

ZAC: Szia, Zac vagyok! Meg szeretném tanulni hogy kell az IRONDIE-jal játszani. Úgy hallottam egyszerű. Meg tudnál tanítani?

DOT: Hát persze! Bevezetlek a játékba. Aztán hogyha megtetszett és el szeretnéd sajátítani, ingyen letöltheted a teljes IRONDIE kézikönyvet a www.irondie.com weboldalon.

DOT: Négy egyszerű lépésben be tudom mutatni, hogyan kell az IRONDIE-jal játszani, de először tekintsük meg a játékhoz való alap eszközöket, a kockákat.

Az IRONDIE kockáknak 9 különböző alakja és 8 különböző színe lehet. Azokat a kockákat melyeken kicsi háromszögek vannak, Támadó kockáknak hívjuk, a pontokkal ellátottakat Védő kockáknak, a figurákkal ellátottakat pedig Életerő kockáknak. A Basic Blisterhöz tartozó lapon találás egy összefoglalást a tulajdonságaikról. A kilenc különböző alaknak vannak elnevezései melyek azonosítják őket, mint pl. Akadályozó, Zúzó, stb.;

ZAC: Mindegyiket tudom használni? Hogyan választom ki, hogy melyiket használjam? Megváltoztathatom a készletemet minden új játékkalommal?

DOT: A készletedet 9 kocka választásával hozod létre. Felhasználható és kombinálható az összes típust és színt, de a készletednek tartalmaznia kell legalább 1 Támadó, 1 Védő és egy Életerő kockát. Ahogy egyre tapasztaltabb leszel, meg tudod majd állapítani, hogy melyik kocka illik a legjobban a játéktílusodhoz. Nem létezik olyan, hogy legyőzhetetlen kocka készlet, a győzelem a taktikától függ, na meg persze mindig segít némi szerencse. Tartsd észben, hogy az egy Alap Blister-ben lévő kockák már alaptól egy játékra kész készletet alkotnak, de a szórakozás egy része abból áll, hogy fejleszted a készletedet.

ZAC: Mi más szükséges még hogy elkezdhessek játszani? Láttam egy színes lapot néhány fura mezővel rajta, az mi?

DOT: Már csak egy 9 kockás készlettel rendelkező ellenfelet kell találnod, akivel játszatsz. A színes lap, amit láttál a „Játéktábla”, melyre játék közben helyezitek a kockáitokat. Némi gyakorlat után akár már tábla nélkül is tudni fogsz játszani. A weboldalról letölthetsz még másfajta IRONDIE Játéktáblákat melyek a személyes készleteidhez illenek.

ZAC: Hé, ezek a kockát tényleg fémből vannak... és nehezek! Gondolom jobban fognak gurulni egy sima felületen, mint a nappalim üvegasztalán, ugye?

DOT: Erre mérget vehetsz, Zac. Na, megtanítalak játszani a most következő négy lépést használva. Kezdjük az elején!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja hogy legyőzd az ellenfeledet azáltal, hogy leredukálod az Életerőpontjait nullára. Egy játékos Életerőpontjait az Életerő kockáinak összege határozza meg.

Minden IRONDIE játék fordulóra és fázisokra van osztva. Minden forduló három fázisból áll melyek időrendi sorrendben követik egymást: 1.) Ütközet, 2.) Harc, és 3.) Kárfelbecslés. Lehet

olyan forduló melyben nincs Harc fázis, ami viszont a játék legösszetettebb része. Elemezzünk először egy olyan játékot melyben csak Ütközet és Kárfelbecslés fázisok vannak.

