



3-5



10+



30 perc

Törpek harca

Bruno Faidutti

Köztudott, hogy a törpek mind szakállasak, és hogy a királyuk a leghosszabb szakáll. Szóval a törpek királya az a szakállas kis fickó, aki szakállasabb a többinél...

Tartalom

- 39 alapkártya (3 színben, mindegyikben 13 lap, 2-től az ászig, azaz a bajnokig)
- 14 különleges kártya (minden színben egy 1-es és két 11-es, valamint 5 színtelen varázskártya)



A kártyák három színbe tartoznak (a különleges kártyák zöme is):

- emberek (kék)
- törpek (zöld)
- goblinok (vörös)



- 20 küldetéslap (ezek szerint járnak plusz- és mínuszpontok az adott leosztásnál)



Külön-külön keverjétek meg a 39 alapkártyát, a 14 különleges kártyát, valamint a küldetéslapokat.



A játék célja

Az győz, akinek hét leosztás után a legtöbb pontja van. Minden leosztásnál más lesz a pontozás.

az 1. játékos keze



az 1.
játékos
elvitt
ütései

húzópakli



a küldetések
húzópaklija



aktív
küldetés



a 3. játékos
elvitt ütése



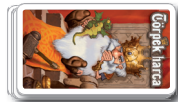
aktuális
ütés



a 3. játékos
keze



a 2. játékos elvitt ütése



a 2.
játékos
elvitt
ütései

**A küldetés határozza meg,
hogy kinek mennyi pont jár
az aktuális leosztás során.**

Alapvetően ütéseket kell szereznetek (maga az ütés vagy az elvitt kártyák pontokat érnek), **DE** előfordul, hogy kerüljönök kell az ütést (az ütés vagy az elvitt kártyák mínuszpontokat érnek).

Az ütés során mind kijátszotok egy lapot, és az ütést a legnagyobb kártyát kijátszó játékos viszi el.

A kéz a kézben tartott lapokat jelenti, a leosztás pedig az összes kézben tartott lap kijátszását (mindegyiket külön ütés részeként).

Élőkészületek

Egy játék hét leosztásból áll.

- **3 játékos:** A törpe 2-est rakjátok vissza a dobozba. Minden leosztásnál a többi 38 alapkártyát és egy különleges kártyát fogtok használni.

- **4-5 játékos:** Minden leosztáshoz 40 kártya kell: a 39 alapkártya és egy véletlenszerűen kiválasztott különleges kártya.

Külön-külön keverjétek meg a küldetéslapokat és a különleges kártyákat. Minden leosztás után az ahhoz felhasznált küldetéslapot és különleges kártyát rakjátok vissza a dobozba (azok így kikerülnek a játékból).

Osztás

A játék tulajdonosa lesz az első osztó; utóbb mindig az, aki az előző leosztás során elvitte a **törpe 5-öst**. Az osztó először felcsapja a legfelső különleges kártyát és elmagyarázza annak hatását a többieknek. Ezután a lapot a többi 39 (3 játékos esetén csak 38) kártya közé keveri, és utána mindenkinek kioszt



Az 5-ösök

- **Törpe 5-ös:** Aki elviszi, az lesz majd az osztó a következő leosztásnál.
- **Ember 5-ös:** Akinek a kezében van, az csapja fel a küldetéslapot, és ő választ az azon olvasható két pontozási lehetőség közül.
- **Goblin 5-ös:** Akinek a kezében van, azé az első ütésnél a hívás joga.

A hívás az adott ütés során az első lap kijátszását jelenti.

ugyanannyi lapot (3 játékosnál mindenki 13 kártyát kap, 4 játékosnál 10-et, míg 5 játékosnál 8-at).

Akinek a kezében ott van az **ember 5-ös**, megmutatja, majd felcsapja a legfelső küldetési lapot, és a rajta található két pontozási lehetőség közül választ egyet, felolvassa azt a többieknek.

A küldetési lapok szövege mindig az elvitt ütésekre és az abban lévő kártyákra vonatkozik, sosem a (leosztás kezdetén a) kézben lévőkre.

Lejátszás

A lejáttszást az kezdi, akinek a kezében ott a **goblin 5-ös**. Ő ezt bemutatja, majd hív, vagyis kijátszik a kezéből egy tetszőleges lapot (nem feltétlenül a **goblin 5-öst**). Ezután mindig az hív majd, aki elvitte az előző ütést. Színre színt kötelező rakni, de nincs felülütési kényszer. Akinek nincs a hívott színből, bármit kijátszhat. A játékban nincs aduszín. A hívott színből kijátszott legmagasabb értékű kártya viszi el az ütést.



