

GOSSU

2ND EDITION

TACTICS



Szabálykönyv



Tervező: **Kim Satō**

Illusztráció: **Bertrand Benoit** és **Romain Gaschet**

Grafikai tervezés: **Ian Parovel**

Magyar fordítás: **Farkas Tivadar** (szabalyforditas@gmail.com)

(**Alexandre Figuière** angol fordítása alapján)

A **GOSU Tactics** játékot 2-4 játékos játszhatja 13 éves kortól.

A játékidő a játékosok számától függően 15 és 45 perc között változhat.

A GOSU második kiadása számos újdonságot és változást tartalmaz. Ezek részletesen el lesznek magyarázva a szabályok leírásánál. Az egyszerűség kedvéért felsoroljuk, milyen változtatások történtek az első kiadáshoz képest:

- A kártyákon nincsen szöveg. A Goblinok képességei 7 ikonpárral vannak jelölve, amikből 'alap' és 'max' változatok léteznek.
- Az Aktiválás jelölők nem léteznek többé.
- A játék elején a kezdőlapok kiválasztását átdolgoztuk.
- A játékosok minden forduló elején a húzhatnak lapot.
- Két azonnali győzelmi feltétel létezik.
- A hatások kiváltásának új módját vezettük be: a "kapcsolódást".
- A Goblin klánok összetétele megváltozott.



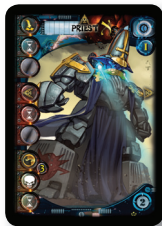
A JÁTÉK ELEMEI:

- 85 kártya « Cold Foil » (fényesen csillogó)
 75 Goblin kártya, 9 Győzelmi Pont kártya és 1 Előny kártya
- 1 szabálykönyv

A 75 Goblin kártya:

3 típusú kártya és 5 klán van. A 3 típus a Goblinok 3 szintjét jelzi: 1, 2 vagy 3.

Az 1. szintű Goblinok a közkatonák, a **Bakutok**. 45 van belőlük a játékban (15 különböző, mindegyikből 3 példány). Minden hármas **Bakuto** csoportban van egy **Bakuto X**, aki egy kicsit erősebb a másik kettőnél, és rendelkezik a "kapcsolódás" speciális képességgel. A 2. szintű Goblinok a veterán harcosok, a **Hősök**. 20 van belőlük a játékban (mindegyik különböző). A 3. szintű Goblinok hadvezérek, az **Özekik**. 10 van belőlük a játékban, mindegyik egyedi.



Egy Goblin szintje a kártya jobb felső sarkában van jelezve.



Az 5 Goblin klán az **Ősi Goblinok** ,

az **Alfa Goblinok** ,

a **Sötét Goblinok** ,

a **Meka Goblinok**  és

a **Tűz Goblinok**     



A JÁTÉK CÉLJA:

A GOSU Tactics játékban minden játékos egy Hadurat alakít, aki Goblinokat toboroz a seregébe. Minden forduló végén lezajlik egy **Nagy Csata**. Az éppen legerősebb sereggel rendelkező játékos szerez egy Győzelmi Pontot. Az első játékos, aki először gyűjt össze három Győzelmi Pontot, megnyeri a játékot. A játékot ezen kívül a két azonnali győzelmi feltétel közül bármelyik teljesítésével is meg lehet nyerni.

ELŐKÉSZÜLETEK:

Válogassátok külön a **Győzelmi Pont lapokat** és az **Előny lapot** a **Goblin lapoktól**.



A Goblin lapokat keverjétek meg, és képpel lefelé képezzetek belőlük egy közös húzópaklit az asztal közepén. A húzópakli mellett lesz a közös dobópakli. Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost, aki vegye magához az **Előny lapot**.

Minden játékos húzzon 10 lapot, nézze meg, és tartson meg belőle 7 lapot, amik a kezdőlapjai lesznek. A maradék 3 lapot dobjátok el. Minden játékos egyszerre dobja el a lapjait. Az **Előny lappal** rendelkező játékos elkezdheti a játékot, ez lesz az első forduló első köre.

Ha a játék elején egy játékosnak a 10 felhúzott lapja között nincs Bakuto (1. szintű Goblin), akkor dobja el a lapjait, és húzzon 10 új lapot a húzópakliból. Ezt addig ismételheti, amíg nincs Bakuto a kezében. Ha legalább egy Bakutot húz, akkor a szokásos módon folytatja a játékot, eldob 3 lapot, és 7 lappal a kezében kezdi a játékot.

