

JÓZSEF CSIRKE

BONE TO PICK

*Ez a szabályfüzet még
fejlesztés alatt áll
és nem nyomdakész
dokumentum.*

SZABÁLYOK

1668.

Az általunk ismert világnak befellegzett. Immár élőhalottak milliói uralják a 17. századi Európa nagy részét.

Társaiddal felfedeztetek egy elhagyott menedéket, egy omladozó kőfalakkal körbevett szellemvárost. Kevesen vagytok, a készleteitek fogytán és még egy élőhalott horda is közelít. Itt fogtok megküzdeni ellenük.

Öljétek meg ezeket a förtelmeket, szerezzétek meg a trófeáikat, de óvakodjatok árulásra kész társaitoktól, különben nem éltek meg a holnapot!



TARTALOMJEGYZÉK

- 2 Áttekintés
- 3 Tartozékok
- 4 ALAPJÁTÉK
- 5 Előkészületek
- 6 Játékmenet
- 9 KAMPÁNYJÁTÉK
- 10 Előkészületek
- 11 Játékmenet
- 13 A kampány vége
- 14 EPIC JÁTÉKMÓD
- 14 Előkészületek
- 15 Játékmenet
- 16 Közreműködők



ÁTTEKINTÉS

A Bone to Pick egy félkooperatív kártyajáték, mely két fő játékmódot tartalmaz: egy villámgyors Alapjátékot, és egy még több izgalmat tartogató, négy fordulóból álló Kampányjátékot. Ha két alapjátékot is van, játszhattok Epic játékmódot akár 12 játékkal. Ez a szabályfüzet először az alapjátékot, majd a kampányjátékot ismerteti. A szabályfüzet végén találjátok meg az Epic játékmód szabályait.

TARTOZÉKOK



6 Játékostábla



72 Fegyverkártya
Játékosonként 12



40 Élőhalottkártya
10 Könnyű / 20 Közepes / 10 Nehéz

ALAPJÁTÉK



26 Fejlesztéskártya



4 Legendakártya

KAMPÁNYJÁTÉK



4 Kampánykártya



4 Bűnbakkártya

ALAPJÁTÉK

Közös célotok, hogy csapatként együttműködve legyőzzétek az élőhalottak hordáját, míg saját célod, hogy minél értékesebb trófeákat szerezz, és megtartsd a minél nagyobb erejű fegyvereidet.

Ha legyőzitek a hordát, a legtöbb pontot szerző játékos legendává válik! Ha azonban az élőhalottak legyőznek benneteket, a trófeák mit sem érnek. A menedék pusztulásáért az lesz a felelős, aki a legerősebb fegyvereket tartotta meg.

Az alapjátékban két fajta kártyát fogtok használni: élőhalottak és fegyverek. Az alábbi módon épülnek fel a kártyák:

ÉLŐHALOTTKÁRTYÁK

Három nehézségi szintjüket a háttérszín és a lap alján látható ikon alapján különböztethetjük meg. A zöld élőhalottak a legkönnyebb, a sárgák közepes, a lilák azonban a legveszedelmesebb csoportba tartoznak.

A bal alsó sarokban látható, mennyi életerőt veszít a menedék, ha az élőhalottat nem sikerül legyőzni. Ez a kártya sebzésértéke.

A bal felső sarokban található, hogy hány trófeapontot ér (1-9 között) az élőhalott az azt megszerző játékosnak.

A kártya jobb szélén a játékosok számától függően beazonosítható az élőhalott ereje. Például 3 fős játékban ennek az élőhalottnak az ereje: 8.

FEGYVERKÁRTYÁK

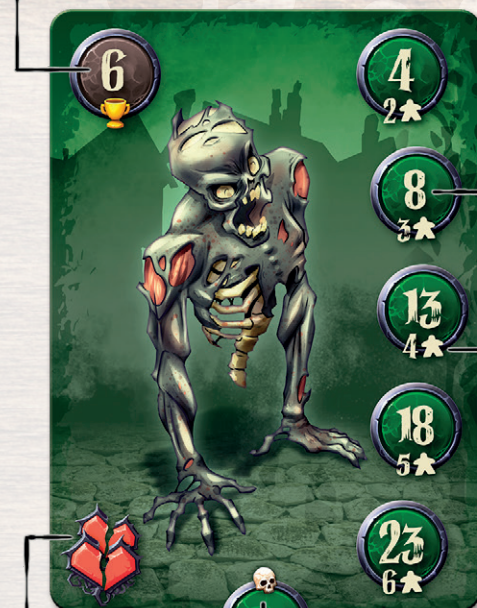
Minden játékos ugyanolyan fegyverkártyákkal kezd majd a játékot. Az egyetlen különbséget a háttérszín jelöli. Minden játékos pontosan 12-12 fegyverkártyából álló szettel kezd.

