üres ijesztgetése, hogy így tartsák titokban legjobb varázslataikat.

Elhatároztátok, hogy ma éjszaka kinyitod a könyvtár elfeledett részének ajtóit, így végre igazi hatalomhoz juthattok. A szoba közepén ülve, kíváncsian és izgatottan nyitjátok fel a roppant könyv borítóját... A hirtelen támadt vakító fényben, a lapok maguktól pörögtek, mintha életre kelt volna a könyv.

Azonnal rájöttök, hogy súlyos hibát követtetek el! Az Őrület Nagykönyve egy börtön, az elképzelhető legszörnyűbb mágikus teremtmények csapdája, melyek mind képesek elképesztő pusztításokat okozni... és erre csak most ébredtetek rá. Muszáj legyőznöd őket!

Azonnal meg kell tanulnotok a könyvtárban található legjobb varázslatokat, uraljátok a négy fő elemet, és tűnjetek el – jobb lett volna több figyelmet szentelni az órán! De vigyázzatok: Minél több ilyen vérfagyasztó lényel találkoztok, az Őrület egyre inkább behálózza elméteket!

Bevezetés

Varázslótanoncok bőrébe bújtok, akik meggondolatlanul kinyitnak egy ősi, sötét varázskönyvet, mely hatalmas erejű Szörnyeknek a börtöne. A célotok, hogy egyesével visszazárjátok a könyv lapjait és legyőzzétek az utolsó nagyhatalmú szörnyet is, mindezt anélkül, hogy visszafordíthatatlanul és teljesen megőrülnétek.

Ez egy kooperatív játék, ami azt jelenti, hogy mindenki együtt győz, vagy veszít.

Játékelemek

- 48 Átok kártya
- 35 Őrület kártya
- 136 Elem kártya (Mind a 4 elemből 34 db):
18db 1-es értékű, 10db 2-es értékű, 6db 3-as értékű
- 56 Varázslat kártya
20 Hagyományos Varázslat (fehér peremű, minden játékosnak 4)
36 Könyvtári varázslat (fekete perem)
- 8 Varázsló lap (segédlettel a hátoldalán)
- 17 Grimoire kártyák:
4 Könyvborító (Szörnnel a hátoldalán) 1
12 belső oldal (hatás az elején, szörny a hátoldalán) 2
1 Hátlap (az utolsó Szörny képességével az elején és könyvborítóval a hátoldalán) 3
- 1 Fohász jelölő (könyv)
- 1 Kör jelölő (kalap)
- 1 Aktív játékos jelző
- 16 Elem jelző (mind a 4 elemből 4)

- 1 játéktábla
- 1 játéktábla

Örület kártyák

A játék során Örület kártyákat kapsz mikor a paklid üres, vagy mikor Átkok vagy Szörnyek vesznek körbe. Mikor túl sok Örület kártyát kapsz, megőrülhetsz, és ezáltal elveszíted a játékot.

Bármikor, amikor kártyát kell húznod és a paklid üres, mielőtt újrakevernéd a dobópaklid, adj egy Örület kártyát hozzá, és csak ez után alkoss belőle új paklit.

Megjegyzés: Megszabadulhatsz az Örület kártyáidtól, ha a közös kézbe teszed, ha elpusztítod őket, vagy ha Varázslattal, vagy Elemekkel kezeled őket.

Előkészületek

- Tegyétek a táblát az asztalra **1**
- A játékosok száma alapján, tegyétek az Örület kártyákat a táblán erre kialakított ablakba. Ez lesz az örület pakli. **2**

Játékosok száma	Örületkártyák száma
2	20
3	25
4	30
5	35



- Fajta szerint válogassátok szét az Átkokat (Víz , Föld , Tűz , Levegő , vagy kombinált elemek ) és keverjétek meg mindegyiket. Majd tegyétek őket lefelé nézve a játéktábla mellé. **3**
- Tegyétek a 2-es és 3-as Elem kártyákat az asztalra, úgy, hogy felfelé nézzenek, elemenként és értékenként külön, összesen 8 pakliba. **4**
- Minden játékos elveszi a 4 Hagyományos Varázslatot (Láng, Jég, Sarjadás, és Telepátia) **5**. Tedd magad elé a 4 Hagyományos Varázslatot képpel felfelé.
- Minden játékos választ magának egy Varázslót. **6** Bátran vitassátok meg választásaitokat, különös tekintettel a kezdő Elem kártyák szétoszlására. Majd minden játékos megkapja a Varázsló lapján látható Elem kártyákat. Minden megmaradt 1-es értékű Elem kártyát tegyetek vissza a dobozba.

