

RULES OF PLAY

JÁTÉKSZABÁLY



2-4 játékos részére
játékidő: 30-60 perc
14 éves kortól

fordította: BECFW (2016)

lektorálta: picidzé



A GAME BY ERIC M. LANG





TARTALOM- JEGYZÉK

Játék összetevők	3	Hullák és csalások pontozása.....	18
1. szakasz: alapkoncepció	4	Legtöbb hulla pontozása.....	18
A keresztmező.....	5	Csalás pontozása.....	19
A csapatok.....	6	Döntetlen esetén.....	19
A ligamérkőzés szabályai.....	7	Visszatérés a csomóvonalra.....	19
Futók, bunyósok és arénaharcosok.....	7	Arénaharcos lecserélése.....	19
Gyilokzóna.....	8	Fejlesztések lecserélése.....	19
Foglalt mezők.....	8	A játék végén	20
Sérülés, életpont és gyilkolás.....	8	A játék megnyerése.....	20
Kispad.....	9	Hirtelen halál rájátszás.....	20
Kártyák elégetése.....	9	A játék elvesztése	20
Csalás.....	9	Kiütés.....	20
2. szakasz: játékszabályok	10	Megsemmisülés.....	20
A játék előkészületei.....	10	További szabályok	21
Játékszakaszok.....	12	Tűzjelölő.....	21
Egy játékos köre.....	12	Faljelölő.....	21
Pontozás.....	12	Kisebb pontjelölő.....	21
Taktikai kártyák kijátszása.....	12	Három- és négyszemélyes játék	22
Egy figura aktiválása: akciók.....	12	Maximális káosz mérkőzés.....	22
A mozgás szabályai.....	13	Szövetséges játék.....	23
A labda felkapása és leadása.....	14	3. szakasz: játék előtti draftolás	24
Belépés a gyilokzónába: reakciók.....	14	Fejlesztés-lapok.....	24
A játékos körének vége.....	14	Arénaharcosok.....	25
Összecsapások	15	Draftolás és árverés.....	26
Élő és halott kártyák.....	16	Fejlesztés-lapok draftolása.....	26
Halott kártyák esetén.....	16	Arénaharcosok draftolása.....	27
Energia kártyák csillaggal.....	16	Fejlesztés-lapok és arénah. kiválasztása	27
Egy összecsapás eredménye.....	16	Aktív fejlesztés-lapok.....	27
Labda elszedése.....	16	Pályára lépő arénaharcos.....	27
Szerelés.....	16	Készítők.....	27
Támadás.....	17	Csapatképességek, lapok és kártyák fordítása	28
Egy játékszakasz vége	17	Csapatképességek.....	28
Játékidőszak végi pontozás.....	17	Fejlesztés-lapok.....	28
Lefizetés.....	17	Arénaharcosok képessége.....	28
Csalás.....	17	Energia kártya.....	29
Következő szakasz előkészítése.....	18	Taktikai kártyák.....	29
Félideő	18	Csalás kártyák.....	29
		Játék összefoglaló	30



JÁTÉK ÖSSZETEVŐK

60 KIVÁLÓ MINŐSÉGŰ MŰANYAG FIGURA



mind a 4 csapat 13-13 figurából áll
(7-7 futó és 6-6 bunyós)



csapatonként 1-1 edző figura



8 arénaharcos figura

45 MŰANYAG JELÖLŐ



1 labda-
jelölő



4 pont-
jelölő



4 tűz-
jelölő



4 faljelölő



30 sérülés-
jelölő



1 szakasz-
jelölő



1 kezdőjátékos-
jelölő

1 DÖNTETLEN KOCKA



1 SZABÁLYKÖNYV (28 OLDALAS)

1 JÁTÉKTÁBLA

a Kaosball játékpályáját
ábrázolja

1 PONTOZÓTÁBLA

4 MÁGNESES CSAPATTÁBLA



- más néven csapatfedezék, vagy kispad
- információkat tartalmaz az adott csapat statisztikáiról és különleges képességéről
- tartalmazza a csapat pénz-, szabálytalanság- és aktív fejlesztéspont körjelölőjét

24 MÁGNESES FEJLESZTÉS-LAPKA



68 JÁTÉKKÁRTYA



60 akció/csalás/energiakártya 8 arénaharcos referenciakártya



1. SZAKASZ: ALAPKONCEPCIÓ



„Rendben, figyelj! Az emberek azt beszélnek, hogy a Kaosball tulajdonképpen egy közösség, egy életforma, olyan akár az egész világ, csak éppen miniatűr formában a keresztmezőn játszva. Ez mind igaz, de több ennél. Hirtelen itt találsz magad egy csapat élén, akik ezt a játékot űzik, a játék pedig lassan az életed része lett, mindenféle korlátok és félelmek nélkül. Ám ahhoz, hogy megtaláld a saját csapatodat, elsőként meg kell tudnod, hogy miért is úgy játszszák, ahogy játszszák. És ha erre rájöttél, már meg is ismerted a játékot.”

- Hardman Jury, Hétfő esti Kaosball

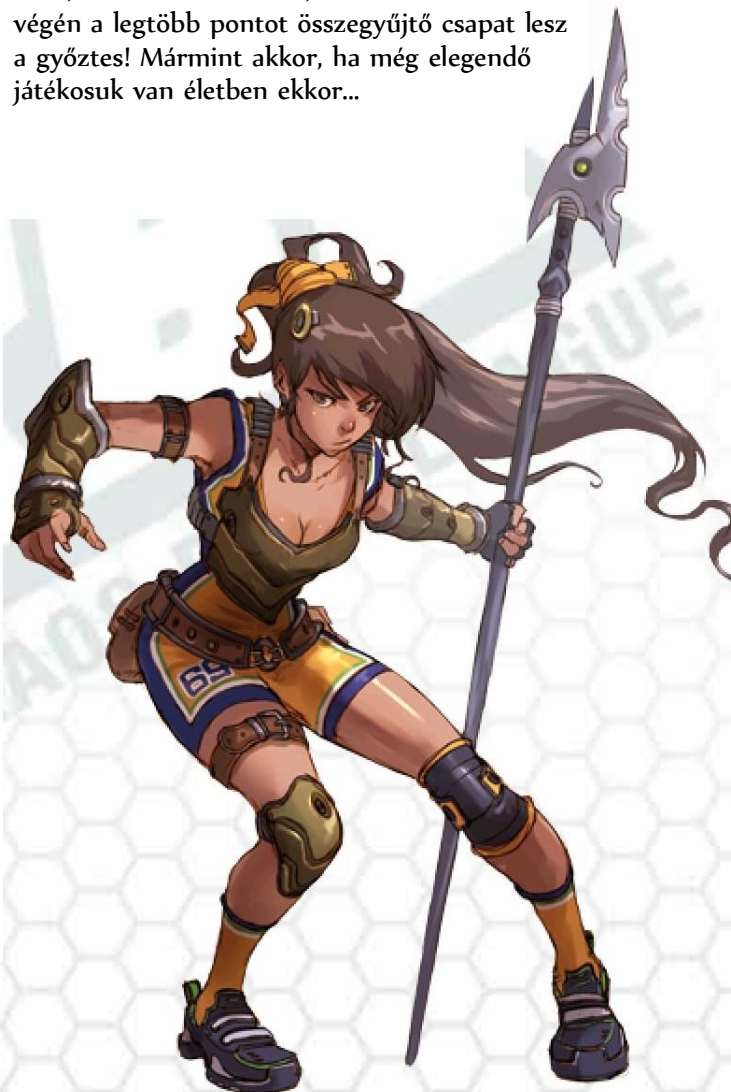
Egy Kaosball mérkőzés alatt 2-4 fantasy lényből álló csapat küzd a játékmező kulcsfontosságú pontjai feletti uralom megszerzéséért, illetve minél több győzelmi pont szerzéséért.

Négy játékszakszon keresztül a csapatod **bunyósai** (bruisers) megpróbálják megölni az ellenfél játékosait, vagy ha ez nem megy, legalább kiütni őket; míg a csapatod **futói** (runners) eközben a labdát próbálják megkaparintani, és pontokat gyűjteni a labda kulcsfontosságú mezőkre való juttatásával, illetve ott tartásával az adott játékszaksz végéig.

Minden csapat rendelkezik 1-1 **speciális képességgel**, ami megváltoztat bizonyos szabályokat, és amire a csapatok a saját stratégiájukat építeni tudják.

A csapatok ezen felül **fejlesztéseket** is vásárolhatnak, amik új speciális képességeket adnak nekik, illetve felbérlehetnek olyan egyedi **arénaharcosokat** (ringers) is, akik képesek úgy támadni, akár egy bunyós, illetve képesek úgy pontot szerezni is, akár egy futó. Természetesen minden arénaharcos elképesztő egyedi képességekkel bír.

A csapatod extra pontokat kap minden megölt ellenfél után, illetve szankciókat, ha túl sokat csal. A meccs végén a legtöbb pontot összegyűjtő csapat lesz a győztes! Mármint akkor, ha még elegendő játékosuk van életben ekkor...



A HERESZTMEZŐ

A Kaosball játéktáblája kereszt alakú, mint ahogy azt az alábbi képen is láthatod. A játéktábla mezőkre van felosztva. Egy mezőn csak egy figura állhat, de tetszőleges számú kiütött figura feküdhöz az egy szem álló figurával azonos mezőn.

„Bárkit, aki egyszerre három-négy ellensége testén tud sétálgatni, azt általában már nem rúgják ki egy Kaosball csapatból.”

- Hardman Jury, Hétfő esti Kaosball

1. KÉK CSOMÓVONAL
2. VÖRÖS CSOMÓVONAL
3. KÖZÉPPÁLYA
4. KÖZÉPSŐ MEZŐ
5. HÁTSÓ MEZŐK
6. KISEBB PONTSZERZŐ HELYEK
7. VÖRÖS NAGYOBB PONTSZERZŐ HELYE

Egy figura sosem mozoghat átlósan! Két mező szomszédosnak számít, ha van közöttük egy közös választóvonal (az átlós mező nem számít szomszédosnak).

Minden csapat rendelkezik egy saját **csomóvonalal**, melynek színe megegyezik a csapat meccs-színével (ami nem azonos a talpuk színével). Ezek azok a mezők, ahol az adott csapat figurái (játékosai) kezdik a mérkőzést, illetve ide kerülnek fel az új figurák is.

A nagy, négyzet alakú terület a 4 csomóvonal között, a **középpálya**.

A csomóvonalak mögötti mezőket **hátsó mezőknek** hívjuk (minden csapatnak van egy ilyen mezősora).

Pontosan a középpálya közepén helyezkedik el a **középső mező**. Ide kerül a labda minden játékszszakasz kezdetekor.

A középpályán található még 4 **kisebb pontszerző hely**, itt tudnak a futóid (kisebb) pontokat szerezni.

A **nagyobb pontszerző helyek** a hátsó mezők közepén találhatók, és színkódoltak. Csak a saját csapatod színével megegyező nagyobb pontozási helyet használhatod, amit a veled szemben kezdő csapat hátsó mezőinek közepén találsz.



A CSAPATOK

A csapatod összes adatait tartalmazó csapatáblád (az ún. fedezék, vagy kispad) segítségével nyomon követheted a bajnokság állását, a csapatod rendelkezésére álló pénz aktuális mennyiségét, a különleges képességeiket és statisztikáikat.

Egy hozzád passzoló saját csapat kiválasztása döntő fontosságú a Kaosball játékban. Ez határozza meg a játéktílusodat és ez tükrözi a legbelső valódat.