A kártyákon található értékek: 0, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

A felső sarkokban látható ikon segít megkülönböztetni a közelharci- (1-4), a távolsági- (5-8) és az ostrom-fegyvereket (9-10). Ezeket az ikonokat azonban az alapjátékban hagyjátok figyelmen kívül.

Megjegyzés: A nullás értékű kártyák egyik fegyvertípusba sem tartoznak.

Trófeapont

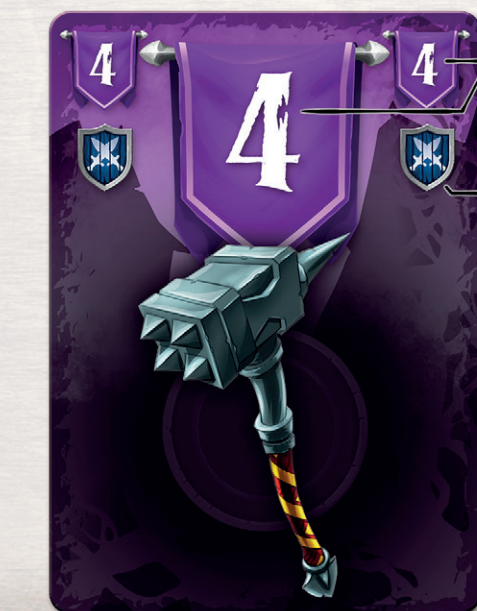


Ereő

Játékosok száma

Sebzés

Nehézségi szint



Fegyver értéke

Típus

10 Élőhalott-kártya



Legyőzött élőhalottak

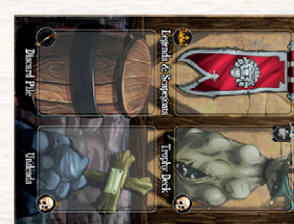


A menedék sérülései



A kampánykártyákat és a megmaradt élőhalottakat tegyétek vissza a dobozba

Játékos tábla



Játékos tábla



Játékos tábla



Kézben lévő játékoskártyák

Kézben lévő játékoskártyák

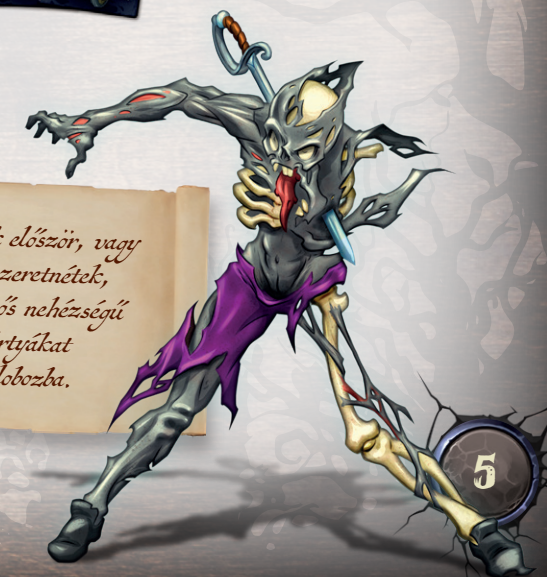


Kézben lévő játékoskártyák

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Mindenki válasszon egy szint és vegye a kezébe a hozzá tartozó 12 fegyverkártyát, valamint a színben megegyező játékos táblát tegye maga elé.
2. Az élőhalott pakli összeállításához keverjétek össze az élőhalottkártyákat és 10 élőhalottat helyezzetek az asztal közepére egy képpel lefelé fordított pakliba. A többi élőhalottkártyát megnézés nélkül tegyétek vissza a dobozba.
3. A Legenda-, Bűnbak-, Fejlesztés- és Kampánykártyákat hagyjátok a dobozban, azokra nincs szükség az alapjátékban.