EGY FORDULÓ:

Egy forduló során a játékosok körönként jönnek az óramutató járása szerinti sorrendben. Amikor egy játékos nem tud lapot kijátszani, vagy nem akar, mert néhány lapot meg akar tartani a következő fordulóra, passzolnia kell. Miután az első játékos passzolt, a többi játékosnak még 3-3 köre van. A forduló véget ér, ha minden játékos passzol vagy nincs több kör.

Légy óvatos, mert minden játékosnak körönként csak egy akciója van.

Szóval milyen akciókat lehet végrehajtani egy körben?

A körödben az alábbi 3 akció közül egyet hajthatsz végre:

- Toborozz egy Goblint, és a lapot add hozzá a seregedhez,
- Alakíts át egy Goblint,
- Passzolj.

Kezdjük azzal, hogyan lehet Goblint toborozni:

Első Goblinként egy **Bakutot** (1. szint) játszhat ki. Ő lesz a sereged alapja, és a játéktér bal alsó sarkába rakd le. Ez lesz az első lap az 1. szintű Goblinjaid sorában. Az első Goblin toborzása ingyenes, nem kell kifizetned a toborzás költségét a Goblin klánjától függetlenül. Ha van neki "játékba kerül" képessége, akkor ezt aktiválhatod, mielőtt a következő játékos jön (ne feledd, körönként egy akciód van).

A következő körödtől kezdve **Hősöket** (2. szint) és **Bakutokat** (1. szint) is toborozhatsz.

Szintjüktől függetlenül a Goblinokat balról jobbra sorban kell leraknod.

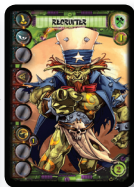
Ha újabb **Bakutot** raksz le (balról jobbra, soronként legfeljebb 5-öt), a szabály nagyon egyszerű, de CSAK **Bakutokra** (1. szint) érvényes. Ha a lerakni kívánt Goblin klánja eltér a már a seregedben levő többi Bakuto klánjától, akkor el kell dobnod 2 lapot a kezedből, hogy kifizessed a toborzás költségét. Ha legalább egy ugyanolyan klánból való Bakuto már van a seregedben, még ha nem is az újonnan toborzott Goblin mellett, akkor a toborzás ingyenes, és nem kell lapot eldobnod.



Ingyenes



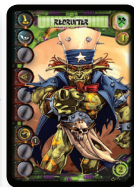
Dobj el 2 lapot



Dobj el 2 lapot



Ingyenes



Ingyenes



Ha 5 **Bakutot** toborzol ugyanabból a klánból, akkor az teljesen ingyenes. De ha 5 **Bakutot** toborzol 5 különböző klánból, akkor annak költsége 8 lap (a toborzott **Bakuto** lapokon felül). Viszont hamar rájössz majd, hogy nagyon hasznos különböző klánokból toborozni **Bakutokat**, és több lehetőséget biztosít **Hősök** és **Özekik** (2. és 3. szint) toborzására.

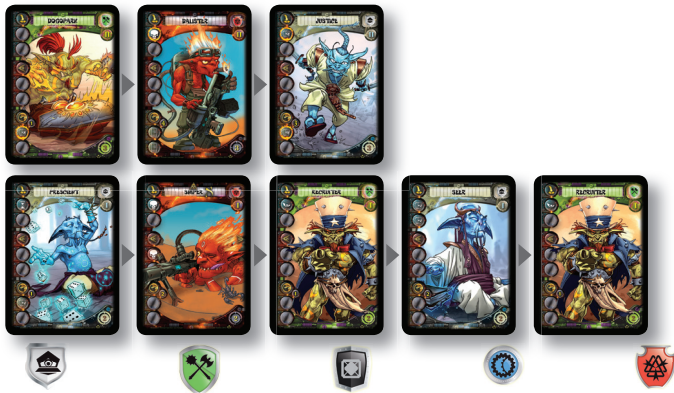
Ha az első kijátszott **Bakutod** elpusztul, és ennek következtében nem marad lap a seregedben, akkor a következő **Bakuto** toborzása olyan, mintha az lenne az első kijátszott lapod, és teljesen ingyenes.

