

A MAGÁNYOS ÁRVA

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK



Ha a játék nem volna már így is eléggé nyomasztó, most ráadásul egymagadban szeretnél játszani? Hát jó. Te tudod. Lássuk a medvét. A szóló játék kb. 5-15 percig tart. Hamar veszíthetsz, ha nem tartod tiszteletben a Mumus lépését. Elég nagy területet képes lefedni, szóval jobb ha nyitva tartod a szemed.

A játék előkészítése: Egy csomó mindent össze kell szedni és elő kell készíteni, de ez ne vegye kedvedet. Nem olyan vészes, mint aminek tűnik.

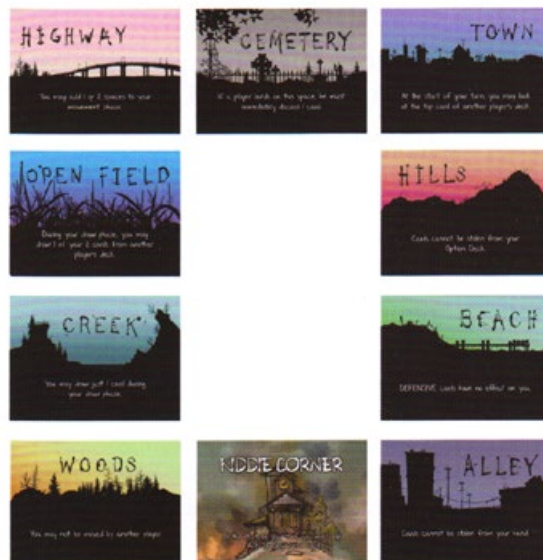
Figyelem! A szóló játékvariánsban csak az alapjáték kártyái használhatók, plusz a kimondottan egyszemélyes játékhoz készült további 3 lap.

Fogd a Lehetőség paklit, és vedd ki belőle az alábbi lapokat:

- Kerülőút (4 lap)
- Nem a barátom (2 lap)
- Valami komisz

Az alábbi lapokat tedd külön szintén, ezek fogják alkotni a Mumus pakliját:

- Hagyd el ezt a helyet (2 lap)
- Vigyázat
- Madárijesztő
- Rossz kutya
- Egyedül és senki sem segít (szóló játék kártya)
- Zavarodott (szóló játék kártya)
- Valami a vízben (szóló játék kártya)



A megmaradt kártyákat keverd meg és oszd szét két külön paklira.

Egy a tiéd, a másik pedig a Mumus kézben tartott lapjai és húzópaklija lesz.

Keresd ki az Öböl pakliból a Temetőt és a Cul-De-Sac kártyát.

A játékos bábuja a Temetőben kezd, a Mumus pedig a Cul-De-Sac-ben.

Keverd meg az Öböl paklit, és a fenti képnek megfelelő alakban rakd ki belőle a játékkeret.

Végül, helyezd a Mumus Mozgás pakliját a pálya közepére képpel lefelé, hogy nehogy összekevered a többi, játékban lévő kártyával. Keresd ki a Mumus lapot a Kétségbeesett cselekedetek pakliból, keverd meg a maradékot, és helyezd a paklit a Temető fölé képpel lefelé.

Megvan. Most mondd el, hogyan játszhatok egymagamban. Várj, ez egy kicsit félreérthető volt... áhh, mindegy...

A játék célja, hogy ne érjen utol a Mumus, aki végig a nyomodban lesz.

Megnyered a játékot, ha

- elfogy a Mumus Lehetőség paklija
- Elhasználad mind az 5 Kétségbeesett cselekedetet (ez elég nehéz lesz, mielőtt elbáznád magad).

Nos hát, mint egy szegény, védtelen gyermek, jó esélyed van, hogy veszíteni fogsz. De hékás, árva vagy, szóval már úgyis hozzá szoktál a veszteségekhez, nem igaz?