Ha most játszotok először, vagy könnyebb játékot szeretnétek, keverés előtt az erős nehézségű (lila) élőhalottkártyákat tegyétek vissza a dobozba.



JÁTÉKMENET

A játék 10 (vagy vereség esetén kevesebb) körből áll. Minden körben az alábbi lépéseket hajtsátok végre:

- FELFEDÉS:** Egy élőhalott felfedése, az erejének megállapítása.
- FELKÉSZÜLÉS:** Minden játékos egyszerre kiválaszt és kijátszik egy fegyverkártyát, majd egyszerre felfordítják azokat.
- TÁMADÁS:** A fegyverkártyák értékeinek összeadása és összehasonlítása az élőhalott erejével.
- KIMENETEL:** Trófea kiosztása, vagy sérülés megállapítása, kimeneteltől függően.
- PIHENÉS:** Kör vége, majd játék vége feltétel teljesülésének ellenőrzése.



1. FELFEDÉS

Fordítsátok fel az élőhalottpakli legfelső kártyáját és helyezzétek a pakli tetejére. Ez az élőhalott támadja aktuálisan a menedéket. Állapítsátok meg az erejét, azaz keressétek meg a kártya jobb oldalán a játékoszámtól függő értéket.

2. FELKÉSZÜLÉS

Minden játékos válasszon ki a kezéből egy fegyverkártyát és tegye le saját játékosablájára, képpel lefelé. A kijátszás előtt bármilyen kommunikáció engedélyezett (és javasolt). Megbeszélhettek stratégiát, de akár hazudhattok is egymásnak, nem vagytok kötelesek betartani, amit ígértetek. A közös felfedés előtt szabadon változtathatjátok az aktuálisan kiválasztott fegyverkártyákat, de a felfedés pillanatában már nem gondolhatjátok meg magatokat.

3. TÁMADÁS!

Egyszerre fordítsátok fel a kiválasztott kártyáitokat! Ezután adjátok össze a kijátszott fegyverkártyák értékeit. Ha elértétek vagy meghaladtátok az aktuális élőhalott erejét, legyőztétek! Azonban, ha kártyáitok összértéke kisebb az élőhalott erejénél, az bejutott a menedékbe!

Példa: az aktuális élőhalott ereje 33. Jeanette 7, Adam 9, Pjotr szintén 9, Kim pedig egy 8 értékű fegyverkártyát játszott ki.

Ez pontosan 33, és az élőhalott ereje is 33, így az élőhalottat legyőzték!



4. KIMENETEL

HA LEGYŐZTÉTEK AZ ÉLŐHALOTTAT,

a kártyát trófeaként megkapja az a játékos, aki a legmagasabb egyedi értékű lapot játszotta ki. Ennek megállapításához csökkenő sorrendben addig haladjatok végig a kijátszott kártyákon, amíg nem találjátok meg az első olyan értéket, amiből nincs duplikáció. Kivétel e szabály alól a 0 értékű kártya, mellyel **SOHA** nem szerezhető trófea. A megszerzett trófeát tedd saját játékosabládra, egy képpel felfelé fordított pakliba. Ha minden értékből van duplikáció, az élőhalottat tegyétek felre: legyőztétek ugyan, de trófeáját senki nem kapja meg.

HA NEM GYŐZTÉTEK LE AZ ÉLŐHALOTTAT,

az a rajta látható sebzést okozza a menedéknek. A kártyáját tegyétek az élőhalottpaklitól jobbra. Ha van már ott ellenség, csúsztatva tegyétek rá az előzőre, úgy hogy látható maradjon a korábbi élőhalott sebzésértéke is. Az itt látható élőhalottak sebzésértékei összeadódnak. A menedéketek életereje: 3.* Amint a harmadik sérülést is elszenvedi a menedék, a játék vereséggel, azonnal véget ér.