Miután megkaptad a kezdő Elem kártyáidat, keverd meg őket, alkoss belőle egy paklit, és tedd képpel lefelé magad elé az asztalra.

• Készítsétek elő a Grimoire-t **7** :

- Tegyétek az utolsó oldalt a pulpitus jobb oldalára a Siker/Kudarc oldalával felfelé.
 - Keverjétek meg a belső oldalakat, és véletlenszerűen húzzatok ki belőle ötöt. Tegyétek őket az utolsó oldal tetejére a Siker/Kudarc oldalukkal felfelé.
 - Húzzatok véletlenszerűen egy könyvborítót és lefelé nézve rakjátok a többi kártya tetejére
- A pulpitus készen áll.

• Rendezzétek a Könyvtári Varázslatokat **8** elemek szerint lefelé nézve. Minden fajta elemhez húzzatok egy Varázslatot mindhárom értékből (1,2 és 3). Ezekből alakítsatok ki 4 lefele fordított paklit (elemenként egyet), melyeknek tetején az 1 értékű, alján pedig a 3 értékű Varázslat van. Fordítsátok meg a paklik felső kártyáját (1 értékű), így a felső kártya felfelé fog nézni. Ezek a könyvtárban fellelhető varázslatok (Könyvtári Varázslatok), melyeket megtanulhattok a játék folyamán.

• Tegyétek a kör jelölőt a táblán lévő körjelző sávok valamelyikére **9** , annak megfelelően, hogy mennyire akartok nehéz játékot játszani (lásd a „Körjelző Sáv” lentebb). Az első játéknál azt ajánljuk, tegyétek a jelölőt az 1-es szintre (I). Ez határozza meg, hány áttal kell szembenéznetek a játék során.

• Tegyétek a Fohász jelölőt **10** a Fohász sávon a Fohász részre. LOL

• Tegyétek az Elem jelzőket a tábla közelébe **11** . Csak pár áttalnál lesz szükség rájuk.

• Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, és vegye el az Aktív játékos jelzőt. Ezután minden játékos húz 6 lapot a paklijából, ezzel megalkotva a kezét.

Készen álltok a játék elkezdésére.

A Körjelző Sáv

A Körjelző Sávot úgy kell kezelni, mint egy táblázatot. A táblázat sorai jelzi a játék 6 Körét. Az oszlopok mutatják a játék nehézségi fokát (I: Könnyű, II: Közepes, III: Nehéz). Csak egy nehézséget választhattok ki a játék elején. Az első játék alkalmával azt ajánljuk, játszatok a könnyű fokozaton.

Az ikonok azt mutatják, hány Kombinált Elemű Áttal hozzatok játékba: 0-át, ha nincs ikon; 1-et, ha egy ikon van, 2-t ha két ikon van.

Varázsló

- 1** A Mágus Képessége
- 2** Kezdő Elem kártyák
- 3** Zsebek a Közös Kézben lévő lapok részére

Grimoire olvasása

- 1** A Szörny
- 2** A Szörny Megérkezésének Hatása
- 3** A Szörny Áttalai
- 4** A Siker Jutalma
- 5** A Bukás Büntetése
- 6** A következő Szörny Áttalai

Áttekintés

Hogy megnyerjétek a játékot, le kell győznötök az Őrület Nagykönyve utolsó oldalán található Szörnyet anélkül, hogy megörlőnétek. Erre 6 kör áll rendelkezésetekre. Minden körben más Szörny támad meg titeket, és Átkokat szór rátok. Egy szörny legyőzéséhez minden átkát semlegesítenetek kell, mielőtt a Fohász sáv végére érnétek. Ha sikerült, jutalmat kaptok  ! Ha nem sikerült leküzdeni a szörnyet a megadott körök alatt, a könyv lapja tovább pereg, a szörny meglép, ti pedig büntetést szenvedtek el  . Emlékeztetőül, a győzelemhez elég csak az utolsó szörnyet legyőzni. De kezdetnek, el kéne jutni oda.