Ha az első **Bakutod** csapdába esik (később meglátod, mit jelent ez), úgy kell kezelni, mint akinek nincs klánja. De még mindig a sereged része. Emiatt a következő **Bakuto** kijátszása 2 lapba kerül, függetlenül annak klánjától.

Hogyan toborozz Hőst (2. szintű Goblint)?

Két szabályt kell figyelembe venni **Hős** toborzásakor. Először, a seregedben sohasem lehet több **Hősd**, mint **Bakutod**. Tehát például nem lehet 2 **Hősd** a második sorban, ha csak 1 **Bakuto** van az elsőben. Másodszor, csak akkor lehet **Hőst** toborozni, ha van ugyanabba a klánba tartozó **Bakuto** a seregedben. Ennek a **Bakutonak** nem kell ugyanabban az oszlopban lennie mint a **Hősnék**, csak az szükséges, hogy a sereged első sorában legyen (a **Bakutok** sorában). Így ha például a seregedben 3 **Bakuto** van 3 különböző klánból, akkor legfeljebb 3 **Hőst** toborozhatsz, akik ezen klánok bármelyikébe tartoznak (3 ugyanabból a klánból, 1 mind a háromból, 2 az egyikből és 1 egy másiktól...).

PÉLDA



És mi van az Őzekikkel (3. szint)?

Az **Őzekik** kijátszására vonatkozó szabályok nagyon hasonlóak, mint a **Hősök** kijátszására vonatkozóak.

Az első szabály, hogy a sereggedben sohasem lehet több **Őzeki** mint Hős.

A második szabály, hogy az **Őzekit** (3. szint) csak akkor lehet kijátszani, ha a sereggedben van **Hős** (2. szint) **ÉS Bakuto** (1. szint) is az **Őzeki** a klánjából. A lehelyezés módja azonos: balról jobbra legfeljebb 5 lapot lehet lerakni a legfelső sorba.

Fontos megjegyezni, hogy ha egy **Bakutot**, aki a klánjából csak egyedül van jelen, eltávolítják a sereggedből, akkor az azonos klánba tartozó **Hősök** és **Őzekik** nem pusztulnak el. A fent említett lehelyezésre vonatkozó szabályok csak a kártyák kijátszásakor vannak érvényben. Azután a Goblinok élnek saját, általában rövid, de hősiességüket.

Második lehetséges akció a körödben, MUTÁCIÓ:

Hadúrként hihetetlen erő birtokában vagy: képes vagy egy Goblint átalakítani egy másik Goblinná... Ezt ne próbáld ki otthon! Minden Goblinod jól képzett profi.

Néhány Goblinnak a lapján fel van tüntetve a mutációs költsége (lásd a lenti képet). Ez azt jelenti, hogy megvan a képessége egy új Goblinná átalakulni. Ha nincs költség feltüntetve, a Goblin nem képes a mutációra.



Tegyük fel, hogy meg akarsz szabadulni egy Goblinodtól, ami már megszolgált célját. Néha hasznos lehet egy kis friss vér. Ha ennek a Goblinnak van mutációs költsége, akkor vágyaid valóra válhatnak. Csak el kell dobnod annyi lapot a kezedből, amennyi a Goblin mutációs költsége. Ezután a lapot egy azonos szintű, de nem feltétlenül azonos klánba tartozó lapra cserélheted le a kezedből.

És ennyi... Már látom is a csillanást a szemedben, és számítok a következő kérdésedre. Lehetséges egy **Hőst** vagy egy **Özekit** egy másik **Hőssé** vagy **Özekivé** átalakítani a kezedből még akkor is, ha nincs azonos klánba tartozó alacsonyabb szintű Goblin a seregedben? Hát persze!

Ez egy agyafúrt módja új klánba tartozó **Hősök** és **Özekik** kijátszásának anélkül, hogy a toborzás szabályainak megfelelnél.

A mutációnak egyetlen szabálya van: Egy kártyát nem lehet átalakítani egy ugyanolyan másik kártyává. (Egy 1. és egy 1X. szintű, azonos nevű lapot azonosnak tekintünk.) Ha mégis megteszed, akkor egy féreglyuk nyílik, és egy olyan alternatív valóságba kerülsz, ahol csirkék irányítják a világot, akik rabszolgasorba vetnek téged, és életed végéig tojást fogsz kelteni... Röviden, ez nagyon veszélyes, és emiatt tilos: Egy Goblin nem alakulhat át ugyanolyan Goblinná.