**Javaslat: Ha nehéznek tartjátok a játékot, a játék elején megegyezhettek abban, hogy 3 helyett 4 életterővel rendelkezik a menedéketek.*



A fenti példában a trófeát Kim kapja meg. Bár Adam és Pjotr is nagyobb kártyát játszott ki nála, de a két kilences érték kiütötte egymást. Ha Jeanette is 8-as kártyát játszott volna ki, bár ugyanúgy legyőzték volna, egyiküké sem lenne a trófea (a két 9-es és a két 8-as is kiütné egymást). Az élőhalottat azonban mindkét esetben legyőzték volna.

5. PIHENÉS

A kijátszott fegyverkártyákat fordítsátok képpel lefelé és helyezzétek játékosablátokra a dobópaklitokba. Ezt a paklit a játék során senki nem nézheti át.

Kör vége: ha ezek után még mindig életben maradt a menedék, és van kártya az élőhalottpakliban, a játék folytatódik.

JÁTÉK VÉGE

Ha a menedéknek még van életerőpontja a 10. kör végén, győztetek! Állapítsátok meg, ki válik közületek legendává!

Ehhez adja össze mindenki a kezében maradt fegyverkártyái értékét, valamint az általa megszerzett élőhalottak trófeapontjait. Akinek ezekből összesítve több pontja van, megnyerte a játékot és legendává vált!

Döntetlen esetén a több legyőzött élőhalott dönt. Ha ez is döntetlen, megosztottok a legenda címen!



Példa: Jeanette megtartotta a 10-es és a 9-es fegyverkártyáját is, valamint legyőzött egy élőhalottat, aminek 3 trófeapontja volt. Így összesen 22 (10+9+3) pontot szerzett. Kim egy 0-ás és egy 5-ös kártyát tartott meg, de három élőhalottat is legyőzött 2, 5, 8 értékben. Ez összesen 20 pont (0+5+2+5+8). Zsófinak lett a legmagasabb pontja, ő vált legendává!



Ha azonban egy kör végén elérte vagy meghaladta az élőhalottak által okozott sérülések száma a menedék életerejét, a játéknak vége, **ELBUKTATOK!**

Állapítsátok meg, ki az, aki a legönzőbb módon a legjobb fegyvereket tartotta meg, így a leginkább felelős a történetekért.

Ehhez adja össze mindenki a kezében maradt fegyverkártyái értékét. A legyőzött élőhalottak trófeapontjai ebben az esetben semmit nem érnek.

Az lett a bűnbak, akinek magasabb összértéke lett. Döntetlen esetén az a bűnbak, akinek a legnagyobb erejű kártya maradt a kezében. Ha ez is döntetlen, megosztottok a kétértékű Bűnbak címen.

Példa: Egy háromfős játék 9. körében a menedék megkapta a 3. sérülését is. Az alábbi három-három kártya maradt a játékosoknál: Sancheznál 0, 2, 7, összesen 9. Adamnál 1, 2, 3, összesen 6. Pjotrnl 0, 0, 9, összesen 9. Sanchez és Pjotr 9-9 ponttal döntetlennel áll, Sanchez legmagasabb értékű fegyvere 7, míg Pjotrnak 9, ezért Pjotr lett a Bűnbak.

KAMPÁNYJÁTÉK

Az élőhalottak már négy hullámban támadnak rátok, azaz 4 fordulón keresztül próbáltok majd túlélni.

Bár a forduló és fő célotok megegyezik az alapjátékban megismertekkel, viszont ebben a játékmódban fejlesztéskártyákat és a trófeapontok mellett győzelmi pontokat is fogtok kapni. A kampány mind a 4 fordulóját végig fogjátok játszani, függetlenül attól, hány fordulót nyertek, vagy buktok el.

Bár egy-egy fordulót az alapjátékhoz hasonlóan továbbra is kiértékeltek majd, de a teljes kampányt az a játékos nyeri meg, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte!

A kampányjátékban négy további kártyatípussal fogtok találkozni:

KAMPÁNYKÁRTYÁK

A kampánykártyákon római számmal látható, hányadik fordulóhoz tartozik, illetve milyen nehézségű élőhalottakból áll majd a fordulóhoz tartozó élőhalottpakli. Itt látható továbbá az is, hány életerővel rendelkezik adott fordulóban a menedék.