ÜTKÖZET (1. FÁZIS)

1. Minden játékos kiválasztja azoknak a kockáknak a típusát és számát, melyeket használni szeretne az ütközet során és az ellenfelével egy időben dob velük. Az első fordulónál a játékosoknak legalább egy Életerő kockával kell dobniuk (mindegyik játékosnak a játék teljes időtartama alatt legalább egy Életerő kockájának játékban kell lennie, különben elveszti a játékot).
2. Ügyelve arra, hogy ne változtassák meg a dobott eredményt, a játékosok óvatosan a játéktáblájukra helyezik a kockáikat: A Támadó kockákat a táblán ábrázolt Támadás mezőkre kell helyezni, a Védő kockákat a Védő mezőkre és az Életerő kockákat pedig az Életerő mezőkre (a mezőkön található számok a sorrendet jelzik melyben a kockákat helyezni kell: 1 a legmagasabb értékű kockának és így tovább).

Egy kis időre félre tesszük a Harc fázist és a Szín szabályokat, folytassuk tehát egyből a fordulatok végső fázisával.

KÁRFELBECSLÉS (3. FÁZIS)

1. Minden játékos kivonja a saját Védő kockáinak összeadott értékét az ellenfelének összeadott Támadó kockáinak értékéből, hogy lássa, hogy az ellenfél mennyi kárt okozott neki.
2. Ezután minden játékos kivonja az ellenfél által okozott kárpontokat a saját Életerő kockáiból. Ki kell választania, hogy hogyan osztja el kivonandó kárpontokat azok között az Életerő kockái között, melyek a játékban vannak (a teljes kivont pontszámnak egyeznie kell az okozott kárral).
3. Minden Életerő kockát mely nullára lett redukálva az Abyssba kell helyezni. Az Abyssba helyezett kockák meg lettek „semmisítve” és már nem használhatóak a folyamatban lévő játékban. Az a játékos veszít melynek elsőként fogynak el az Életerő kockái. Ha egy fordulatban mindkét játékosnak egyszerre fogynak el az Életerő kockái, döntetlenben végződik a játék.
4. Miután fel lettek becsülve a károk az Életerő Kockák kivételével az összes kocka „Limbo”-ba, vagyis a lomtárba lesz helyezve.



Ennél a pontnál ér véget a forduló és a játékosok visszaveszik kezükbe a kockáikat a Limbóból. Ezenkívül mindegyikük választhat egy Életerő Kockát a harcmezőről és azt is visszaveheti kezbe, de kötelező legalább egy Életerő kockát az élet mezőn hagyni. Ezután jön a következő fordulat,

mely ismét az Ütközés fázissal kezdődik.

ZAC: De hogyha ilyen egyszerű, akkor mire kell használni a különböző típusú és alakú kockákat?

DOT: A Harc fázisban fognak kelleni melyre az Ütközet és a Kárfelbecslés Fázis közben kerülhet sor. A következőképpen működik:

HARC (2. FÁZIS)

DOT: A kockáink közül néhányval dobtunk, és a Játéktáblán helyeztük el őket, de eközben tartottunk is kockákat tartalékban (vagyis „a kezünkben”). Kezdve azzal a játékosal, akinek a legtöbb kocka van a tartalékban (döntetlen esetén az kezd, akinek több az Életerő pontja), a játékosok Harcba dobhatják a kockáikat egy párbaj kezdése által (ha véget ért az első párbaj a jelenlegi Harcban a másik játékosnak is lehetősége lesz egy újabb párbajt kezdeményezni). A Harc fázis közben a játékosok a kockák különböző hatásait használják, melyeknek az összefoglalását a játéktáblán találod meg. Mindig kell, hogy legyen a hatásoknak egy célpontja, azaz egy kocka melyekre ki akarja fejteni a játékos a saját kockáinak hatásait. **Ne feledd: A döntetlen esetében mindig a célpont kocka a győztes (a döntetlen szabályának megfelelően).**

Mondjuk hogy nekem (DOT-nak) több van a tartalékomban, mint neked (ZAC-nek), úgyhogy én kezdek a párbajt:

