

I. Bevezetés:

A Yomi egy harci kártyajáték, amely két Fantasy harcos karakter közti csatát szimulál. Minden pakli egy-egy karakterhez tartozik, és hasonló egy hagyományos francia kártyapaklihoz.

A „Yomi” japánul olvasást jelent, az ellenfél elméjében való olvasást. A Yomit magas szintű szellemi játéknak tervezték, küzdőversenyeken alapuló egyszerű kártyajátéknak.

A Yomi megtanít titeket arra, hogy a legapróbb jeleket is figyeljétek, melyek elárulják, hogy gondolkodnak és cselekszenek az emberek. A Yomiban való fejlődésetek más játékokban, sőt az élet bármilyen más területén is kamatozhat.

II. A játék célja:

A cél az ellenfél találati pontjait nullára ütni, harcok megnyerésével, és kombók teljesítésével.

III. Mi van a pakliban?

A Yomi paklik a póker paklikhoz hasonlóan 56 kártyát tartalmaznak.

- 1 db karakter kártya
- 1 db rövid szabályt tartalmazó referencia kártya
- 2-től 10-ig mind a négy színben: normál mozgások (36 db)
- Bubi, Dáma, Király (figurás lapok) mind a négy színben: speciális mozgások (12 db)
- Ász mind a négy színben: szuper mozgások (4 db)
- Jokerek: Arany robbanás (Gold Burst) és Időugrás (Rewind Time) (2 db)

IV. Egy kártya leírása:



1. **Támadás/blokkolás/dobás/kitérés:** Ez a mozgások 4 fő típusa, amelyet kijátszhattok csatában. A működési elv hasonlít a „kő-papír-olló”-hoz, a támadás legyőzi a dobást, a dobás a blokkolást és kitérés, a kitérés pedig a támadást.
2. **Póker érték:** Az erősítési (Power up) fázis során párokat ászokra válthattok. Ez két azonos póker értékű kártyát jelent, pl. treff 3-ast és kőr 3-ast. Néhány más szabály is hibatkozik a póker értékre, pl. a kombólánc.
3. **Lefelé mutató nyíl:** Ez megmondja, milyen típusú mozgás van a kártya másik oldalán: támadás, blokkolás, dobás vagy kitérés. Amikor a kezetekben tartjátok a kártyákat, ez segít abban, hogy egy gyors pillantással felmérjétek, milyen lehetőségeitek vannak.
4. **Szöveges segítség:** Ez a szöveg azért van ott, hogy emlékeztessen a szabályokra titeket, de sosem tartalmaz új szabályt, így ha tapasztalt játékosok vagytok, figyelmen kívül hagyhatjátok.

5. **Sebesség:** Ha az ellenfeletekkel együtt támadást játszotok ki, az alacsonyabb sebesség nyer (az a gyorsabb). Ha mindketten dobást játszotok ki, az alacsonyabb sebesség nyer. Ha a támadások sebessége döntetlen, mindkét támadás talál, de egyik se folytatható kombókkal, felpumpálásokkal (ld. lejjebb). Ha a dobások sebessége döntetlen, egyik dobás sem számít.
6. **Kombó pontok:** Minden karakternek meghatározott számú kombó pontja van, ami bekorlátozza hogy milyen nagy kombót hajthat végre egy fordulóban. Minden lapon szerepel, hogy hány kombópontot használ el.
7. **Kombó típusok:** A lehetséges típusok a kezdő, az összekötő, a befejező és a „nincs kombó”. Normál (2-10) támadásoknál nem szerepel típus, de gondolhattok ezekre úgy is, mint egy külön kategóriára. A kezdő mozgásokat csak egy kombó első ütéseként használhatjátok. A befejezők befejezik a kombókat, akkor is, ha még van felhasználható kombópontotok. A „nincs kombó”-k alapvetően kezdők és befejezők is: első ütések kell hogy legyenek és egyben szükségszerűen a kombók befejezései is. Az összekötők abból a szempontból nagyszerűek, hogy jöhetnek kezdők, összekötők vagy normál támadás után is.
8. **Leütés ikon:** Ezzel az ikonnal rendelkező mozgások leütik az ellenfelet, de csak akkor, ha nem játszotok ki további kártyákat. Erről további információkat találtok a leütés fejezetnél a 14. oldalon.
9. **Alap sebzés:** Az a sebzés, amit akkor okozhatunk az adott mozgással, amikor találatot ér el. A dobásokon az alap sebzés fekete körben, a támadásokon pedig piros pacában van ábrázolva.
10. **Blokkolási sebzés:** Az a sebzés, amit akkor okozhatunk az adott mozgással, amikor azt blokkolják.
11. **Mozgás neve:** Minden speciális és szuper mozgásnak neve van. Egyéb mozgásoknak csak akkor van nevük, ha valamilyen tekintetben egyediek.
12. **Ászok kötelező költségei:** Néhány szuper mozgásnak több a költsége, mint pusztán egy ász kijátszása. Amikor például két kis zöld ász látható a sebzés alatt, az azt jelenti, hogy a mozgás költsége összesen két ász egy helyett. Amikor felfedtek egy ászt harci kártyaként, ha van kötelező költsége, ki kell azt fizetni a többi