LEGENDA- ÉS BŰNBAKKÁRTYÁK

A legenda- és bűnbakkártyákon látható, hogy az adott kártya melyik fordulóhoz tartozik, valamint az azt megszerző játékos hány győzelmi pontot kap vagy veszít a játék végén.

FEJLESZTÉSKÁRTYÁK

A fejlesztéskártyák hasonlóan működnek a fegyverkártyákhoz. Van erő értékük és típusuk, viszont van győzelmi pont értékük (0-5 között) és néhány kártya szöveges különleges képességgel is rendelkezik. A képesség a kártya kijátszását követően a felfedéskor azonnal, vagy annak szövegezése alapján aktiválódik. A győzelmi pont értékük csak a kampány legvégén fog számítani.



KAMPÁNYJÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

1. Mindenki válasszon egy szint és vegye kezébe a hozzátartozó 12 fegyverkártyát, valamint a színben megegyező játékosábrát tegye maga elé.
2. Válogassátok 3 külön pakliba az élőhalottkártyákat, nehézség alapján (Könnyű, Közepes, Nehéz).
3. Tegyétek emelkedő számsorrendben a 4 kampánykártyát egymás mellé. Mindegyik kampánykártya feletti helyre tegyetek egy-egy pakliba annyi és olyan élőhalottat, amennyit a kampánykártyán láttok. Így mind a 40 élőhalottat előre kiosztjátok a 4 fordulóhoz és 4 élőhalottpaklitok lesz, mindegyik pakli 10-10 kártyából fog állni. Mind a 4 paklit keverjétek meg alaposan, majd az első fordulóhoz tartozó paklit tegyétek az asztal közepére.

javaslat: Ha könnyebb, vagy változatosabb játékre vágtok, bármely és bármennyi kampánykártyát megfordíthattok a másik oldalára az előkészület során. Így több életerőtök lesz az adott fordulóban. De véletlenszerűen is eldönthetitek, melyik fordulót játsszátok több vagy kevesebb életerővel.

4. Csúsztassátok a Legenda-, és Bünbakkártyákat a római számmal megegyező, így hozzájuk tartozó kampánykártyák alá, úgy hogy mindegyiknek az aljáról leolvasható legyen a rajta látható győzelmi pont értéke.
5. Keverjétek meg a fejlesztéskártyákat és tegyétek őket a kampányterületre egy képpel lefelé fordított pakliba.



KAMPÁNY JÁTÉKMENET

EGY FORDULÓ MENETE

Egy forduló ugyanúgy legfeljebb 10 körből áll, mint az alapjátékban, és minden körben ugyanazt az 5 lépést hajtjátok végre, továbbá ugyanúgy ellenőrzitek, ki lett a bünbak, vagy a legenda, aki megkapja az aktuális kampányhoz tartozó bünbak- vagy legendakártyát. Teljes döntetlen esetén senki nem kapja meg a kártyát.

FORDULÓ VÉGE FÁZIS

1. Amikor véget ér egy forduló, a megszerzett élőhalottak trófeáit fordítsátok meg egy képpel lefelé fordított pakliba. Ezek a későbbi fordulók pontszámításába nem számítódnak bele, de a játék végén mindegyikük 1 győzelmi pontot fog érni! Erre a hátlapjukon látható ikon is emlékeztet.



2. Azokat az élőhalottakat, amiket nem győztetek le, vagy senki nem kapta meg, tegyétek vissza a dobozba. A következő fordulót maximális életerővel kezditek majd meg.
3. Az 1-3. forduló végén fejlesztésfázis következik. A fejlesztés során fejlesztéskártyát kaphattok, amit ki kell cserélned egy saját, tetszőleges fegyverlapodra.
4. Az új forduló megkezdéséhez helyezétek a következő élőhalottpaklit az asztal közepére. Ha ez már a 4. forduló volt, a játék véget ér és a kampány pontozása következik.

FEJLESZTÉSKÁRTYÁK MEGSZERZÉSE

HA MEGNYERTÉTEK A FORDULÓT

A legenda címet elnyerő játékos (vagy döntetlen esetén mindegyikük) húzzon 3 fejlesztéskártyát, 2-t dobjon el közülük, a megmaradt kártyát pedig cserélje ki a kezében lévő egyik tetszőleges fegyverkártyájával. A többi játékos húzzon 2 fejlesztéskártyát, egyet dobjon el közülük, a másikat pedig cserélje ki a kezében lévő egyik tetszőleges fegyverkártyájával.