Minden játékosnak van egy húzópaklija, ami Elemekből és (tegyük hozzá) Őrület kártyákból áll. Hacsak valamilyen hatás mást nem mond, csak a saját pakliból húzhatsz kártyákat.

Amikor húznod, vagy elpusztítanod kell egy kártyát a pakliból, és a paklid üres, hozzá kell adnod egy Őrület kártyát a dobópaklidhoz, majd keverd meg ezt, ezzel létrehozva egy új húzópaklit.

Van két másik rész is a játékterületeden. Az egyiket a zsebek jelölik a Varázslód lapja szélén. Ezek a támogató zsebek, amik a közös kezet alkotják (lásd a 8. oldalon , a *támogatásod* és a *közös kéz*). A másik rész a Varázslataidé. A Varázslatok (akár Hagyományos, akár Könyvtári) nem tartoznak a paklijaidhoz, de felfelé nézve, közvetlenül előtted érhetőek el; te vagy a tulajdonosuk.

Ha a fázisod alatt Varázslatot akarsz használni, Elem kártyákra van szükséged. Elem kártyákat használhattok Átkok hatástalanítására, új, erősebb Varázslatok tanulására, és jobb Elem kártyák vásárlására. Minden játékosnak a lehető legjobb paklit kell összeállítania, miközben elkerüli az Őrület kártyákat.

A Játék

Az Aktív Játékos jelzőt birtokló játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyezően haladnak tovább a játékosok.

A köröd alatt te vagy az aktív játékos. Egy kör 4 fázisból áll:

- Koncentrációs Fázis
- Szörny Fázis
- Akció Fázis
- Regenerálódási Fázis

Miután befejezted ezt a 4 fázist, a balodon ülő játékos következik, és így tovább, míg a könyv utolsó oldalát is be nem zárjátok, vagy mindannyian meg nem örlőtök.

1. Koncentrációs Fázis

Frissítsd az előtted lévő Varázslatokat.

Kimerült Varázslat

Egy varázslat akkor kimerült, ha 90°-al el van forgatva. Mikor aktiválsz egy Varázslatot, az kimerül. Egy kimerült Varázslatot nem lehet addig újra aktiválni, míg nem frissítetted (újra eredeti helyzetbe állítod).

2. Szörny Fázis

A Szörny Fázis képviseli a Grimoire káros hatásait a játékosokra. E fázis alatt pörög le az óra a jelenlegi szörnyről és ilyenkor szenveded el az átkok negatív hatásait is.

A Szörny Fázis 2 lépésből áll:

- A Fohász jelölő léptetése egy mezővel (kötelező)
- Az új mező hatásainak végrehajtása (adott esetben)

A Fohász Jelölő léptetése

Az óramutató járásával ellentétesen léptesd egy mezővel előre a Fohász Jelölőt a Fohász sávon (1,2,3, stb.).

Az új mező hatásainak végrehajtása

• Ha a Fohász jelölő a 2-5 intervallumba érkezik

Ha van Átok ezen a mezőn, végezzétek el a hatásait (lásd *Átkok Végrehajtása* lentebb). Ha nincs átok, nem történik semmi. Biztonságban vagy... egyelőre.

• Ha a Fohász jelölő a Fohász területre érkezik:

Ellenőrizzétek, hogy maradt-e Átok a táblán.

– Ha van még legalább egy átok:

Minden játékos elszenvedi a Grimoire jobb oldalán található bukás hatását. A hatások elszenvedése után, dobjátok el a megmaradt Átkokat, és helyezzétek őket a saját paklijuk aljára.

– Ha minden Átok megsemmisült:

Legyőztétek a Szörnyet!

Minden játékos megkapja a Grimoire jobb oldalán található jutalmat.

- Függetlenül attól, hogy jutalmat vagy büntetést kaptatok, azonnal tegyétek a Fohász jelölőt az 1-es mezőre: Új Szörny. Lapozzatok a következő Szörnyhöz. Miután az új oldalra lapoztatok, minden játékos hajtja végre a Grimoire bal oldalán található új Szörny Megérkezési Hatását.

Megjegyzés: A Kezdőjátékos első körében a Grimoire zárva van. Tegyétek a Fohász jelölőt az 1-es mezőre: Új Szörny, és nyissátok ki a könyvet, ezzel felfedve a Grimoire első oldalán található Szörnyet.

