

BLUE MOON

LEGENDS

fordította: 33333 (2016)

FEJLESZTETT SZABÁLYOK

ÁLLJ!

Ha ez az első játékok, akkor tedd még félre ezt a fejlesztett szabályokat tartalmazó füzetet, és olvasd el a dobozban lévő alapszabálykönyvet! Ne olvasd el ezt a füzetet addig, amíg nem ismered még eléggé a játékot, illetve amíg nem ütközöl valamilyen megválaszolatlan kérdésbe!

HOGYAN HASZNÁLD EZT A SZABÁLYFÜZETET?

Ez a füzet az egyes szabályok pontosításait, mélyreható vizsgálatát és az opcionális szabályokat tartalmazza. Nem szükséges az elejétől a végéig átolvasnod. Ehelyett csak akkor használd, ha valamilyen kérdésed merül fel az egyik szabállyal kapcsolatban, vagy ha szeretnétek kipróbálni a *Blue Moon Legends* játék valamelyik opcionális alternatív játékmódját.

ÚTMUTATÓ

Az alábbi útmutató részletezi az egyes szabályokat és azok egymásra hatását.

A JÁTÉK FÁZISAI

VEZETŐ FÁZIS

Kártyaszám korlát: nem játszatsz ki egynél több kártyát a vezető fázisodban (lásd alább), illetve nem dobhatsz el egynél több helyettesítés szimbólummal ellátott kártyát. Az előzőek közül is csak az egyiket hajthatod végre.

Vezető fázis kártyák: minden ebben a fázisban kijátszott kártya ide tartozik, így minden vezetés-, Hyla-, hajó- és kristálykártya is.

CSATA FÁZIS

Új csata kezdésének elutasítása: ha mint soron lévő játékos elutasítod egy új csata kezdését, el kell dobnod legalább 1 kártyát a kezedből, ha tudsz. Ha nem tudsz, mert nincs már kártya a kezekben és a húzópaklidban, a játék véget ér.

Csata folytatása: ha mint soron lévő játékos nem tudsz eleget tenni az éppen vitatott elemben az ellenfeled aktuális hatalom értékének, vagy nincs egy karakterkártya sem a kezekben, nem folytathatod a csatát.

Visszavonulás a csatából: ha mint soron lévő játékos nem tudsz eleget tenni az éppen vitatott elemben az ellenfeled aktuális hatalom értékének, vissza kell vonulnod. Nem játszatsz ki kártyát ebben a csatafázisban, és végre kell hajtandó a visszavonulás lépéseit.

KARAKTER FÁZIS

Karakterkártya kijátszása: mint soron lévő játékos csak akkor játszhat ki egynél több karakterkártyát, ha ezt valamilyen speciális hatás (vagy szimbólum) lehetővé teszi a számodra. Ha nem tudsz karakterkártyát kijátszani, akkor vissza kell vonulnod a csatából.



TÁPOLÓ / TÁMOGATÓ FÁZIS

Tápoló / támogató kártyaszám korlát: ebben a fázisodban csak egyetlen tápoló-, vagy egyetlen támogató-kártyát játszhatsz ki. Ha ebben a körödben kezdted el egy új csatát, akkor ez az aktuális korlátod: nulla. Egyes szimbólumok, és a kártyák speciális hatásai módosíthatják ezt.

Tápoló-kártya kijátszása: ha egy hatás lehetővé teszi számodra, hogy egy további tápoló kártyát játssz ki, akkor ezt az aktuális tápoló / támogató kártyaszám korlátodon túl játszhatod ki. Ha egy hatás „bármennyi” tápoló-kártyát engedélyez számodra a körödben, akkor az aktuális tápoló / támogató kártyaszám korlátodon túl tetszőleges számú tápoló-kártyát játszhatsz ki.

Támogató-kártya kijátszása: ha egy hatás lehetővé teszi számodra, hogy egy további támogató-kártyát játssz ki, akkor ezt az aktuális tápoló / támogató kártyaszám korlátodon túl játszhatod ki. Ha egy hatás „bármennyi” támogató-kártyát engedélyez számodra a körödben, akkor az aktuális tápoló / támogató kártyaszám korlátodon túl tetszőleges számú támogató-kártyát játszhatsz ki.

HATALOM FÁZIS

Hatalom összege: lehet a hatalmad összege nulla, de soha nem lehet negatív szám.

Hatalom összegének bejelentése: a hatalom fázisodban az éppen vitatott elemben a hatalmad összértékének legalább annyinak kell lennie (egyenlőnek vagy többnek), mint az ellenfeled aktuális hatalmának összege.

Visszavonulás: ha nem tudsz legalább akkora hatalom összeget elérni az éppen vitatott elemben, mint ellenfeled aktuális hatalmának összege, vissza kell vonulnod (lásd a visszavonulás fejezetet).

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék vége: a játék csak akkor ér véget, ha az alapszabálykönyv 8. oldalán leírt 3 körülmény egyike bekövetkezik. Ha az utolsó lapodat játszottad ki a kezedből, de teljesítetted az aktuális csata hatalmi követelményét, nem ér véget a játék amiatt, hogy nem tudsz már lapot húzni, hiszen nem kellett visszavonulnod, így a csata tovább folytatódik az ellenfeled körével.

VISSZAKOZÁS

Ha te vagy a soron lévő játékos, és csak a csata fázisban jössz rá, hogy mégis csak vissza kell vonulnod, visszacsinálhatod az előző fázisokban végrehajtott lépéseidet, ha akarod. Ne feledd, hogy ez csak egy kedvezményes lehetőség, amivel nem szabad visszaélned!

KÁRTYATÍPUSOK

KARAKTERKÁRTYÁK

Mutáns: ha egy mutáns (Mutant) kártya speciális hatását figyelmen kívül tudod hagyni valahogy, akkor kijátszhatod a mutáns kártyát anélkül, hogy megfelelnél a leírt követelményeknek.

VEZETÉSKÁRTYÁK

Ha a vezetéskártya szövege tartalmazza a „now” (most) szót, akkor a hatásának végrehajtása után ez a kártyád már nem számít aktívnek.