HA ELBUKTÁTOK A FORDULÓT

A bűnbak címet elnyerő játékos (vagy döntetlen esetén mindegyikük) kimarad a fejlesztésből és nem húz fejlesztéskártyát. A többi játékos húzzon 1 fejlesztéskártyát, amit cseréljen ki a kezében lévő egyik tetszőleges fegyverkártyájával.

Mindkét esetben, az eldobott fejlesztéskártyákat tegyék keppel lefelé egy dobópakliba

a kampányterületre. Ha bármikor elfogyna a húzópakli, keverjétek meg a dobópakli kártyáit és alkossatok belőlük új húzópaklit. A fejlesztéskártyákra kicserélt fegyverkártyákat keppel lefelé tegyék vissza a játék dobozába.

Emlékeztető: A 4. forduló végén nincs fejlesztésfázis, helyette a kampány pontozása következik.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A fejlesztéskártyákon olvasható képesség mindig a kártya kijátszásának körében, a felfedés után valósul meg. Ha két kártya hatása között fontosnak tartjátok a sorrendet, előbb a legfiatalabb játékos fejlesztéskártyájának képessége jön létre, majd tőle az óramutató járása szerint haladva a többieké, egymás után.

PÉLDA:



2 Fejlesztéskártyát kaptál



Ezt választottad,
és a kezédbbe vetted



Most el kell dobnod a másik
fejlesztéskártyát és egy általad választott
fegyverkártyát a kezedből

A KAMPÁNY VÉGE

A negyedik forduló végén, miután megállapítottátok, ki az aktuális legenda- vagy bűnbak, számoljátok össze a győzelmi pontjaitokat.

1. Számold meg, hány élőhalottat győztél le. Mindegyik 1 győzelmi pontot ér.
2. Add össze az általad megszerzett legenda- és bűnbakkártyákon látható győzelmi pontokat.
3. Add össze a paklidban található fejlesztéskártyáidon látható győzelmi pontokat.

Akinek a legtöbb az összesített győzelmi pontszáma, megnyerte a kampányt! Döntetlen esetén a több élőhalottat legyőző játékos a nyertes. Ha ez is döntetlen, közülük az lesz a győztes, aki legutoljára kapott legendakártyát! Ha még ez is döntetlen, megosztotznak a győzelmen.



Pjotr
20



Kate
24



Mike
24

Példa: Pjotrnek 12 legyőzött élőhalottja van, a második fordulóban ő volt a legenda, ami 2 pontot ér, de a negyedik fordulóban bűnbak lett, aminek -5 az értéke. Fejlesztéskártyáinak összértéke 11. Így Pjotr pontszáma $12+2-5+11=20$.

Kate 8 élőhalottat gyűjtött, és az első körben legenda lett, ami 1 pontot ér. A fejlesztéskártyái 15 pontot érnek, így a végső pontszáma $8+1+15=24$.

Mike 13 élőhalottal rendelkezik, a harmadik körben legenda lett, ami 3 pontot ér, fejlesztéskártyái összértéke pedig 8. Így Miki pontszáma $13+3+8=24$.

Kate és Mike között holtverseny alakult ki, de Mike a győztes, mert ő több élőhalottat szerzett. Ha ugyanannyi lett volna az élőhalottjaik száma, akkor is Mike nyert volna, mert ő a 3. körben, Kate viszont az 1. körben volt legenda.