MINTACSAPAT: MÉREGAGYARAK (FANGS)

1. CSAPATJELVÉNY

2. CSAPATSTATISZTIKÁK

- Handling (labdakezelés)** - a labdatartás és a labda elszedésének képessége
- Tackling (szerelés)** - a szerelés és a szerelésnek való ellenállás képessége
- Fighting (harc)** - a támadás és a támadások kivédésének képessége

3. CSAPATKÉPESSÉG (minden csapat egyedi csapat-képességgel rendelkezik)

4. PÉNZ (az arénaharcosok és fejlesztés-lapkák megvásárlására, valamint a szabálytalanságokat felhánytorgató bírók lefizetésére szolgáló narancs-sárga körjelző - **Cash**)

5. SZABÁLYTALANSÁGOK (az elégetett csaláskártyák után kapott szabálytalanság-pontok mérésére szolgáló piros körjelző - **Fouls**)

6. AKTÍV FEJLESZTÉSPONTOK (az egy időben a csapatáblán elhelyezhető fejlesztés-lapkák maximális összértékét mutató kék körjelző - **Active Upgrade Points**)

7. BUNYÓS ÉLETPONTJAINAK SZÁMA

8. FUTÓ ÉLETPONTJAINAK SZÁMA

9. A CSAPAT EDZŐJE (alatta a három lehetséges játékos akció rövid leírása)

10. FEJLESZTÉSI LAPKÁK HELYEI

A LIGAMÉRKÖZÉSEK SZABÁLYAI

„Győzni jó dolog, de az igazi győzelem az, ha jobb vagy náluk. A bajnokságon szereplő összes csapatnak más az erőssége, mások a képességei, és különbözik a játéktílusuk. Azok, akik nem rendelkeznek semmilyen kiemelkedő képességgel, soha nem fognak ezen a szinten játszani. Tehát ha úgy nézzük, egy bajnoki ligadöntőt nem feltétlenül az a csapat fog megnyerni, amelyik a legerősebb, vagy a legtechnikásabb, hanem az, amelyik a legjobban éhezik már a győzelemre.”

- Adelaide Baxter, „A játék: Hogyan határozzuk meg a Kaosballt az Új Világban” könyv szerzője

Egy sima mérkőzésen 2, 3, vagy akár 4 csapat is versenyezhet egymással a győzelemért.

Ezeknek a mérkőzéseknek több módja is van: szemtől-szembe (2 játékos), mindenki-mindenki ellen, azaz maximális káosz (3-4 játékos), illetve a szövetségesek (4 játékos, 2-2 játékos szövetségben egymással). A további részleteket lásd a 22. oldalon!

Egy bajnokságban 4-8 csapat vehet részt, ami végül a rájátszásban és a bajnoki mérkőzésben ér véget.

A bajnokság szabályát megtalálod a honlapunkon: <http://www.cmon.com/#/product/kaosball/kaosball>

FUTÓK, BUNYÓSOK ÉS ARÉNAHARCOSOK

Minden csapatban kétféle figura található:

A futók (Runners) képesek pontokat szerezni, illetve el tudják venni a labdát az ellenfél játékosától.



**OGRE FUTÓ
(KÖR ALAKÚ TALPON)**

A bunyósok (Bruiser) nem tudnak pontot szerezni, vagy labdát elszedni, de le tudják szerelni, vagy meg tudják támadni ellenfeleiket.



**MÉREGAGYAR BUNYÓS
(NÉGYZET ALAKÚ TALPON)**

Minden csapat bérelhet arénaharcosokat (Ringers) is, akik ugyan nem tartoznak egyik csapathoz sem, viszont szívesen áruba bocsátják a tehetségüket a legtöbbet ígérő csapat számára. Egy arénaharcos mindent tud, amit egy futó, vagy egy bunyós megtehet, azaz képes pontot szerezni, labdát elvenni, szerelni, vagy támadni. Minden kártya, képesség, vagy fejlesztés hatása, ami a futókra, vagy a bunyósokra vonatkozik, az vonatkozik az arénaharcosokra is.



**T-BONE ARÉNAHARCOS
(HATSZÖG ALAKÚ TALPON)**

Az első játékokban ne használjátok az arénaharcosokat, egyenlőre tegyétek félre őket!

„Senki nem kockáztatja az életét valamiért, amiben nem hisz, és egyetlen Kaosball csapat sem jön ki a pályára csak azért, hogy bizonyítsa, hogyan működik a világ, vagy hogyan kellene annak működni. Ahhoz, hogy része lehess egy Kaosball csapatnak - legyél akár futó, akár bunyós - teljesen a csapatodnak és annak látásmódjának kell szentelned az életed és a lelked (már ha van egyáltalán). Egy arénaharcos viszont teljesen a Kaosball játéknak szenteli magát.

- Adelaide Baxter, „A játék: Hogyan határozzuk meg a Kaosballt az Új Világban” könyv szerzője

GYILOKZÓNA



„És Panther megszerzi a labdát, jobbra csúszik, keresztül a Méregagyar bunyósok gyilokzónáin, akár ha üres termeken korcsolyázna végig! Meg tudja bárki is állítani ezt a csajt? Meg tudja őt akadályozni bárki egy nagyobb pont megszerzésében, ami el is vágná a Méregagyarakat a győzelem esélyétől?”

- „Szent” George Valentine játéktudósítása

Minden táblán lévő figurának van egy gyilokzónája (Killzone). A gyilokzóna nem más, mint a figura mellett lévő 4 mező (ebbe nem tartoznak bele az átlós mezők). Egy figura gyilokzónája rendszerint befolyásolja az ott végzett akciókat és reakciókat.

A futók és az arénaharcosok megpróbálhatják elszedni a labdát az ellenfelük gyilokzónájában. A bunyósok és az arénaharcosok megpróbálhatják megtámadni, vagy szerelni az ellenfelüket annak gyilokzónájában.

Bármilyen figura le tudja adni a labdát egy csapattársának annak gyilokzónájában.

A gyilokzónát a faljelölők korlátozzák.



FOGLALT MEZŐK

Minden olyan mezőt, amelyen egy figura éppen áll, foglalt mezőnek kell tekinteni. Ez azt jelenti, hogy ezen a mezőn semmilyen más álló figura nem tartózkodhat.

Egy olyan mezőt, ahol bármilyen más játékelem, azaz tűzjelölő, pontjelölő, vagy egy kiütött figura van, foglalatlan mezőnek kell tekinteni (a kiütött figura ettől még ugyanúgy a pályán tartózkodik, a mezőjét mégis foglalatlanak kell tekinteni).



SÉRÜLÉS, ÉLETPONT ÉS GYILKOLÁS

„És a hatalmas alsókar leüti T-Bone-t! T-Bone a földön! Nem nagyon mozog! Ez az ember kibírt eddig számtalan támadást, egyiket a másik után, de ez a samariai bunyós megelegelte, hogy a pályán téblábol... igen, úgy néz ki, mintha... meghalt volna! Hulla! T-Bone meghalt! Hölgyeim és uraim, ez egy újabb megerősített gyilkolás a samariai barbárok javára! Egy megerősített halál, pedig ebben a szezonban ez csak a második alkalom, hogy T-Bone meghal egy akció közben.”

- „Szent” George Valentine játéktudósítása

Ha egy figura **megsérül** (általában egy támadás következtében), tegyél mellé 1-1 sérülésjelölőt minden őt ért sérülés után! Ha ez a szám egyenlő, vagy nagyobb, mint az életpontjai száma (amit vagy a csapattáblán, vagy az arénaharcos kártyán láthatsz), akkor a figura **meghal**.

Ha megöltél egy ellenséges figurát, tedd a fedezék mellé, hogy lásd, hány ellenséges játékost sikerült legyilkolnod a mérkőzés során! Ezek a „díjak” megmaradnak az egész játékidő alatt, és nem kerülhetnek vissza már ebbe a játékba. Ha a gyilkos csapás nem valamelyik csapat érdeme (például a játéktáblán lévő egyik semleges veszélyforrás miatt történt), akkor ne tedd a halott figurát egyik fedezék mellé sem, hiszen ezért senkinek nem jár pont, hanem tedd vissza a játék dobozába!

Az a csapat, aki több ellenfelét öli meg a félidő-, illetve a mérkőzés végéig, bónusz pontokat kap.

A játék során különböző okok miatt előfordulhat, hogy egyes játékosok visszakerülnek a kispadra. Ha egy figura a kispadra kerül, akkor azonnal el kell távolítanod a játéktábláról, és tedd vissza őt a csapattáblád mellé! Mivel itt a játékosod orvosi kezelést kap, így minden esetleges sérülés jelzót távolíts el róla! A kispadon lévő figurák tartalékban vannak, és majd egy új játékszszakasz kezdetén térhetnek vissza a pályára.

HÁRTYÁH ELÉGETÉSE

„Mister Jinx, hogy definiálná azt a népszerű kifejezést, hogy 'elégetés' ?”

„Az 'elégetés', Mister Valentine, egyszerűen azt jelenti, hogy át kell lépned a fizikai és lelki határaidat. Azaz keményebben kell harcolnod, mint ahogy az fizikailag egyáltalán lehetséges.”

„Elmondhatjuk ezt a legtöbb mai Kaosball csapatról?”

„Ó, azok mind ezt teszik, Mister Valentine.”

„És hogyan tudná megkülönböztetni azt a csapatot, amelyik utat éget magának a győzelemig attól, amelyik egyszerűen csak kiég?”

„Egy bölcs ember mondta egykor, hogy ha már semmi nem maradt, amit elégethetnél, akkor bizony önmagadnak kell beállnod a tűzbe.”

- „Szent” George Valentine és Mr. Jinx, az Új Purgatórium Démonai csapat vezetőedzője

Amikor kijátszol egy kártyát a kezedből (legyen az a körödben egy taktikai kártya, egy harci-, vagy egy csaláskártya bármikor), tedd azt képpel felfelé a csapattáblád mellé az asztalra! Ezt nevezzük egy kártya „elégetésének”. Helyezd az összes elégetett kártyádat egymás mellé úgy, hogy minden játékos pontosan lássa a számukat és a tartalmukat!

Ha elégetsz egy energiakártyát, akkor ebben a játékszszakaszban minden általad kijátszott azonos számú további energiakártya már „halottnak” számít, és automatikusan elveszítéd a versenyt egy „élő” energiakártyával szemben.

A köröd végén, ha már 9, vagy több kártyát égettél el, az megszólaltatja a „**játékszszakasz vége csengőt**”. Minden többi játékos ekkor kap még egy kört, majd az adott időszak véget ér.

Megjegyzés: néha el kell dobnod egy kártyát. Ez nem azonos a kártya „elégetésével”. Az eldobott lapok egyenesen a dobott lapok közé kerülnek.

„A Kaosball az életed, így erővel kell túlesned rajta. Igen, csalunk. Okosabb, ha úgy hiszed, hogy a pokol sokkal jobb annál, mint tisztességesen játszani. De az életed a Kaosball, emlékszel? Ha rajtakapnak? Már is mehetsz le a pályáról miatta. Kemény.”

- Hardman Jury, Hétfő esti Kaosball

A piros kártyákat csaláskártyáknak nevezzük. Nagyon erősek, de teljesen illegálisak. Vigyázz, ha csaláson kapnak, akkor - mint bárki másnak is - egy nagyon komoly pontszámlevonás lesz a büntetésed a félidőben és a játék végén.

Bármelyik játékosra kijátszhatsz egy kezekben lévő csaláskártyát, és nem feltétlenül csak a saját körödben. Minden csaláskártya szövegében szerepel, hogy mikor tudod azt kijátszani, és mi a pontos hatása.

Amikor egy csaláskártyát játszol ki, csak égesd el képpel felfelé, majd hajtsd végre az utasításait!

Példakártya: Kaotikus szabály (Kaos Rule)



A Káosz szabály egy aljas csaláskártya, amit azután játszhat ki, mikor valamelyik ellenfeled egy taktikai kártyát játszott ki (pl. a Scatter kártyát). Ez a kártya semmissé teszi az ellenfeled taktikai kártyájának hatását (és aktiválnia kell egy figuráját).

Az egyes játékszszakaszok végén, minden csapat a csapattáblája mellett arccal felfelé fekvő elégetett csaláskártyái után szabálytalanság pontokat kap, hacsak el nem költenek némi pénzt, hogy lefizessék vele a bírót. A félidő és a meccs végén a legtöbb szabálytalanság-ponttal bíró csapatnak jelentős büntetést (pontszámlevonást) kell elszenvednie.



2. SZAKASZ: JÁTÉKSZABÁLYOK

A JÁTÉK ELŐHÉSZÜLETEI

Az első játéknál még tedd félre az arénaharcosokat és a fejlesztés-lapkákat! Majd csak akkor kell őket használni, ha már 1-2 meccset lejátszottatok.