ász azonnali eldobásával, mielőtt bárki bármilyen plusz képességet kijátszana, és mielőtt meghatároznátok, ki nyeri a csatát.

13. **Választható pumpálási költség:** Ha egy olyan mozgással értek el találatot, amelynek van egy választható pumpálási költsége, akkor eldobhatjátok a megfelelő kártyákat, hogy felpumpáljátok a mozgást a nagyobb sebzés elérése érdekében. „+2 tetszőleges” azt jelenti, hogy eldobhattok egy vagy két tetszőleges típusú kártyát. Minden eldobott kártya növeli a sebzés mértékét. „A+A+A” azt jelenti, hogy eldobhattok egy, kettő vagy három ászt.
14. **Választható pumpálási sebzés:** Amikor egy mozgást felpumpáltok, ez ennyi plusz sebzést eredményez (laponként!).

V.A játék előkészítése

Válasszatok egy kataktert! Vegyétek ki a karakter kártyákat a paklitokból és tegyétek félre segítségnek. A szívben lévő szám a karakter kártya jobb alsó sarkában megmutatja, hogy hány találati ponttal kezdtek. Használjátok papírt és ceruzát (vagy bármi mást) a pontjaitok vezetésére a játék során.

A Yomi játéktáblákon is lehetőség van az életpontok vezetésére. Jelölhetitek az életpontok tízes és az egyses számjegyeit teljesen egyénileg, egy kővel vagy mással, így nincs szükségetek papírra és ceruzára. Ezen felül a táblák tisztán is tartják a kártyáitokat.

Ha ez az első játszmatok, eltávolíthatjátok a két joker kártyát, hogy először a játék többi elemét ismerjétek meg. Ezen kívül talán a leütéssel és „mixup normals”-ral kapcsolatos hivatkozásokat is figyelmen kívül hagyhatjátok az első játék során. Később, ha a játék többi szabálya már jól megy, használhatjátok a jokereket, leütéseket és mixup normálsokat.

Keverjétek meg a paklitokat, és húzzatok 7 lapot.

VI. Egy forduló menete

(egyidejűleg mindkét játékos)

Húzás fázis (kivéve az 1. fordulóban)

- egy kártya húzása

Csata fázis

- Egy kártya kijátszása képpel lefelé.
- A csata kártyák egyidejű felfedése.
- A csata győztesének meghatározása.
- A vesztes arccal lefelé kijátszhat egy jokert további veszteségek elkerülése érdekében, vagy egy blöff kártyát, vagy eldobja csata kártyáját, jelezve, hogy kihagyja ezt a lépést.
- A győztes kijátszhat kombókat, ha ez lehetséges.
- Joker és blöff kártyák felfedése és eldobása.
- A megmaradt csata kártyák eldobása a csata végén.

Erősítési fázis

- Párok (2 azonos), drillek (3 azonos) vagy pókerek (4 azonos) eldobása ászok szerzéséhez.
- Még több ász szerzése, ha ebben a fordulóban kombólánccal értetek el találatot.