Zombi Mutáció:

A **Sötét Goblinok** speciális képessége a **Zombi Mutáció**. Ezt a képességet a mutációs ikon körüli fényudvar jelöli (lásd az alábbi példát). A **Zombi Mutáció** ugyanúgy működik, mint a normális mutáció, azzal a különbséggel, hogy a Goblint, amit ki akarsz játszani, a kezedből és a dobópakliból is kiválaszthatod. Szóval minél nagyobb a dobópakli, annál több lehetőség van.

Utolsó lehetséges akció a körödben, PASSZ:

A passzolás elég meghatározó a fordulóra nézve. Mint ahogy korábban láttuk, ha az első játékos passzol, minden ellenfelének már csak 3-3 köre ebben a fordulóban.



A forduló vége és a Nagy Csata:

Amint az összes játékos befejezi a fordulót, itt az ideje a **Nagy Csatának**. Készítsd be a pattogatott kukoricát, mert a dolgok eldurvulhatnak! Hogyan határozzuk meg a forduló végén a Nagy Csata győztesét? Csak össze kell adni a csapdába esettek kivételével a seregedben levő Goblinok harci erejét. A legerősebb sereg tulajdonosa nyeri a Nagy Csatát, és elvesz egy Győzelmi Pont kártyát. **Három Győzelmi Pont büszke tulajdonosa megnyeri a játékot.**

Ha a **Nagy Csata** győztesei között egyenlőség alakul ki, és egyikük birtokában van az Előny lap, akkor ő kapja a Győzelmi Pontot. Ha egyiküknél sincs az Előny lap, akkor a Nagy Csata minden győztese kap egy Győzelmi Pontot. Ha két (vagy több) játékos egyszerre szerzi meg a harmadik Győzelmi Pontot, (mert egyiküknél sem volt az Előny lap), akkor ők mindannyian megnyerték a játékot. (Ne aggódj, ez nagyon ritka.)

Egy tanács a sereged erejének kiszámítására: Minden **Bakuto** (1. szint) harci ereje 2, a **Hőské** (2. szint) 3, az **Özekiké** (3. szint) 5. Ezeket gyorsan össze tudod adni, mert egy teljes oszlop harci ereje 10, egy fél oszlopé (csak Bakuto és Hős) 5, egy Bakutoé pedig 2. Tehát maximum 50 lehet a sereged harci ereje (5 oszlop, mindegyik 10 harci erővel).



Egy forduló vége:

Egy forduló végén minden játékos megtartja a seregét. Az Előny lap aktuális birtokosa megtartja azt. Ha senki sem nyerte meg a játékot, egy új forduló kezdődik.

Egy új forduló kezdete:

Minden új forduló elején két dolog történik az alábbi sorrendben:

- Minden csapdába ejtett lap visszafordul.
- Az Előny lap birtokosától kezdve az óramutató járásának irányába minden játékos annyi lapot húz, hogy 7 mínusz a Győzelmi Pontjai számú lap legyen a kezében. Tehát ha egy játékosnak 1 Győzelmi Pontja van, akkor annyi lapot húz, hogy 6 lap legyen a kezében, egy 2 Győzelmi Ponttal rendelkező játékos 5 lapig húz. Ha egy játékosnak a megadott számnál több kézben tartott lapja van, akkor nem húz lapot, de nem is kell dobnia.
- Ha húzás után a játékosnak nincs olyan lap a kezében, amit ki tudna játszani toborzás vagy mutáció útján, és a seregében nincs zombi mutáció képességgel rendelkező Goblin, akkor eldobhatja kézben tartott lapjait, és ugyanannyit húzhat a húzópakliból. Ezt addig ismételheti, amíg kijátszható lap lesz a kezében. Természetesen ezt csak addig teheti meg, amíg el nem kezdődik az új forduló első köre.

AZ ELŐNY LAP, HOGY MŰKÖDIK?



A játék elején véletlenszerűen dől el, hogy kinál lesz az Előny lap. Minden további forduló elején az Előny lap aktuális tulajdonosánál marad, és ő kezdi az új fordulót. Csak néhány Goblin speciális képességével lehet megszerezni az Előny lapot.



Mikor lépnek működésbe a Goblinok képességei, és milyen sorrendben?

