

Asger Harding Granerud  
és  
Daniel Skjold Pedersen  
társasjátéka

# BÉKAHARCOS

Illusztrálta: Alexander Jung

Fejlesztette: Viktor Kobilke

2-4 játékos részére, 8 éves kortól



Fenn északon, egy erdő mélyén él egy varázslatos manótörzs, akiket a legendákban Békaharcosoknak neveznek.



Hajdanán közösségük békaháton ügető, félelmet nem ismerő harcosai óriások egész seregei felett arattak fényes diadalokat.



És bár a béke kora már rég beköszöntött, minden tavasszal őseik emléke előtt tisztelegve egy versenyen mérik össze harctéri leleményességüket!



Téged és versenytársaidat, mint a környék legravaszabb manóit hívták meg a nagy tóhoz.



A partról kell majd a négy nagy Békaharcos osztagot vezényelnetek egy játékvadálban.



Aki a legjobb taktikusként, a legértékesebb foglyokat ejti, vagy a legsikeresebben használja ki helyzeti előnyeit, elnyeri a tó legendás serlegét.

## A DOBOZ TARTALMA

1 játéktábla



6 Nyílt pontkártya



10 Rejtett pontkártya



24 Kiváltság kártya



4 segédkártya  
1 minden színből



56 Békaharcos

10 darab



11 darab



14 darab



21 darab



4 versenyző bábu  
1 minden színből





# ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tedd a **játéktáblát** az asztal közepére!



- 2 Vedd magadhoz az **56 Békaharcos bábut!**

**3 vagy 4 játékos esetén** rakj véletlenszerűen egy Békaharcos figurát az összes tavi mezőre, kivéve a sárga tavirózsával jelölt középmezőre!

**2 játékos esetén** tedd a következő figurákat vissza a dobozba:

- 3 sárga 
- 4 piros 
- 5 kék 
- 8 barna 

Majd a megmaradt 36 bábut rakd le véletlenszerűen a tábla tavi mezőire, üresen hagyva a középső sárga, valamint a szélén lévő sötétzöld mezőket!



- 3 Keverd meg a **24 kiváltság kártyát** és képpel lefelé alkoss belőlük egy húzópaklit! Tedd a helyére, és fordíts fel négyet a tetejéről, majd tedd le őket a pódiumokra!



- 4 Keverd össze a **6 nyílt pontkártyát**, majd kettőt rakj képpel felfelé a helyére! A többit tedd vissza a dobozba! Nem lesz rájuk szükség.



Az első pár játékkal érdemes a kártyák fehér szegélyű oldalát használni, később viszont a változatosabb játék érdekében nyugodtan fordítsd az **egyik** kártyát az eltérően viselkedő sötét szegélyű oldalára! (Lásd a 4. oldalt a nyílt pontkártyák hátoldalának értelmezéséről.)

- 5 Keverd össze a **10 rejtett pontkártyát** és ossz ki mindenkinek képpel lefelé kettőt! A megmaradt lapokat szintén visszateheted a dobozba. Minden játékos válasszon egyet közülük és azt tegye képpel lefelé maga elé (bár játék közben ránézhet, mindig maradjon a kártya titkos), a másikat pedig szintén tedd vissza a dobozba!



- 6 Minden játékos választ magának egy szint és megkapja a megfelelő **segédkártyát**, valamint a **versenyző** bábut. A kártyát tedd magad elé, a bábut pedig rakd a **pontozó soron** a nullás mezőre!



# A JÁTÉK MENETE

Aki utoljára ült meg bármilyen állatot, elkezd a játékot, majd az óra járásának megfelelően a többiek körről-körre követik őt.

Ha te vagy a soros, akkor:

- A) Át KELL** ugranod egy bábuval egy másikat.



ezután

- B) VISSZAKÜLDHETSZ** a Faluba egy elkapott bábut egy különleges akcióért.



Majd a következő játékos következik.

- A) Átugrasz egy Békaharcos bábuval egy másikat, és elkapod azt.**

Válassz ki egy Békaharcos bábut valamelyik tavi mezőről és ugorj át vele egy másik figurát! Mindig tartsd észben a következő két megkötést:

- Az átugrott figurának egy **szomszédos** mezőn kell állnia (élvonalban érintkezve, nem átlósan) és egy **egyenes** úttal kell átugranod.
- A mögötte lévő mezőnek - ahová az ugró bábu érkezik - **üresnek** kell lennie.

Az ugrás után tedd az elkapott bábut magad elé!

**Megjegyzés:** Néhány Kiváltság kártya megváltoztathatja az alapvető ugrási szabályokat (Lásd a 4. oldalt a Kiváltság kártyák részénél).

**Figyelem:** Ha nem tudunk szabályosan ugrani egyet, a játék azonnal véget ér (Lásd 3. oldal)!

**Speciális szabály, 2 játékos esetén:** A mezők szélén elterülő sötétzöld leveles mezőkre nem lehet ugrani.

**Példa:**

A játék elején az első játékos összesen négy lehetőség közül választhat, hiszen csak a középső mező üres. A pirosat választja, átugrik a sárga fölé ezzel foglyul ejtve őt. Jelzőképpen maga elé teszi az átugrott sárga bábut.





