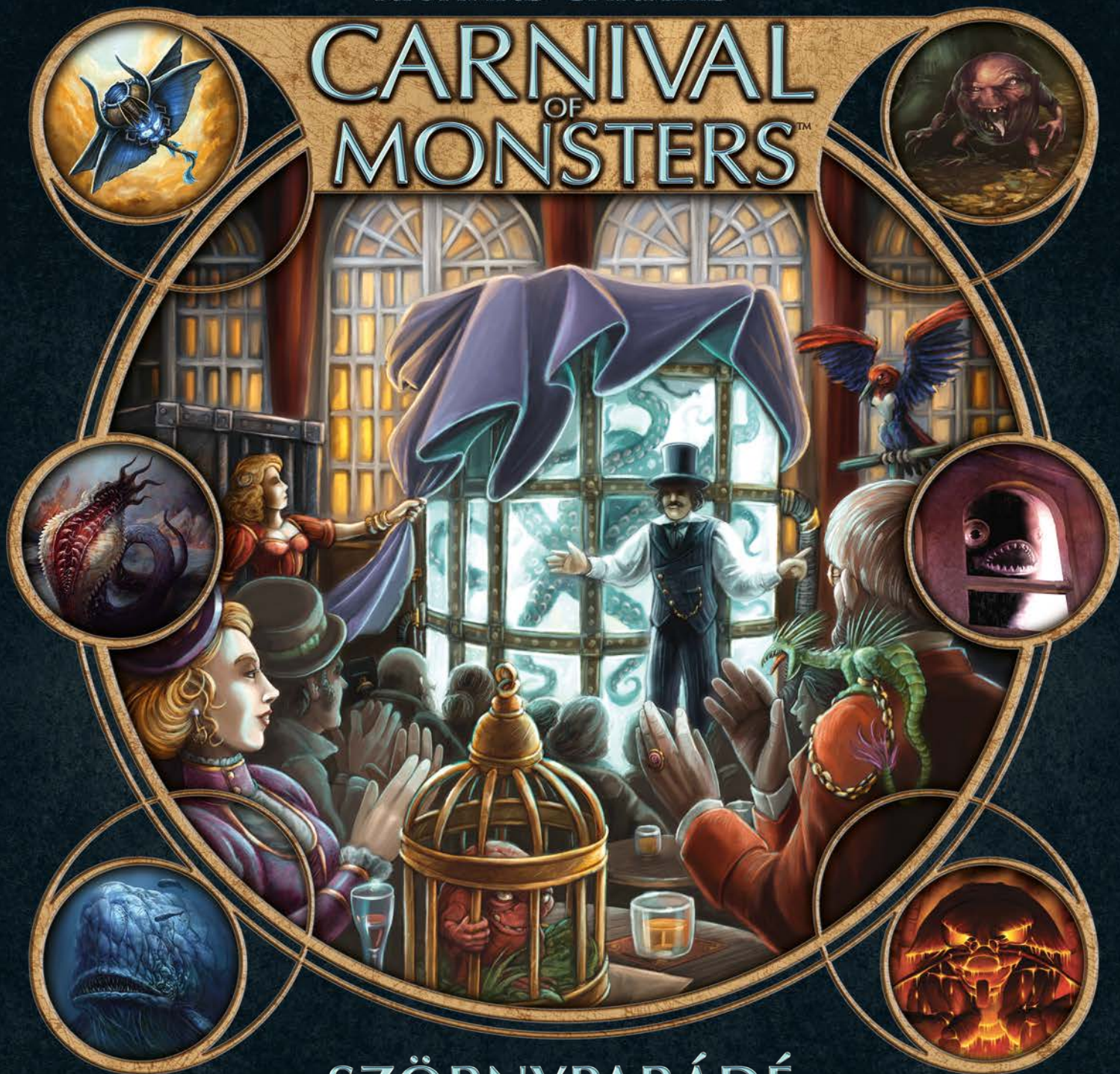


RICHARD GARFIELD

CARNIVAL OF MONSTERS™



SZÖRNYPARÁDÉ

A Királyi Szörnytani Egyesület a legjártasabb és legtiszteltebb szörnytan szakértőket tudja tagjai közt. Ez az Egyesület évente csak egyetlen egy új tagot enged be körébe. Akik be akarnak jutni azoknak egy lenyűgöző szörnygyűjteményt kell birtokolniuk, ami a legritkább és a legkülönlegesebb szörnyekből áll. Természetesen ezeket a fenevadakat és bestiákat be kell cserkészni, és el is kell fogni.

A versenyzők megkapják a Szörnytani Egyesület pénzbeli támogatását, amiből felbérelhetnek olyan szakértőket, kutatókat és kalandorokat, akik elkísérik őket varázslatos országokba, hogy felkutassák a legezotikusabb szörnyeket.

A negyedik vadászszезon után a versenyzők bemutatják a gyűjteményüket a Királyi Szörnytani Egyesület előkelő bankettjén, az évente megrendezésre kerülő úgynevezett „Szörnyparádén”.