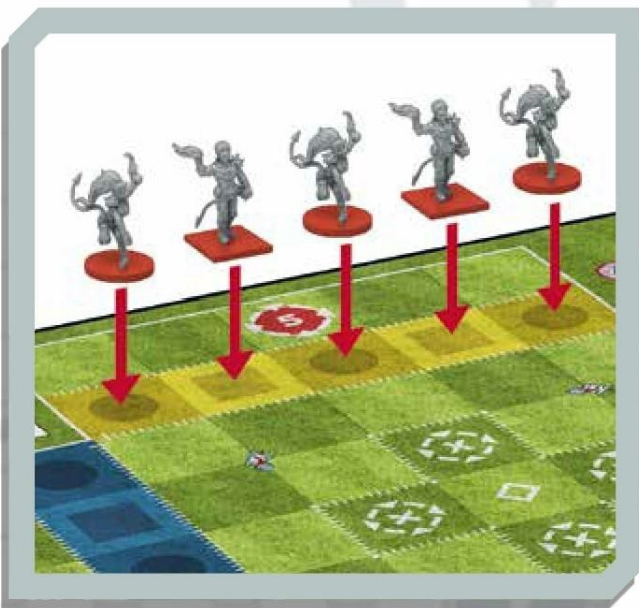


1. JÁTÉKTÁBLA ÉS LABDA ELHELYEZÉSE: Tedd a játéktáblát az asztal közepére, a pontozótáblát pedig mellé, majd tedd a labdát a játéktábla középső mezőjére! Minden játékos üljön az asztalnak arra az oldalára, ami felé a választott játék-színének megfelelő csomóvonal található! Ha csak 2 játékos játszik, akkor 2 ellentétes oldalt kell választaniuk! Minden más esetben válassz egy oldalt tetszés szerint!

2. CSAPATOK ELŐKÉSZÍTÉSE: Minden játékos válasszon magának egy csapatot (akár tetszés szerint, akár véletlenszerűen), és tegye le a játékos figuráit a fedezéke (csapattáblája) mellé! Minden kezdőcsapat 7-7 futót és 6-6 bunyóst tartalmaz.

- Állítsd be a sárga készpénz (Cash) jelölő korongodat 12-esre (általános mérkőzés), illetve 10-esre (bajnoki mérkőzés)!
- Állítsd be a piros szabálytalanságok (Fouls) jelölő korongodat 0-ásra!
- Állítsd be a kék aktív fejlesztéspontok (Active Upgrade Points) jelölő korongodat 3-asra (ami a teljes játékban a csapatod fejleszhetőségét reprezentálja - hagyd ki ezt a lépést az első játék esetén)!

3. JÁTÉKOSOK ELHELYEZÉSE: Tedd 3 futó (kör alakú talp) és 2 bunyós (négyzet alakú talp) játékos figurádat a saját csomóvonalad, megfelelő szimbólummal (kör, vagy négyzet) jelölt mezőire! A többi figurádat hagyd a fedezéked mellett!



4. KEZDŐLAPOK FELHÚZÁSA: Keverd meg a húzópaklit képpel lefelé, és ossz minden játékosnak 7-7 lapot (továbbra is képpel lefelé)! Egy játékos lapjait csak a tulajdonosa nézheti meg. Tedd a saját lapjaidat képpel lefelé magad elé!

5. JELÖLŐK ELHELYEZÉSE: Tedd a sérülés-, tűz-, pont-, faljelölőket és a döntetlen kockát a játéktábla egyik oldala mellé, külön kupacokba!

6. PONTJELZŐK ELHELYEZÉSE: Minden játékos tegye a saját edzőfiguráját a pontozótáblán lévő pontozósáv 0-ás mezőjére!

7. SZAKASZJELÖLŐ ELHELYEZÉSE: Tedd a szakaszjelölőt (a kék színű 12 oldalú dobóidomot) a pontozótábla alján található szakaszmutató sáv (Period) 1-es mezőjére!



8. KEZDŐJÁTÉKOS-JELÖLŐ KIOSZTÁSA: Add oda a kezdőjátékos-jelölőt (a piros színű, 12 oldalú dobóidomot) a legfiatalabb játékosnak!

9. ÁRVERÉS, MAJD AZ ARÉNAHARCOS FIGURÁK ÉS FEJLESZTÉS-LAPKÁK ELHELYEZÉSE: (Hagyd ki ezt a lépést az első játék során!) A játékosok árverést tartanak a rendelkezésre álló arénaharcosok és fejlesztés lapkák megszerzése céljából, majd elhelyezik azokat a megfelelő mezőkben (lásd a 24. oldalon).



„Rendben van, hölgyeim. T-Bone végre a pályára lépett. Ez a játék igazából csak most fog elkezdődni.”

- T-Bone

JÁTÉKSZAKASZOK

Minden mérkőzés 4 játékszakaszcra oszlik, az első két szakasz után egy félidővel. Az aktuális játékszakaszczt a szakaszjelölő mutatja.

A játékosok egy játékszakaszc során felváltva jönnek, és vagy egy kártyájukat játsszák ki, vagy egy figurájukat aktiválják. Az aktivált figura a típusától függően tud sprintelni, labdát elszedni, szerelni, vagy egy másik figurát megtámadni. Összpontosíthatsz arra, hogy a labdát a kisebb pontok megszerzésére szolgáló mezőkre juttasd, illetve törekedhetsz a nagyobb pont megszerzésére is egy játékszakaszc végeztével.

Egy játékszakaszc során a játékosok felváltva követik egymást egészen addig, amíg egyikük el nem éget 9, vagy több kártyát. Ebben a pillanatban felhangzik a játékszakaszc végét jelző csengő. Ekkor az összes többi játékosnak már csak 1-1 köre van hátra, majd a játékszakaszc véget ér.

Minden játékszakaszc az alábbi lépésekből áll:

1. **játékosok körei** (egy kártya elégetése, vagy egy figura aktiválás)
2. **játékszakaszc végi pontozás**
3. **megvesztegetés** (csaláskártyák semlegesítése)
4. **csalás** (szabálysértési pontok kiosztása)
5. **felkészülés a következő játékszakaszcra** (a játéktábla megtisztítása és felszerelése)

A játékosok köreit kivéve ezeket a lépéseket egyidejűleg is meg lehet oldani. Részletesen:

EGY JÁTÉKOS KÖRE

Az kezd az első körét, akinél ott a kezdőjátékos-jelölő, majd az óramutató járása szerinti irányban haladva következik a többi játékos sorban.

Az aktuális játékos körének fázisai:

- 1 - **PONTOZÁS** (ha lehet)
- 2 - **Választ egyet az alábbi lehetőségek közül:**
 - a.) **kijátsz** egy **TAKTIKAI KÁRTYÁT** **VAGY**
 - b.) **AKTIVÁLJA** egy álló figuráját
- 3 - **HÚZ** annyi kártyát, hogy 7 lapja legyen
- 4 - **JÁTÉKSZAKASZ VÉGI CSENGŐ ellenőrzése**

PONTOZÁS

Ha a játékköröd elején egy futód, vagy arénaharcosod a labdával egy kisebb pontszerző helyen áll, akkor azonnal egy kisebb mennyiségű pontot kapsz (1-et az 1. játékszakaszcban, 2-t a 2.-ban, 3-at a 3.-ban, illetve 4-et a 4. játékszakaszcban).

Ha a játékköröd elején egy futód, vagy arénaharcosod a labdával a csomóvonalaladdal átellenben lévő nagyobb pontszerző helyeden áll, akkor azonnal egy nagyobb mennyiségű pontot kapsz (egészen pontosan 5-öt).

TAKTIKAI KÁRTYA HUÁTSZÁSA

„Egy ilyen brutális játékban, mint a Kaosball, úgy tűnhet, hogy az agy egyáltalán nem fontos. Semmi nem áll messzebb az igazságtól. Sokkal inkább, mint régebben, a Kaosball kevésbé erőszakos sporttá, egy olyan játékká vált, ahol kiváló taktikákat láthatunk nap mint nap megvillanni.”

- Adelaide Baxter, „A játék: Hogyan határozzuk meg a Kaosballt az Új Világban” könyv szerzője



A kék kártyákat hívjuk „taktikai kártyának”. Amikor egy ilyen kijátszol, kövesd a ráírt utasításokat, majd égesd el (tedd képpel felfelé magad elé)! Csak egyetlen taktikai kártyát játszatsz ki körönként. Hacsak a kártya szövege kifejezetten nem írja elő, akkor a kijátszása után már nem tudod egy figurádat sem aktiválni.

EGY FIGURA AKTIVÁLÁSA: AKCIÓK

Válaszd ki az egyik játéktáblán álló figurádat, majd hajts végre vele egy akciót, ami általában egy új pozícióba való mozgásból, és vagy a labdával, vagy egy másik játékosal való interakcióról áll.

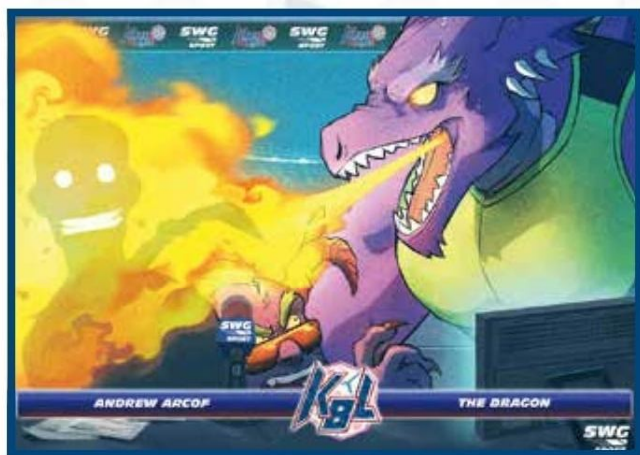
Ne feledd: csak álló játékos figurádat tudod aktiválni, egy kiütött játékosodat nem!

Miután aktiváltad egy pályán lévő álló figurádat, a típusától függően az alábbi 3 akció egyikét hajthatod végre vele:

SPRINTELÉS (bármelyik figura): mozgasd a figurádat maximum **5 mezőt**. Ez után egy futó, vagy arénaharcos megpróbálhatja elszedni a labdát egy ellenséges játékostól annak gyilokzónájában.

SZERELÉS (csak bunyós és arénaharcos): mozgasd maximum **3 mezőt**, majd megpróbálhat szerelni egy ellenséges figurát annak gyilokzónájában.

TÁMADÁS (csak bunyós és arénaharcos): mozgasd max. **3 mezőt**, majd megpróbálhat megtámadni egy ellenséges figurát annak gyilokzónájában.



„És leszerelt egy másik New Victoria futót ebben a kulcsfontosságú pillanatban!”

„Azonban ezzel óriási hibát követett el szerintem a Port Royale bunyósa. Mehetett volna gyilkolásra is szerelés helyett.”

„Majd meglátjuk. Az idő egyre csak fogy, és ebben a játékidőszakban a kalóznak feltett szándékuk, hogy több pontot szerezzenek.”

„A pontszerzés már nem segít, hiába lettek túlerőben a végjátékban, ha nem halmoztak fel hullákat a játék során, amikor még lehetőségük volt rá.”

„Ez nem boks, Jury. Leszerelte az ellenfelét, megnyitva ezzel az utat a pontszerző hely felé.”

„Csak a gyilkolásokkal lehet játékot nyerni, Baxter.”

„Csak pontszerzéssel lehet játékot nyerni.”

„És a gyilkolás épp hogy pontokat ad.”

- Adelaide Baxter és Hardman Jury játéktudósítása

Bármelyik figurád végrehajthatja a sprintelés akciót, de csak a futóid és az arénaharcosod tudják megszerezni a labdát egy ellenséges játékostól annak gyilokzónájában.

Csak a bunyósaid és arénaharcosod hajthatják végre a szerelés akciót egy ellenséges figura ellen, annak gyilokzónájában. Egy sikeres szerelés kiüti az ellenséges játékosot, lehetetlenné téve számára a további akciókat az adott játékszakaszig végéig.

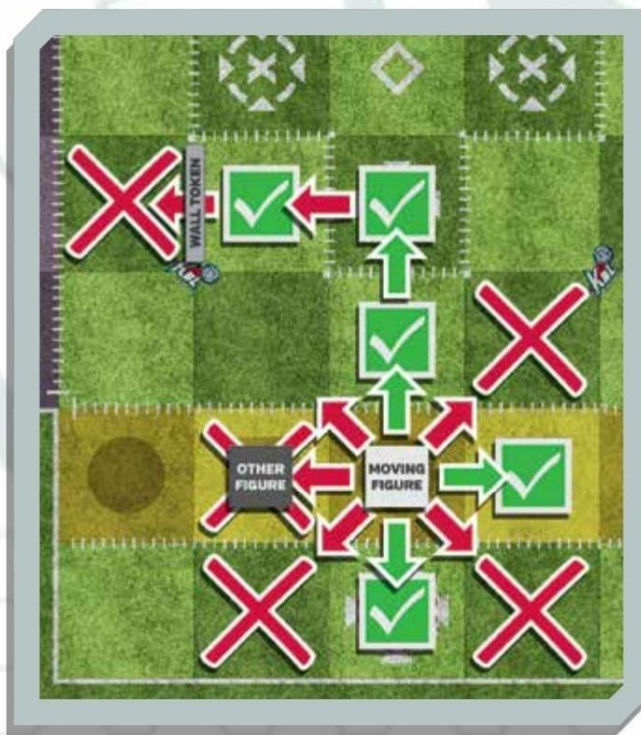
Csak a bunyósaid és arénaharcosod hajthatják végre a támadás akciót, egy ellenséges figura ellen, annak gyilokzónájában. Egy sikeres támadás sérülést okoz, esetleg meg is öli az ellenséges játékosot, akit így el kell távolítani a játékból (és a saját csapatátlád mellé kell fektetned pontot érő trófeaként).