Vezetéskártya eldobása: ha el kell dobnod egy vezetéskártyádat, akkor tedd az egyik vezetéskártyádra az eldobásra utasító kártyádat úgy, hogy teljesen lefedje azt. Ha ezt bármilyen okból nem tudod végrehajtani, dobd el a vezetéskártyádat a dobópaklidba.

Kiválasztottak: ha egy olyan vezetéskártyát játszol ki, amelynek neve a „Chosen of,” szavakkal kezdődik, akkor ellenfelednek kell a kártya hatását először végrehajtania, majd neked.

BEFOLYÁS-KÁRTYÁK

A befolyási területeken (Influence Area) lévő aktív befolyás-kártyákat nem kell eldobni egy csata végeztével. A befolyási területed a játéktábla vezetőterületteddel átellenes, másik keskenyebbik oldala mellett van.

Hajók: bármennyi hajód lehet a saját befolyási területeden. Mindkét játékosnak lehetnek hajói egyszerre a saját befolyási területükön.

Hajók megrakodása: az egyes hajóidra rakható kártyáid száma nem haladhatja meg az adott hajód teherbírási értékét.

Hajók megrakodása egyszerre több kártyával: ha egy hatás következtében több támogató-kártyát is kijátszhatnál a körödben, több kártyát is rakodhatsz a hajó kártyáidra mindaddig, amíg az összes ebben a fázisodban kijátszott hajóra rakott, tápoló- és támogató-kártyáid összes száma nem haladja aktuális tápoló / támogató kártyaszám korlátodat. Ha több kártyát rakodsz a hajóidra, akkor azokat tetszőlegesen (a teherbírásokat természetesen figyelembe véve) eloszthatod a hajóid közt.

Hajó megrakodásának korlátozása: ha valamilyen hatás következtében a körödben egyáltalán nem játszhatsz ki támogató-kártyát, akkor hajóidat sem tudod megrakodni.

Hajók partot érése: a hajó kártyád aktív marad a partot érés után is.

Partot ért hajó kártyájának blöff-kártyaként való kijátszása: ha egy partot ért hajóról egy blöff szimbólumú karakterkártyát blöff-kártyaként játszol ki, az nem kapja meg a szabad szimbólumot.

Partot ért hajók eldobása: ha visszavonulsz, elutasítod egy új harc megkezdését, vagy bármilyen okból véget ér a köröd, el kell dobnod minden partot ért hajókártyádat, és az esetleg még a hajókon lévő egyéb kártyáidat is (a rakományát).

Hyla: egyszerre csak egyetlen Hyla-kártyád lehet a közös befolyási területen. Ha egy új Hyla-kártyát játszol ki valaki erre a közös befolyási területre, és ott már van egy korábbi Hyla-kártya, a kijátszás előtt el a tulajdonosának el kell dobnia az ott lévő Hyla-kártyát. Lásd bővebben a 6. oldalon!

KÜLDÖTTKÁRTYÁK

A küldöttkártya (Emissary) nem számít aktív kártyának.

A küldöttkártyádat is tedd a vezetőterületre a játék előkészítésének 3. lépése során! Ha küldöttkártyát használsz, akkor pontosan 40 kártyából kell összeállítani a paklidat (ha a Buka fajjal vagy, akkor pontosan 38-ból) a játék előkészítésének 3. lépése során. Lásd bővebben az 5. oldalon!

INKVIZÍTOR-KÁRTYÁK

Az inkvizítor-kártyák (Inquisitor) nem számítanak aktív kártyának.

Inkvizítor-kártyák speciális hatása: az inkvizítor kártyák speciális hatásának szövegét a normál szabályok szerint, speciális hatásként kell kezelni. Lásd bővebben az 5. oldalon!

BEAVATKOZÁS-KÁRTYÁK

A beavatkozás-kártyák (Interference) nem számítanak aktív kártyának.

Kártyák törlése: az eltörölt kártya innentől nem számít aktív kártyának, és nem számít bele a játékos aktuális kártya limitjébe sem. Lásd bővebben a 6. oldalon!

KRISTÁLYKÁRTYÁK

Bármennyi kristálykártyát (Achievement) kijátszhatod a körödben a teljesítmény területre. Lásd bővebben a 6. oldalon!

ELEMKÁRTYA

Az elemkártya (Element Card) nem számít aktív kártyának. Ez csupán a játékosok kényelmét szolgálja, az aktuálisan vitatott elem jelölésével.

SZIMBÓLUMOK

AZ ÁLLJ! SZIMBÓLUM

Tápoló / támogató kártyák kijátszása az ÁLLJ! szimbólum után: ha egy hatás következtében a körödben bármennyi tápoló-, vagy támogató-kártyát kijátszhatsz, és kijátszol egy ÁLLJ! szimbólumos kártyát, a tápoló / támogató fázisodban ettől még továbbra is tetszőleges számú tápoló-, vagy támogató-kártyát játszhatsz ki.

Ha egy hatás következtében a körödben egy további tápoló-, vagy támogató-kártyát játszhatsz ki, és kijátszol egy ÁLLJ! szimbólumos kártyát, a tápoló / támogató fázisodban egyetlen tápoló-, vagy támogató-kártyát játszhatsz ki.

A VISSZATÉRÉS SZIMBÓLUM

Ha te vagy az éppen soron lévő játékos, akkor nem veheted vissza a kezvedbe egyetlen visszatérés szimbólummal ellátott aktív kártyádat sem, ha ellenfeled előtt is van legalább egy visszatérés szimbólummal ellátott aktív kártya. Még akkor sem, ha ezt a kártyáját, vagy csak a visszatérés szimbólumát figyelmen kívül hagyattad.

A SZABAD SZIMBÓLUM

Egy szabad szimbólummal ellátott kártyád nem hagyhatja figyelmen kívül a többi szabad szimbólumú kártyát.