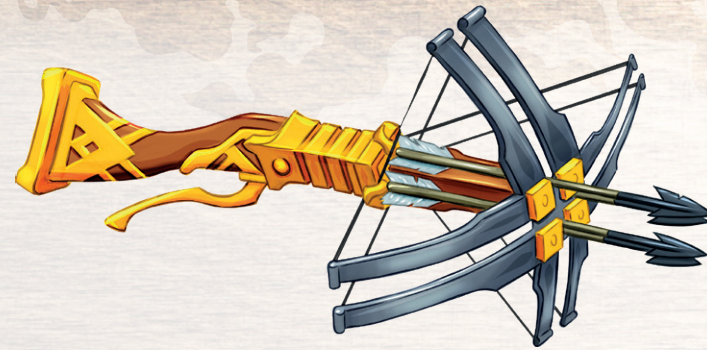
EPIC JÁTÉKMÓD 7-12 JÁTEKOS SZÁMÁRA

**Az Epic játékmódhoz két Bone to Pick alapjátékra lesz
szükségeitek, és egyaránt játszhatok az alap- és a kampány
játékmóddal is.**

Kezdsnek az alapjtéket javasoljuk. A kampányjték csak az igazán tapasztaltaknak és bátraknak ajánlott!

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek össze a két dobozban található összes élőhalottat. **Az** alapjátékban és a kampányjáték minden fordulójában **20** élőhalottal kell majd megküzdenetek.
ALAPJÁTÉK: Tegyetek **20** kártyát az élőhalottpakliba.
KAMPÁNYJÁTÉK: A kampánykártyán látható élőhalottak számát duplázzatok meg típusonként. Például, ha 7 könnyű és 3 közepes nehézségű élőhalott szerepel a kampánykártyán, akkor **14** könnyű és **6** közepes nehézségű élőhalottat keverjétek össze.
2. Mindenki válasszon egy szint és vegye a kezébe a hozzá tartozó **12** fegyverkártyát, valamint a színben megegyező játékosablát tegye maga elé. Lesz olyan szín, amiből kettő is lesz játékban, ez nem baj.
3. Kampányjátékban a bűnbak és legenda kártyáknak is mindkét példányát tegyék a kampánykártyákhoz. Továbbá mindkét doboz összes fejlesztéskártyáját keverjétek össze egy pakliba.



JÁTÉKMENET

1. FELFEDÉS

Fedjétek fel az ellenségpakli legfelső két kártyáját. Adjátok össze a két ellenség értékét a játékosok számától függően: az első ellenségről mindig a nagyobb értéket, a másodikról a kisebbet. Ez az élőhalottak erejének összértéke.

7 játékos	5+2
8 játékos	6+2
9 játékos	6+3
10 játékos	6+4
11 játékos	6+5
12 játékos	6+6

2. FELKÉSZÜLÉS

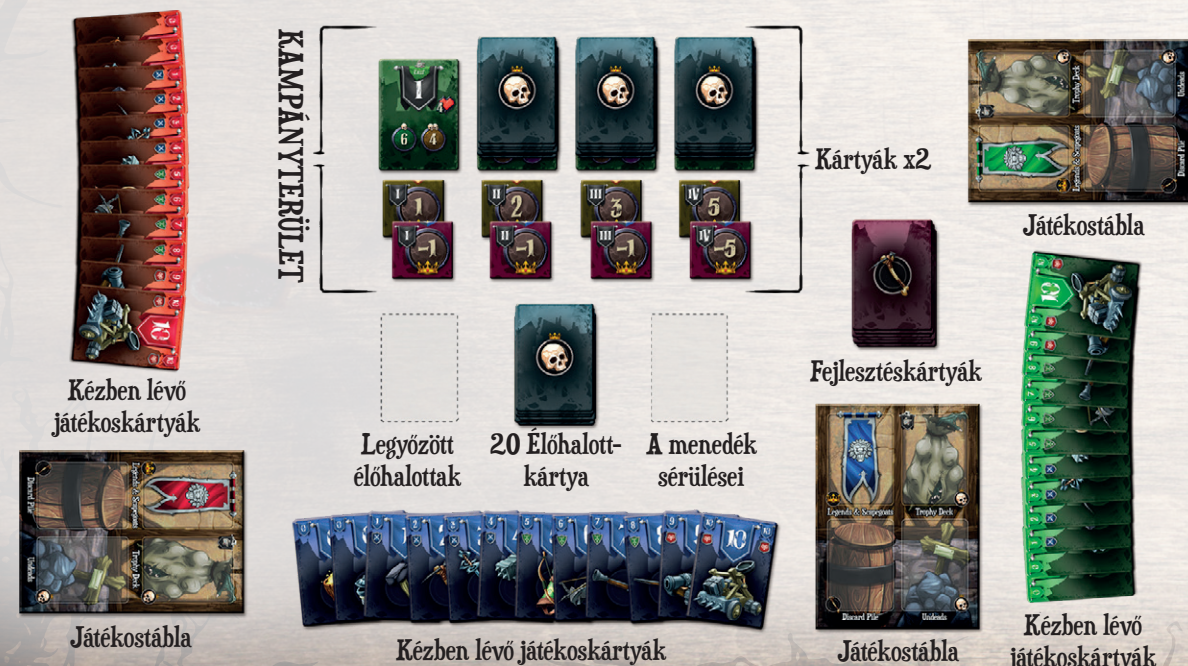
**Ez a lépés ugyanúgy zajlik, mint a többi játékmódban.
Minden játékos egyszerre kiválaszt és kijátszik egy kártyát
a kezéből.**