ALKATRÉSZEK

206 parádékártya
(72 terület, 78 szörny, 13 segítő, 22 esemény és 21 titkos cél)



10 kezdőterület



5 játékos tábla



108 aranykorona
(különböző értékekben)



1 fő tábla



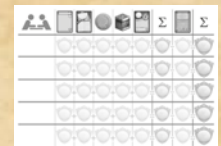
24 vadászelölő



3 királyi vadászkocka



1 pontozótömb



7 szezonkártya



12 kölcsön



5 összevont-kölcsön



KÁRTYÁK ÉS TÁBLÁK



Szörny szintje

Terület szimbóluma

Veszélyesség szimbóluma

Győzelmi pont (GyP)



Költség

Terület típusa

Terület szimbóluma

Kártya hatása



Területpont

Távoli-terület szimbóluma

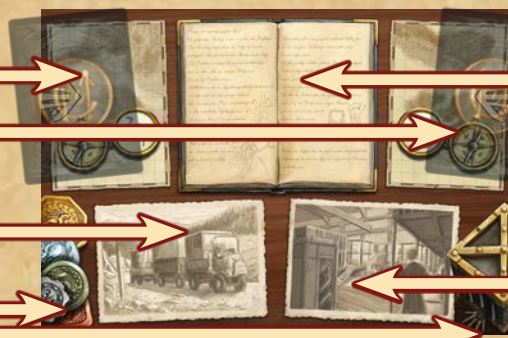
A VADON

Azok a kártyák, amiket az ellenfeled adott neked, de még nem nézted meg.

A MEGTARTOTT KÁRTYÁK

Kártyák, amiket te birtokolsz, de még nem játszottál ki.

Itt tárolod az aranykoronáidat és vadászelölőidet.



AZ ELFOGOTT KÁRTYA

Az a kártya, amit épp most választottál.

SZÖRNYGYŰJTEMÉNY

Szörnyek és trófeák, amiket nem ebben a szezonban gyűjtöttél / játszottál ki, de már nem aktívak.

A JÁTÉK TÉMÁJA

A Szörnyparádé játékban bejárjátok a Föld legtávolabbi sarkait, azért, hogy befogjátok az egzotikus szörnyeket. A győzelemhez tehetséges segítőkre és a titkos célok elérésére is szükségetek lesz. Pontokat és aranykoronát azzal tudtok szerezni, ha ezeket a célokat eléritek, majd kiállítjátok a legnagyobb szörnyeket.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1) Helyezzétek a főtablát az asztal közepére.

2) Keverjétek meg az összes parádékártyát, majd alakítsatok ki egy lefordított lapokból álló húzópaklit a főtablán megadott helyre.

3) Keverjétek össze a szezonkártyákat, majd húzzatok ki 4 lapot, és anélkül, hogy megnéznétek, helyezzétek ezt a 4 lapot lefordítva a főtablán megadott helyre. A megmaradt szezonkártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.

4) Fektesseitek ide az összes kölcsönkártyát.

5) Mindenki vegyen el 1 játékosláblát és 4 aranykoronát. A megmaradt koronákat a vadászjelölökkel és a királyi vadászkockákkal együtt tegyék a főtablán megadott helyekre.

6) Keverjétek meg a 10 kezdőterület-kártyát, majd adjatok minden játékosnak kettőt. A játékosok a kezdőterület-kártyáikat felfordítva fektessék a játékosláblájuk fölé. A nem használt kezdőterület-kártyákat rakjátok vissza a dobozba.

A JÁTÉK MENETE

A játékot 4 körön (szezonen) keresztül játsszátok. Minden szezon elején kaptok fejenként 8 parádékártyát. A kapott kártyákból mindig egyet elfogtok úgy, hogy kiválasztotok 1 lapot, a maradékot pedig átadjátok a szomszédotoknak. Ezt addig ismételitek, amíg el nem fogy az összes kiosztott kártya. Az elfogott lapokat (szörny vagy terület) vagy kijátsszátok közvetlenül az elfogás után a szezon közben, vagy elteszitek egy későbbi időpontra.

A szezon végén a kijátszott szörnyek bekerülnek a gyűjteményetekbe. A negyedik szezon végén pontokat kaptok a gyűjteményetekben található összes szörnyért, minden elért titkos célért és az összes aranykoronáért, amit megkerestek.

Az a játékos, aki a negyedik szezon végére a legtöbb pontot gyűjti össze, az felvételt nyer a Királyi Szörnytani Egyesületbe. Gratulálhattok neki!

PÉNZKÖLTÉS ÉS KÖLCSÖNFELVÉTEL

A Szörnyparádé játék pénzneme a korona. A játékban bizonyos akciók végrehajtásáért koronával fizettek, vagy esetenként koronát kaptok. Minden elköltött koronát a bankba tesztek, és minden megkeresett koronát a bankból vesztek ki. A játékban különböző értékekben fordulnak elő korona érmék, ezeket bármikor felválthatjátok a bankkal. Aki nem tudja kifizetni azt, amit igényelt, az kölcsönt vesz fel a bankból. Elvesz egy kölcsönkártyát és 3 aranykoronát a főtábláról. Minden igénybe vett kölcsön 5-tel csökkenti a játékos pontszámát a negyedik szezon végén. **Nincs lehetőség visszafizetni** a kölcsönt, az elevett kölcsönkártyát meg kell tartani a játék végéig.