Kijátszhatsz egy szabad szimbólummal ellátott karakterkártyát egyetlen kijátszott kártyaként a körödben (nem muszáj kihasználnod a „szabad” lehetőségedet).

Szabad és pár szimbólumok: ha két pár szimbólummal ellátott kártyát játszol ki egyszerre, és az elsőnek kijátszott kártyádon egy szabad szimbólum is van, akkor a párod egyik tagja sem számít bele a kártya limitedbe (lásd még a szimbólum nyerése bekezdést).

Szabad és banda szimbólumok: ha több karakterkártyát játszol ki egyszerre ugyanolyan színű banda szimbólummal, és az elsőnek kijátszott kártyádon egy szabad szimbólum is van, akkor egyik bandakártyád sem számít bele a kártya limitedbe.

A PÁR SZIMBÓLUM

Pár szimbólumos kártyák kijátszása: ha két pár szimbólummal ellátott kártyát játszol ki egyetlen kártyaként, akkor először az elsőnek kijátszott kártyádra írt hatás szövegét kell felolvasnod, a hatást végrehajtanod, és ezután játszhatod ki a pár második tagját.

A BANDA SZIMBÓLUMOK

Banda szimbólumos kártyák kijátszása: ha több azonos színű banda szimbólumos kártyádat játszod ki egy kártyaként, akkor azok hatásait egymás után, a kijátszás sorrendjében kell végrehajtanod. Ha egy olyan új karakterkártyát játszol ki, amelynek bandaszimbóluma ugyanolyan színű, mint a már játékban lévő aktív karakterkártyádé, és nincs más aktív karakterkártyád a csataterületeden, dönthetsz úgy, hogy a korábbi karakterkártyád is aktív marad az újjal együtt.

A VÉDELEM SZIMBÓLUM

Egy védelem szimbólummal ellátott kártyádat nem lehet figyelmen kívül hagyni egy másik, védelem szimbólumú kártyával.

A BLÖFF SZIMBÓLUMOK

Blöff-kártya kijátszása: ha egy kártyádat blöff-kártyaként játszod ki, akkor ez a kártya beleszámít az adott körödben a tápoló / támogató kártya szám korlátozásodba.

Több blöff-kártya kijátszása: ha a körödben több támogató-kártyát is kijátszhatsz, akkor az aktuális kártyalimited eléréseig tetszőleges kombinációban játszhatsz ki blöff-kártyákat, vagy támogató-kártyákat.

Blöff-kártya kijátszásának megakadályozása: ha a körödben valami miatt egyáltalán nem játszhatsz ki támogató-kártyákat, akkor egyetlen blöff-kártyát sem játszhatsz ki. Ha nem tudsz a karakter fázisodban karakterkártyát kijátszani, akkor a tápoló / támogató fázisodban már nem játszhatsz ki blöff-kártyát sem. Ha valamilyen speciális hatás következtében egyáltalán nem játszhatsz ki kártyát a körödben, blöff-kártyát sem játszhatsz ki. Ha egy speciális hatás megakadályozza valamilyen speciális hatás, vagy szimbólum kijátszását, amely az épp blöff-kártyának kijátszott kártyádon is szerepel, nem játszhatod ki ezt a kártyát, sem képpel felfelé, sem képpel lefelé, blöff kártyaként.

Blöff-kártyák megtekintése: te bármikor megnézheted a saját blöff-kártyáid képes oldalát, de ellenfeled sosem.

Blöff kártya megmutatása: ha bármilyen okból el kell dobnod, vissza kell vened a kezvedbe, vagy bele kell keverned a paklidba egy aktív blöff-kártyádat, azt előtte fel kell fedned, és meg kell mutatnod az ellenfelednek tájékoztatásul.

Blöff-kártya figyelmen kívül hagyása: ha egy hatás figyelmen kívül hagyja a blöff-kártyáidat, azok nem számítanak bele a teljes hatalmadba, nem játszhatsz ki újabb blöff-kártyákat, és ellenfeled sem vitathatja a blöffödet, amíg a hatás fennáll.

Blöff szimbólumok figyelmen kívül hagyása: ha egy hatás figyelmen kívül hagyja a blöff szimbólumokat, nem játszhatsz ki több blöff-kártyát, és az aktív blöff-kártyáid is elvesztik a blöff szimbólumukat. Ennek ellenére a már aktív blöff-kártyáid továbbra is beleszámítanak a teljes hatalmadba, és az ellenfeled is vitathatja a blöffödet.

Figyelmen kívül hagyott blöff-kártya eldobása: a kezdő fázisodban akkor is eldobhatod tetszőleges számú aktív blöff-kártyádat, ha a blöff-kártyákat, vagy a blöff szimbólumot figyelmen kívül hagyta valamilyen hatás.

Blöff vitatása: ha ellenfeled vitatja a blöffödet, de kiderül, hogy az összes felfedett blöff-kártyád szimbóluma megegyezik az éppen vitatott elemével (vagy szürke), a szükséges lépések megtétele után tovább folytathatod a csatát még akkor is, ha az eldobott blöff-kártyáid miatt csökken a teljes hatalmad összértéke.

Blöff miatti sárkány csábítás: a blöff miatti sárkány csábítás nem befolyásolja az aktuális csata végén a győztes fél által elcsábítható sárkányainak számát. Ha végül vissza is kell vonulnod, mert az ellenfeled vitatatta a blöffödet, az ellenfeled a normál szabályok szerint csábít magához egy vagy két sárkányt attól függetlenül, hogy a vitatott blöff miatt ki csábított magához egy sárkányt.

A CSERE SZIMBÓLUM

A csere szimbólumú kezedből eldobott kártyád nem számít aktív kártyának, és nem kell végrehajtanod annak esetleges speciális hatását sem. (Lásd az opcionális szabályoknál a szimbólum leírását!)

SZIMBÓLUM NYERÉSE

Ha egy hatás lehetővé teszi, hogy egy kártyádat úgy játszd ki, mintha lenne rajta valamilyen szimbólum, tekintsd úgy, mintha a kártyáid ideiglenesen tartalmazná azt a szimbólumot. A kijátszott kártyád azonnal elveszíti az ideiglenesen megszerzett szimbólumát, amint kijátszottad.