1. Húzás fázis

Mindkét játékos húz egy lapot (természetesen a saját paklijából!)

Több karakternek is vannak olyan képességei, amelyek „húzás fázis után” játszhatók ki. Ezeket csakis közvetlenül azután játszhatók ki, miután mindkét játékos húzott, vagyis most.

A játék első fordulójában mindkét játékos kihagyja a húzás fázist, és egyik játékos sem játszhat ki „húzás fázis után”-i képességet.

2. Csata fázis

2.a. Csata kártyák kijátszása képpel lefelé, majd azok felfedése

Játsszatok ki a kezetekből egy kártyát képpel lefelé az asztalra. Ezt hívjuk „csata kártyá”-nak. Az ellenfeletek is ezzel egy időben játssza ki képpel lefelé csata kártyáját.

Minden Yomi kártyán van egy mozgás a kártya felső szélén, és egy ettől eltérő a kártya alsó szélén (néhány kártyának ugyanaz a mozgás szerepel mindkét szélén). Ebben a fordulóban az lesz az általatok választott mozgás, ami a kártyátoknak az ellenfeletekhez közelebb eső szélén van. A másik szélén lévő mozgás hatástalan.



Amikor a csata kártyátok és az ellenfél harci kártyája is lefordítva az az asztalra lett téve, egyszerre fedjétek fel őket.



2.b. A csata győztesének meghatározása

Amikor felfeditek csata kártyáitokat, a legelső dolog, amit tennetek kell, hogy a szuper mozgások kötelező költségeit kifizetitek. Pl. a

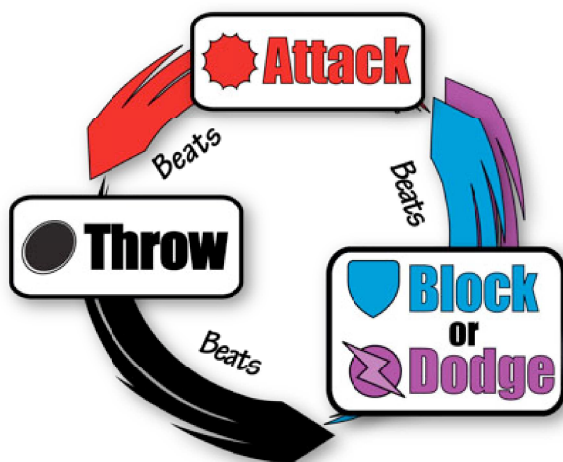
Grave ászán lévő „A viharok igazi ereje” (True Power of Storms) szuper mozgás kijátszása összesen három ászba kerül, szóval amint felfeditek „A viharok igazi ereje” kártyát a csatában, azonnal el kell dobnotok további két ászt (a harmadik ász a csata kártya maga). *(Fontos, hogy ha a kötelező költségeket nem tudjátok kifizetni, akkor meg kell mutatnotok a lapjaitokat, hogy ezt bizonyítsátok, majd el kell dobnotok a kijátszott ászt, és ez a körötök olyan lesz, mintha passzoltatok volna, beleértve azt is, hogy az ellenfeletek visszaveheti a kártyáját és újat játszhat ki helyette, ld. a 16. oldalon)*

Ezután kijátszhattok bizonyos „a csata kártyák felfedését követően” kijátszható képességeket, amelyek megváltoztathatják az eredményt. Janina Instabil ereje (Unstable Power) pl. egy ilyen képesség: elfordíthatja a csata kártyáját 180 fokkal, ami lehetővé teszi neki, hogy a csata kártyájának másik oldalát játssza ki ebben a fordulóban. A kötelező költségeket kifizetése és a „a csata kártyák felfedését követően” kijátszható képességek kijátszása után mindkét játékos mozgása lezárul. Ha egy képesség még utal arra, hogy „ha támadtál ebben a fordulóban”, akkor az arra vonatkozik, vajon lezártál-e egy támadást.

Amint a mozgások lezárulnak, meghatározásra kerül a győztes.