Megjegyzés: 3 kölcsönkártyát becserélhettek 1 összevont kölcsönkártyára, ha elfogynának a főtábláról a kölcsönkártyák. Egy összevont kölcsönkártyára ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint három kölcsönkártyára.

A SZEZONOK

Minden szezon négy fázisból áll:

ELSŐ FÁZIS: A szezonkártya felfedése

MÁSODIK FÁZIS: A parádékártyák kijátszása és elfogása

HARMADIK FÁZIS: A veszélyszint felmérése

NEGYEDIK FÁZIS: A szezonzárás

ELSŐ FÁZIS: A SZEZONKÁRTYA FELFEDÉSE

A Királyi Szörnytani Egyesület minden szezonban egy bizonyos szörnytypust kíván.

Minden szezon végén egy tróféával jutalmazták azt a pályázót, aki a legmeggyőzőbb gyűjteményt mutatja be a kívánt szörnyekből.

A szezon megnyitásához fordítsátok fel a legfelső szezonkártyát és helyezzétek a főtáblára. A szezonkártya egy megadott fajta szörnyet mutat, ami iránt **ebben a szezonban** nagy az érdeklődés.

SZEZONBÓNUSZ

2 korona bónuszt kaptok, amikor **első** alkalommal játszotok ki egy olyan fajta szörnyet, amilyen az adott szezonban keresett. Ezt a bónuszt szezononként mindenki egyszer kaphatja meg.

TRÓFEÁK

A szezonbónuszon kívül, a szezon végén kiadjátok magát a szezonkártyát, mint egy trófeát. Az a játékos kapja meg, akinek az adott szezonban **a keresett szörnytypusból a legtöbb győzelmi pontja, illetve a legtöbb veszélyszimbóluma van**, ha az adott szezon egy veszélyszezon. A trófeák belekerülnek a tulajdonosuk gyűjteményébe.

(bővebben: „A szezonzárás” címszó alatt)

FELLEGEK ÉVSZAK

Minden játékos kap 2 Koronát, amikor az első Fellegek Szörny kártyáját kijátssza



Díj:
legtöbb a játékban lévő
Fellegek Szörny GYP



FELLEGEK ÉVSZAK

Minden játékos kap 2 Koronát, amikor az első Fellegek Szörny kártyáját kijátssza



Díj:
a játékban lévő
Fellegek Szörny GYP



Példa: A Fellegek szezonkártya kerül a pályára. A közönség a Fellegekből kíván szörnyeket látni!



A szezon közben Dani ki tudta játszani a „Tollaskigyó” szörnykártyát (ami egy Fellegek szörnykártya). Ezért azonnal kap 2 aranykoronát.



A szezon végére Dani a 16 pontos tollaskigyójával gyűjtötte a legtöbb pontot a Felleg szörnyekkel és ezzel el is nyerte az első szezon trófeáját, ami 3 győzelmi pontot ér.



MÁSODIK FÁZIS: A PARÁDÉKÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA ÉS ELFOGÁSA

Ahhoz hogy valaki elnyerje a Szörnytani Egyesület tetszését, ahhoz át kell kutatnia a világot keresztül kasul, de a bölcsebb felfedezők nem mindig mennek messzire. Nyitva tartják a szemüket és kihasználják a felmerülő lehetőségeket.

A második fázisban egyszerre játszottok.

Mindenkinek osszatok lefelé fordítva 8 parádékártyát. A lapokat úgy vegyétek a kezetekbe, hogy a játékosársaitok ne lássák azokat. A kapott kártyákból nyolcszor egyet elfogtok. Az elfogás a következő lépésekből áll:

1. lépés: Elfogtok 1 lapot.
2. lépés: A maradékot átadjátok a szomszédotoknak.
3. lépés: Kijátsszátok, vagy megtartjátok az elfogott kártyát.

1. LÉPÉS: ELFOGTOK 1 LAPOT.



Kiválasztotok egy kártyát a kezetekben lévő kártyákból, ez az elfogott lapotok, amit lefordítva elhelyeztek a játékosablátokra.

2. LÉPÉS: A MARADÉKOT ÁTADJÁTOK A SZOMSZÉDOTOKNAK.

A megmaradt lapokat lefordítva átadjátok a szomszédos játékosnak. A kártyák átadása szezononként változik.



Az első és a harmadik szezonban a bal oldali szomszédotoknak kell átadnotok a kártyákat. A második és a negyedik szezonban a jobb oldali szomszédotoknak kell átadnotok a kártyákat.



Amikor megkapjátok a szomszédos játékos kártyáit, akkor lefordítva helyezétek a saját játékosablátokra anélkül, hogy megnéznétek.

3. LÉPÉS: KIJÁTSSZÁTOK, VAGY MEGTARTJÁTOK AZ ELFOGOTT KÁRTYÁT.

Végül döntenetek kell arról, hogy mit tesztek az elfogott kártyával. Két lehetőség közül választhattok: Azonnal kijátsszátok az elfogott kártyát, vagy megtartjátok egy későbbi időpontra.

ELSŐ OPCIÓ: AZ ELFOGOTT KÁRTYA KIJÁTSZÁSA.

Különböző kártyatípusokat egymástól eltérő módon kell kijátsszanotok.