Csere szimbólum nyerése: ha egy kártyád ideiglenesen elnyeri a csere szimbólumot, ezt a lapodat is eldobhatod, mint a többi csere szimbólummal ellátott kártyádat. A kártyád a lap eldobása után azonnal elveszíti az ideiglenesen megnyert csere szimbólumát.

SPECIÁLIS HATÁSOK

SPECIÁLIS HATÁSOK TÍPUSAI

Minden eltérő típusú speciális hatást másféleképp kell végrehajtanotok. Az alábbiakban ismertetjük ezek részleteit.

- **Azonnal a kijátszás előtt végrehajtandó:** ha egy ilyen speciális hatást tartalmazó kártyát akarsz kijátszani, annak hatását még a kijátszása előtt teljesen végre kell hajtani. Ha valami miatt nem tudod teljesen végrehajtani a hatását (például nincs legális célpont), akkor nem játszhatod ki a kártyádat. A kártyán lévő speciális hatás szövege által leírt minden egyes akciót végre kell hajtani, mielőtt a kártyát magát kijátszanád.
- **Azonnal a kijátszás után végrehajtandó:** ha egy ilyen speciális hatást tartalmazó kártyát játszol ki, annak hatását azonnal a kijátszás után végre kell hajtani. Nem tudod egynél többször végrehajtani a kártya speciális hatását még akkor sem, ha a kártyád esetleg több körön keresztül is aktív marad. Az összes olyan kártya ebbe a típusba tartozik, amelynek a hatása szövegében a „now” (most) szó szerepel.
- **Körönként egyszer végrehajtandó:** az ilyen speciális hatásokat minden körben végre kell hajtani. Ha a hatás szövege nem ír konkrét fázist, hogy mikor kell azt végrehajtani, akkor a választásod szerint bármelyik fázisodban végrehajthatod a hatást. Ez utóbbi esetben az egymást követő körökben akár eltérő fázisokban is végrehajthatod a hatást.
- **Állandó hatás:** ha egy ilyen speciális hatást tartalmazó kártyát játszol ki, annak hatását azonnal a kijátszás után végre kell hajtani, és a hatás mindaddig aktív marad, amíg a kártyád aktív.

Több hatás típus egyszerre: ha egy kártyának egyszerre több típusba sorolható speciális hatása van, akkor azokat kezeld különálló hatásonként!

A SPECIÁLIS HATÁSOK VÉGREHAJTÁSA

Minden speciális hatás szövegében szerepel vagy egy választható, vagy egy kötelező utasítás.

Választható utasítás: az olyan hatás, amelynek szövegében az „I may” kifejezés szerepel, egy választható utasítás. Eldöntheted, hogy teljesen végrehajtod az ilyen speciális hatást, vagy csak egy részét hajtod végre (ha lehet), vagy egyáltalán nem hajtod végre.

Kötelező utasítás: az olyan hatás, amelynek szövegében nem szerepel az „I may” kifejezés, egy kötelező utasítás. Ezeket a hatásokat végre KELL hajtani, a szövegét követve.

A SPECIÁLIS HATÁSOK VÉGREHAJTÁSI SORRENDJE

Ha két, vagy több kártya speciális hatása ütközne egymással, akkor használjátok a következő listát arra, hogy meghatározzátok, milyen sorrendben kell végrehajtani a különböző hatásokat. Egy adott csoportba sorolható speciális hatás megelőzi az összes utána következő speciális hatást.

1. a speciális hatás szövegében szerepel az „I must” (kell) kifejezés
2. a speciális hatás szövegében szerepel az „are ignored” (figyelmen kívül hagyja) kifejezés
3. a speciális hatás szövegében szerepel a „you cannot” (nem tudsz) kifejezés
4. a speciális hatás szövegében egyik előző kifejezés sem szerepel

Ha egy olyan kártyát akarnál kijátszani, amelynek a speciális hatását egy már játékban lévő, aktív kártya megakadályozza, akkor sem

játszhatod ki ezt a kártyát, ha a tiltó hatás hátrébb áll a sorrendben, mint az általa kijátszott speciális hatás.

Több hatás egyidejűleg: ha egyszerre két, vagy több olyan speciális hatást tartalmazó kártyát játszol ki egy időben, amelyek ugyanabba a csoportba tartoznak, neked kell eldöntened azok hatásának sorrendjét.

CÉLPONT HATÁSAI

Ha egy olyan kártyát játszol ki, amelynek speciális hatása egy konkrét aktív kártyát érint, ez az érintett kártya lesz a célpontja a kártyád hatásának. Meg kell határozni a kártyád speciális hatásának célpontját (ha szükséges), a kártyád kijátszásakor.

Célpont váltása: megváltoztathatod egy aktív kártyád speciális hatásának célpontját, ha az alábbi feltételek valamelyike teljesül:

- a speciális hatás korábbi célpontját eldobták
- a speciális hatás korábbi célpontja az ellenfeled egy másik speciális hatásának befolyása alá került
- kijátszásra kerül egy olyan új kártya, amely célpontja lehet a speciális hatásodnak (ez esetben az újonnan kijátszott kártya lesz az új célpont)

KÁRTYA FIGYELMEN KÍVÜL HAGYÁSA

Ha egy kártyád speciális hatásának szövegében szerepel az „are ignored” (figyelmen kívül) szöveg, akkor hagyd figyelmen kívül a célpont összes kártyát, szimbólumot, vagy különleges hatást, beleértve az adott játékos kezében, a paklijában, bármelyik játékerületén, és a dobott lapjai között lévő kártyákat is. Ha külön meg van határozva, akkor a célpontoknak csak egyes szimbólumait, vagy speciális hatását hagyd figyelmen kívül.

ÉRTÉK ÉS NYOMTATOTT ÉRTÉK

Az érték az, ami az adott kártya különböző hatások által befolyásolt pillanatnyi értéke. A nyomtatott érték soha nem változik, ez az, amit a kártyára nyomtattunk.

KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Ha egy játékosnak egyszerre egynél több kártyát kell eldobnia, akkor egymás után, egyesével kell eldobnia ezeket a kártyáit.

Több kártyát eldobató hatás: ha egy hatás megköveteli tőled, hogy dobd el minden kártyádat, ami bizonyos értékű, akkor minden egyes kártyádat külön-külön kell megvizsgálnod, hogy el kell-e dobnod.

Ellenfél kártyájának eldobatása: ha egy hatásod következtében az ellenfelednek a kezéből kell lapokat eldobnia, azokat neked kell véletlenszerűen kiválasztanod. Ha az ellenfelednek van bármennyi felfedett kártyája (lásd a Pillar faj képességét), akkor szabadon választhatsz a felfedett kártyák közül is eldobandót.

KÉZBE VETT KÁRTYÁK

Ha egy hatás megakadályozza, hogy kártyákat vegyél a kezébe, az megakadályozza azt is, hogy lapot húzz a pakliból, a visszatérés szimbólumú lapjaidat visszavedd a kezébe, vagy bármilyen más módon lapot vegyél a kezébe.

NYÍLT INFORMÁCIÓK

A játék során bármikor megszámolhatod a saját és ellenfeled összes kártyáját a csata- és támogatásterületeiken. Szintén megszámolhatod ellenfeled kezében lévő lapokat, vagy bármelyikötök paklijában lévő lapjaitok számát. Eközben nem módosíthatod, nem rendezheted át a kártyákat, illetve nem nézheted meg őket.

Ellenben nem számolhatod meg és nem nézheted meg a dobópaklikban, illetve a vezetőterületeken lévő kártyákat.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Ez a rész tartalmazza a játék összes opcionális szabályát, az alternatív játékmódokat, a kiegészítő kártyákat és a pakliépítés szabályait.

PAKLIÉPÍTÉS

A *Blue Moon Legends* játékot testreszabhatónak terveztük. Ha nagyobb játékmódnak vágyasz, elkészítheted a saját paklidat az alábbiak szerint.

A PAKLIÉPÍTÉS ALAPSZABÁLYAI

Amikor összeraksz egy paklit, válaszd ki egy neked szimpatikus faj vezetőkártyáját (Leader of the...!) Ez a kártya határozza meg, hogy milyen lapokat tehetsz a készülő paklidba, és milyen pakliépítési korlátozásaid lesznek. A paklidban a vezetőkártyádon kívül még pontosan 30 lap lehet, és maximum 10 holdszimbólum lehet a vezetőddel nem megegyező betűjelű többi „idegen” kártyádon. Ezeket a határértékeket egy inkvizítor-kártya megnövelheti.

HOLD SZIMBÓLUMOK

A hold szimbólumok a kártyák bal alsó sarkában találhatóak (ha vannak). Minden kártyán (kivéve a vezető-, küldött- és inkvizítor-kártyákat) lehet egy vagy több hold szimbólum. Amelyiken nincs, az nullásnak számít. Amikor paklit építesz, az „idegen” kártyákon lévő hold szimbólumok száma nem haladhatja meg a vezetőkártyádon és az esetleges inkvizítor-kártyádon feltüntetett maximális hold szimbólumok számát. „Idegen” kártyának számít minden olyan kártya, amelynek betűjele nem egyezik meg a választott vezető betűjével (vagy egyáltalán nincs rajta betű).

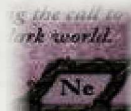


kártya 2 hold szimbólummal

KÜLDÖTTKÁRTYÁK

Ahhoz, hogy küldöttkártyát is tethess a paklidba, mind a kettőtöknek bele kell egyeznetek abba, hogy használtok küldötteket a játék során. Ha egy küldöttet tartalmazó paklit akarsz készíteni, akkor a játék előkészítése 3. (pakliépítés) lépés során az alábbiakat kell betartanod:

- **Fajkártyák hozzáadása:** mindketten adjátok a kiválasztott fajok 3 betűjel nélküli kártyáját is a paklitokhoz!
- **Küldöttkártya kiválasztása:** mindketten válasszatok magatoknak egy küldöttkártyát, és tegyétek a vezetőterületekre a vezetőkártyátokra úgy, hogy mindkét kártya összes fontos adata jól látható maradjon! Ezután vegyétek el az összes olyan speciális kártyát, amelynek betűjele megegyezik a küldöttkártya betűjével!



küldöttkártya egyik betűjele

INKVIZÍTOR-KÁRTYÁK

Ha még több variációs lehetőségre vágyasz, használhatsz egy inkvizítor-kártyát is. Egy inkvizítor tovább növelheti a pakliépítési lehetőségeidet, vagy a speciális hatása befolyással lehet az egész játékra, esetleg mindkettő. Ahhoz, hogy egy inkvizítor-kártya előnyét élvezhesd, mindkettőtöknek bele kell egyeznetek ebbe.

Az inkvizítor-kártya pakliépítési szimbólumai hasonlítanak egy vezetőkártyáéra (lásd az alábbi ábrát). Ha inkvizítor segítségével készítesz paklit, akkor megnőhet a pakli mérete, és a „kívülálló” kártyáid maximális hold szimbólumainak felső határa is.



inkvizítor szimbólum

Rakd le az inkvizítor-kártyádat a vezetőterületre, a játék előkészítésének 3. lépése során, a vezetőkártyád mellé! Maga az inkvizítor-kártyád (ugyanúgy, ahogy a vezetőkártyád) nem számít bele a paklidba maximálisan tehető lapjaid közé.

KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



- | | | | | |
|--------------------|----------------------------|-----------------------------|-------------------|-----------------|
| 1. kártya neve | 3. kártya típusa | 5. pakliépítési szimbólumok | 7. pakli betűjele | 9. kártya száma |
| 2. kártya titulusa | 4. speciális hatás szövege | 6. színesítő szöveg | 8. fajsziimbólum | |

BUKA CSALÁDOK

Ha a kedvenc tengerjáró fajoddal akartok játszani, még nagyobb játékélményt szerezhettek a Buka családokkal. Ahhoz, hogy a Buka családokkal játszhassatok, mind a kettőtöknek bele kell ebbe egyezni. Mind a ketten válasszatok magatoknak egy-egy Buka-családot a játék előkészítése 3. lépése során!