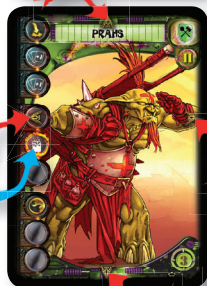
A Goblinok képességei 3 különböző esemény hatására léphetnek működésbe:

Játékba kerülés: Az  ikonnal jelöljük. Ha egy Goblinnak egy vagy több képessége ehhez az ikonhoz van csatolva, akkor ezek a lap kijátszásakor lépnek működésbe függetlenül attól, hogy a Goblin toborzás vagy mutáció útján került játékba.

Kapcsolódás: Az  ikonnal jelöljük, és a kártya 4 oldalán található 4 szimbólummal. Ha egy Goblinnak egy vagy több képessége ehhez az ikonhoz van csatolva, akkor ezek akkor lépnek működésbe, amikor a Goblinnal azonos klánba tartozó Goblin kerül játékba a lap jobb vagy bal oldalán, illetve alatta vagy felette. Ha egy új lap kijátszása során több szomszédos Goblin "Kapcsolódás" képessége is aktiválódik, a játékos dönti el ezek végrehajtásának sorrendjét.

Mutáció: Az  ikonnal jelöljük. Ha egy Goblinnak egy vagy több képessége ehhez az ikonhoz van csatolva, akkor ezek akkor lépnek működésbe, amikor a Goblin átalakul egy másik Goblinná.

Például egy körben akár 4 különböző képeséget is aktiválhatsz: Mutáció + Játékba kerülés + 2 Kapcsolódás



NÉHÁNY FONTOS MEGJEGYZÉS:

A kezekben tartott lapok számának nincs felső határa. Akár 15 lapot is a kezekben tarthatsz, de csak a saját felelősségedre!

Az eldobott, elpusztított vagy átalakult lapokat képpel felfelé a dobópaklira kell helyezni. A játékosok bármikor megnézhetik a dobópakli tartalmát.

Ha egy játékosnak lapot kell húznia vagy felcsapnia a húzópakliból, de az elfogyott, a dobópakli lapjait azonnal meg kell keverni, és új húzópaklit kell képezni belőlük.

Azonnali győzelmi feltételek:

Ha a játék során egy játékosnak akármikor 15 lapból álló teljes serege vagy ugyanabból a klánból 9 lapja lesz (képpel felfelé), azonnal megnyeri a játékot.



LÁSSUK, HOGYAN MŰKÖDNEK A KÉPESSÉGEK:

7 képességtípus van a játékban, mindegyiket külön szimbólummal jelöljük. Ezeknek a képességeknek van 'alap' és 'max' változatuk.

PUSZTÍTÁS:  vagy  szimbólum

Pusztíts el egy SZABAD lapot: Egy lap SZABAD, ha sem felette, sem tőle jobbra nincs lap. Figyelj, hogy a játék során csak szabad lapokat lehet elpusztítani. Javasoljuk, hogy inkább az ellenfeled lapjait pusztítsd el, mint a sajátodat. Általában jobban megéri.

Cserélj fel 2 azonos szintű lapot az általad választott seregben: Felcserélhetsz lapokat saját és ellenfeleid seregében is. Ezzel az akcióval megvédehetsz egy lapot azzal, hogy elmozdítod egy sor végéről, vagy épp ellenkezőleg, sebezhetővé teheted ellenfeled egy lapját. Segíthet erőteljesebb "kapcsolódás" kombinációk létrehozásában.



: Pusztíts el egy általad választott 1. vagy 2. szintű SZABAD lapot.



: Cserélj fel 2 azonos szintű lapot egy általad választott seregben, majd pusztíts el egy általad választott 1., 2. vagy 3. szintű SZABAD lapot.

CSAPDÁBA EJTÉS:  vagy  szimbólum

Csapdába ejtés: Egyes Goblinok képesek csapdába ejteni más Goblinokat. Ezt is megéri inkább az ellenfeleid, mint a saját Goblinjaidon alkalmazni. Ha csapdába ejtesz egy lapot, fordítsd azt képpel lefelé. Egy csapdába esett lapnak nincs harci ereje, semmilyen speciális képessége, és nem tartozik egyik klánba sem. Így egy ellenfeledet megakadályozhatsz bizonyos lapok kijátszásában, ha a megfelelő klán képviselőit csapdába ejted. A csapdába esett lapok automatikusan visszafordulnak az új fordulók (nem körök!) elején.