- Mozgassátok a kör jelölőt (a római számokkal jelölt táblázatban) eggyel lejjebb (kivéve a játék első körében). A Kör jelölő határozza meg, hogy hány Kombinált Elemű Átok kártyát (0,1,2) kell az Átok területekre helyezni, a Fohász sáv alatt (területenként egyet, a 2-vel kezdve).
- Végül, húzz 3 Átok kártyát a Grimoire jobb oldalán található Elem szimbólumoknak megfelelően. Tedd őket (területenként egyet) felfelé nézve a Kombinált Elemű Átok mögé. Ha nincs ott Kombinált Elemű Átok, kezd a 2-es területen, és vedd figyelembe, hogy a 3-as terület 2 Átkot tartalmazhat!

Átok Végrehajtása

Egy Átok csak egyszer fejti ki hatását, akkor, mikor a Fohász jelölő arra a területre érkezik. A korábbi területeken lévő Átokoknak (ha van), nincsenek további hatásai. Mikor mozgatsz a Fohász jelölőt, ellenőrizd, hogy található-e átok a területén:

Megjegyzés: Egy Átok, attól függetlenül, hogy kifejtette-e a hatását, addig marad játékban, míg egy játékos hatástalanítja, vagy a Fohász jelölő a sáv végére ér.

- **Ha nincs Átok a területen:** Nem történik semmi. Ugorj át az Akció Fázisra.
- **Ha Átok van a területen:** Hajtsd végre a hatásait. Hacsak másképp nem utasít, egy Átok minden játékosra hat a kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban továbbhaladva. Ha egy játékos nem tudja végrehajtani a hatást, nem történik semmi; folytassátok a következő játékoskal. Előfordul, hogy egy Átok hatását senki sem tudja végrehajtani. Ebben az esetben ne vegyétek figyelembe.

Megjegyzés: A 3-as mezőn két Átok lehet. Ha kettő Átok van ott, mikor a Fohász jelölő eléri a 3-as területet, hajtsátok végre a bal oldali kártya hatását az összes játékoson, majd a jobb oldali kártya hatását is.

Példa a Fohász jelölő mozgatásakor fellépő hatásokra:

- Ha a jelölő a 2-es, vagy 4-es területre érkezik, nem történik semmi.
- Ha a jelölő a 3-as, vagy 5-ös területre érkezik, átokra érkezik. Hajtsátok végre az Átok hatásait.
- Ha a jelölő a Fohász területre érkezik, a játékosok elszenvedik a könyv jobb oldalán látható, bukás hatását. Mivel Átok maradt a Fohász sávon, a Szörny megszökött, hajtsátok végre a bukás hatását. Ezután dobjátok el a megmaradt Átkokat.

Átok

- 1 Az Átok elpusztításához szükséges Elemek
- 2 Az Átok hatása, amit akkor kell végrehajtani, mikor a Fohász jelölő a területére érkezik.

3. Akció Fázis

Az Akció fázis során használhatod az összegyűjtött Elemeidet és megtanult Varázslataidat, hogy legyőzzétek az Elszabadult Szörnyet, és a Grimoireban tartsátok. Öt féle akció végrehajtása lehetséges:

- Varázslat Aktiválása
- Új Varázslat Megtanulása
- Elem kártya Megszerzése
- Átok Elpusztítása
- Egy Őrület kártya gyógyítása

Annyi akciót hajthatsz végre, ahányat szeretnél, olyan sorrenden, ahogy szeretnéd, annyiszor, ahányszor szeretnéd, egészen addig, amíg vannak Elem kártyáid, hogy fizetni tudj értük. **Minden akciónak van egy bizonyos Elem költsége, amit meg kell fizetned Elem kártyák eldobásával a kezedből, vagy a közös kézből, vagy a kettő kombinációjából.**

Mikor kifizeted egy Akció Árát, annyi Elem kártyát kell eldobnod, amennyivel legalább annyi Emet termelsz, amennyi az akció Elem költsége. **Ha több Emet fizetsz ki, mint a költség, a többletet elveszted. Azokat másik akcióhoz nem használhatod.**

Egy Elem kártya nem használható több Akcióhoz is.

Példa: Ha egy akció költsége 3 víz elem, eldobhatsz három 1 vizet termelő kártyát, vagy egy 1 vizet termelő kártyát és egy 2 vizet termelő kártyát, vagy egy 3 vizet termelő kártyát. Eldobhatsz akár két 2 vizet termelő kártyát is, a maradék egy víz Emet elveszíted.