Buka család jele

A Buka pakliban összesen 6 különböző családot találsz, egyenként 5-5 lappal. A családok megkülönböztetésére a „B” faj betűjel utáni 1-6 szám szolgál. Ha a Buka fajjal játszol, a különböző családok nem számítanak „kivülálló” kártyának. Ha egy másik fajjal játszol, a paklidhoz adott Buka család beleszámít a kártya- és hold szimbólum limitedbe.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

A következő szabályok a pakliépítésed során beválogatható kártyákra vonatkoznak.

A CSERE SZIMBÓLUM

A vezető fázisod során eldobhatsz a kezedből egy csere szimbólumú kártyát ahelyett, hogy kijátszánál egy vezetéskártyát. Ha így tettél, húzz egy új lapot helyette a húzópaklidból!

HYLA-KÁRTYÁK

A vezető fázisod során kijátszhatsz a kezedből egy Hyla-kártyát ahelyett, hogy kijátszánál egy vezetéskártyát. A kijátszás után tedd a Hyla-kártyát képpel felfelé a közös Hyla befolyási területre, olvasd fel a speciális hatásának szövegét, majd hajtsd azt végre a megfelelő fázisban! A közös Hyla befolyási terület a játéktáblán a két támogató-terület között található. A Hyla-kártyád a közös Hyla befolyási területen mindaddig aktív marad, amíg eldobásra nem kerül.

Ha egy Hyla-kártyát akarsz kijátszani, és már van egy aktív Hyla-kártya a közös Hyla befolyási területen, azt a kártyát a tulajdonosának előbb el kell dobni, és csak ezután játszhatod ki az új Hyla-kártyádat. A Hyla-kártyát nem kell eldobni a Hyla befolyási területről egy csata végeztével.

BEAVATKOZÁS-KÁRTYÁK

Kijátszhatsz egy beavatkozás-kártyát válaszul az ellenfeled egyik akciójára, ha ez az akció teljesíti a kártya szövegének feltételét. A kijátszáskor tedd a beavatkozás-kártyádat képpel felfelé a dobott lapjaid tetejére, majd olvasd fel hangosan a hatásának szövegét, amit azonnal hajtsd is végre!

Amennyiben egy kártya törlésre (cancelled) kerül egy beavatkozás következtében, annak a kártyának semmilyen hatása nem érvényesül, és az ellenfelednek azonnal a dobott lapjai közé kell tennie.

TOVÁBBI KÁRTYATÍPUSOK

Három további kártyatípust, a kristálykártyákat, Tutu-kártyákat és szellemkártyákat használhatod még fel a pakliépítésed során. A Tutu- és szellemkártyák esetében semmilyen speciális szabályt nem kell betartani, egyszerűen kövesd a kártyák kijátszásának szokásos szabályait, és hajtsd végre a kártyák speciális hatásait! A kristálykártyákat csak több játékos esetén fogjátok használni (lásd a kristálykártyákról szóló részt a 7. oldalon).

Ha te és ellenfeled is ugyanazt a kártyát szeretnétek használni a paklitokban, akkor egy második doboz *Blue Moon Legends* társasjátékra lesz szükségetek. Fontos, hogy ha két (vagy több) doboz is áll a rendelkezésetekre, egy kártyából akkor is csak egyetlen példány lehet a paklidban!

VERSENYSZABÁLYOK

Versenyek során az alábbi szabályokat kell betartanotok.

ÚJRA HÚZÁS

A játék előkészítésének 7. lépése után minden játékos egyetlen egyszer visszatehet tetszőleges számú lapot a kezéből a húzópaklija tetejére, ezután meg kell kevernie a pakliját, ellenfele elemeli azt, majd az eldobott lapokkal megegyező számú új lapot húzhat a paklijából.

VISSZAKOZÁS

Ha az éppen aktuális játékos valami miatt visszakozik (lásd a 2. oldalon), mert nem jól jegyzett meg egy információt (például egy kártyán lévő szimbólum jelentését), akkor valamilyen büntetést kell fizetnie. A büntetés mértékét minden esetben a torna szervezője állapítja meg még a játék megkezdése előtt.

PAKLIÉPÍTÉSI PÉLDA



IDEGENEK



SAJÁTOK

Laci egy paklit akar építeni magának, és úgy dönt, hogy a Terrah fajjal fog próbálkozni. Gondolkozik, hogy a nem „T” betűjelű „Drowning Rain Storm”, „Bashdin” és „Catusan” kártyái közül melyiket tegye a paklijába, mert mindegyik beleférne a vezetője 10-es hold szimbólum limitjébe, végül csak a legelső választja (2 hold szimbólum). Bevásárolja még a Flit pakliból a „Mad Mike Magpie” karakterkártyát, a Terra pakliból pedig a „Caterpillar Eartheroder” kártyát, melyeken „T” betű szerepel, tehát számára „ingyenesek”. Szintén bevásárolja a „Den-bal-Ton” mutánskártyát is, amelynek betűjele ugyan nem azonos (nem „T”), viszont nincs rajta hold szimbólum, így ez is „ingyenes”. Ez után még kivásárolja a Vulca pakliból a „Scorch the Inflammable”, „Lavar the Powerful”, „Volca” és „Blaze” „V” betűjelű karakterkártyákat, melyek összesen 6 hold szimbólumba kerülnek. Mivel nem akar több „idegen” lapot a paklijába tenni, így nem éri el a vezetője 10-es hold szimbólum limitjét. A pakliját ezután kiegészíti a saját paklija „T” betűs lapjaival úgy, hogy a vezetőjén kívül pont 30 kártyája legyen. Megkeveri alaposan a pakliját és már is készen áll a játékra.