A MOZGÁS SZABÁLYAI

Az aktivált figurád irányt változtathat a mozgása során, de soha nem mozoghat átlósan.

Nem mozoghat olyan mezőre, ahol egy másik játékos figura áll (legyen az akár a csapattársa is), és nem mozoghat át faljelölőn.

Azonban mozoghat olyan mezőre, ahol egy, vagy több leütött figura fekszik éppen.



A LABDA FELKAPÁSA ÉS LEADÁSA



„Úgy néz ki, a Paragons itt akár le is húzhatja a függönyt, mivel az a bunyós többé már nem fog pofonokat osztani... Nem! Az utolsó dicsőséges futó most fékez le a halmocska előtt! Felkapja a labdát! Nyolc másodperc maradt! Már csak egyetlen boszorkánymester játékos van a dicsőséges futó és a nagyobb pontszerző hely között! Négy másodperc!”

- „Szent” George Valentine játéktudósítása

Amikor egy aktív mozgó játékosod arra a mezőre lép, ahol éppen a labda van, dönthetsz úgy, hogy felkapja azt a földről. Ezzel azonban azonnal véget ér a mozgása, és már nem fejezheti be az elkezdett akcióját (mint például a szerelést, vagy támadást). Ettől kezdve ez a figurád cipeli a labdát: amikor a figurád mozog, a labdajelölő is vele együtt fog mozogni.

Ha a labdát birtokló játékosod mozog, bármikor le tudja adni a labdát egy csapattársának, annak gyilokzónájában.

Ha az éppen aktív figurád bemozog egy olyan csapattársa gyilokzónájába, akinél ott a labda, attól meg tudja kapni a labdát.

Az éppen aktív figurád nem tudja leadni a labdát, vagy nem tud egy leadott labdát kapni egy nem aktív csapattársától, ha egy teljes akciót akar végrehajtani (labda elszedése, szerelés, vagy támadás). Azaz ez csak sima mozgás (sprintelés) közben történhet meg.

A labda leadása „ingyenes” akció, nem kerül mozgáspontba, nem kell a játékosodnak abbahagynia a mozgását miatta, és befejezheted a mozgás (sprintelés) akciódát még utána.

BELÉPÉS A GYILOKZÓNÁBA: REAKCIÓK

Ha az éppen aktív figura belép egy ellenséges bunyós, vagy arénaharcos gyilokzónájába, az ellenséges bunyós, vagy arénaharcos megpróbálhatja őt szerelni, vagy megtámadni reakcióképpen, ha akarja.

Ha a labdát cipelő éppen aktív figura belép egy ellenséges futó, vagy arénaharcos gyilokzónájába, az ellenséges futó, vagy arénaharcos megpróbálhatja tőle elszedni a labdát reakcióképpen, ha akarja.

Az aktív figura azonban csupán **egyetlen** ellenséges reakciót szenvedhet el a körében. Miután az ellenség megpróbálta őt szerelni, megtámadni, vagy elszedni tőle a labdát (és ez a reakció lehetett akár sikeres, akár nem), az aktív figura a kör végéig már szabadon beléphet ellenséges játékosok gyilokzónájába anélkül, hogy azok bármiféle reakciót hajthatnának végre ellene.

Ha az aktív játékos egy olyan mezőre lép, ami két, vagy több csapat játékosának gyilokzónájába is esik, akkor az aktív játékos kiválasztja az egyik ellenséges csapatot, és felajánlja neki a lehetőséget reakcióra. Ha ez a csapat passzol, akkor egy másik ellenséges csapatnak ajánlja fel a reakció lehetőségét és így tovább. Miután bármelyik ellenfele megkísérelt ellene egy reakciót, már semmilyen más ellenséges játékos nem hajthat végre reakciót ellene a kör végéig.

Ha az aktív figura még mindig talpon van, miután végrehajtottak ellene egy reakciót, folytathatja a mozgását, vagy a megkezdett akcióját a szabályok szerint. Viszont nem változtathat a köre elején bejelentett akcióján, azaz azt kell megkísérelnie végrehajtania, amit eltervezett. **Például:** ha egy sprintelés akcióba kezdett, de közben ellopták tőle a labdát, nem hajthat végre inkább egy szerelést helyette, hanem be kell fejeznie a sprintelés akcióját.

Fontos: ha egy figura nem normál mozgással, hanem valami más ok miatt kerül egy ellenséges játékos gyilokzónájába (pl. belökik oda, egy akciókártya hatására, vagy egy sikeres szerelés utáni követő lépés miatt), nem hajtható végre ellene reakció.



A JÁTÉKOS KÖRÉNEK VÉGE

Miután befejezted egy körödet, 7 kártyának kell a kezében lennie. Ha kevesebb lapod van 7-nél, húzz annyi kártyát a húzópakliból, hogy 7 legyen! Ha a húzópakli kifogyott, keverd össze a dobott lapokat képpel lefelé, és képezz belőlük egy új paklit! Ha már nincs kártya sem a húzópakliban, sem a dobott lapok között, akkor ne húzz lapot. De ne aggódj! Ez csak olyankor fordulhat elő, ha 4-en játszotok, és ha már amúgy is lassan vége a játéknak.

A köröd legvégén (de csak ekkor) ellenőrizd, hogy nincs-e 9, vagy több elégetett kártya előtted. Ha igen, akkor ez kiváltja a **játékszakaszhoz vége csengetést**. Ez volt ebben a játékszakaszhoz ezek szerint az utolsó köröd. A társaid még kapnak egy-egy játékkört, majd a játékszakaszhoz véget ér.

ÖSSZECSAPÁSOK

„Ha le kell nyúlnod az erő-, vagy a sebességtartalékaid legmélyére, hogy leverd a labdavívót, akkor jobb, ha van hova lemerülnöd. Az energia egyenlő a győzelemmel.”

- Hardman Jury, Hétfő esti Kaosball

Amikor egy ellenséges figura ellen akarsz valamit végrehajtani (labdaelszedés, szerelés, vagy támadás), akár egy akciód, akár egy reakciód részeként, a te és ellenfeled figurája **összecsap** (contest) egymással. Bár csak a futók és az arénaharcosok szedhetik el a labdát, és csak a bunyósok és az arénaharcosok szerelhetnek, vagy támadhatnak meg valakit, bármilyen típusú játékos megpróbálhat ellenállni bármely próbálkozásnak.

Az összecsapáshoz mindketten válasszatok ki a kezeteiből 1-1 kártyát, majd tegyétek azt magatok elé az asztalra, egyenlőre képpel lefele. Ez után egyszerre fedjétek fel a kiválasztott lapokat, hogy kiderüljön, ki nyert közületek.

Egy összecsapáshoz általában sárga energiakártyát érdemes kiválasztani. Mindkét fél hozzáadja az energiakártyáján szereplő számot a csapata megfelelő statisztikájához, és a nagyobb összeget elérő fél nyer.

labdaelszedés - handling

szerelés - tackling

támadás - fighting

Ha az eredmény döntetlen, akkor az aktív játékos dob egyszer a döntetlen kockával is, és annak eredményét (akár pozitív, akár negatív) hozzáadja a saját értékéhez.



Példa: a démon futó megpróbálja elszedni a labdát egy ogre bunyóstól. A démonok egy 2-es energiakártyát játszanak ki, az ogrék egy 3-ast. Hozzáadva mind a két csapat „handling” tulajdonságának összegét, mind a két eredmény 3, azaz döntetlen. Az aktív démonok játékosai ezért dob a döntetlen kockával is, +1-et, ami az ő értékét 4-esre növeli, így a démon futó sikeresen elszedi a labdát a lomha ogre bunyóstól.

ÉLŐ ÉS HALOTT KÁRTYÁK

Egy összecsapás során, ha egy olyan energiakártyát égetsz el, amilyen számút ebben a játékszszakaszban még nem elégtél el, akkor a kártya „élőnek” számít.

Néha nem tudsz már élő energiakártyát kijátszani, vagy csak szeretnéd eltenni azt egy későbbi összecsapásodra. Ha nem tudsz (vagy nem akarsz) energiakártyát kijátszani, akkor bármilyen más (akció, vagy csaló) kártyát is kijátszhatsz helyette, de ez általában azzal jár, hogy automatikusan elveszíted az adott összecsapást. Ezeket a lapokat is „halott” kártyának nevezzük.

Egy összecsapásban az akció és csaló kártyák minden esetben halott kártyának tekintendők, kivéve a „Booster Bru” csaló kártyát (ami 6-ot ér).

Fontos: ha egy olyan energiakártyát játszol ki, amilyen számú kártyát ebben a játékszszakaszban korábban már elégtél el (és most képpel felfelé előtted fekszik), akkor az halottnak számít. Például: ha kijátszol egy 4-es energiakártyát, de már van előtted egy 4-es kártya, függetlenül attól, hogy van-e rajta csillag, vagy nem (csak a szám a fontos), akkor az újonnan kijátszott lapod halottnak számít.

HALOTT KÁRTYÁK ESETÉN

Ha egy halott kártyát játszol ki, de a játékosársad élőt, akkor a játékosársad nyeri automatikusan az adott összecsapást, függetlenül a csapatok statisztikáitól és a kijátszott élő kártya értékétől.

Ha mindketten halott kártyát játszotok ki, akkor mind a kettő értékét 0-nak kell venni, és így kell kiszámolni az összecsapás eredményét (azaz ez esetben csak a csapatok kezelés, szerelés, vagy harc statisztikái számítanak).



ENERGIKÁRTYÁK CSILLAGGAL

Néhány energiakártya alján egy csillag szimbólum is található. Maga az összecsapás eredménye nem függ attól, hogy az adott kártyán van-e csillag, vagy nincs, de egyes taktikai és csaló kártyák hatását befolyásolhatja a csillag megléte, vagy hiánya.



Ezek mindegyike +3-as energiakártyának számítanak, de a „Stim Pack!” csaló kártyát kijátszva...



...csak a csillagos kártya értékét duplázza meg.

EGY ÖSSZECsapás EREDMÉNYE

Nem számít, hogy végül ki nyer, mindkét kijátszott kártya elégetettnek számít, és képpel felfelé a tulajdonosa csapattáblája mellé kerül. Függetlenül attól, hogy te kezdeményeztél egy összecsapást a saját körödben, vagy csak reagáltál az ellenfeled valamelyik akciójára, minden összecsapás ugyanúgy működik.

LABDA ELSZEDÉSE

Ha megpróbálsz elszedni a labdát és megnyered az összecsapást, megkapod a labdát.

Ha megpróbálsz elszedni a labdát és elveszíted az összecsapást, semmi sem történik.

SZERELÉS

Ha megpróbálsz szerelni valakit, és megnyered az összecsapást, akkor leütöd az ellenfeled. Ha a leütött figuránál volt a labda, akkor végrehajthatod a követő lépést. Ha nem így teszel, a labda a leütött figura mezőjén marad.

Követő lépés: a sikeresen szerelő figurádat automatikusan (és ingyen) mozgassd a leütött figura eredeti mezőjére, és vedd fel a labdát!

Ha megpróbálsz szerelni valakit, és elveszítéd az összecsapást, akkor ellökhetik a figurádat. Az összecsapás győztese bármilyen irányba (kivéve átlósan) elmozgathatja a figurádat egy olyan szomszédos üres mezőre, amelyekre a figurád szabályosan mozogni tudna. Ha azonban a figuráddal szomszédos összes mezőt blokkolja valami, vagy tiltott mezőnek számít (egy másik figura, maga a győztes figura, egy faljelölő, vagy a tábla széle), akkor a figurádat leütik a saját mezőjén.