1. DOT kiválasztja az egyiket a tartalékban lévő kockái közül és dob vele, miközben kiválasztja az ellenfelének egyik kockáját, mint célpont kocka és ezúttal játékba vonja azt. Ezután DOT elhelyezi a kockáját a Harc 1 nevezetű mezőre.
2. ZAC válaszolhat azzal, hogy Harcba dobja az ő egyik kockáját és ezután elhelyezi a saját Harc 1 nevezetű mezőjére a játéktábláján. Ennek, a ZAC által dobott kockának, a célpontjának annak a kockának kell lennie melyet DOT dobott Harcba, vagy annak melyet DOT kiválasztott célpontnak. Ha ZAC úgy dönt, hogy nem fogadja el a párbajt, vagy ha nem tud rá válaszolni, a Harc fázis véget ér és a DOT kockája által létrehozott hatás lép életbe.
3. DOT is válaszolhat: Dob egy második kockával. Ez a kocka csak azokat a kockákat veheti célpontba melyek a Harc mezőkön vannak, vagy azokat melyek ki lettek választva célpontként a folyamatban lévő párbaj közben. Ezt a második, általa dobott kockát DOT ezután elhelyezi a játéktábláján lévő Harc 2 megnevezésű mezőn.
4. A párbaj utolsó lépéseként még ZAC is dobhat egy második kockával (a 3. pont szabályai szerint).
5. Meg lesz határozva a párbaj eredménye. Az összes létrehozott hatás hatásba lép, kezdve a az utolsó kocka hatásával melyet az első kocka elleni párbajban fejtett ki.

ZAC: Oké, azt hiszem értem, de tudnál mondani egy példát?





DOT: Mondjuk én dobtam egy Zúzóval az egyik Támadó kockád ellen, te egy Megsemmisítővel reagáltál az én Zúzóm ellen és én úgy döntöttem hogy passzolom a lehetőségemet egy második dobásra. Hogy megállapítsuk ennek a párbajnak az eredményét, először a Megsemmisítő eredményét vesszük figyelembe: ha nyer a Zúzó ellen, az (a Megsemmisítő eredménye alapján) Limboba kerül és ezért az én Zúzóm nem lesz képes megsemmisíteni a célpontját (a Zúzó eredménye alapján), függetlenül a dobás eredményétől. Ha ellenben a Megsemmisítő veszíti a mérkőzést, továbblépünk és elemezzük a Zúzó eredményét. Ha a Zúzó nyeri meg a konfrontációt, a te Támadó kockád az Abyssba kerül.

Ja, és még valami: Egy kocka értéke sosem lehet több 6-nál vagy kevesebb 1-nél. Így ha például 4-et dobsz egy Támadó kockával a Harc fázisban és a célkocka dobása 3 és úgy döntesz hogy megemeled a célkockád dobásának értékét, ennek a kockának az értéke 6-á lesz emelve (3+4=6!). Ha úgy döntesz, hogy redukálod akkor a célkockád Limbóba kerül. Az Életerő kockák kivételét képeznek ez alól a szabály alól, mivel ha az értékük nullára vagy az alá csökken, azonnal az Abyssba kell helyezni őket.

ZAC: Oké, most már tiszta. És mit csinálunk, ha véget ért az első párbaj?

DOT: Nos, azokat a kockákat melyek a Harc mezőn vannak Limboba kell helyeznünk, neked pedig jogod van egy újabb párbajt kezdeményezni.

ZAC: És mikor van vége a Harc fázisnak, hogy továbbléphessünk a Kárfelbecslés fázishoz? Hány párbajt lehet vívni?

DOT: Akkor ér véget a Harc fázis ha, már egyik játékosnak sincsen kockája a tartalékában, vagy ha úgy döntenek, hogy már nem szeretnék más párbajokat indítani. Ne feledd, ha egy játékos úgy döntene, hogy feladja a jogát egy párbaj kezdeményezésére, akkor az a játékos a Harc fázis további idejében csak a másik játékos által kezdeményezett párbajokban tud részt venni. Az ellenfélnek ilyenkor joga van annyi párbajt indítani, amennyit akar.