AZ ELEMKÁRTYA

Ez a kártya mutatja az éppen vitatott elemet. Amikor egy új csatát kezdesz, és bejelentetted, hogy melyik elemet fogod vitatni, tedd az elemkártyát a megfelelő (föld vagy tűz) oldalával felfelé egy olyan helyre, amelyet mindketten könnyedén elértek! Ha a vitatott elem megváltozik a csata során, egyszerűen fordítsd át a kártyát!

MÉRKŐZÉSEK

A *Blue Moon Legends* játékban játszhattok egy sor mérkőzést (ún. „meccseket”), amelyekben a kristályokkal jelölt győzelmi pontokért versenyezhetek. Ha egy játékos megnyer egy páros összecsapást, jutalmul kap egy kristályt. Ezután kap annyi kristályt, ahány sárkány volt a játék végén az ő oldalán. Például: ha megnyersz egy meccset úgy, hogy mindhárom sárkány nálad volt, 4 kristályt kapsz érte jutalmul.

A vesztes kezdi a következő játékot. Minden meccs 5 kristályig tart.

KRISTÁLYKÁRTYÁK

A kristálykártyákat (Achievement) csak a fenti meccsek során lehet használni. Kijátszhatsz a vezető fázisod során egy kristálykártyát ahelyett, hogy kijátszanál egy vezetéskártyát. A kijátszás után tedd a kristálykártyát a vezetőkártyád mellé képpel felfelé, majd olvasd fel hangosan a rajta lévő speciális hatás szövegét! Egy kristálykártya mindaddig aktív marad, amíg eldobásra nem kerül.

Amikor kijátszol egy kristálykártyát, és ellenfeled vezetőkártyája mellett már van egy vagy több kristálykártya, mindkettőtöknek el kell dobnotok 1-1 kristálykártyát.

KÁRTYAVÁLASZTÁSI VARIÁCIÓ

A tapasztalt játékosok akik egyre újabb variációk alapján szeretnék játszani a *Blue Moon Legends* játékot, kipróbálhatják az alábbi kártyaválasztási variációt is. Ezen variációban újabb kihívások és döntések során készítheted el a saját paklidat, miközben versenyezned kell ellenfeleddel a legjobb lapokért. Ha mérkőzést játszotok egymással, akkor ezen kártyaválasztási variáció alapján kell az összes kártyátokat kiválasztanotok az alábbiak szerint.

KÁRTYAVÁLASZTÁS

Az alábbi kártyaválasztási lépéseket kell végrehajtanotok:

1. Állapodjatok meg a játék előtt, hogy melyik fajokat akarjátok használni! A következő táblázat 2. oszlopában a játékosok számtól függő faj közül kell választanotok! (Például: 3 játékos esetén 4 faj kell kiválasztanotok.) Válogasd össze a kiválasztott összes fajpakli 33-33 lapját! Minden egyes fajpakli tartalmazza az összes betűjeles kártyát, közte a mutánst is, de ne tartalmazza a vezetőkártyát és azokat a lapokat, amin nincs betűjel. Keverd meg az egyes fajpaklikat külön-külön! Válaszd ki, melyik fajpaklival kezdjétek el a kártyaválasztási procedúrát!
2. Ossz mindenkinek az első fajpakliból a táblázat 3. oszlopában leírt számú lapot! A többi kártyát egyenlőre tedd félre! (Például: 3 játékos esetén mindenki minden ilyen osztásnál az adott fajpakliból 5-5 lapot fog kapni.)
3. Mindenki nézze meg a kapott kártyáit, egyet válasszon ki közülük, tegye le azt képpel lefelé maga elé, majd a többi kártyát adja tovább a tőle jobbra ülő játékosnak!
4. Ez után mindenki a szomszédjától kapott lapok közül ismét válasszon ki egyet, amit szintén tegyen képpel lefelé maga elé, és a többi szintén adja tovább a tőle jobbra ülő játékosnak!
5. A 4. lépést addig kell ismételtetni, amíg mindenki már csak 2 kártyát fog kapni a szomszédjától.

6. Az utolsó 2 kártyából mindenki válasszon ki egyet, azt tegye képpel lefelé maga elé, a másikat pedig dobja el középre! Az eldobott lapokat egyik játékos sem nézheti meg!
7. Vedd a kezedbe az első fajpakli korábban félretett megmaradt kártyáit, majd ismételjétek meg a 2-6. lépéseket azzal a különbséggel, hogy most mindenki a tőle balra ülő játékosnak adja tovább a ki nem választott kártyáit! A kártyák továbbadásának iránya minden egyes osztásnál változzon meg!
8. Ha már az adott fajpakliból nem tudsz annyi lapot osztani, amennyit kellene, a megmaradt lapokat tedd félre! (Például: 3 játékos esetén minden körben $3 \times 5 = 15$ lapot fogsz kiosztani, így a 2. kör után 3 kártya marad meg a pakliból.) Az utolsó fajpakli kiosztása után az összes megmaradt lapot keverd meg, majd ossz minden játékosnak 4-4 kártyát, és ismételjétek meg a 3-6. lépéseket!

Az egész procedúra végeztével minden játékos előtt az alábbi táblázat utolsó oszlopában jelzett számú kiválasztott kártyának kell feküdnie képpel lefelé.

KÁRTYAVÁLASZTÁSI TÁBLÁZAT

játékosok száma	fajpaklik száma	kiosztott lapok száma	körök száma	végző kártyaszám
2	3	5	9	39
3	4	5	8	35
4	6	5	9	39
5	7	6	7	38
6	9	7	7	42

A 8. lépés után tedd vissza az összes megmaradt kártyát a játék dobozába anélkül, hogy megnéznéd őket!

Megjegyzés: ha 2, 3, vagy 5 játékos esetén az egyik választott faj a Buka, akkor a 8. lépésben csak 3-3 lapot ossz mindenkinek, és így a kártyaválasztás végeztével egyel kevesebb lapja lesz mindenkinek!