Elveszítetted a játékot, ha

- elkap a Mumus. Ehhez át kell haladnia vagy be kell fejeznie a mozgását azon a mezőn, amelyiken az Árvád bábuja áll.
- ha nem tudsz Lehetőségkártyát húzni a húzás fázisodban.

Egy forduló menete

Először mindig a játékos kerül sorra, aztán a Mumus, majd ismét a játékos, és így tovább. A Mumus imádja üldözni az áldozatát, szóval ne is reménykedj, hogy egykönnyen lerázod.

A játékos fordulója:

Szóló módban a játékos fordulójának három fázisa hasonló a többszemélyes játékhoz. Mozgás, játék, húzás. Azonban van némi különbség.

1. MOZGÁS fázis (opcionális)

- Léphetsz egy vagy két mezőt az óramutató járásának megfelelően. De dönthetsz úgy is, hogy nem mozgatsz. A Mumus azt nagyon szereti. Szereti ha csak állsz egy helyben, míg fel nem zabál mint valami kis csecsszopót.

2. JÁTÉK fázis (Kötelező. Ebben különbözik a többszemélyes játéktól.)

- Kijátszhatsz a kezedből 1 vagy több Lehetőség lapot. Legalább egyet ki kell játszani, akkor is, ha az adott lap nincs semmi hatással rád, sem a Mumusra.
- Nem játszatsz ki egyszerre két egyforma lapot ugyanabban a körben. Például nem játszatsz ki két Elrabolva vagy két Tiszta kilátást ugyanabban a körben. Túlságosan megkönnyítené a dolgodat.
- Azok a kártyák, amik eldobatnának lapokat a Mumus kezében, nem érvényesek rá. Mivel a kezében tartott lapok és a húzópaklija egy és ugyanaz, kapásból nyernél. Szóval ne csináld. Vedd fel a nyúlcipőt és érdemeld ki a győzelmet!
- Olyan lapokat viszont kijátszhatsz, ami a Mumus Lehetőség paklijára van kihatással. Azok a kártyák, amik „egy másik játékost” vagy „minden játékost” jelölnek meg célpontnak, mind használhatók a Mumus ellen, kis módosítással, lásd a következő oldalon.

3. HÚZÁS fázis (kötelező)

- Húznod kell legfeljebb 4 kártyát. Maximum 4 lap lehet a kezeden. Ha sikerül lapot lopnod a Mumustól, tudnod kell elraktározni is azokat a kezeden.
- A sorrend mindig ugyanaz. Mozgás, játék, húzás. Ez nagyon fontos. Ne csalj. A csalók undorító csúszómászók. Te nem vagy egy undorító csúszómászó, nem igaz?

A Mumus fordulója:

A Mumus szintén az óramutató járásával megegyezően mozog. Nincsenek kézben tartott kártyái, ehelyett Mozgás paklija és Lehetőség paklija van.

- A köre elején fel kell csapni a Mozgás pakli legfelső lapját. Fontos megjegyezni, hogy ha a Mozgás kártyája azt mondja, hogy „mozgasd bármely bábut”, „mozgasd bármely játékost” vagy „mozgass egy másik játékost”, az mind a Mumusra vonatkozik. Ez történik, ha szóló játékot is beleszuszakolunk egy háromszemélyes játékba. Ez van, ezt kell szeretni.

FONTOS! A Rossz kutya és a Madárijesztő kártyák azt írják, hogy „lépj 2, legfeljebb 4 mezőt”. Egyenlítsük ki kicsit az esélyeket, ha a Madárijesztő kártyát húzza, 2 mezőt mozgassátok, ha a Rossz kutyát, akkor pedig 4-et. Minden más esetben, ha úgy hozza a helyzet, hogy már ott liheg a nyakadban, vigyázat, SPOILER: nagy valószínűséggel már halott vagy, mielőtt tudnál róla.