TERÜLETKÁRTYÁK

A Szörnyparádé játékban hat különböző Régió van. Mindegyik régióhoz tartoznak területkártyák. Minden területkártya rendelkezik egy bizonyos területponttal. A területpontokat arra használjátok, hogy kijátsszátok a szörnykártyákat (bővebben a Szörnykártyák címszó alatt).

A kijátsszott területkártyákat fektessétek régióként a játékosablátok mellé.



Példa: Mátyás elfogott egy Fellegek területkártyát, amit azonnal ki is játszott. Az új Fellegek területkártyát elhelyezi a korábban kijátsszott Fellegek területkártyája alá. Most már 2 Fellegek területpontja van és ezeket felhasználva érdekes szörnyeket lesz majd képes kijátsszani.

TÁVOLI TERÜLET KÁRTYA: Néhány területet nehezebb elérni, mint a többit. Ezeket a “Távoli terület kártyákat” csak akkor tudjátok kijátszani, ha már játszottatok ki megegyező régiójú területkártyát a megfelelő mennyiségben.



Ha a Távoli terület kártyán egy szimbólum van, akkor minimum egy másik Távoli terület kártyával kell rendelkeznetek ugyanabból a régióból.



Ha a Távoli terület kártyán két szimbólum van, akkor minimum két másik Távoli terület kártyával kell rendelkeznetek ugyanabból a régióból.

Megjegyzés: Nem számít, hogy melyik terület van a játékban a keresett régióból. Akár ugyanazt a területet is használhatjátok több Távoli területkártya kijátszásához.



Példa: Mátyás rendelkezik egy Elvarázsolt Erdő kártyával, és így ki tudja játszani az Elfeledett Templomot, amin egy Távoli terület Szimbólum látható. Így már összesen 3 területponttal rendelkezik az Elvarázsolt Erdő régióban.

Viszont nem tudta volna kijátszani Az Élet Ősét, mert csak egy Elvarázsolt Erdő kártyával rendelkezett, és Az Élet Őse kijátszásához kettő megegyező területkártya szükséges. Miután kijátszotta az Elfeledett Templomot 2 Elvarázsolt Erdő Kártyája lett és így már ki tudja majd játszani Az Élet Ősét.

SZÖRNYKÁRTYÁK

Ezek a kártyák vannak azok a csodálatos lények, amikkel megpróbáljátok lenyűgözni a Királyi Szörnytani Egyesületet. Mindegyik szörny a hat Régió valamelyikéből származik, és győzelmi pontot hoz a játék végén.

Egy szörnykártya kijátszásához rendelkeznetek kell a kijátszott területkártyáitokon legalább annyi területponttal, mint amennyit a szörny szintje elvár (a jobb felső sarokban). Amennyiben rendelkeztek az elvárt mennyiségű területponttal, akkor felfordítva letehetitek magatok elé a szörnykártyát.



Példa: Dani ki akarja játszani a 4-es szintű Tollaskígyóját. Mivel már fekszik előtte két Fellegek területkártya és egy Felhő Kastély kártya (ami 3 Fellegek területpontot ér), így van elegendő területpontja ahhoz, hogy kijátssza a lenyűgöző Tollaskígyót.

Fontos: Minden területpontot csak egyszer lehet ugyanabban a Szezonban elkölteni szörnyek kijátszásához. Tehát, ha egy játékosnak 6 Sötétség területpontja van, akkor az adott Szezonban maximum összesen 6 pont értékben játszhat ki Sötétség szörnyeket.

Ha egy területkártyának több mint egy területpontja van, akkor a játékosoknak nem kell egyszerre az összes pontot elhasználnia egy szörny kijátszásához. A megmaradt területpontokat a szezonban később is felhasználhatja. Például ha egy játékos kijátszott egy Pengeszárnyút (ami 2-es szintű) és a Felhő Kastélyt (ami 3 területpontot ér) használta fel a kijátszásához akkor még mindig van 1 területpontja, amit ebben a Szezonban fel tud használni egy másik szörny kijátszására.

Tipp: A szörnyeket, amiket kijátszottatok és a területkártyákat, amiket felhasználtatok rájuk, helyezétek egymás mellé. Így jobban látjátok majd, hogy mennyi területpontotok maradt még.



Példa: Miután Dani kijátszotta a Tollaskígyót, nem tudja kijátszani az éppen elfogott Pengeszárnyút, mert csak 1 fel nem használt Fellegek területpontja maradt. A Pengeszárnyút tehát el kell raknia a következő szezonig, amíg további Fellegek területkártyát tud kijátszani.



VESZÉLYES SZÖRNYEK: Néhány szörny veszélyesebb, mint a többi. Az igaz hogy ezek a szörnyek jobban lenyűgözik a Szörnytani Egyesületet (és több győzelmi pontot is hoznak), viszont kockázatosak is (bővebben a “Harmadik Fázis: Veszélyszint Felmérése” fejezetben).



SZÖRNYTAN: Amikor Szörnytan szimbólumos szörnykártyát játszotok ki, akkor minden szörnyszimbólumért húzhattok egy parádékártyát a pakliból, amit vagy azonnal kijátszotok, vagy ingyen elteszitek későbbre (a 2. lehetőségről bővebben a Kártya megtartása későbbre címszó alatt).