Amikor már nem tudsz, vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, lépj tovább a Regenerálódási Fázisra.

Egy Varázslat Aktiválása

Aktiválhatod egy olyan Varázslatodat, amelyik nincs kimerülve.

Varázslat aktiválásához ki kell fizetned az Aktiválási Költséget, vagyis elegendő Elem kártyát kell eldobnod, hogy kifizessed az aktivációt. Ezután hajtsd végre a varázslatra írt hatását, és forgasd el 90°-al, ezzel jelezvén, hogy kimerült.

Túlfizetheted az Aktiválási Költséget, hogy megkapd a Varázslat hatását.

Akár háromszorosan is kifizetheted az Aktivációs Költséget. A Varázslat így növelhető része a Varázslat Változtatható Része (szám fehér körben).

Példa: Egy Varázslathoz szükséges 1 tűz. Ezt akár háromszor is kifizetheted, így 3 tüzet fizetsz, mikor aktiválsz.

Egy Varázslat Erejétől függetlenül körönként csak egyszer aktiválható. Miután egyszer használtad a Varázslatot, fordítsd el 90°-al, ezzel jelezve, hogy Kimerült, és addig nem használható, míg fel nem frissíted.

A Varázslat annyi hatását végre kell hajtani, amennyit csak tudsz, még ha van is, amit nem tudsz.

Példa: A Tornádó Szeme hatása „Minden játékos dobjon el 1 kártyát a kezéből, majd húzzon 1 kártyát.” Az a játékos is húz 1 kártyát, akinek nincs kártyája a kezében és emiatt eldobni nem tud.

Elem

1 A kártya által termelt Elemek összege.

2 A kártya által termelt Elemek típusa.

A támogatásod és a Közös Kéz

Bizonyos Varázslatok lehetővé teszik, hogy kártyákat tegyél a támogatásodba. Amikor kártyát raksz a támogatásodba, tedd a kártyát a kezedből a Varázslód támogató zsebébe úgy, hogy felfelé nézzen. Minden mágusnak maximum 3 kártyát használhat támogatásra.

A kártya a támogató zsebben marad, míg el nem dobja valaki, hogy kifizesse vele az akciója költségét, vagy egy Átok hatásáig.

Példa: 1 víz Elemre van szükséged az Akció Költség kifizetéséhez, de nincs egy sem a kezekben, vagy a támogató zsebeidben. Ugyanakkor van egy másik játékos támogató zsebében. Mivel ez része a közös kéznek, használhatod azt a kártyát.

Varázslat

1 A Varázslat Szintje és Aktiválási Költsége: A Varázslat aktiválásához, és erejének növeléséhez szükséges Elemek száma.

2 Megtanulási Költsége

3 Varázslat Hatása

Változtatható Rész (X): A hatásnak az a része, amit meg lehet sokszorozni a varázslat ereje segítségével.

Példa: A Sarkvidéki Körök Aktivációs Költsége 3 víz Elem. Ha legalább hatot fizetsz be egyszerre, az Ereje megduplázódik, így a Változtatható rész 2 lesz.

A Hatás így változik: „Minden játékos 2 kártyát a támogatásába helyez, majd húz 2 kártyát.”

Egy Elemhez tartozó Átok: Ezt az Átkot 4 levegő Elemmel tudod elpusztítani, amit kifizethetsz például 2 Elem kártyával, melyek 2 levegő Elemet termelnek.

Kombinált Elemű Átokok: Ennek az Átoknak az elpusztítása 1 levegő, 1 víz, 1 tűz, és 1 föld Elembe kerül.

Új Varázslat Megtanulása

Míg a Könyvtárban legalább egy elérhető, **megtanulhatsz 1 Varázslatot**.

Csak olyan Varázslat megtanulására van lehetőség, mely a paklija tetején, képpel felfelé van. Varázslat megtanulásához ki kell fizetned 2 olyan Elemet, amilyen a Varázslat típusa is.

Mikor megtanulsz egy Varázslatot, tedd magad elé, a többi Varázslatod mellé, aktiválásra készen. Fedd fel a következő Varázslatot ugyanebből a pakliból.

Megjegyzés: Egy másik akció felhasználásával rögtön megtanulhatod az újonnan felfedett Varázslatot is. Ezt egész addig megteheted, míg a van elég Elem kártyád ezek kifizetésére.