Csapdába ejthetsz nem SZABAD lapokat.

Csapdába esett lapot el lehet pusztítani, ha az SZABAD.

Csapdába esett lap nem alakulhat át.

Csapdába esett lap fölé kijátszhatsz új lapot, mivel a csapdába esett lap a sereghez tartozik. Mivel a csapdába esett lapnak nincs klánja, ezért nem számíthat bele a 9 azonos klánba tartozó Goblint igénylő azonnali győzelmi feltételbe, de még mindig Goblin, így a játékos nyerhet, ha 15 lapból áll a serege.



Szabadíts ki egy lapot: Egy csapdába esett lapot képpel felfelé fordíthatsz.



: Ejts csapdába egy általad választott 1. vagy 2. szintű lapot.



: Ejts csapdába vagy szabadíts ki egy általad választott akármilyen szintű lapot.

DOBÁS:



vagy



szimbólum



: Egy általad választott játékos dobjon el 1 lapot a kezéből.



: Minden játékos (te is) dobja el kézben tartott lapjai felét (lefelé kerekítve).

HÚZÁS:



vagy



szimbólum



: Húzz 1 lapot.



: Húzz annyi lapot, ahány klánból van Goblin a sereggedben (azaz 1-5 lapot).

ELŐRELÁTÁS:



vagy



szimbólum



: Fordítsd képpel felfelé a húzópakli 5 felső lapját, 1-et vegyél a kezedbe, és a többi 4-et dobd el.



: Fordítsd képpel felfelé a húzópakli 5 felső lapját, 2-t vegyél a kezedbe, és a többi 3-at dobd el.



VISSZATÉRÉS:  vagy  szimbólum



: Vegyél a kezedbe a dobópakliból 1, a Goblinnal azonos klánba tartozó lapot.



: Vegyél a kezedbe a dobópakliból 1, bármilyen klánba tartozó lapot.

ELŐNY:  vagy  szimbólum



Játsz le egy extra kört a jelenlegi után: Van még egy köröd. Több, mint egy extra kört is összegyűjthetsz.



FONTOS: Ezek az extra körök nem számítanak bele az első passz utáni 3 kör limitbe.



: Vedd magadhoz az Előny lapot, és játsz le egy extra kört a jelenlegi után.



: A legkevesebb Győzelmi Ponttal rendelkező játékos(ok) húz(nak) 2 lapot. Vedd magadhoz az Előny lapot, és játsz le egy extra kört a jelenlegi után.



<http://www.moonstergames.com>
<http://www.facebook.moonstergames.com>
www.twitter.com/ebeltrando

© 2012 / Moonster Games





: Pusztíts el egy általad választott 1. vagy 2. szintű SZABAD lapot.



: Cserélj fel 2 azonos szintű lapot egy általad választott seregben, majd pusztíts el egy általad választott 1., 2. vagy 3. szintű SZABAD lapot.



: Ejts csapdába egy általad választott 1. vagy 2. szintű lapot.



: Ejts csapdába vagy szabadíts ki egy általad választott akármilyen szintű lapot.



: Egy általad választott játékos dobjon el 1 lapot a kezéből.



: Minden játékos (te is) dobja el kézben tartott lapjai felét (lefelé kerekítve).



: Húzz 1 lapot.



: Húzz annyi lapot, ahány klánból van Goblin a seregben (azaz 1-5 lapot).



: Fordítsd képpel felfelé a húzópakli 5 felső lapját, 1-et vegyél a kezedbe, és a többi 4-et dobd el.



: Fordítsd képpel felfelé a húzópakli 5 felső lapját, 2-t vegyél a kezedbe, és a többi 3-at dobd el.



: Vegyél a kezedbe a dobópakliból 1, a Goblinnal azonos klánba tartozó lapot.



: Vegyél a kezedbe a dobópakliból 1, bármilyen klánba tartozó lapot.



: Vedd magadhoz az Előny lapot, és játssz le egy extra kört a jelenlegi után.



: A legkevesebb Győzelmi Ponttal rendelkező játékos(ok) húz(nak) 2 lapot. Vedd magadhoz az Előny lapot, és játssz le egy extra kört a jelenlegi után.