Példa: Csaba éppen kijátszott egy Hínárvadászt (egy Mélység területpontot felhasználva). A Hínárvadász elemzése után Csaba megtud egy értékes titkot és így húzhat egy parádékártyát a pakliból, amit játszhat most, vagy megtarthat későbbre anélkül, hogy fizetne érte.

AZ ÁLOMVLÁG SZÖRNYEK: Bárhol álmodhattok, csak el kell aludnotok. Az Álomvilág szörnyekre tehát bárhol rátalálhattok... A többi szörnytípussal ellentétben az Álomvilág szörnyek kijátszásához mindegyik területpontot felhasználhatjátok (az Álomvilág területpontok mellett), viszont döntenetek kell, hogy melyik területpontot használjátok erre, és a döntéseketek nem változtathatók meg a Szezon alatt.



Példa: Frigyes elfogott egy Kéjdémont, viszont csak 3 Álomvilág területpontja van, ami nem elég a kijátszásához. Mivel a Kéjdémon egy Álomvilági szörny, ezért Frigyes használhat bármilyen területpontot a szörny kijátszásához. Az Álomvilág területpontjai mellé felhasználja a Fellegek kártyáján álló területpontokat és így már ki tudja játszani a Kéjdémont.

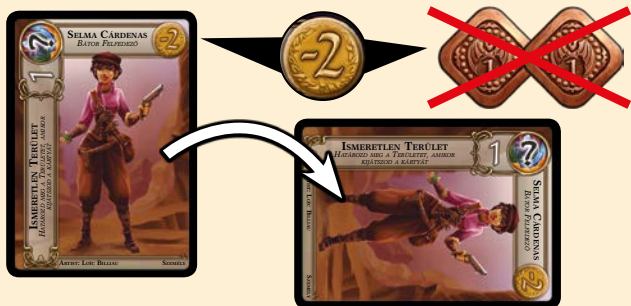
Fontos: Az Álomvilág területkártyákat nem lehet más szörnykártyák kijátszásához használni.

SEMÉLYKÁRTYÁK

Szörnyek gyűjtése nem csak veszélyes feladat, hanem nehéz is. Tapasztalt emberek felbérelésével megkönnyíthetitek a dolgokat.

A személykártyákon olyan tapasztalt emberek vannak, akiket fel tudtok bérelni, ám ezek az emberek nem dolgoznak ingyen. Egy személykártya kijátszásához aranykoronával kell fizetnetek. Minden személykártya jobb felső sarkában látjátok a fizetendő aranykorona összeget. A kijátszott személykártyákat mindig tegyétek a játékosablátok mellé.

Mindegyik személykártyának van egy állandó hatása, ami a játék végéig tart.



A négy Felfedezőnek egy különleges képessége van. Mindig, amikor a játékba hoztok egy felfedezőt, kiválasztotok egy tetszésetek szerinti Régiót, és a felfedező ettől kezdve olyan, mint egy területkártya és egy további területpontot ad nektek a kiválasztott Régióból, a játék végéig.

ESEMÉNYKÁRTYÁK

Egy mágikus szörnyekkel teli világban rengeteg bizzar dolog történik. A ravaszabb játékosok a saját előnyükre fordítják az ilyen eseményeket.

Minden Eseménykártya egy egyszeri előnyt nyújt annak, aki kijátssza. Ezeket a kártyákat csak egyszer használhatjátok, és használat után a főtábla lerakópaklijára kell tennetek.



Példa: Robinak van már három Bánya területkártyája (egy – egy területponttal) és egy Nagy Barlang területkártyája (ami 3 területpontot ér). Remek alkalom ahhoz, hogy kijátssza az Idegenvezetés a Bányában eseménykártyát. Mivel 6 Bánya területpontja van így 6 aranykoronát kap.

TITKOS CÉLKÁRTYÁK

A Királyi Szörnytani Egyesület tagjai más-más szörnyet találnak figyelemreméltónak, és néha titkos leveleket küldenek a játékosoknak, hogy a figyelmükbe ajánljanak egy – egy szörnyet. Ezeknek a különleges kéréseknek a teljesítése igencsak kifizetődő. A titkos célkártyák egy alternatív lehetőség számotokra a győzelmi pontok megszerzéséhez. Ezeket a kártyákat sosem játszhatjátok ki, hanem meg kell tartanotok a játék végéig (bővebben az "Elfogott és Megtartott Kártyák" címszó alatt). A játék végén felfeditek a célkártyákat és a teljesített titkos célkártyákért győzelmi pontokat kaptok.



Példa: Csaba megszerezte a Baljós Lények Hatósága titkos célkártyát a többi játékos tudata nélkül és elrakta a megtartott kártyái közé. A játék végén Csaba felfedi a Baljós Lények Hatósága titkos célkártyát, és mivel a játék menete során öt különböző Sötétség szörnyet játszott ki, így 10 győzelmi pontra tett szert.