3. TÁMADÁS

Ez a lépés ugyanúgy zajlik, mint a többi játékmódban. Felfedjük a kijátszott kártyákat, és összehasonlítjuk az összértéküket az élőhalottak összerejével.

4. KIMENETEL

Ha az átalatok kijátszott kártyák értéke egyenlő vagy nagyobb, mint ellenségeitek összereje, legyőztétek azokat. Ha azonban az ellenség összereje magasabb, a kisebb sérülést okozó ellenség sérülést okoz a menedéknek. Tegyétek azt a kampányterületre a sérülésekhez, a másik élőhalottat pedig dobjátok el.



5. PIHENÉS

Az alapjátékban változatlan.

Kampányjátékban 2-2 legenda vagy bűnbak kártyát osztatok ki a végkimeneteltől függően. A forduló megnyerése esetén nem csak a legtöbb pontot szerző játékos, hanem a második legtöbb pontot gyűjtő is legendának minősül és kap egy legenda kártyát, továbbá az ezzel járó több fejlesztéskártyát. Vereség esetén a két legmagasabb pontot elérő játékosok mindegyike megkapja az 1-1 bűnbak kártyát és így az adott forduló végén nem fejleszthetik paklijukat.

Az Epic játékmód minden másban változatlan.

Most pedig irány, védjétek meg a várost és váljatok ti **LEGENDÁVÁ!**

TRÓFEASZERZÉS

Mindkét ellenséget más-más játékos kaphatja meg. A két ellenség közül elsőként az a játékos választhat, aki a legmagasabb egyedi értéket játszotta ki. A megmaradt trófeát a második legmagasabb egyedi értéket kijátszó játékos kapja meg. Emlékezz rá, hogy aki 0 értékű kártyát játszott ki, semmiképp nem szerezhethet trófeát.

Ha csak egy egyedi érték van, akkor az azt kijátszó játékos mindkét trófeát megkapja.

Ha minden értékből van duplikáció, az élőhalottakat tegyék a legyőzött élőhalottak közé.

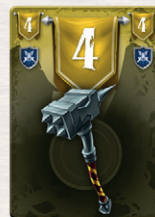


Tom

Mary



James



Ruby



Példa: Tom és Mary 10-es kártyát játszottak ki, így egyikük sem szerezhethet trófeát. James egyedül játszott ki 9-es kártyát, így övé az egyik ellenség, választ közülük egyet és azt a trófeái közé helyezi. Kim, Terry és Joey 7-es, míg Rachel és Paul 5-ös kártyákat játszottak ki, így ők nem szerezhethetnek trófeát. Ruby viszont egyedül 4-est, így övé a második ellenség, amit a saját trófeái közé tesz.

KÖZREMŰKÖDŐK

Játéktervező: József Csirke

Fejlesztőcsapat: József Csirke, Balázs Bodnár, Péter Hornyák
András Nagylaki, Gergely Feki, Ferenc Teremy

Illusztráció: BuzzKill

Tervezőgrafika: Viktor Csete, Balázs Bodnár

A tervező szeretne külön köszönetet mondani a folyamatos támogatásért feleségének és barátainak, a debreceni játékos társaknak és tesztelőknek - nem utolsósorban pedig a Kickstarter kampány támogatóinak. Nélkületek nem valósulhatott volna meg az álmom. Valódi Legendák vagytok!

Kiadta a Lycan Studio, 2021