A kártyaválasztás során a játékosok bármikor megnézhetik a saját maguk elé tett kártyáikat, de soha nem nézhetik meg a többiekét!

PAKLI ÖSSZERAKÁSA

Minden játékos csak az előző procedúra során kiválasztott kártyáiból készítheti el a saját pakliját. A korlátozások a következők:

- minden pakliban 30 lapnak KELL lennie
- bármelyik fajból bármennyi kártya lehet a pakliban
- nincs hold szimbólum limit
- nem használható vezető-, küldött- és inkvizítorkártya

Minden játékos a kiválasztott fajok egy tetszőleges vezetőjét tegye a saját vezetőterületére!

JÁTÉK A KÁRTYAVÁLASZTÁS UTÁN

A játékosoknak az összes szabályt be kell tartaniuk a játék során a fenti kártyaválasztási variáció után, amely ebben a szabályfüzetben szerepel!

Ha szimultán egynél több játék folyik egyszerre egyetlen *Blue Moon Legends* játékdoboz kártyáival, akkor a többi játékban a sárkányokat helyettesítsétek bármilyen más jelölővel!

Ha mérkőzéseket játszotok, akkor megállapodás szerint mindenki megváltoztathatja a pakliját két játék között. Ehhez ismételjétek meg a fenti kártyaválasztási procedúrát minden egyes újabb összecsapás előtt.

RÖVID SZABÁLY-ÖSSZEFOGLALÓ

EGY JÁTÉKKÖR FÁZISAI:

1. KEZDŐ FÁZIS

- Végrehajthatod a kártyáid speciális hatásait.
- Használhatod a **viisszatérés** szimbólumaidat.
- Eldobhatod bármennyi aktív blöff-kártyádat.
- Tetszőleges számú hajód partot érhet.

2. VEZETŐ FÁZIS

- Kijátszhatsz egy vezetés-, vagy egy hajókártyát.

3. CSATA FÁZIS

- Hajtsd végre az alábbiak egyikét:
 - Kezdj el egy új csatát, ha nincs éppen csata!
 - Ne kezdj el egy új csatát, ha nincs éppen csata!
 - Folytasd az aktuális csatát!
 - Vonulj vissza az aktuális csatából!

4. KARAKTER FÁZIS

- Játssz ki egy karakterkártyát, vagy vonulj vissza!

5. TÁPOLÓ / TÁMOGATÓ FÁZIS

(Ha ez a csata legelső köre, nem játszatsz ki sem tápoló-, sem támogató kártyát.)

- Végrehajthatod az alábbiak egyikét:
 - Kijátszhatsz egy tápoló-, támogató-, vagy blöff-kártyát.
 - Rátehetsz egy kártyát egy hajóra (megrakodás).

5. HATALOM FÁZIS

- Jelentsd be a vitatott elemben a hatalmad összértékét!

6. FRISSÍTÉS FÁZIS

- Húzz addig új kártyákat, amíg 6 lap nem lesz a kezvedben!

7. VÉGE FÁZIS

- Végrehajthatod a kártyáid speciális hatásait.

SZIMBÓLUMOK:

A PAJZS SZIMBÓLUM

A pajzs szimbólummal figyelmen kívül hagyhatod az adott elemben az ellenfeled hatalmának összegét a hatalom fázisod során.

AZ ÁLLJ! SZIMBÓLUM

Ha egy ilyen s kártyát játszol ki, nem tudsz a körödben már több kártyát kijátszani.

A VISSZATÉRÉS SZIMBÓLUM

A kezdő fázisodban visszaveheted az ilyen aktív kártyáidat a kezvedbe.

A SZABAD SZIMBÓLUM

Az ilyen kártyáid nem számítanak bele a karakter-, tápoló-, vagy támogató-kártya limit korlátozásodba.

A PÁR SZIMBÓLUM

Kijátszhatsz egyszerre 2 kártyát is, amelyek nevének első szava azonos, és amelyeken szerepel a pár szimbólum.



A BANDA SZIMBÓLUMOK

Kijátszhatsz egyszerre 2 kártyát is, amelyek nevének első szava azonos, és amelyeken szerepel egy azonos színű banda szimbólum.



A VÉDELEM SZIMBÓLUM

Az ilyen aktív kártyáidat nem befolyásolhatják az ellenséges hatások.



A BLÖFF SZIMBÓLUMOK

A tápoló / támogató fázisodban úgy játszatsz ki egy ilyen kártyát képpel lefelé, mintha támogató-kártya lenne. A blöff-kártyák hatalom értéke minden esetben 2 az éppen vitatott elemben, és 0 a másik elemben.



A CSERE SZIMBÓLUM

A vezető fázisod során eldobhatsz a kezvedből egy csere szimbólumú kártyát ahelyett, hogy kijátszanál egy vezetés-kártyát. Ha így tettél, húzz egy új lapot helyette a húzópakliból!



AZ ELLENFÉL KÖRÉBEN VÉGREHAJTHATÓ AKCIÓK:

- beavatkozás-kártya kijátszása
- az ellenfeled hatalom fázisa során, miután bejelentette a teljes hatalmának összegét, vitatható a blöffjét

GYAKRAN HASZNÁLT SZABÁLYOK:

- a vezetés-kártyákat a vezetőterületedre kell kijátszanod
- a **szabad** szimbólummal ellátott kártyákat nem lehet figyelmen kívül hagyni egy másik **szabad** szimbólumú kártyával
- a **védelem** szimbólummal ellátott kártyákat nem lehet figyelmen kívül hagyni egy másik **védelem** szimbólumú kártyával
- ha egy játékos új kártyát vesz a kezébe bármilyen okból, akkor ezek mindegyikét „kártya kapásának” (takes) hívjuk
- egy partot ért hajóról kijátszott Buka karakterkártya ideiglenesen **szabad** szimbólumot nyer



FAJSZIMBÓLUMOK

Vulca	Hoax	Mimix	Flit	Khind	Terrah	Pillar	Aqua	Buka
Mutant	Inquisitor	Emissary	Hyla	Tutu	Crystal	Interference	Spirit	