Minden játékosnak maximum 5 Varázslata lehet. Mikor a hatodik Varázslatot tanulod meg, el kell pusztítanod egyet (akár aktiválhatót, akár kimerültet), és csak ezután teheted az újat magad elé. Az elpusztított Varázslat kikerül a játékból.

Az új varázslatot már abban a körben használhatod, mikor megtanultad.

Elem Kártya Megszerzése

Míg van elérhető, megszerezheted a készletben lévő **2 vagy 3 értékű Elem kártyák közül egyet**. A megszerezni kívánt Elem kártyákért ugyanolyan típusú Elem kártyákkal kell fizetned.

Hogy mennyit kell fizetni értük, az az értéküktől függ:

- **2 Értékű Kártya:** 2 Elem
- **3 Értékű Kártya:** 3 Elem

Mikor megszerzel egy Elem kártyát, az a dobópaklidba kerül.

Átok Elpusztítása

Elpusztíthatsz 1 Átkot, ha kifizeted az Átok felső részén látható 4 Elemből álló költségét. Az Átok elpusztításáért járó kompenzációként kapsz egy általad választott 2 értékű Elem kártyát a készletből, ami a dobópaklidba kerül. Ha nincs több 2 értékű Elem kártya a készletben, nem kapsz semmit.

Egy Őrület kártya gyógyítása

Meggyógyíthatsz 1 kezeden, vagy a közös kézben lévő Őrületet 2 (bármilyen, de) ugyanolyan Elem megfizetésével. A meggyógyított Őrület kártya visszakerül az Őrület pakliba.

Megjegyzés: A közös kézben lévő Őrület bárki által meggyógyítható.

4. Regenerálódási Fázis

A köröd végén pontosan 6 kártyának kell a kezeden lennie (a támogatásodban lévő kártyák nem számítanak bele ebbe a limitbe). Ha több van, mint 6 dobj el annyi Elem kártyát, hogy pontosan 6 kártya maradjon a kezeden. Őrület kártyát nem dobhatsz el ilyen módon. Ha kevesebb van mint 6, húzz annyit, hogy pontosan 6 kártya legyen a kezeden. Nem dobhatsz el kártyát, mielőtt húznál a 6 kártyáért.

Emlékeztető: Ha húznod kell, de a húzópaklid üres, adj egy Őrület kártyát a dobópaklidhoz, majd keverd meg, ezzel létrehozva az új húzópaklidat.

Ha a Regenerálódási Fázis végén 6 Őrület kártya van a kezeden, végleg megőrültél és **kiestél a játékból**. Minden kártyád (a varázslataid is) kikerülnek a játékból. A többieknek nélkülöd kell folytatnia a játékot.

A Regenerálódási Fázis befejeztével a köröd véget ér. Add a balodon ülő játékosnak az Aktív játékos jelzőt. Ez a játékos új kört kezd egy új Koncentrációs Fázissal.

A Játék Vége

Mind megnyeritek a játékot, ha sikerül bezárnotok a Grimoiret és legyőzitek az utolsó Szörnyet.

Mind elvesztitek a játékot, ha:

- Örület kártyát kéne elvegyetek, de az Örület pakli kiürült.
- Ha nem sikerül legyőznötök az utolsó oldalon található Szörnyet.
- Ha az összes játékos megőrül, és kiesik a játékból.

Játékvariációk

Az Örület Nagykönyve 3 különböző játékvariációt kínál:

Normál	Használjátok az átlagos játékszabályokat
Terror	Minden játékos egy Örület kártyával a paklijába keverve kezdi a játékot, amit az Örület pakliból kapnak.
Rémálom	Minden játékos a 2 értékű kezdő kártyája helyett egy 1 értékű kártyával kezdi a játékot.

Szószedet és Különféle Hatások

- Átok, Szörny, vagy Varázslat hatása, és a Varázsló képességei ellent mondhatnak a normál szabályoknak. A kártyák szövegei mindig felülírják a szabálykönyvet.
- Ha egy hatás végrehajtható, végre kell hajtani.
- Ha egy hatás részben végrehajtható, a kezdőjátéktól kezdve, az óramutató járásával megegyezően haladva minden végrehajtható részt el kell végezni. A többit hagyjátok figyelmen kívül.
- Ha egy hatást nem lehet végrehajtani, figyelmen kívül kell hagyni. A többi játékosra ettől függetlenül hathat.