## B) Visszatehetsz egy foglyul ejtett bábut a Faluba, hogy végrehajthass egy különleges akciót.

Az ugrás után **dönthetsz** úgy, hogy visszaengeded egy **foglyodat** egy extra akcióért a Faluba. Ez lehet az a bábu, amit épp most gyűjtöttél be, vagy akár egy korábbi is.

Ha elengedsz valakit, akkor a színének megfelelően a következő akciók egyikét kell végrehajtanod:



Ha egy piros színű bábut engedsz szabadon, még egyszer végrehajthatod az "A" eseményt (az ugrást), de azt már nem követheti egy újabb "B" esemény (elengedés).



Ha egy sárga bábut engedsz el, akkor magadhoz vehetsz a Faluból egy másik bábut (ha a Falu éppen üres, nem engedhetsz szabadon sárga Békaharcos figurát).



Ha kék figurát engedsz szabadon, választhatsz egyet a felfordított négy kiváltság kártya közül, és tedd azt felfordítva magad elé! Ha még lehetséges, töltsd újra a kártya megüresedett helyét egy új, felfordított kártyával! Az elvett Kiváltság kártya a játék végéig veled marad. A típusától függően van, amelyik a játék folyamán, vagy a végén extra győzelmi pontokat biztosít és van, amelyik az ugrás képességedet tudja valahogy módosítani. A Kiváltság kártyákról bővebben a 4. oldalon olvashatsz.



**Figyelem:** Barna bábutak **soha** nem engedhetsz vissza a Faluba, de azok a játék végén extra győzelmi pontokat jelentenek majd.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint valamelyik játékos a körében nem tud egy szabályos ugrást végrehajtani.

Ezután minden játékos összeszámolja az összes kártyáját és Békaharcos bábuját, majd a kapott pontját a pontozó soron fogja jelölni a versenyző figurájával.

Ne felejtse el, hogy minden kártyát külön kell pontozni, tehát lehet, hogy egy adott Békaharcos bábu több pontozó sorozatnak is a tagja lesz!

### Rejtett pontkártya

Először is, fedd fel a Rejtett pontkártyáidat! Mindegyiken egy kombinációt találsz, ami egy szettet és annak győzelmi pontértékét jelenti. Minden teljesített szettért megkapod a feltüntetett pontot.

### Nyílt pontkártya

Ezek után számold össze egyesével a két Nyílt pontkártyát! Ha a fehér pereme volt felül, pontosan ugyanúgy kell számolnod, ahogy a Rejtett pontkártyákkal tetted. Ha valamelyiknek a sötét peremes hátoldala volt látható, akkor a negyedik oldalon találsz az adott kártya pontozásának módját.

### Barna Békaharcos figurák

Mindegyik után 1 győzelmi pontot kapsz.

### Kiváltság kártyák

Végül egyesével értékeld a Kiváltság kártyákat!

Ha valamelyik alján egy szám van, akkor azt megkapod pontként. Amiknek a belső kerete kék, azok pontjait akkor kapod meg, ha teljesítetted az előfeltételüket.

A zöld belső keretes Kiváltság kártyákat úgy pontozd, mint a sima szett kártyákat! A negyedik oldalon találsz majd pontosabb leírást a Kiváltság kártyákról.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer, döntetlen esetén a több bábuval rendelkező győz.

Általános szabály a trófeákon látható számok színéről:

**3** A sötét szám az jelenti, hogy pontosan mennyi pontot kapsz a játék végén.

**2** A fehér szám valahányszorosát kapod meg. Annyiszor, ahányszor teljesítetted a feltételt.

**Példa:** Az egyik játékos előtt ez a 11 Békaharcos bábu van a játék végére.

Pontja a következőképpen alakul:



### A játékos Rejtett pontkártyája



### A játékos Nyílt pontkártyája



A játékos barna figurái



### A játékos Kiváltság kártyái





## A Kiváltság kártyákról



Extra képesség

A játék végi győzelmi pontok száma

Ennyiszor található meg a kártya a pakliban

A következő kártyák (a türkiz háttérűek) extra Békaharcos bábukat jelentenek majd a játék végén valamelyik adott színből. Ezeket az extra bábukat a Nyílt-, valamint a Rejtett pontkártyák szettjeiben ugyanúgy felhasználhatod a játékvégi pontozásnál (mintha összegyűjtött Békaharcos figurák lennének). Viszont más Kiváltság kártyáknál és döntetlen esetén



nem használhatod őket. A játék végén minden ilyen kártya után veszítesz két győzelmi pontot.

A következő kártyák (a narancs háttérű) módosítják az ugrási lehetőségeidet az "A" fázisban. Viszont többet nem lehet egymással kombinálni. Hiába van több ilyen kártyád, akkor is **minden ugrásnál** csak az **egyik** képességét használhatod.