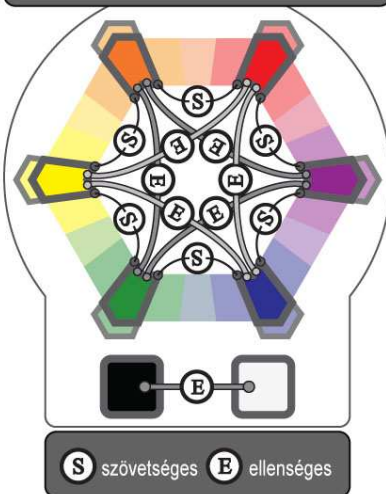
ZAC: Hát azt hiszem igazad volt. A Harc fázis tényleg összetettebb a másik kettőnél, inkább elolvasom még egy párszor!

DOT: Igazából egyszerűbb játszani, mint magyarázni, de nemsokára te is meg fogod érteni a játék stratégiáját. Minden fordulóban eldöntheted, hogy melyik kockádat használod a Harcban és melyiket dobod ütköztetben; lehet, hogy az egyik fordulóban úgy döntesz, hogy megtartasz hat kockát a kezdedben, egy másikban viszont inkább dobssz az összessel. A stratégiák a különböző kialakuló helyzetektől függenek.

Azt se feledd, hogy én nem a korrekt sorrendben magyaráztam el a játék fázisait, mivel ugyebár az elsővel kezdtem, az utolsóval folytattam és azután tértem vissza a másodikra (Ütköztet, Kárfelbecslés és Harc), és a tényleges sorrendjük a következő: 1. Fázis – Ütköztet, 2. Fázis – Harc és 3. Fázis – Kárfelbecslés.



táblázat kromatikus



A SZÍNBÓNUSZ ÉS A SPECIALIZÁCIÓK

ZAC: Akkor most már csak a színek és a hatások meghatározása hiányzik, nem? Ezek az Időrendi táblázaton vannak megmagyarázva a játéktáblán, ugye?

DOT: Pontosan! De először is tudnod kell, hogy ezek a színek rokonságban vannak egymással egy úgynevezett „rokonsági fokozat” alapján: Két elsődleges szín alkotja egy másodlagos szín „szüleit”, és egy másodlagos szín értelemszerűen két elsődleges szín „gyereke”. Ezt elég egyszerű megjegyezni, gondolj arra, ahogyan egy palettán keverednek a színek! A piros meg a kék például a lila szülei, a zöld pedig a sárga és a kék gyereke. A feketének és a fehérnek nincsen semmilyenfajta rokonsági fokozata semelyik másik színnel.

A rokonságuknak megfelelően szövetségesen viszonyulnak egymáshoz bizonyos színek (a szülő színek az ő gyereke színeikhez és fordítva). Ugyanígy ellenségesen is viszonyulnak egymáshoz különböző színek (azok, melyek ugyanabba a kategóriába tartoznak: A piros ellenségesen viszonyul a sárgához és a kékhez, a narancssárga ellenségesen viszonyul a zöldhöz és a lilához, a fekete pedig a fehérhez), és vannak még egymáshoz neutrálisan viszonyuló színek (azok, melyek se nem szövetségesen, se nem ellenségesen viszonyulnak egymáshoz, mint például a sárga és a lila).

ZAC: Jó, de mihez kell nekünk ez a megkülönböztetés?

DOT: Mindig mikor „1”-est dobok egy kockával, lehetőség szerint a színe által létrehozott hatást használom fel (a játéktábla hátoldalán lévő Időrendi táblázat alapján) bármelyik szövetséges kockára (de sosem önmagára). Ezt a szabályt, melyet az „1 szabály”-nak nevezünk, rögtön fel kell használni bármely más hatás előtt (mint például egy a Harc fázisban dobott kocka előtt), miként a kocka a játéktáblára lesz dobva.