MÁSODIK OPCIÓ: A KÁRTYA MEGTARTÁSA KÉSŐBBRE

Amikor nem tudtok, vagy nem akartok kijátszani egy éppen elfogott kártyát, akkor azt meg kell tartanotok későbbre. Minden egyes alkalommal, amikor elraktároztok egy kártyát, 1 aranykoronát kell fizetnetek a bankba. Aki nem tudja kifizetni az 1 aranykoronát, annak kölcsönt kell felvennie. A megtartott kártyát lefordítva fektessétek a játéktábláitokra (anélkül, hogy megmutatnátok). A megtartott kártyákat később bármikor kijátszhatjátok, kivéve a Veszélyszint Felmérésénél (bővebben a Harmadik fázis: A veszélyszint felmérése címszónál). Később, a megtartott kártyák kijátszásakor természetesen ki kell fizetnetek a kijátszás költségét, illetve teljesítenetek kell a kijátszás esetleges feltételeit. Bármennyi kártyát megtarthattok későbbre.

Példa: Az első körben Andrásnak nincsen elegendő területpontja ahhoz, hogy azonnal kijátsza Az Ősi Ellenség kártyát, mégis úgy dönt, hogy megszerzi, és elteszi későbbre. Kifizeti az 1 aranykoronát és lefordítva leteszi a táblájára. 3 Szezonnal később Andrásnak elég területpontja lett ahhoz, hogy kijátsza Az Ősi Ellenséget a megtartott kártyái közül.



TOVÁBBI KÁRTYÁK ELFOGÁSA

Miután az első körben körbeadott kártyákról mind döntöttetek, hogy kijátsszátok, vagy elteszitek későbbre, kezdődik az újabb kártya elfogása. Vegyétek a kezeitekbe a szomszédotoktól kapott kártyákat, és fogjatok el egyet az eddig megismertek szerint. Ezt egészen addig folytassátok, míg az összes kártyát elfogjátok. Miután az összes kártyát elfogtátok és döntöttetek róluk, hogy kijátsszátok vagy megtartjátok, eljött az idő, hogy megállapítsátok azt, hogy milyen veszélyes szörnyeket hoztatok ebben a szezonban a játékba.

HARMADIK FÁZIS: A VESZÉLYSZINT FELMÉRÉSE

A Szezon vége felé a veszélyesebb szörnyek megpróbálnak elmenekülni. Aki nem tudja biztosítani azt, hogy a befogott szörnyei a ketrecekben maradjanak, az el fogja nyerni a méltó büntetését.



Néhány szörnykártyán egy vagy több veszélyszimbólum található. Az ilyen a szimbólummal jelölt szörnyek veszélyes szörnyek. Mindenkinek annyi vadással kell rendelkeznie, amennyi veszélyszimbólum van az ebben a szezonban játékba hozott kártyáin. Tehát, minden veszélyszimbólumért szükséges egy vadász. Minden hiányzó vadászért bírságot kell fizetni.

Figyelem! Ebben a fázisban nem játszhattok ki kártyákat a megtartott kártyáitok közül. Várjátok meg, míg mindenki játékba hozza a kártyáit, mielőtt elkezded a harmadik fázist.

A VADÁSZOK



A KIRÁLY VADÁSZAI: A király felsorakoztatja a vadászait, hogy átfésüljék a területet és távol tartsák a birodalmat a veszélyes szörnyektől. Válasszatok ki közületek egy játékost, aki egyszerre gurít mind a három királyi vadászokkával. A kockákban 0, 1 vagy 2 ketrec áll. A király a ketrecek számával egyenlő vadászt sorakoztat fel ebben a Szezonban. A király vadászait mindannyian igénybe vehetitek. A király vadászait nem tarthatjátok meg és nem vihetitek át a következő szezonra.



A ZSOLDOS VADÁSZOK: Néhány személykártya vadászokat is biztosít. Minden vadászt egyszer használhat a tulajdonosa szezononként.



A VADÁSZJELÖLŐK: Néhány eseménykártya vadászjelölővel jutalmaz. A vadászjelölőket egyszer lehet csak használni. Miután használtátok, utána vissza kell tennetek a közös készletbe. A fel nem használt vadászjelölőket el lehet rakni későbbi szezonokra.

Bizonyos szörnykártyákon egy vagy több veszélyszimbólum áll. A szezonban kijátszott szörnykártyáitokon álló veszélyszimbólumokat ártalmatlanítanotok kell a vadászokkal. Ehhez még használhatjátok a királyi vadászokkakkal gurított ketreceket. Minden ketrecért ártalmatlanítotok egy veszélyszimbólumot. Ha még van olyan veszélyszimbólum, amit még nem ártalmatlanítottatok, akkor vagy beadtok 1 vadászjelölőt vagy 3 aranykoronát (veszélyszimbólumonként). Amennyiben nincsen elegendő aranykoronátok, úgy hitelt kell felvennetek.

Példa: Dani szeret veszélyesen élni. Három veszélyes szörnyet állított ki: egy Óriás Férget (1 veszélyszimbólum), egy Külső Világi Pókot (2 veszélyszimbólum) és egy Hárpiát (1 veszélyszimbólum) ami összesen 4 veszélyszimbólum.

A királyi vadászok csak 1 ketrecet tudnak nyújtani. Még mindig van 3 veszélyszimbólum, amit ártalmatlanítania kell.