Egy Másik Játékos Akciója Alatt

Bizonyos Varázslatok lehetővé teszik másik játékosnak, hogy akciót hajtsanak végre a fordulód alatt. Ez a játékos úgy hajthat végre akciót, mintha az a saját körében történne. Ugyanakkor a nem aktív játékos nem rendezheti vissza a kezében lévő kártyák számát 6-ra, és nem is frissítheti fel a Varázslatait, sem akció előtt, sem utána. Ez a játékos legközelebb a saját Regenerálódási Fázisában rendezheti a kézben tartott lapjait, és Varázslatokat is csak a saját Koncentrációs Fázisában frissíthet.

Néhány Kártya Pontosítása

- A *Mágus – Sorcerer* hatása: „Tegyetek 1 Őrületet minden Átok alá. Az a játékos, aki elpusztítja az Átkot, tegye az Őrületet a dobópaklijába.” A Forduló végén minden el nem pusztított Átok alatt lévő Őrület megsemmisül.
- Ha az *Avatar* Ereje növekszik, minden közös kézben lévő kártya csak egy akcióhoz használható, attól függetlenül, hány akciód lenne.

Kártya Eldobása

Mikor eldobsz egy kártyát, annak vagy a kezedből, vagy a közös kézből kell jönnie (a hatásán múlik). Az eldobott lap mindig a tulajdonosa dobópaklijába kerül. Egy Elem kártya eldobása lehetővé teszi a kártyán jelzett mennyiségű Elem megtermelését, hogy ezzel fizess meg egy akció árát.

Dobópaklik

A dobópaklidat bármikor megnézheted, viszont a húzópaklidat nem nézheted meg. Mikor egy Őrületet adsz hozzá, és megkevered, hogy ezzel egy új húzópaklit hozz létre, keverés előtt megnézheted a dobópaklidat.

Egy Varázslat Célpontjának Meghatározása

Egy Varázslat szövege mindig meghatározza, melyik játékosra van hatással.

- **Te:** A Játékos, aki aktiválta a Varázslatot.
- **Többi játékos:** A Varázslatot aktiváló játékoson kívül mindenki.
- **Minden játékos:** Egyenként, minden játékosra hat, beleértve a Varázslatot aktiváló játékost is.
- **Játékos:** Választásod szerint bármelyik játékos (lehetsz te is).

Elpusztítás

Mikor elpusztítasz egy kártyát, vegyétek ki a játékból, és tegyétek félre. Bizonyos hatások visszahozhatják ezt a kártyát a játékba.

Őrületkártyák elpusztítása is lehetséges. Ezeket vegyétek ki a játékból és tegyétek félre őket, az Egy Őrület kártya Gyógyítása akcióval ellentétben, amikor az Őrület kártya visszakerül az Őrület pakliba.

Az elpusztított kártyákat meg lehet nézni.

Keverés

Ha egy Varázslat hatása miatt meg kell keverned a húzópaklidat, kezedet vagy dobópaklidat, nem kapsz Őrületet. Ezt csak akkor kapsz, ha húznod kéne lapot, de üres a húzópaklid.

Semlegesítés

Néhány hatás arra kényszeríthet, hogy semlegesíts egy Átkot, vagy Varázslatot. A hatástalanított kártyát lefelé kell fordítani. Innentől a kártyának nincs hatása, de ettől függetlenül még a játékban van.

Egy hatástalanított varázslat nem aktiválható, de beleszámít az 5 darabos Varázslat korlátozásba. Választhatod, hogy a hatástalanított Varázslatot dobod el, mikor új Varázslatot tanulsz. Az új Varázslat aktiválásra készen, felfelé nézve kerül eléd, mint máskor is. Ha egy kimerült varázslatot választasz semlegesítettnek, akkor az kimerült lesz akkor is, amikor a semlegesítés véget ér (ha véget ér).

A semlegesített Átoknak nincs hatása, de elpusztítani se lehet. A következő körben az átok újra felfordul, és újra elpusztíthatóvá válik. Ha egy szörnynek csak semlegesített Átk van, mikor a Fohász sáv végére ér, nem sikerült legyőzni, és elszenveditek a bukás hatását.