Dönthetsz úgy, hogy átlósan ugorj át egy másik Békaharcos figurát. Minden további ugrásra vonatkozó szabály változatlan.



Átugorhatod a célpontod L alakban, tehát úgy, hogy a bal vagy a jobb oldalán egy mellette álló üres mezőre érkezz. Minden további ugrásra vonatkozó szabály változatlan.



**Mielőtt** átugranád a célpontodat, kihagyhatsz előtte akármennyi **üres** mezőt, amíg oda nem ér a célponthoz a bábud (mintha nekifutna). Minden további szabály változatlan.

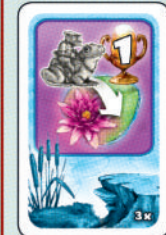


Ennek a kártyának nincs semmilyen extra képessége.

A következő kártyák (a lila háttérűek) akkor fejtik ki a hatásukat, miután ugrottunk az "A" fázisban.



Ugrás után, elkaphatod az átugrott bábud, vagy azt is választhatod, amellyel ugrottál.



Ha az ugrásodat egy virágon fejezed be, azonnal kapsz egy győzelmi pontot. Ha többször is megvan ez a kártya, megkapod ezt az extra győzelmi pontot **mindegyik után**.

A következő kártyák (a zöld háttérűek) extra szett kártyaként viselkednek a játék végén.



Plusz 1 pontot kapsz a játék végén minden begyűjtött barna bábud után.

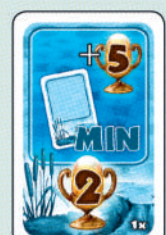


2 pontot kapsz minden két bármilyen Kiváltság kártya után, amit megszerezteél (ezt is beleértve).



1 pontot kapsz minden szettért, ami egy bármilyen Kiváltság kártyából és egy bármilyen bábuból áll (ezt is beleértve).

A következő kártyák (a kék háttérűek) különböző ráadás szükségletet jelentenek, hogy extra pontokhoz juttassanak.



Ha kevesebb Kiváltság kártyád van, mint a többieknek (a döntetlen nem elég), kapsz 5 pontot.



Ha kevesebb bábud van, mint a többieknek (a döntetlen kevés), megkapod a feltüntetett győzelmi pontot (+5/+3).

## Példák szett kártyákra



A szetthez szükséges bábuk.

A szett egyszeri teljesítéséért járó győzelmi pont érték.

Ennyiszor szerepel az adott kártya a pakliban.



Kapsz 5 győzelmi pontot minden két piros Békaharcos figuráért.



Kapsz 5 győzelmi pontot öt bármilyen színű Békaharcos figuráért.

## A Nyílt pontkártyák hátulja



Ez a kártya nem a játék végén, hanem közben biztosít

extra győzelmi pontokat, és pontosan úgy működik, mint a korábbi "Virágos" Kiváltság kártya. Minden alkalommal, amikor az ugrást virágon fejezed be, kapsz egy győzelmi pontot (ha megvan a "Virágos" Kiváltság kártya is, akkor természetesen azért is megkapod az extra pontot).



A legtöbb barna Békaharcossal rendelkező játékos 6 pontot kap. Ha többeknek sikerült "legtöbbet" összehoznia, akkor az osztott hely miatt, mind 3-3 győzelmi pontot kapnak.



Minden játékos megszámlolja, hogy a két megjelölt színből (például pirosból és kékből) összesen hány figurát gyűjtött össze (az sem baj, ha az egyikből akár egy darab sincs). Akinek a legtöbb lesz a játék végére, 6 győzelmi pontot kap. Ha többen osztoznak az első helyen, mind 3-3 ponttal gazdagodnak.



A legtöbb Kiváltság kártyával rendelkező játékos 4 pontot kap. Ha többeknek sikerült ezt összehoznia, akkor az osztott hely miatt mind 2-2 győzelmi pontot kapnak.

## Impresszum

Szerzők: Asger Harding Granerud és Daniel Skjold Pedersen

Illusztráció: Alexander Jung | Fejlesztés, szabályfüzet és elrendezés: Viktor Kobilke | Szabályfüzet felülvizsgálata: Neil Crowley

Copyright: © 2017 eggertspiele GmbH & Co. KG, Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Germany. All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft. 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. Tel.: +36 1 688 1858 Fax: +36 1 688 1859 office@reflexshop.hu www.reflexshop.hu



Minden tesztjátékosnak köszönet: Henrik Marrot Holse, Martin Holst, Andreas Skjold Pedersen, Morten Weilbach, Ole Steiness, Troels Vastrup, Jeppe Norsker, Ole Palnatoke, Jacob Jaskov, Hasse Borg Søegren, Hans Kristian Roemer, Mikkel Olsen, Dennis Friis Skram, Søren Vendelbo, Lars Wagner Hansen és Rikkelara Nielsen. Külön köszönet Julie, és mindanyuk családjának.