Ha bármikor utolér, véged van. Szörnyű. Maradj mozgásban. Bízz bennem.

Sokszor pont a háta mögött a legcélszerűbb elbújni, mivel csak előrefele mozoghat.

Több más trükk is van a tarsolyában, például lophat tőled kártyákat. Ha ilyet húzol, egy helyben marad, míg a következő mozgás kártyáját fel nem csapod. Ha lapokat lop a kezedből, keverd meg a lapjaid, és húzz közülük egyet véletlenszerűen, majd helyezd képpel lefele a Mumus Lehetőség paklijára.

A Temető és a Cul-De-Sac

Mikor a játékos áthalad a Temetőn vagy ott fejezi be a mozgását, húzhat egy Kétségbeesett cselekedet kártyát.

Ha közvetlenül a Temetőben landolsz, azonnal el kell dobnod egy lapot a kezedből. Csináld, amit mondtam.

Megjegyzés: Sosem tudod mozgatni a Mumust. Teljesen mindegy, mit mondanak a kártyák. Ő azonban mozgathat téged. Jó, mi?

Ha a Mumus áthalad a Cul-De-Sac-on, felcsapja a paklija legfelső lapját, és kijátsza azt. Ez lehet jó vagy rossz is.

Vagy hatástalan. Csak ilyenkor játszhat ki kártyát a Lehetőség paklijából.

Na, ez lett volna a szülő játék dióhéjban. A fordulók váltják egymást, míg le nem hagyod őt végleg, vagy,

és ez sokkal valószínűbb, míg fel nem zabálja az arcod lágy részeit egy rozsdás kanállal. Tök poén.

Kikötések és ellentmondások: Különleges esetek és szabálytisztázások

Van pár dolog, ami nem teljesen kóser ebben a játékmódban. Ezeket itt részletezzük.

Ha belefutsz egy furcsa ellentmondásba, amikor nem tudod mitévő légy, itt nézz szét, hátha megleled a választ.

Ha nem, írd ránk Facebookon (www.facebook.com/certifiablestudios/) vagy Twitteren (@WeRCertifiable).

Védekezés kártyák:

Ezen követd a kártyák leírását. Kivédheted velük a Mumus lapjait (a Mozgás paklijából érkezőket is beleértve), vagy használhatod arra, hogy kényszerítve kijátsz egy lapot a kezedből, hogy legyen helyed amikor húznod kell. Csak figyelj oda, hogy bölcsen használd őket. Mert csak 4 van.

Kétségbeesett cselekedet kártyák:

- Találkozunk a venti alatt – +1-et ad a következő mozgásodhoz, de a Mumust nem mozgathatod.
- Mozogj – Mivel kivettük a Kerülőút kártyákat, így az arra vonatkozó utasításokat hagyd figyelmen kívül, a többit viszont hajtsd végre.
- Titkos ösvény – Bárhova mozgatható a bábudat. Persze nem javasoljuk, hogy arra a mezőre mozgasd, ahol a Mumus is áll.

Lehetőség kártyák:

- Elrabolva – Mozgathatod magadat, ha a Városban vagy a Sikátorban vagy, de a Mumust nem. Vagy egyszerűen csak lophatsz tőle kártyákat, ha ő is az említett két mező valamelyikén tartózkodik.
- Elsodorva – A te napodat el tudja rontani, de a Mumusra nincs hatással. Bocs.
- Elveszve – Ugyanaz mint az előző.
- Mozgásban – Lophatsz kártyákat a Mumus Lehetőség paklijából.

4 JÁTEKOS KIEGÉSZÍTŐ

Több játékos, több halott árva!

Előkészítés:

Ahhoz, hogy négyen játszhasátok a játékot, egyszerűen csak keverd a paklikba a 4. játékos jelöléssel ellátott Lehetőség és Öböl kártyákat is, valamint add hozzá a klassz új Rémlak KECS kártyákat (Az én Binkym és az új Mumus) is. Ezek kiváltják a másik két KECS lapot. Figyelj oda, hogy legalább 1 Mumus legyen játékban a KECS lapok között.