Példa egy leosztás első ütésére (3 játékos esetén):

Az előző leosztásban Jenő vitte el a törpe 5-öst, így ő oszt. Felcsap egy különleges kártyát (a sárkányt), azt a többi lap közé keveri, majd kioszt mindenkinek 13 kártyát.

Anitának jutott az ember 5-ös, így ő csapja fel a legfelső küldetési lapot. Úgy dönt, ebben a leosztásban eszerint járnak majd pontok: „Az emberek legyőzik a törpéket. 1 pont minden emberért, -1 pont minden törpéért.”

Eszerint minden elvitt emberkártyáért 1 pont jár majd a játék végén, minden elvitt törpekártyáért pedig 1 mínuszpont.

Márknál van a goblin 5-ös, ő hív először. Kijátsza a törpe 3-ast. A többieknek törpét kell kijátszaniuk, ha van olyan

a kezükben. Jenő a törpe 4-est rakja ki, Anita pedig, mivel nincs törpe a kezében, bármelyik lapját választhatja: úgy dönt, megszabadul a kezében lévő goblin királytól.

Jenő vitte el az ütést (a törpe 4-es erősebb Márk törpe 3-asnál, Anita goblin királya pedig nem számít, mert nem goblin volt a hívott szín), és így most az övé a hívás joga.





Végül a leosztás során használt küldetéslapot és különleges kártyát rakjátok vissza a dobozba; a következő leosztásnál másik küldetéslapot és különleges kártyát fogtok használni.

Fontos, hogy a varázkártyák nem tartoznak egyik színhez sem, így a pontozásnál nem járnak értük sem plusz-, sem mínuszpontok.

Pontozás

A leosztás lejátszása után kerül sor a pontozásra.

Az utolsó ütés elvitele után (vagyis amikor már nincs egy kártya sem a kezetekben) összeszámoljátok az elvitt ütéseitek jelentette pontokat. A kártyákért a leosztás elején kiválasztott küldetés szerint járnak plusz- illetve mínuszpontok.



Példa a pontozásra:

Anita korábban azt a küldetést választotta, hogy az emberek 1 pontot, a törpék -1 pontot érnek.

A lejátás után mindenki megnézi az elvitt ütéseit, és az abban lévő kártyák szerint összeszámolja a pontjait.

*Márk elvitt hat törpekártyát, de emberkártyát egyet sem: **6 mínuszpontot** kap (minden törpekártya -1 pontot jelent).*

*Anita egy törpekártyát és öt emberkártyát vitt el: **4 pontot** kap (5 pont az emberekért, -1 a törpéért).*

*Jenő nyolc emberkártyát vitt el és hat törpekártyát: **2 pontot** kap (8 pont az emberekért, -6 a törpékért). A leosztás során szerzett pontok tehát: Anita 4 pont, Jenő 2 pont, Márk -6 pont.*

A kártyák értéke

A kártyák sorrendje (a legkisebb az 1-es, a legnagyobb a *bajnok*, azaz az ász):

A – bajnok (ász)

K – király

Q – dáma

J – lovag

(11) – csak különleges kártyák

10

9

8

7

6

5

4

3

2

(1) – csak különleges kártyák



A **varázkártyák**nak nincs sem színük, sem értékük. Kijátszásukkor kaphatnak ugyan szint és értéket, de ez utána, a pontozáskor már nem érvényes.

Emlékeztető

A pontozásnál a varázkártyáknak már nincs sem színük, sem értékük.

Győzelem

Az győz, aki a hetedik leosztás után a legtöbb ponttal rendelkezik, illetve akinek a legkevesebb mínuszpontja van (ha esetleg túl sokszor választottatok olyan küldetéseket, amelyeknél mínuszpontokat kaptok). Döntetlen esetén addig kell újabb leosztásokat játszani, amíg egyikőtök győzelmet nem ér el.

Közreműködők:

Tervező: Bruno Faidutti

Illusztrátor: Christophe Swal

Fejlesztés, külalak, desing: Origames



A magyar változat munkatársai:

Fordító: Tasnádi Ákos

Korrektor: Dobos Attila

Nyomdai előkészítő: Ádám Krisztina

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Hungarian edition © Delta Vision Ltd., 2013
Minden jog fenntartva

Magyarországon kiadja és forgalmazza a Delta Vision Kft.

1092 Budapest, Ferenc krt. 40.

www.deltavision.hu



© IELLO

309 BD DES TECHNOLOGIES

54710 LUDRES - FRANCE

www.iello.info

