

AZ ELVESZETT FALU

JÁTÉKOSSZÁM: 1-2 | ÉLETKOR: 10+ |

JÁTÉKIDŐ: 20-30'

JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE:

Az elveszett falu egy együttműködő taktikai játék 1 vagy 2 játékos számára. A játékosok felváltva játszanak ki kártyákat - hősöket vagy szörnyeket - két kéznyi kártyából, miközben próbálják megakadályozni a szörnyek betörését a faluba.

Amennyiben sikerül **megszabadulniuk minden szörnykártyától** a szörny húzópakliból (Pokolkapu) és **mindkét kézből, megnyerik** a játékot.

Ám ha **túl sok szörny** tör át a falu kapuin, a község elpusztul és a játékosok **veszítenek**.

Az alábbi útmutató **2 játékosra** vonatkozik. Ha **szóló módot** szeretnél játszani, akkor is olvasd el ezt a szabálykönyvet, és a végén találsz egy külön szakaszt az egyjátékos mód különbségeiről.

A JÁTÉK KOMPONENSEI:

10 hős-kártya



3 falukártya



13 szörnykártya
(5 fenevad, 4 élőhalott, 4 démon)



1 játékossegédlet



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

1. Helyezzétek a **3 falukártyát** egymás mellé a képen látható módon.
2. Keverjétek meg a **szörnypaklit** és helyezzétek a **Pokolkapu** ikon fölé.
3. Helyeztetek képpel lefelé egy szörnykártyák a húzópakliból a **Máglya** ikon fölé.
4. Keverjétek meg a **hőspaklit** és helyezzétek a **Fogadó** ikon alá.
5. Helyezzétek a megfelelő mennyiségű hőskártyát - lásd a **Nehézségi fokok** szakaszt - képpel lefelé a **Temető** ikon alá.
6. Osszatok mindkét játékosnak **2 hőskártyát** és **1 szörnykártyát**. A kezdőjátékos ezen felül kap még egy szörnykártyát.
7. Helyezzétek a **játékossegédletet** a két játékos közé, hogy mindenki láthassa.



Készen álltok a játékra!

NEHÉZSÉGI FOKOK:

NEHÉZSÉGI FOK	SÉRÜLÉS IKONOK A JÁTÉK ELVESZTÉSÉHEZ	A JÁTÉK ELEJÉN ELDOBANDÓ HŐSÖK
FÖLD *	5	1 VÉLETLENSZERŰ
PURGATÓRIUM ..	4	2 VÉLETLENSZERŰ
POKOL ***	3	NŐVÉR, BOSZORKÁNY

A JÁTÉK MENETE:

- ✧ Az első játékostól kezdve a játékosok felváltva játszanak ki egy-egy kártyát a kezükből - vagy **hőst**, vagy **szörnyet**.
- ✧ Kijátszás után végrehajtják az adott kártya megfelelő hatásait.

- ✧ Ha a játékos egy **hőst játszik ki**, a hatás végrehajtása után a másik játékos **húz egy szörnyet** a Pokolkapuból. Ugyanez fordítva: ha a játékos **szörnyet játszik ki**, a másik **egy hőst húz** a Fogadóból.

Megjegyzés: Ha akár a **Fogadóból**, akár a **Pokolkapuból** elfogynak a kártyák, akkor onnantól kezdve a kijátszott kártyától függetlenül mindig a másik húzópakliból húzzatok. Ha mindkét húzópakli kifogyott, ne húzzatok kártyát a kijátszás után.

HŐSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA:

- ✧ Amikor a soron következő játékos **hőskártyát** játszik ki, választania kell egyet a falu **két bejárata** közül, ahova lehelyezi a hőst. Néhány hős csak bizonyos megadott bejárathoz játszható ki - ezt a kártya jobb felső sarkában jelzi a megfelelő ikon.



- ✧ Ezután a játékos kiválasztja a hős két **képességének** egyikét, és úgy pozicionálja a kártyát, hogy a bejárat nyíla a kiválasztott képességre mutasson. Ha a játékos kiválasztott egy képességet, az lesz az aktív képesség, és később nem módosítható a választás.

- ✧ A **kiemelés nélküli** képességek **csak egyszer** aktiválódnak, a kártya kijátszásakor. Ugyanakkor a **szürke kiemeléssel** rendelkező képességek **folyamatosan aktívak**, amíg a hős játékban marad.
- ✧ A kijátszott hős a bejáratnál marad, amíg el nem távolítják vagy le nem váltják. Ezt a hős innentől **örnek** nevezzük.
- ✧ Egyszerre csak egy-egy ör állhat az egyes bejáratoknál. Amikor egy játékos olyan bejáratához játszik ki hőst, ahol már áll egy ör, akkor azt az ört helyezték képpel felfelé, fejjel lefelé a **Raktár** ikon alá.
- ✧ A Raktárban tartózkodó hősök **munícióként** funkcionálnak. Bizonyos képességek használatához muníció elköltése szükséges: muníció elköltéséhez helyezték a kért mennyiségű hőst a **Raktárból a Temetőbe** képpel lefelé. Ha nincs elegendő mennyiségű hős a Raktárban, az adott képesség nem használható.