Hogyan működnek az Átkelés kártyák?

De jó, hogy kérded! Ugyanúgy kell lehelyezned őket, mint a többi Öböl lapot. Azonban ez a két kártya ugyanazon mezőnek számít, aminek köszönhetően a játékosok nagyobb távolságot tehetnek meg kevesebb lépésből. Ha egy játékos áll az egyik átkelőn egy másik pedig a másikon, az ugyanazon mezőnek számít. Ha csak egyetlen Átkelés kártya van játékban, akkor tulajdonság nélküli mezőnek számít. Amint a másik átkelő lap is felkerül a játéktáblára, akkor átugorhatsz egyik lapról a másikra. Van értelme látnod? Legalábbis remélem.

Az Utolsó Tél

KIEGÉSZÍTŐ

Oké, ezt hogyan készítsem elő?

Keverjük meg az Utolsó tél kártyákat, és tegyük külön. 5 véletlenszerű lapot távolítsunk el a játékból, így egy 12 lapból álló húzópaklit kapunk. Helyezd a paklit a játékosok ragacsos kis ujjacskáinak elérhető közelségébe.

A Kint a fagyos öbölben kártyát keverjük bele az Öböl lapok közé a játék elején. Amikor kihúzásra kerül ez a lap, ugyanúgy helyezzük le mint bármely másikat. Ha egy játékos a mozgás fázisa UTÁN ezen a mezőn tartózkodik, felcsaphat egy Utolsó Tél kártyát, és kövesse az utasításait. Miután a teljes Utolsó Tél pakli kihúzásra került, a játék elején kivett 5 lapot keverjük bele a pakliba, majd távolítsunk el 5-öt megint.

Mi a fenét csinálnak a Maradandó kártyák!?

Ha kihúzásra kerül egy Maradandó kártya, az a játékos, aki kihúzta azt, maga elé helyezi. Ez a kártya a játék teljes ideje alatt kifejti hatását. Elégé magától értetődő szerintem.

Benny Harris szelleme

Mikor a Benny Harris szelleme kiegészítővel játszotok, a Kísértetjárta öböl kártyát le kell helyezni a Cul-De-Sac mellé a játék elején. Ezt a kártyát is bele kell számítani a „Kezdő Kereszt” négy lapjába. Az első játékos 3 öböl kártya húzásával kezd négy helyett. A Benny Harris szelleme kártyákat meg kell keverni és le kell helyezni képpel lefelé.

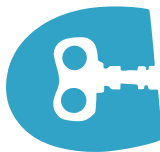
A játék a normál szabályok szerint zajlik, kivéve, hogy közben játszátok le a Condyle öböl háttérzenét, amit a

www.endangeredorphans.com/sound/ címről tölthettek le. Benny Harris bábuját helyezzétek

a Cul-De-Sac-ra a játék elején. Amikor Benny szellemének a hangja felcsendül, mozgassátok Bennyt 4 mezővel, a legrövidebb útvonalon az éppen aktuális játékos felé. Ha egy játékos úgy kezdi a körét, hogy egy mezőn tartózkodik a bábuja Bennyvel, húznia kell egy Szellemjárta kártyát. Ezek Maradandó kártyák, és aszerint is kell kezelni őket.

Ha megvásároltátok a Lexington kiegészítő csomagot:

A Hó gyermekei kártya megnehezíti a játékot. Ha használni akarjátok, keverjétek az Utolsó Tél pakliba mielőtt kivennétek 5 kártyát a játék kezdetén. Ez a pakk hozzáad egy Mumust kint a hidegben is. Ha egy játékos kihúzza ezt a lapot... kiesett. Viszlát. Kampec. Arrivederci. Örülök, hogy megismerhettek.



CERTIFIABLE
— GAMES —