TÁMADÁS

Ha megpróbálsz megtámadni valakit, és megnyered az összecsapást, a vesztes figura sérül. Általában a sérülés mértéke egyenlő az összecsapásban résztvevők összes támadási értékének különbségével. Azonban, ha úgy nyertél, hogy az ellenfeled egy halott kártyát játszott ki, te pedig nem, a sérülés mértéke egyenlő az általad kijátszott energiakártyán szereplő számmal.

Ha megpróbálsz megtámadni valakit, és elveszítéd az összecsapást, a figurád 1-et sérül, függetlenül a kijátszott kártyáktól, vagy a csapatok statisztikájától.

Megjegyzés: egy sikeres támadás nem teszi lehetővé a követő lépés alkalmazását.

EGY JÁTÉKSZAKASZ UÉGE

„A játék hevében, amikor az ellenség éppen rohamozik, az adrenalin-szinted az egekbe szárnyal a minden oldalról visító rajongók millióitól, az idő néha furcsán eltorzul egy Kaosball játékos számára. Néha egyetlen pillanat évszázadoknak tűnhet, néha meg azt veszed észre, hogy a játékszakasznak már vége is anélkül, hogy felfogtad volna, mi is történt egyáltalán. A legjobb futók természetesen megtalálják magukban a szükséges fókuszot, hogy ezen a ködön átvágva épp a megfelelő pillanatban érjenek oda a pontot érő mezőre, ügyelve a játékszakaszi végi csengőre, és vigyorgva pont az ellenséges bunyósok orra előtt szerezzenek pontot.”

- Adelaide Baxter, „A játék: Hogyan határozzuk meg a Kaosballt az Új Világban” könyv szerzője

Amikor a játékszakaszi végi csengő megszólal, minden más játékos még befejezheti egy-egy saját körét, majd az adott időszak véget ér. Mielőtt egy új játékidőszak kezdődne, pár dolgot még végre kell hajtaniotok:

JÁTÉKIDŐSZAK UÉGI PONTOZÁS

„Három kisebb pont megszerzése többet ér, mint egy nagyé, így a középpálya irányítás alatt tartása kulcsfontosságú feladat.”

„A probléma abban rejlik, hogy a középpálya irányításához szabadon kell hagynod a hátsó mezőidet. Pár nagyobb pont megszerzése pedig a játék elején többet ér, mint az egész középpálya birtoklása a játékidőszak vége felé.”

- Adelaide Baxter, „A játék: Hogyan határozzuk meg a Kaosballt az Új Világban” könyv szerzője

Egy kisebb pontszámot kapsz, ha egy futód, vagy arénaharcosod egy kisebb pontszerző helyen áll egy játékszakaszi legvégén. Egy nagyobb pontszámot kapsz, ha egy futód, vagy arénaharcosod a csomóvonaladdal átellenben lévő nagyobb pontszerző helyeden áll egy játékszakaszi legvégén. Más nagyobb pontszerző helyeken nem szerezhetsz pontot, csak a sajátodon. A labdának ilyenkor nem kell náluk lenni a pontszerzéshez!

A kisebb mennyiségű pont: 1 az 1. játékszakaszi, 2 a 2.-ban, 3 a 3.-ban, illetve 4 a 4. játékszakaszi.

A nagyobb mennyiségű pont minden esetben: 5.

LEFIZETÉS

Ha akár egy csaláskártyát is elégtétl az adott játékszakaszi során, és most ott figyel képpel felfelé a fedezéked mellett, akkor ez a legjobb pillanat a bírók lefizetésére!

Annnyit pénzt költhetsz el, amennyit szeretnél: minden egyes elköltött pénz után dobj el egy-egy csaláskártyát magad elől! Elsőként a kezdőjátékosnak kell döntenie, hogy mekkora pénzösszeget szán erre, és hány elégetett csaláskártyáját akarja eldobni, majd a sorban következő játékos dönt, és így tovább.

CSALÁS

Miután minden játékos végzett a kenőpénzek kifizetésével (és ezt jelölte a sárga korongja elforgatásával is), dobj a döntetlen kockával minden egyes kispad mellett megmaradt csaláskártya után!

Minden alkalommal, amikor +1-est dobsz, a csapat 1 szabálytalanság-pontot kap. Minden alkalommal, amikor +2-est dobsz, a csapat 2 szabálytalanság-pontot kap. A csapattáblán lévő szabálytalanságok jelzésére szolgáló körjelző elforgatásával tudod jelezni a kapott szabálytalanság-pontokat.

Semmi nem történik, ha -1-est, vagy -2-est dobsz (nem csökken a csapat szabálytalanság-pontjainak száma emiatt).

Egyik csapatnak sem lehet több, mint 15 szabálytalanság-pontja (a körjelző utolsó száma). Ha a 15 pontot eléri egy csapat, akkor automatikusan mind a félidőben, mind a játék végén megkapja a legnagyobb csalónak járó büntetést!

Figyelmeztetés: a kapott szabálytalanság-pontok megmaradnak a félidő, illetve a játék végéig, és akkor büntetést kapnak a legtöbb szabálytalanság ponttal rendelkező csapatok.

KÖVETKEZŐ SZAKASZ ELŐHÉSZÍTÉSE

1. lépés: a játémező megtisztítása

Távolítsd el az összes tűz-, pont- és faljelölőt a pályáról, majd tedd vissza a labdát a középső mezőbe! Ne mozgasd és ne távolítsd el a pályán lévő játékosokat és a már begyűjtött sérülésjelölőket! Ha eddig fájt, akkor fájni is fog (bár kapsz pár perc orvosi figyelmet majd a félidőben).

Állíts talpra minden leütött játékost! Ha két, vagy több figura henterereg ugyanazon a mezőn, akkor ezeket tedd vissza a kispadok mellé, ahol minden sérülésüket meggyógyítják!

2. lépés: kártyák pótlása

Dobj el minden elégetett kártyát, és ha 7 lapnál kevesebb van a kezdedben, húzz annyi lapot, hogy 7 kártyád legyen.

3. lépés: játékosok pótlása

Ha kevesebb, mint 5 figurád van a pályán, akkor ki kell pótolnod őket a kispadod mellett lévő tartalékból. Minden játékszszakas kezdetekor 3 futó és 2 bunyós játékosodnak kell a pályán lennie. Egy arénaharcos helyettesítheti egyetlen futót, vagy egyetlen bunyósodat a választásod szerint.

Tedd az új játékos figurádat a csomóvonaladra! Egy új futótat valamelyik körrel jelölt mezőre (ide kerül az arénaharcosod is, ha épp egy futót helyettesít), egy új bunyósodat valamelyik négyzettel jelölt mezőre (ide kerül az arénaharcosod is, ha épp egy bunyóst helyettesít).

Ha a csomóvonalad foglalt, és nincs egyetlen szabályos mező sem, ahová az új figurádat letehetnéd, tedd le a játéktér bármelyik mezőjére!

Ha már nem tudod a csapatod figuráit 5-re kiegészíteni, akkor a csapatodat **megsemmisítették** (lásd a megsemmisítésről szóló fejezetet a 20. oldalon).

4. lépés: következő játékszszakas kezdete

Add át a kezdőjátékos-jelölőt a tőled balra ülő játékosnak! A szakaszjelölőt told egy mezővel jobbra a következő játékidőszakra és már is mindennel elkészültetek!



FÉLIDŐ

A második játékszszakas vége a játék félideje is egyben.

A következő játékszszakas előkészítése során pár extra lépést is kell tennetek ilyenkor.

HULLÁK ÉS CSALÁS PONTOZÁSA

Bónuszpontok járnak a megölt ellenséges játékosokért és pontlevonások a szabálytalanságokért.

ENDGAME SCORING			
	1st	2nd	3rd
2 Player	KILLS 6	0	
	CHEATS -5	-0	
3-4 Player	KILLS 12	6	3
	CHEATS -10	-5	-2

LEGTÖBB HULLA PONTOZÁSA

Minden csapat számolja meg a fedezéke mellett gyűjtött megölt ellenséges figurákat. Két játékos esetén a legtöbb ellenséget legyilkoló csapat +6 győzelmi pontot kap (a másik játékos nem kap semmit). 3, vagy 4 játékos esetén a legtöbb ellenséget megölő csapat 12 győzelmi pontot kap, a második legtöbbet megölő 6-ot, a harmadik pedig 3-at (kizárólag 4 személyes játék esetén, 3 személyes játék esetén a harmadik nem kap pontot).

Emlékeztetőül: a csapatod által megölt ellenséges figurák a fedezéked mellett maradnak a játék legvégéig.

CSALÁS PONTOZÁSA

A szabálytalansági pontokat a csapattábla jobb oldali (piros) jelölő korongja mutatja. Két játékos esetén a legtöbb szabálytalansági ponttal rendelkező játékos büntetésként 5 győzelmi pont levonást kap. 3 vagy 4 játékos esetén a legrésztálytalánabb csapat 10 győzelmi pont levonást kap, a második legrésztálytalánabb 5-öt, a harmadik pedig 2-t (kizárólag 4 személyes játék esetén, 3 személyes játék esetén a harmadik nem kap pontlevonást).

Emlékeztetőül: a begyűjtött szabálytalanság-pontok a játék legvégéig megmaradnak.

Figyelmeztetés: ha a csapatod nem ölt meg egy játékos sem, nem kaphat érte pontot, ha pedig egyszer sem csalt, nem kaphat pontlevonást!

DÖNTETLEN ESETÉN

Ha az ölések számában, vagy szabálytalanságban döntetlen alakulna ki, akkor minden döntetlen csapat ugyanazt a pontot kapja meg.

Példa: egy háromszemélyes játékban a démonok 3 ellenséget öltek meg, az amazonok és a goblinok mindketten 5-öt.

Az amazonok és goblinok holtversenyben az élen végeztek, így mindkét csapat megkapja az ölésért a 12-12 pontot. A démon csapat így a második lett (harmadik helyett), így neki is jár 6 pont.

A sunyi kis goblinok és a gonosz démonok egyaránt 9-9 szabálytalanság-pontot gyűjtöttek össze, míg az amazonok egyet sem.

Mind a goblin, mind a démon csapat megkapja a legtöbb szabálytalanságért járó 10-10 pontlevonást. Az amazon csapat így ugyan a második lett, ám mivel egyáltalán nem szabálytalankodtak, nem sújtja őket semmilyen pontlevonás.

VISSZATÉRÉS A CSOMÓVONALRA

Az összes játéktáblán lévő játékos visszakerül a saját kispadjára, ahol meggyógyítják a sebeiket. Ezután ugyanúgy fel kell állítani a kezdő 5-5 játékos, akár a játék legelején.



ARÉNAHARCOS LECSERÉLÉSE

Ha kettő, vagy több arénaharcosod is van a csapatodban, akkor most válthatsz közöttük a játék másik felére, ha akarsz. Ha több csapatban is van több arénaharcos, akkor mindenki titokban válassza ki a majd pályára lépő arénaharcosának kártyáját, tegye képpel maga elé, és egyszerre fedjétek azt fel!

FEJLESZTÉSEK LECSERÉLÉSE

Minden csapat vásárolhat új fejlesztés-lapkákat a csapattáblája üres mezőire. Ha több fejlesztés-lapkád is van, akkor most van alkalmad rá, hogy titokban kiválassz közülük megengedett pontszámnyit, majd a többiekkel egyszerre felfedve, feltedd a csapattáblád megfelelő mezőire őket.

Fontos, hogy a csapatod fejlesztés-lapkáinak összes pontszáma soha nem lehet több, mint a csapatod aktív fejlesztéspontjainak száma!