SZÖRNYKÁRTYA KIJÁTSZÁSA:

- ✧ Akárcsak a hősök esetében, a **szörnyeket** is egy kiválasztott **bejárat**hoz kell kijátszani - vagy egy megadotthoz, ha a kártya jobb felső sarkában látható egy bejárat ikonja.

- ✧ A szörnyeknek **három típusa** van: **élőhalottak**, **fenevadak** és **démonok**. Egy szörny típusa mindig a kártya bal felső sarkában látható.



- ✧ Amikor egy szörnyet játszotok ki, ellenőrizzitek, hogy az adott bejáratnál álló **ör** - ha van egyáltalán - **legyőzi-e** a kijátszott szörnyet. Ehhez ellenőrizzitek, hogy az ör aktív képességének szürkén kiemelt területén megtalálható-e a szörny típusának ikonja egy karddal átszúrva.
 - Ha igen, a szörnyet legyőzték, és képpel lefelé a **Máglya** ikon fölé kerül.
 - **Megjegyzés:** némely hős képességhez valamit extra feltétel - például muníció elköltése - szükséges egy szörny legyőzéséhez.
 - Ha a hős **nem tudja legyőzni** a szörnyet, a szörny képpel felfelé, fejjel lefelé a **Faluközpont** ikon fölé kerül, míg a sikertelen ör képpel lefelé a **Temetőbe** kerül.

- ✧ A Faluközpontba sikeresen betörő szörnyek **sérülés ikonjaikkal** hozzájárulnak a falu pusztulásához. Ha adott számú sérülés ikon összegyűlik a Faluközpontban - lásd a **Nehézségi fokok** szakaszt -, a játékosok **elveszítik a játékot**.



- ✧ A szörnyeknek is lehetnek képességeik, amelyek különböző körülmények között érvényesülnek:
 - képességek akkor érvényesülnek, amikor a szörnykártyát kijátsszák.
 - képességek akkor érvényesülnek, ha a szörny sikeresen betör a Faluközpontba.
 - képességek akkor érvényesülnek, ha a szörnyet legyőzik.
- ✧ A szörnyek sosem maradnak a bejáratnál: mindig vagy a Faluközpontba kerülnek - ha nem győzik le őket -, vagy a Máglyára - ha legyőzik őket.

KÁRTYÁK MOZGATÁSA:

- ✧ Amikor egy kártyát a **Temetőből** vagy a **Máglyáról** mozgattok ki, az adott paklit **előtte meg kell keverni**.
- ✧ Amikor egy kártyát a **Fogadóba** vagy a **Pokolkapuba** mozgattok be, az adott paklit **utána meg kell keverni**.
- ✧ Amikor egy kártyát a **Raktárból** vagy a **Faluközpontból** mozgattok ki, az **aktív játékos dönti el**, ahogy mely kártyát mozgatja.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék azonnal véget ér a következő esetekben:

- ✧ Ha már legalább annyi **sérülés ikon található a Faluközpontban**, mint amennyit a **nehézségi fok** meghatározott, a játékosok **elveszítik a játékot**.
- ✧ Ha már **nem található szörnykártya** sem a **Pokolkapuban**, sem a **játékosok kezében**, a játékosok **megnyerik a játékot**.

SZÓLÓ MÓD:

Az egyjátékos módban ugyanazok a szabályok érvényesek, mint egy kétjátékos játékban, a következő módosításokkal:

- ✧ A játékos **két különálló** kezet irányít a kártyákból. A játékos folyamatosan látja az összes kártyát mindkét kézből - ajánlott képpel felfelé az asztalra helyezni őket, a játékossegédlettel elválasztva.
- ✧ A játékos **minden körben másik kézből** játszik ki kártyát.
- ✧ Ha egy kártyaképesség a „másik játékosra” hivatkozik, az a játékos másik kezére vonatkozik.
- ✧ Az előkészítésnél, mielőtt a szörnypaklit megkevernéd, keresd ki a **Lélekarató** kártyát, és helyezd képpel felfelé, fejjel lefelé a **Faluközpont** ikon fölé. Ezután a szokott módon folytasd az előkészületeket.

Minden más ugyanúgy működik, mint a kétjátékos módban.