Húzás

Mikor kártyát húzol, mindig a húzópaklid felső kártyáját kell elvenned és a kezedbe tenned. A köröd során bármennyi kártya lehet a kezedben, de a végén csak és kizárólag 6 kártya lehet benne (lásd. Regenerálódási Fázis).

Ha üres a húzópaklid, mikor kártyát kell húznod, adj a dobópaklidhoz egy Őrületet, majd keverd meg, ezzel egy új húzópaklit létrehozva.

Varázsló Képessége

Minden Varázslónak van speciális képessége, amit körönként egyszer aktiválhat.

Csere

Az egyik játékos által egy másiknak adott kártya mindig a fogadó játékos kezébe kerül, soha nem a dobópaklijába.

Őrület Elszenvedése

Mikor Őrületet szenvedsz el, vedd el az Őrület pakliból, és tedd a dobópaklidba. Ha nem tudsz Őrület kártyát elvenni, mert üres az Őrület pakli, a játék véget ér, vesztettetek! Mindannyian elvesztetek az Őrület mocskos fertőjében.

Őrület Elszenvedése a Támogatásodba

Mikor Őrületet szenvedsz el a támogatásodba, viszont a támogató zsebeid tele vannak, akkor is megkapod a kártyát. Ugyan ez nem változtatja meg a limitet, ideiglenesen van egy plusz kártya a támogatásodban, addig, amíg egy hatás vagy Akció eltünteti a támogatásodból az extra kártyát.

Gyógyítás

Mikor egy Őrület kártyát meggyógyítasz, az visszakerül az Őrület pakliba.

Támogatás

Bizonyos Varázslatok lehetővé teszik, hogy kártyákat tegyél a támogatásodba. Amikor kártyát raksz a támogatásodba, tedd a kártyát a kezedből a Varázslód támogató zsebébe úgy, hogy felfelé nézzen. Minden mágusnak maximum 3 kártyát használhat támogatásra. A kártya a támogató zsebben marad, míg el nem dobja valaki, hogy kifizesse vele az akciója költségét, vagy egy Átok hatásáig.

Egy játékos használhatja bármelyik, vagy akár az összes közös kézben lévő kártyát. Költség kifizetésekor a kezedből is eldobhatsz kártyákat, hogy ezzel egészítsd ki a közös kéz lapjait.

A közös kézről eldobott kártya mindig annak a játékosnak a dobópaklijába kerül, aki azt oda helyezte, függetlenül a kártyát kijátszó személyétől.

Bármelyik kártya a közös kézbe helyezhető, beleértve az Őrület kártyákat is.

A támogatásba helyezett Őrület kártyák nem számítanak bele a kiesési feltételekbe.

Emlékeztető: a „közös kéz” az összes játékos összes támogatásban lévő kártyáira utal. A „támogatás” egy játékos támogató zsebeibe helyezett kártyáit jelenti.

A Húzópaklid Tetején

Mikor kapsz egy kártyát, a húzópaklid tetejére, helyezd ezt lefelé nézve a pakli tetejére.

Magasabb érték

Egy „magasabb értékű” kártya mindig egy 1-el nagyobb értékű, ugyanolyan fajtájú Elem kártyát jelent. Szóval mehet 1 tűz Elem 2tűz Elemre, és 2 levegő Elem 3 tűz Elemre, de soha sem 1 tűz Elemről 3 tűz Elemre, vagy 1 levegő Elemről 2 tűz Elemre.

Pár tipp, hogy az első játék jobban menjen:

- Körültekintően válaszd meg a Varázslódat, így jól összerakott kezdő Elem kártya paklival kezdheted a játékot.
- Ne hanyagold el a Gyógyítás akciót. Próbálgatok több, mint dupla annyi Őrületet tartani az Őrület pakliban, mint a játékosok száma.
- A Varázslataid erősebbek lesznek, ha egy Elemre specializálódasz.
- Figyelj a közös kézre! Egyre több lehetőséget tartalmaz, ahogy az új Szörnyek megjelennek.
- A 2. és 3. szintű Varázslatok nagyon erősek, és elbillenthetik a játék egyensúlyát. Vegyétek meg az 1. szintű Varázslatokat, még ha csak azért is, hogy elérhetőek legyenek a 2. szintűek.
- Olykor, mikor felkészültök a bukás hatására, rendben van, ha nem pusztítjátok el egy Szörny összes Átkát. A „Taking a dive” megengedi, hogy felkészítsd a kezed a következő Szörnyre...