A JÁTÉK VÉGÉN

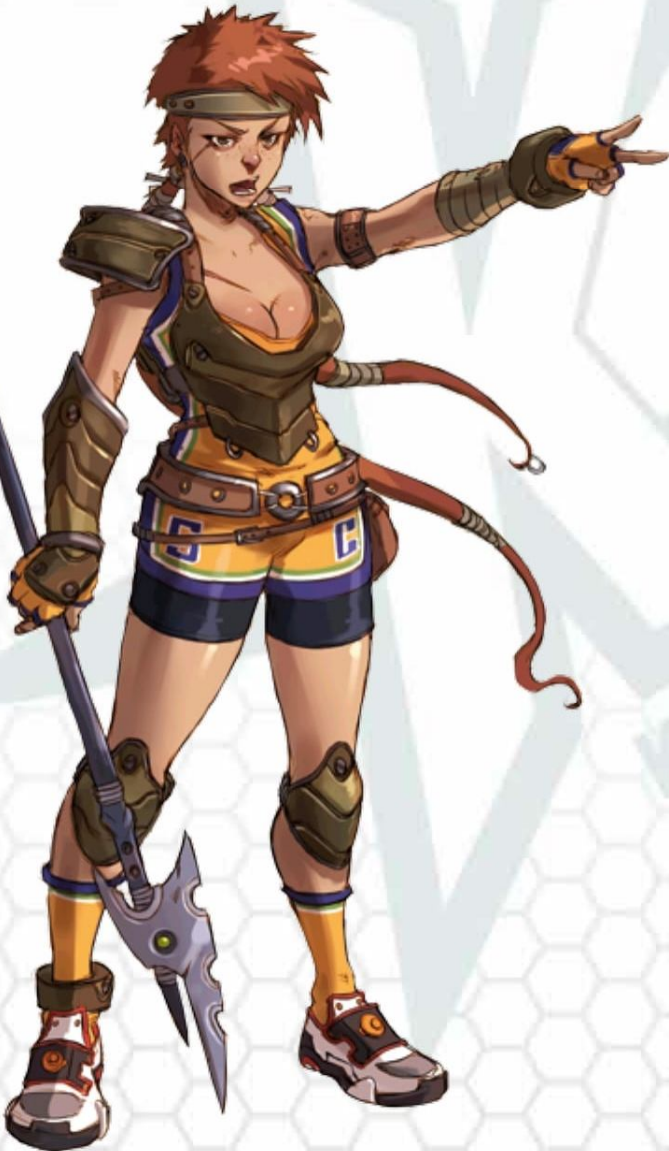
A 4. játékszszakasz végén ugyanúgy ki kell osztani az ölésért és a csalásokért járó pontokat, mint a félidőben.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék végén a legtöbb győzelmi pontot összegyűjtő csapat nyer. Ha a legtöbb pontot szerző csapatok között döntetlen alakulna ki, akkor ezek a csapatok...

HIRTELEN HALÁL RÁJÁTSZÁS

A legtöbb pontot szerző csapatok döntetlen esetén hirtelen halál rájátszással döntenek el, ki nyer közülük. Az előkészítés és a felállítás mindenben megegyezik a félideivel (figurák visszakerülnek a kispadra, csere lehetőségek a fejlesztés-lapok és az arénaharcosok vonatkozásában).



A rájátszás általában egyetlen játékszszakasz hosszan tart és a szakasz végi pontozással zárul. A kisebb pontszerző mezők ez esetben is 4 pontot érnek. A rájátszás után a résztvevő csapatok ugyanúgy pontot kapnak az ölésért és a csalásokért, mintha félidő lenne.

Ha az eredmény még mindig döntetlen, akkor egy újabb játékszszakaszt játszanak egymással.

Ha egy csapat egy rájátszás szakaszát kevesebb ponttal fejezi be, mint bármelyik másik csapat, akkor a csapatot megsemmisítették. Az utolsónak megmaradt csapat nyeri meg a mérkőzést.



A JÁTÉK ELVESZTÉSE

Két speciális ok miatt veszíthet egy csapatod a normál játékidő vége előtt: a kiütés és a megsemmisülés miatt.

KIÜTÉS

Ha egy csapatod bármikor legalább 20 győzelmi ponttal lemarad a sorban következő csapattól, akkor azonnal kiesik. Ha már csak egy csapat maradt a játékban, az kiütéssel győzött!

MEGSEMMISÜLÉS

Amikor pótolnod kellene a játékban lévő figuráidat, és már csak ötnél kevesebb figurád van összesen, a csapatod megsemmisül!

Kétszemélyes játékmódban, vagy négyszemélyes csapatjátékban ez azt jelenti, hogy a másik fél azonnal megnyerte a játékot!

3, vagy 4 személyes maximális káosz (mindenki- mindenki ellen) játékmódban a megsemmisült csapatot el kell távolítani a pályáról és a mérkőzés a megmaradt csapatokkal folyik tovább a normál szabályok szerint. A félidei és a játék végi pontozás igazodik a megmaradt csapatok számához (ha 3 játékos esetén az egyik csapat kiesett, akkor a 2 játékos táblázat szerint kapnak pontot).

Ha minden csapat megsemmisül, vagy kiesik egyszerre, akkor mindegyik csapat elveszítette a mérkőzést.



TOUÁBBI SZABÁLYOK

Ez a szakasz ismerteti a jelölők használatát, valamint a különböző játékmódokat.

TÜZJELÖLŐ

Néhány kártya és speciális képesség képes arra, hogy egy tűzjelölőt helyezzen el a pályán. Nem helyezhetsz tűzjelölőt egy már foglalt mezőre!



Ha egy figura egy olyan mezőre mozog, ahol van egy, vagy több tűzjelölő, akkor a figura 1-et sérül minden tűzjelölő után. Ha ez a sérülés megöli a figurát, akkor egyik fél sem kap a megöléséért jutalmat (vissza kell tenni az elégett játékos figuráját a játék dobozába).

A tűzjelölőket el kell távolítani a játéktábláról minden játékszszakasz végén.

FALJELÖLŐ

Néhány kártya és speciális képesség képes arra, hogy faljelölőt helyezzen el a pályán. A faljelölőt két mező közé, az elválasztó vonalra kell elhelyezned!



A figurák nem tudnak keresztül mozogni falakon.

Egy játékos figura gyilokzónáját blokkolja a fal. Egy figura nem hajthat végre támadás, szerelés, vagy labda elszedése akciót egy fal túlsó oldalán álló figurával szemben. Ugyancsak nem lehet labdát leadni, ha a csapattárs a fal túloldalán áll.

Bármilyen különleges képességet, vagy kártyát, amely átlósan is hat, a fal leblokkol, ha az átló áthalad a fal sarkai felett.

A faljelölőket el kell távolítani a játéktábláról minden játékszszakasz végén.

KISEBB PONTJELÖLŐ

Néhány kártya és speciális képesség képes arra, hogy kisebb pontjelölőt helyezzen el a pályán. A kisebb pontjelölőt csak a középpálya egyik üres mezőinek egyikére lehet elhelyezni.



A kisebb pontjelölő egy ugyanolyan kisebb pontszerző helyet kreál, mint amik a pályára lettek festve, és amiket csak a saját futóid és az arénaharcosod tudnak használni. Ellenséges futók és arénaharcosok nem szerezhetnek pontot a mezőjén.

A pontjelölőket el kell távolítani a játéktábláról minden játékszszakasz végén.





HÁROM- ÉS NÉGY SZEMÉLYES JÁTÉK

Bár egy Kaosball bajnoki mérkőzést minden esetben két csapat játszik egymással, egy sima mérkőzés során megvívhat 3, vagy 4 csapat is.

MAXIMÁLIS KÁOSZ MÉRKŐZÉS

Egy maximális káosz mérkőzésen 3, vagy 4 csapat csap össze egymással, mindenki-mindenki ellen alapon, ahonnan csak a legtöbb pontot szerző csapat kerülhet ki győztesen. A Max3 és Max4 összecsapások szabályai nagyban megegyeznek a normál játék szabályaival, de az érzés teljesen más, mert mindenki ellen harcolhatsz. El kell döntened, melyik csapatot támadod, és melyiket hagyod akciózni, tudván, hogy a legkevésbé támadott csapat hatalmas előnyhöz juthat.



„Bárki, aki azt állítja, hogy a maximális káosz nem is igazi Kaosball, csak egy síró-rívó csecsemő! Ó, a te átlagos, öreg csapataid megint összeálltak? Vajon ők csak csendben ücsörögnek otthon és nyugodtan várják, hogy eközben más nem-is-olyan-öreg csapatok meneteljenek a győzelem felé? Sírj még! Sírj igazán hangosan, hogy jól hallhassalak! Jól jönne pedig már egy kis nevetés.”

- Hardman Jury, Hétfő esti Kaosball



SZÖVETSÉGES JÁTÉK

Egy szövetséges játékban 4 csapat küzd egymással, kettő-kettő ellen. Az egymással szövetséges játékosok egymás mellett ülnek, nem egymással szemben. A szövetségesed csomóvonalára így a tied mellett lesz, nem pedig az átellenes táblaoldalon.

Nem adhatsz pénzt, arénaharcost, fejlesztés-lapkát, kártyát, vagy bármi mást a szövetségesednek és nem kereskedhetek egymással ezekkel a dolgokkal. Ellenben megmutathatod szövetségesednek a kezében lévő lapjaidat, hogy közösen tudjátok megtervezni a követendő stratégiákat.

Nem támadhatod meg, nem szerelheted, vagy nem szedheted el a labdát egy szövetséges játékostól. Azonban a labdát átadhatod egy szövetséges játékosnak, ha mindketten beleegyeztek.

Van egy fontos szabályváltozás az alapjátékhoz képest: mindig a szövetséges páros bal oldalon ülő játékosa lesz a kezdőjátékos, aki a játékszakaszon végén továbbadja a kezdőjátékos-jelölőt a másik szövetségesnek. Így módon a te szövetséged kezd, majd a másik szövetség fog kezdeni a következő 2 játékszakaszon.

A játék végén mindkét szövetségből csak a kevesebb pontot elérő csapat pontszámát kell összehasonlítani egymással. Ha a kevesebb pontszámot elérő csapatok azonos pontot gyűjtöttek össze, akkor használjátok a döntetlen kockát a győztes szövetség megállapításához.

„A Max3 és Max4 mérkőzések eredményeit nem találhatod meg egyetlen bajnoki tabellán sem. Minden komolyabb rajongó megmondhatja, hogy az ilyen fajta királycsinálás csak ront a játék tisztaságán. A szövetséges mérkőzések viszont már egészen más lapra tartoznak. Még ha olyan szórakoztató párosításokkal is találkozhatasz, mint a szentéletű fenségesek és az alvilág démonai, vagy a részeges kalózkodók és a csendes léptű nindzsák, a szövetséges mérkőzések még is a normál bajnoki mérkőzések megfelelő alternatíváját tudják kínálni, melyekben a már jól bevált csapat stratégiák helyett, kihasználva egymás eltérő képességeit, közösen kell a szövetséges csapatoknak új, győzelemhez vezető utakat találniuk.”

- Adelaide Baxter, „A Káosz Jövője”





3. SZAKASZ: JÁTÉK ELŐTTI DRAFTOLÁS

Miután lejátszottál egy, vagy két játékot, belevághatsz a Kaosball teljes változatába, amely magában foglalja a játék előtti draftolást (aréna-harcosok és fejlesztés-lapkák szerzése céljából), valamint a csapatod testre szabását az adott játékra készülve.

A játék előtti draftolás tulajdonképpen egy két fordulós licitálás a fejlesztés-lapkákra, majd az aréna-harcosokra.

A legmagasabb árat kínáló lesznek a legjobb cuccok, viszont aki takarékoskodik a pénzével, annak több marad a játék során megvesztegetésre.

Több aréna-harcost és fejlesztés-lapkát is szerezhetsz egy draftolás alatt, de egy időben csak egy aréna-harcosod lehet a pályán, és a fejlesztés-lapkáid száma is korlátozott.

FEJLESZTÉS-LAPKÁK

„Csak egy idióta indul el valami penge dolog nélkül, és ebben a játékban nincsenek idioták. Néhány kommentátort kivéve. Most nem mondanék neveket.”

- Hardman Jury, Hétfő esti Kaosball

A fejlesztés-lapka egy olyan különleges képesség, amit a csapatod használni tud a játék során. Minden lapkának van **költsége** és van valami **hatása**.

Példa fejlesztés-lapka: Speed Training



Ez az erős fejlesztés-lapka lehetővé teszi, hogy minden aktivált játékos figurád 1 extra mezővel többet mozogjon. A fejlesztés-lapka költsége 1, ami egyben a minimális kikiáltási ára is.

A csapattábládon 4 fejlesztés-lapka hely található, ahová a megszerzett lapkákat teheted. Minden egyes lapkának más-más helyre kell kerülnie, kivéve, ha van két azonos nevű lapkád. Az ugyanolyan nevű lapkákból tetszőleges számút egymásra rakhatsz, aminek következtében a hatásuk összeadódik.

A csapatod aktív fejlesztéspontokat szerezhet. Mindenki 3 fejlesztésponttal kezd, ami a bajnoki mérkőzések alatt növekedhet.

A frissítés lapkáid összesített költsége nem lehet magasabb, mint a csapatod aktuális fejlesztéspontjainak száma.