Figyelj arra, hogy néhány Kiegészítő tartalmazni fog Ritka kockákat, melyek erősebb szín bonuszokat idéznek elő, még ha kettést is dobssz velük! Ez pontosabban meg van magyarázva a www.irondie.com oldalról ingyen letölthető kézikönyvben.

ZAC: Király, ezek szerint még egy szerencsétlen dobás esetén is szerezhetek bonuszt, ha jól építettem fel a készletem!

DOT: Pontosan! Emiatt fontos különösen hogy jó

alakú illetve jó színű kockákat válassz, melyek jól összeillenek a készletedben lévő, más színű kockákkal. Egy egyszínű készlet megkapja az ezzel a szabállyal járó összes előnyt, ellenben kiszámíthatóbb is lesz egyben.

ZAC: Oké, most már értem hogy egy készlet kockáinak miért vannak különböző színek kombinációi.. de ugyanazokkal a tulajdonságokkal rendelkezik például egy sárga-kék készlet, mint egy piros-sárga és narancssárga?

DOT: Nem teljesen. Egy fontos dolog van még, amit tudnod kell, méghozzá az hogy a kockáknak vannak specializációi. A játéktáblán van egy táblázat, melyen fel vannak tüntetve a különböző specializációk: Nézd meg a színeket, melyek az egyes kockákhoz vannak sorolva azon a táblázaton, mely összegzi a kockák típusát és hatásait. Ahogy láthatod, a fekete „specializált” színe a Zúzóknak, a piros a Támadóknak és így tovább. Egy specializált kocka (azaz egy, a legjobb szín-típus kombinációval rendelkező kocka, mint pl. egy Fekete Zúzó, egy Piros Támadó, stb.) megtöri a döntetlen esetében életbe lépő szabályt melyről a Harc Fázis kapcsán beszélünk. Ez azt jelenti, hogy mikor egy specializált kocka célba vesz egy NEM ELLENSÉGES kockát, mindenképp megnyeri a mérkőzést még ha döntetlenben is végződik!

Mondok még egy példát csak, hogy teljesen tiszta legyen: Egy sárga kockát célzó Fekete Zúzó kocka mindenképpen nyer, még ha ugyanazt az értéket dobta vele, mint az ellenfeled a célpont kockával; ez azért történhet meg mivel a fekete a specializált színe a Zúzó kockának. Ellentétes esetben viszont egy Fekete Zúzó nem használhatja ezt a kivételt a döntetlennél fellépő szabálynál egy fehér kocka esetében mivel a fehér ellenségesen viszonyul a feketéhez és elveszíti a mérkőzést egy döntetlen esetében.

ZAC: Ez azt jelenti, hogy egy specializált kocka erősebb a többinél! Csak specializált kockákból kéne felépítenem a készletem.

DOT: Hát, ennyire azért nem könnyű, mivel akkor nem igazán használná a készleted az „1” szabályt. Az IRONDIEban minden taktikai aspektust ügyesen ki kell egyensúlyozni és csak a tapasztalat fogja megadni neked az ehhez való képességet. Mindenesetre ne felejtse el ellátogatni a www.irondie.com weboldalra, ahol találni fogsz egy gazdagabb és jobban kidolgozott kézikönyvet, új játéktáblákat és sok példát taktikákra és már létrehozott és bevált készletekre. Na meg összehasonlíthatod a felépítésben lévő készleteidet más játékosok által összerakott készleteivel online és a legközelebbi viszonteladónál. Minden tiszta?

ZAC: Ehm..

DOT: Akkor játszunk! Nincs jobb tanulási módszer győzelemhez, mint egy keserves vereség. És amúgy is, ezek kockák, nem sakfigurák. A te oldaladon lesz a kezdők szerencséje.

www.irondie.com



www.irondie.com