Mivel Dani felbérelte Michonne N. Fraser-t, így ez lecsökken kettőre, továbbá bead egy vadászjelölőt, ami egyetlen egy veszélyszimbólumra csökkenti a biztosítandó értéket, ezért Daninak csak 3 aranykoronát kell fizetnie.



NEGYEDIK FÁZIS: A SZEZONZÁRÁS

A veszélyszint felmérése után a Szezonnak vége. Az új Szezon kezdete előtt még le kell játszani ezt a két lépést:

1. DÍJ ÁTADÁSA

Hasonlítsátok össze a szörnyeiteket az aktuális szezonkártyán látható szörnnyel. Az a játékos, aki a legtöbb győzelmi ponttal (vagy veszélyszimbólummal a veszélyszezonban) rendelkezik a Szezon végén, az megkapja a szezonkártyát, amit trófeaként felfordítva a gyűjteményébe helyez. Döntetlen esetén a szezonkártyát eldobjátok és senki se kap trófeát.



Példa: Fellegek Szezon van és bónuszokat kapnak azok a játékosok, akik Fellegek Szörnyeket állítottak ki. Csaba 3 Felhőlényt játszott ki, kártyánként 3 győzelmi pont, ami összesen 9 győzelmi pont. Mátyás egy Villám Ráját (1 GYP) és egy Csendes Megfigyelőt (4 GYP) állított ki, ami összesen 5 győzelmi pont. Dani csak egy Fellegek Szörnyet játszott ki, de az nem más, mint a Tollaskígyó, ami 16 győzelmi pontot ér.

Daninak van a legtöbb győzelmi pontja és emiatt el is nyeri ennek a Szezonnak a tróféáját, ami további 3 győzelmi pontot jelent neki.



Csaba



Mátyás



Dani

2. SZÖRNYEK VISSZAVONULÁSA

A szörnyek mindig csak az adott Szezon végéig maradnak a játékban. Az elhasznált szörnykártyákat lefelé fordítva tegyétek a játékosablaitokra.

Fontos: A területkártyákat és a személykártyákat az utolsó Szezon végéig meg kell tartanotok.

KÖVETKEZŐ SZEZON?

Ha éppen a negyedik Szezon végén vagytok, és nincsen már több szezonkártya a játéktáblán, akkor vége a játéknak. Ellenkező esetben kezdjétek el a következő Szezon az **Első fázis: A szezonkártya felfedése** lépéssel.

A JÁTÉK VÉGE

A negyedik Szezon végével a játék véget ér. Eljött az idő hogy kiderüljön, hogy ki kerül be a Királyi Szörnytani Egyesületbe.

TITKOS CÉLOK

Fedjétek fel az összes titkos célkártyát. A teljesített titkos célokért győzelmi pontokat kaptok.

GYŐZELMI PONTOK

Mindenki adja össze a megszerzett győzelmi pontjait:

- A gyűjteményben lévő szörnyek GYP értéke (a megtartott kártyák között fekvő szörnyek nem érnek semmit).
- Titkos célokból szerzett GYP.
- Megmaradt aranykoronánként +1 GYP.
- Megmaradt vadászjelölőnként +1 GYP.
- Minden trófea +3 GYP.

KÖLCSONÖK: Minden kölcsönkártya -5 GYP. Minden összevont kölcsön -15 GYP.

Példa:

A játék végén András összesámolja a Szörnyekből szerzett győzelmi pontjait: Mélylakó (3 GYP), Szelíd Holdcápa (4 GYP), Mumus (6 GYP), Nyugati Sárkány (13 GYP) és Viharkeltő (10 GYP), összesen **36 GYP**.

Két titkos célkártyát is teljesített: A Kis Dolgokért Lelkesedő Titkos célkártyát, amivel szerez 1 GYP-t a Mélylakója miatt, a többi szörnye túl nagy, de az Év Alkalmazója Kártyája miatt kap még 12 GYP-t mert 4 Személy Kártyát bérelt fel. Ez összesen **13 GYP**.

Megmaradt 7 aranykoronája, ami **7 GYP**.

A Mélység Szezont ő nyerte, a trófea **3 GYP**.

A felvett kölcsön miatt **-5 GYP**.

András végső győzelmi pontja: 36 (szörnyek) + 13 (titkos célok) + 7 (aranykoronák) + 3 (trófea) - 5 (kölcsön) = **54 GYP**



András	36	13	7	0	3	59	5	54

A legtöbb győzelmi pontot elérő játékos a nyertes. A döntetlen esetén megosztják a helyüket a Királyi Szörnytani Egyesületben.

A JÁTÉK GYORSASÁGA

Tapasztaltabb játékosok észre fogják venni, hogy nem szükségszerű kívánni azt, hogy mindegyik játékos elfogjon és kijátsszon kártyákat. Egyes játékosok gyorsabbak, mint a játékosársaik. Ez nem feltétlenül jelenthet hátrányt a játékmenetre vonatkozóan egészen addig, míg a továbbadott kártyák egyértelműen el vannak különítve egymástól. A komolyabb versenyszerű partik során természetesen a játékosok lépésről lépésre megvárják egymást, mert számukra jelentősége van annak, hogy a játékosársuk milyen kártyát játszik ki.