A méregagarakat irányító játékos eddig a Speed Training (költsége: 1), a Relay Training (költsége: 0) és a Hardy (költsége: 3) fejlesztési lapkákat szerezte meg. A csapata aktuális fejlesztéspontjainak száma (a kék körjelölő állása szerint) 3, így mind a három lapkát nem teheti egyszerre a csapattáblájára, csak ha sikerül még egy fejlesztésponthez jutnia.



ARÉNAHARCOSOK



„Soha ne bízz egy arénaharcosban! Ők nem a csapatodért vannak és nem is teérted. Csak saját maguknak élnek, semmi másnak! A probléma viszont az, hogy ők a legjobbak a legjobbak közt és igazából nincs szükséged semmilyen más indokra. Tehát soha ne bízz egy arénaharcosban... de eszedbe ne jusson a keresztmezőre lépni nélkülük!”

- Hardman Jury, Hétfő esti Kaosball

Az arénaharcosok a Kaosball zsoldosai, mindig éppen annál a csapatnál játszanak, aki a legtöbbet kínálja értük. Tudnak pontot szerezni és labdát elszedni akár a futók, de tudnak szerelni és támadni is, akár a bunyósok. Miért ne akarnál legalább egy arénaharcost a csapatodba? Igazán egyszerű a dolgod.

Példa arénaharcos kártya: T-Bone



T-Bone egy igen erőteljes arénaharcos, aki teljesen visszagyógyulja mind a 4 életpontját minden köre elejére.

Minden arénaharcos rendelkezik valamilyen speciális, egyedülálló képességgel. Ráadásul egy arénaharcos megkapja az aktuális csapata különleges képességét is.

Például: az amazon csapatban játszó T-Bone minden köre elejére visszagyógyulja a 4 életpontját (saját képesség), valamint a gyilkzónája az átlós mezőkre is kiterjed (amazon képesség).



DRAFTOLÁS ÉS ÁRVERÉS

A játékosok két draftolást is végrehajtanak: az elsőt a fejlesztés-lapkákért, a másodikat az arénaharcosokért. A játékot mindenki 12 pénzzel (normál mérkőzés), vagy 10 pénzzel (bajnoki mérkőzés) kezdi, úgyhogy légy óvatos a pénzköltésben, hogy maradjon a bírók lefizetésére is a játék legvégéig!

Úgy fejleszd a csapatodat, olyan arénaharcost válassz, és olyan stratégiát alkalmazz az árveréseken, hogy ellenfeleidet a lehető legjobban megkopasszad, te pedig a lehető legkisebb áron juss az áhított dolgokhoz.

FEJLESZTÉS-LAPKÁK DRAFTOLÁSA

A draftolás kezdetén keverd meg képpel lefelé az összes fejlesztés-lapkát, majd csapj fel 4-et egymás mellé az asztal közepére, plusz egyet minden játékos után (2 játékos esetén 6-ot, 3 játékosnál 7-et, 4 játékosnál 8-at)! Ezekre lehet majd licitálni. A többi lapkát tedd vissza a játék dobozába!



Például: 2 játékos esetén ezt a 6 fejlesztés-lapkát csaptad fel az asztal közepére.

A kezdőjátékos-jelölő tulajdonosa ekkor kiválaszt a felcsapott lapkák közül egyet, és kijelenti, hogy mennyi pénzt hajlandó fizetni azért a fejlesztésért. Minden fejlesztés-lapkára rá van nyomtatva a minimális ára (a sárga ötszögben lévő szám). Legalább ekkora összeget fel kell ajánlani érte, mint kezdő licitet.

Például: Mint kezdő játékos a „Hate” frissítés lapkát választod a fentiek közül (minimális ára: 2), és 3 pénzt ajánlasz érte.

Ezután az óramutató járása szerinti irányba haladva minden játékos sorban mond egy nagyobb licitösszeget erre a lapkára, vagy passzol (azaz kiesik ennek a lapkának a további árveréséből).

Folytassátok az eljárást addig, amíg már csak egy játékos marad (a legmagasabb ajánlatot tevő). Ez a játékos megkapja a fejlesztés-lapkát, majd ki kell fizetnie a felajánlott licitösszeget (a csapattábláján a narancssárga pénzjelző korongjának megfelelő mértékű elforgatásával). A passzoló játékosoknak nem kell semmit sem fizetniük.



Nem licitálhatsz magasabb összeget, mint amennyi pénzed van, és nem licitálhatsz a legutóbbi licittel azonos, vagy kevesebb összeget.

Például: Játékosársad 5-re emeli a „Hate” lapka licit ajánlatát, mire te passzolsz (és ezzel kiestél ebből a licitálásból). A másik játékos most kifizeti az 5 pénzt, így a pénzjelző korongját 12-ről balra, a 7-esre forgatja.

Ezután annak a játékosnak, aki megnyerte az előző licitet, két választása van: vagy megnevez egy újabb fejlesztés-lapkát (ha még van) és egy kezdeti licit összeget, vagy passzol. Ha passzolt, akkor a tőle balra ülő játékosnak lesz két lehetősége (egy újabb lapka megnevezése és nyitó licit, vagy passzol). Ha valaki végül megnevez egy újabb lapkát, akkor egy újabb licitálási kör kezdődik, az előző szabályoknak megfelelően. Ha minden játékos passzol ahelyett, hogy megnevezne egy új lapkát, akkor a licitálásnak vége, a megmaradt lapkákat tedd vissza a játék dobozába!

Például: A másik játékos, aki megnyerte a „Hate” lapka licitálását, a „Relay Training” lapkát választja, és kezdeti ajánlatnak nullát mond (amit megtehet, mert ez egy nulla értékű lapka). Te megemeled a licitet 1-re, a másik játékos 2-re, te pedig 3-ra, mire a játékosársad passzol. Így te nyerted meg a „Relay Training” fejlesztés-lapkát. A pénzjelző korongodat a 12-ről hárommal balra, a 9-esre kell forgatnod.

Ezután a „Celerity” lapkát választod ki, és kezdő ajánlatnak (a lehetséges minimumot) 2 pénzt mondasz. A másik játékos passzol, így ezt a lapkát is megszerezted 2 pénzért (a pénzjelző korongodat 9-ről 7-re forgatod át).

Ezután passzolsz, és ezzel átadod a választás jogát a másik játékosnak. Mivel úgy érzi, hogy 7 pénzre neki is szüksége lesz a mérkőzés során, így ő is passzol, ezzel a fejlesztés-lapkák árverése véget ér, és a maradék 3 lapkát vissza kell tenned a játék dobozába.

ARÉNAHARCOSOK DRAFTOLÁSA

Az arénaharcosok draftolása előtt keverd meg képpel lefelé az összes arénaharcos kártyát, majd csapj fel belőle 3-at egymás mellé az asztalra, plusz 1-et minden játékos után (2 játékos esetén 5-öt, 3 játékosnál 6-ot, 4 játékosnál 7-et)! Ezekre lehet majd licitálni. A többi kártyát tedd vissza a játék dobozába!



Például: 2 játékos esetén ezt a 5 arénaharcos kártyát csaptad fel az asztal közepére.

Az arénaharcosokra való licitálás pontosan úgy működik, mint a fejlesztés-lapok licitje (a kezdő licit az arénaharcos kártyáján látható ár). A játékosok nem kapnak pénzt az újabb licitálás előtt, a fejlesztés-lapok begyűjtése után megmaradt összegből kell gazdálkodniuk.

Ha végül már minden játékos passzolt, ahelyett, hogy választott volna licitálásra egy arénaharcos kártyát, ez a licitálás is véget ér, és a megmaradt kártyákat vissza kell tenni a játék dobozába. Minden játékos vegye el a megnyert arénaharcos kártyához tartozó figurát, és tegye a fedezéke mellé, a többi játékosá közé!

FEJLESZTÉS-LAPKÁK ÉS ARÉNAHARCOSOK KIVÁLASZTÁSA

Miután mind a két draftolás és árverés befejeződött, minden játékos egyszerre kiválasztja a játék első felében használt fejlesztés-lapjait és arénaharcosát a korábban már ismertetett szabályok szerint. Majd a félidőben lesz módja átvariálni ezeket.

AKTÍV FEJLESZTÉS-LAPKÁK

Minden játékos kiválasztja a megvásárolt lapok közül az aktív fejlesztés-lapjait, és elhelyezi őket a csapatátlája megfelelő helyein.

Maximum csak annyi aktív fejlesztés-lapok lehet, amennyi a csapatod aktuális aktív fejlesztéspontja. Ne feledd, nem számít, hogy végül mennyiért vetted meg az árverésen az adott lapot, ilyenkor már csak a rá nyomtatott költségeket vedd figyelembe!

PÁLYÁRA LÉPŐ ARÉNAHARCOS

A játék elején, miután minden játékos eldöntötte, hogy az első félidőben akar-e pályára küldeni arénaharcost, vagy nem, mindenkinek egyszerre kell kiválasztania az arénaharcosát, illetve azt, hogy milyen poszton fog szerepelni.

A kiválasztás után minden játékos sorba elhelyezi a csomóvonalán egy-egy futóját, vagy bunyósát, illetve a kiválasztásnak megfelelő helyre (egy futó, vagy bunyós helyett) leteszi az arénaharcosát is.

Ha a játék során egy arénaharcost megölnek, akkor az ugyanúgy trófeaként a gyilkolást elkövető csapat fedezéke mellé kerül.

HÉSZÍTŐK

A játék tervezője és fejlesztője: Eric M. Lang
Világ fejlesztése: Eric M. Lang és David Preti
Vezető producer: David Preti
Címlap és vázlatrajzok: Andrea Cofrancesco
Grafikus tervező: Mathieu Harlaut
Formázó: Benjamin Maillet
Szabályok: Jonathan Moriarity és Thiago Aranha
Csapatlogó tervező: Mathieu Harlaut

Játéktesztelők: Erwan Hascoët, Calum Ferall, Chris Harris, Mathew Tee, Mark Schell, Robert Flick, Matt Keeley, Renato Sasdelli, Fred Perret, Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Tjerk Van Der Molen, Paul Low, Colin Lim, Alexander Shvarts, Jonathan Moriarity és Colin Young

Köszönet: David Doust és Chern Ann Ng uraknak a Cool Mini or Not cégnél, mert hittek bennünk, és adtak egy esélyt ennek a nagyon ambiciózus projektnek.

A fordító megjegyzése: az alábbi csapatképességek és az arénaharcosok különleges képességei sokkal részletesebben megtalálhatóak a játék 2. (referencia) szabálykönyvében, viszont a teljesség igénye miatt ezen a két extra oldalon is szerepeltetem az alapjáték részét képezőket (ABC sorrendben).

CSAPATHÉPESSEGEK

AMAZONS (amazonok)

A csapat játékosainak gyilokzónája az átlós mezőkre is kiterjed, azaz egy amazon körül mind a 8 mező a gyilokzónájának számít.

DAEMONS (démonok)

Egy démon az aktiválása végeztével (ha még áll), meg tudja perzselni az összes gyilokzónájában lévő ellenséges figurát, és 1-1 sebzést okoz nekik. Az ellenfél játékos az összes ilyen sebzést kivédheti, ha eléget egy 3-as, vagy nagyobb energiakártyát.

FANGS (méregagarak)

Amikor egy méregagyar végrehajt egy sikeres támadást, vagy szerelést (akár akcióként, akár reakcióként) 1 életpontot gyógyulhat.

OGRES (ogrék)

Mielőtt aktiválnád egy ogre figurádat, az dobbanthat egyet, amivel minden szomszédos ellenséges figurát hátrálók egy-egy mezővel. A kiütött figurák nem lökődnek hátra.

FEJLESZTÉS-LAPHÁK

BRICK (tégla) 2 db (ára: 1)

Minden bunyósod bevállalhat 1 kivédhetetlen sebzést annak érdekében, hogy elkerüljön egy leütést.

CELERITY (gyorsaság) 1 db (ára: 2)

Minden játékszakaszban, mielőtt a kezdő játékos elkezdené az első körét, aktiválhatod egy futódat, vagy egy bunyósodat.

ENFORCEMENT (jóváhagyás) 2 db (ára: 3)

A pályára léptetheted még egy arénaharcosodat.

HARDY (edzett) 3 db (ára: 3)

Minden körben semlegesíted a figuráidat ért első sebzéseket.

HATE (gyűlölet) 2 db (ára: 2)

Azonnal kapsz 1-1 győzelmi pontot, ha valamelyik játékosod megsebesít, vagy megöl egy ellenséges figurát.

LAST STAND (utolsó vérig) 1 db (ára: 3)

Aktiválhatod egy bunyósodat az adott játékszakasz legvégén.