KÉTSZEMÉLYES ÉS EGYSZERŰSÍTETT JÁTÉKSZABÁLYOK

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKSZABÁLYOK

A 3-5 játékosra vonatkozó játékszabályok itt is érvényben vannak, a következő változtatásokkal:

A SZEZON KEZDETÉN: A megszokottak szerint lefordítva osszatok magatoknak 8-8 kártyát, majd plusz 7-7 lapot. A pluszban kapott lapokat anélkül, hogy megnéznék, lefordítva tegyék magatok elé. Ezek lesznek a személyes húzópaklik.

AZ ELFOGTOK 1 LAPOT LÉPÉS SORÁN: Miután kiválasztottatok 1-1 kártyát, amit elfogtok, húztok 1-1 kártyát a saját húzópaklitokról a kezetekbe. Az után 1-1 kártyát eldobtok egy közös dobópaklira. A megmaradt lapokat pedig átadjátok egymásnak.

Miután elfogytak a húzópakliaitok lapjai, dobjátok el még 1-1 lapot utoljára és adjátok át a maradék kártyát az ellenfélnek.

EGYSZERŰSÍTETT JÁTÉK

Kezdőknek és fiatalabb játékosoknak ajánljuk ezt a játékvariációt. A játék kezdete előtt tegyék ki a játékból az összes Titkos Cél Kártyát, azokkal a Személy és Esemény Kártyákkal együtt, amik nem nyújtanak Zsoldos Vadászokat, Vadászjelölőket vagy Aranykoronákat. Így megismerhetitek a játék alapszabályait, majd később fokozatosan elmerülhettek mélyebben a stratégiai elemekben.

A SZERZŐ ÉS A MŰVÉSZEK

RICHARD GARFIELD



Richard Garfield a szerzője az egyik első „pakliépítő” kártyajátéknak a Magic: The Gathering játéknak, ami 1993-ban jelent meg. Akkoriban matematika tanár volt, de a Magic: The Gathering játék sikerének köszönhetően elhagyta az akadémiát ahol dolgozott azért, hogy a játéktervezéssel foglalkozhasson.

LOIC BILLIAU



Illusztrátor és forgatókönyvíró, jelenleg egy reklám-ügynökségnél dolgozik. Megjelent pár gyerekkönyve és nagyjából egy tucat általa illusztrált játék is. Munkájára nagy hatással vannak Jamie Helwett és Hayao Miyazaki. Egykori Magic The Gathering játékosként nagyon izgatott volt, hogy végre együtt dolgozhatott Richard Garfielddal.

MARTIN HOFFMANN



Martin 2005 óta szabadúszó illusztrátorként dolgozik és számtalan kártyajáték valamint társasjáték képvilágát alkotta meg. Iskoláskorában a barátaival sokat játszott Magic The Gathering-gel, egy „Remasuri” paklit használva. Szerinte ez egy kellemes és véletlen egybeesés hogy dolgozhatott egy Richard Garfield játékon.

DENNIS LOHAUSEN



Dennis egy német illusztrátor, jelenleg Kölnben él. Egy másik világban lehet, hogy fellelkesítő, szörnyvadász vagy csendes megfigyelő lenne, de mivel ebben a valóságban élünk, így egyik sem lett, ...de illusztrátornak lenni sem rossz, nemde?

MICHAEL MENZEL



Michael Menzel 1975-ben született. A tervező technikus képzése után a számítógépes játékok világában dolgozott, de az álommunkát számára a kártyajátékok és társasjátékok illusztrálása jelentette. Napjainkig több mint 300 játék képvilágát alkotta meg csodálatos illusztrációival, és három alkalommal is elnyerte a Graf Ludo grafikai díjat.

OLIVER SCHLEMMER



Oliver Schlemmer 1971-ben született és több mint 20 éve dolgozik különböző projekteken a zenei-, a marketing- és a játékiparban. Graf Ludo Díjat nyert 2010-ben a „Fresco” játék illusztrálásáért. Jelenleg Wiesbaden-ben él a feleségével és a gyermekével.

CLAUS STEPHAN



Claus rengeteget álmódott arról, hogy titkos ügynök, asztronauta, zenész, rajzfilmkészítő, művész vagy földrajztanár lesz, de a reklámparban tett kisebb kanyar után végül is a játékok és könyvek illusztrálásánál lyukadt ki. Az álmait továbbra sem adja fel, és az íróasztala mellett mindig áll egy kissé elhangolódott gitár.

FRANZ VOHWINKEL



Franz nem nagy rajongója a karneváloknak, de mindig is rajongott a szörnyekért. Sokszor reménykedett abban, hogy a túlságosan is idilli Bajorországi Darmstadt mocsaraiban egyszer csak szörnyek bukkannak elő, de sajnos ez a mai napig nem történt meg. Az elmúlt 13 évben rémisztő szörnyetegeket és bestiákat rajzolt a világ talán legrémisztőbb városában, Seattle-ben. Franz szerint abban a városban vannak valós szörnyek, de azok nem festenek olyan jól, mint Franz alkotásai.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu
www.facebook.com/PiatnikBudapest



©2019 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH.
www.amigo-spiele.de



Grafikai adaptáció: Co-Libri Reklámgrafika Bt.
www.colibri.hu