LUCKY (szerencsés) 2 db (ára: 0)

Bármikor, amikor dobsz a döntetlen kockával, egyszer újra dobhatod azt (de az új dobás eredményét már el kell fogadnod).

PAIN / GAIN (fájdalomdíj) 2 db (ára: 3)

Egy összecsapás előtt egy sértetlen figurád bevállalhat 1 sebzést azért, hogy +1-et tudjon adni az összecsapás eredményéhez.

PILE DRIVER (leütés bajnok) 2 db (ára: 3)

1-1 győzelmi pontot kapsz minden alkalommal, amikor te kezdeményezel és megnyersz egy szerelés összecsapást.

RELAY TRAINING (fogadás tréning) 2 db (ára: 0)

A figuráid tudnak kezdeményezni és fogadni labdaleadást egy további mezőnyi távolságból is.

SEXY CONTRACT (szexi szerződés) 1 db (ára: 1)

+3 pénzt kapsz minden mérkőzés előtt.

SPEED TRAINING (sebesség tréning) 4 db (ára: 1)

Minden aktivált figurád 1 extra mezővel többet mozoghat.

ARÉNAHARCOSOK KÉPESSEGEI

CRETIN THE ETTIN (ára: 4)

A körödben Cretin the Ettin megtámadhat, vagy szerelhet két ellenfelet is egyetlen összecsapással.

MACHO LIBRE (ára: 1)

Macho Libre által a játékszakaszok végén szerzett pont duplának számít.

PANDA MONIUM (ára: 2)

Bármikor, amikor egy ellenfeled egy összecsapást kezdeményez Panda Monium ellen, veszít 1 győzelmi pontot.

PANTHER (ára: 2)

Pantheret nem lehet megtámadni, vagy szerelni, amikor egy ellenséges gyilokzónába mozog a saját körében.

T-BONE (ára: 3)

T-Bone minden köre elején teljesen felgyógyul.

THE BUTCHER (ára: 3)

Ha Butcher megnyer egy támadás összecsapást és bármennyi sebzést okoz ellenfelének, ezzel meg is öli azt a figurát.

THE DRAGON (ára: 4)

Dragon +3 extra mezőt tud mozogni a körében, amikor aktiválsz.

SPECTRE (ára: 1)

Át tud mozogni más figurákon és faljelölökön.

ENERGIÁKÁRTYA

UPSET! (felfordulás) (4 db)

Automatikusan nyersz (3-mal) egy olyan ellenfeleddel szemben, aki egy +4-es, vagy magasabb energiakártyát, esetleg egy halott kártyát játszott ki.

TAKTIKAI KÁRTYÁK

HAIL MARY PLAY (üdvözlégység játék) (2 db)

Akkor játszhatod ki, ha 5-nél kevesebb figurád van a játéktéren. Tedd az egyik nem arénaharcos figurádat a játéktér egyik üres mezőjére, majd aktiváld őt!

HUDDLE (kupaktanács) (3 db)

Dobd el 3 kártyádat a kezedből, majd húzz annyit lapot, hogy 7 kártya legyen a kezekben! Ez után aktiváld az egyik figurádat!

HUSTLE! (uzsgyi!) (1 db)

Aktiváld az egyik figurádat, aki kétszer annyit tud mozogni ebben a körében!

POWER PLAY (kemény játék) (1 db)

Aktiváld egy figurádat! A köröd végén az aktivált figurád minden sebzése semmissé válik.

RAIN OF FIRE (tűzeső) (2 db)

Tegyél 1-1 tűzjelölőt 2 különböző üres, nem pontszerző mezőre! (A tűzjelölő sebzi a mezőjére mozgó figurákat.) Ez után aktiváld egy figurádat!

SCATTER! (szétszóródni!) (2 db)

Mozgasd minden futódat maximum 3 mező távolságba! Ha egy futód emiatt egy ellenséges játékos gyilokzónájába érne, az nem reagálhat erre támadással, vagy szereléssel.

WALL OF STONE (kőfal) (2 db)

Tegyél 2 faljelölőt egy-egy mezőválasztó vonalra (a fal blokkolja a mozgást és a gyilokzónát)! Ez után aktiváld egy figurádat!

WARPSTONE (hatalomkő) (2 db)

Tegyél egy kisebb pontjelölőt egy középpályán lévő üres, nem pontszerző helyre! Csak a te futóid használhatják ezt a mezőt pontszerzésre. Ez után aktiváld az egyik figurádat!

CSALÁSHÁRTYÁK

BOOSTER BRU (2 db)

Energiakártya helyett játszhatod ki (energiakártyának számít) +6 értékben.

BOOT TO THE HEAD (fejberúgás) (2 db)

A köröd kezdetén játszhatod ki. Üss le egy ellenséges figurát! A csapata elveszíti a csapatképességét. A köröd végén állítsd fel az imént leütött figurát, a csapat visszakapja a képességét.

BZZZZT! (1 db)

Akkor játszhatod ki, ha egy ellenséges figura belép bármelyik játékosod gyilokzónájába. A figura 1 sebzést kap (amit nem lehet kivédeni).

ILLEGAL SCOUTING (illegális kémkedés) (1 db)

Egy összecsapás kezdetekor játszhatod ki. Az ellenfelednek képpel felfelé kell kijátszania az energiakártyáját, mielőtt te választanál egy kártyát.

KAOS RULE (kaotikus szabály) (1 db)

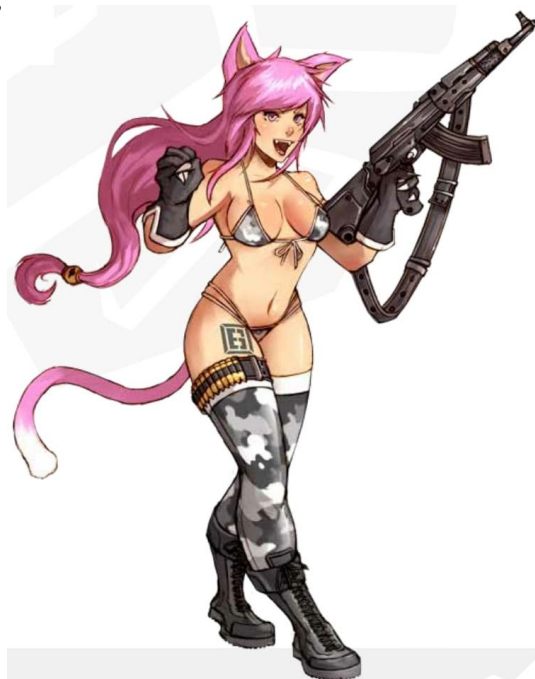
Akkor játszhatod ki, ha egy ellenfeled kijátszott egy taktikai kártyát. Semlegesíted a kijátszott taktikai kártya hatását, amit el kell dobni. Az ellenfeled ez után aktiválhatja egy figuráját.

KAOS WARP (kaotikus ugrás) (1 db)

Az után játszhatod ki, miután felfedték egy összecsapás során a kártyáitokat. Semmissé teszed az egész összecsapást (el kell dobni a kijátszott kártyákat) és egy új összecsapás kezdődik.

STIM PACK! (erősítő injekció) (2 db)

Egy összecsapás megkezdése előtt játszhatod ki. Ha egy olyan energiakártyát játszottál ki, amin van egy csillag szimbólum, akkor a teljes értéked duplának számít.



JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK:

- Válassz csapatot és kezdő pozíciót, add oda valakinek a kezdőjátékos-jelölőt!
- A fejlesztés-lapkák és arénaharcosok draftolása és licitálás.
- Tedd 5 játékos figurádat és a labdát a játéktáblára, az edző figurádat a pontozó táblára!
- Mindenki húzzon 7-7 kártyát!

JÁTÉK ELŐTTI DRAFTOLÁS:

- Keverd meg, majd csapj fel 6, 7, vagy 8 fejlesztés-lapkát (játékos számtól függően) a licitáláshoz!
- Egy játékos tesz egy ajánlatot egy fejlesztés-lapkára, vagy passzol. Ha mindenki passzol, a lapka licitálásnak vége.
- Keverd meg, majd csapj fel 5, 6, vagy 7 arénaharcos kártyát (játékos számtól függően) a licitáláshoz!
- Egy játékos tesz egy ajánlatot egy kártyára, vagy passzol. Ha mindenki passzol, az arénaharcos licitálásnak vége.
- Minden játékos egyszerre válassza ki az aktív fejlesztés-lapkáit és a pályára lépő arénaharcosát!

A KÖRÖDBEN:

- Pontot kapsz, ha egy futód, vagy arénaharcosod a labdával egy pontszerző helyen áll a köröd kezdetén.
- Játssz ki egy taktika kártyát, vagy aktiváld az egyik figurádat!
- Húzz annyi új kártyát, hogy 7 lap legyen a kezdedben!

EGY FIGURA AKTIVÁLÁSAKOR:

- Sprintel - mozog 5 mezőt (bármelyik figura), majd megpróbálja elszedni a labdát (csak futó, vagy arénaharcos).
- Támad - mozog 3 mezőt, majd megtámad egy ellenséges figurát (csak bunyós, vagy arénaharcos).
- Szerel - mozog 3 mezőt, majd megpróbál szerelni egy ellenséges figurát (csak bunyós, vagy arénaharcos).

EGY ELLENSÉGES GYILOKZÓNÁBA LÉPVE:

- Egy ellenséges bunyós, vagy arénaharcos gyilokzónájába lépve: megtámadhatják, vagy szerelhetik a figurádat.
- Egy ellenséges futó, vagy arénaharcos gyilokzónájába lépve: megpróbálhatják elszedni a labdát a figurádtól.

ÖSSZECSAPÁS MEGOLDÁSA:

- Mindketten válasszatok 1-1 kártyát és képpel lefelé tegyétek azt magatok elé!
- Csapjátok fel a választott lapokat, majd égesseitek el őket!
- Add hozzá a kártya számához a csapatod megfelelő statisztikáját!
- A nagyobb összeget elérő győz. Döntetlen esetén az aktív játékos dob a döntetlen kockával is, és azt is hozzáadja.
- Ha a te kártyád élő, az ellenfeledé halott, akkor az élő kártya mindenképp megnyerte az összecsapást.
- Ha mindkét kártya halott, csak a csapataitok statisztikáit kell összehasonlítani!

ÖSSZECSAPÁS EREDMÉNYE:

- Megpróbálsz elszedni a labdát. Ha nyersz, elszeded a labdát; ha veszítesz, semmi nem történik.
- Megpróbálsz szerelni. Ha nyersz, az ellenfeledet leütöd, ha nála volt a labda követő lépést tehetsz (belépsz a mezőjére és felveszed a labdát). Ha veszítesz, az ellenfeled ellökhet egy mezővel (ha nincs hova, leüt).
- Megpróbálsz támadni. Ha nyersz, az ellenfeled annyi sérülést kap, amennyivel több ponttal nyerted az összecsapást (ha te élő kártyát játszottál ki, ő halottat, akkor annyit sérül, mint az általad kijátszott energiakártyán lévő szám). Ha veszítesz, 1-et sérülsz.

EGY JÁTÉKSZAKASZ VÉGÉN:

- Egy játékszszakasznak akkor van vége, ha valaki 9, vagy több kártyát égetett el. Ekkor mindenki más kap még egy kört.
- Nagyobb pontot kapsz (5), ha egy futód, vagy arénaharcosod a nagyobb pontszerző meződön áll.
 - Kisebb pontot kapsz (megegyezik a játékszszakasz számával), ha egy futód, vagy arénaharcosod egy kisebb pontszerző mezőn áll. (Nem kell egyik esetben sem náluk lennie a labdának.)
 - Megvesztegetés: 1-1 pénzt fizethetsz minden elégetett csaláskártyád után (ezeket dobj el).
 - Szabálytalanság: dobj minden előtted megmaradt csaláskártya után a döntetlen kockával! +1 esetén +1, +2 esetén +2 szabálytalanság-pontot kapsz. Hagyd figyelmen kívül a -1 és -2 dobási eredményeket!
 - Távolítsd el a jelölőket (a sérülés jelölőket nem), és dobjátok el az elégetett kártyákat!
 - Állítsd fel a leütött figurákat, és a labdát tedd a középmezőre!
 - Add tovább a kezdőjátékos-jelölőt és mozgasd a szakaszjelölőt is!
 - Félidőben: ölés és csalás pontozása, játékosok kiegészítése, fejlesztés-lapkák és arénaharcosok átrendezése.