A TÁMADÁS LEGYŐZI A DOBÁSOKAT, ÉS VESZÍT A BLOKKOLÁSOK, KITÉRÉSEK ÉS JOKEREK ELLEN.

A DOBÁS LEGYŐZI A BLOKKOLÁSOKAT ÉS KITÉRÉSEKET, ÉS VESZÍT A TÁMADÁSOK ÉS JOKEREK ELLEN.



A BLOKKOLÁS ÉS A KITÉRÉS LEGYŐZI A TÁMADÁSOKAT ÉS JOKEREKET, DÖNTETLENT ÉR EL BLOKKOLÁSOK ÉS KITÉRÉSEK ELLEN, ÉS VESZÍT A DOBÁSOK ELLEN.

A JOKER LEGYŐZI A TÁMADÁSOKAT ÉS A DOBÁSOKAT, DÖNTETLENT ÉR EL JOKEREK ELLEN, ÉS VESZÍT BLOKKOLÁSOK ÉS KITÉRÉSEK ELLEN.



Támadás

A támadások legyőzik a dobásokat és a lassabb támadásokat. (A magasabb sebesség értékek a lassabbak.) Ha egy támadással találatot értek el, kombózhattok (lásd a kombó fejezetnél...)



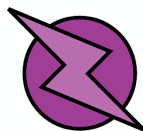
Dobás

A dobások legyőzik a blokkolásokat és kitéréseket, és a lassabb dobásokat. (A magasabb sebesség értékek a lassabbak.) Ha egy dobással találatot értek el, általában folytathatjátok a kombótokat. Többféle olyan dobás van, amivel leütést is csinálhattok, ha nem folytatjátok kombóval. (Lásd a leütés fejezetnél...)



Blokkolás

A blokkolás további lapok megszerzését teszi lehetővé. Amikor blokkoltok, csak akkor kell a blokkoló kártyátokat eldobni, ha az ellenfeletek megdob. Ha viszont támad, blokkol, kitér vagy jokert játszik ki, akkor a csata végén visszavehetitek a blokkoló kártyátokat a kezetekbe. Sőt, egy extra kártyát is húzhattok, ha az ellenfeletek támadott vagy jokert játszott ki a csatában. Néhány támadás akkor is sebzést okoz, ha blokkoljátok. Ezek a támadások az alap sebzésük alatti kék pajzsban mutatják a blokkolási sebzésüket.



Kitérés

Egy támadás vagy egy joker előli kitéréskor lehetőségetek van egy mozgással visszaütni. Amikor kitértetek, mindig eldobjátok a kitérő lapotokat a csata végén (nem kapjátok vissza úgy, mint ahogy a blokkoló lapotokat visszakapjátok). Ha az ellenfél támadott vagy jokert játszott ki a csatában, kijátszhattok bármilyen támadást vagy dobást a kezetekből. Nem számít, hogy ez a támadás vagy dobás

kezdő, összekötő, befejező vagy „nincs kombó”; nem számít milyen kombótípust nevez meg a mozgás, mindenképp befejezővé válik, ha egy kitérés után kijátsszátok. Dönthettek akár egy olyan ász kijátszása mellett is, amelynek további ász többlet költségei vannak. Fel is pumpálhatjátok mozgásokat (további lapok eldobásával további sebzésért), ha a mozgás ezt amúgy megengedi.

Joker (Arany robbanásként – Gold Burst)

Amikor csata kártyaként kijátsszátok egy jokert, az legyőzi a támadásokat és dobásokat és találat esetén 2 ászt kereshettek. Ezt Arany robbanásnak hívják. Ha mindkét játékos jokert játszik ki csata kártyaként, mindkét joker talál és mindkét játékos kereshet 2 ászt.

2.c. Joker (Idő visszatekerés – Rewind time) vagy blöff

Első játékokot alkalmával kivehetitek a jokereket és kihagyhatjátok ezt a részt. A joker csatakártyaként történő kijátszása (Arany robbanás) elég egyszerű, de a joker másik felhasználási módja – amit idő visszatekerésnek hívunk – egy kicsit bonyolultabb.

Amikor csatát vesztek és további csata sebzés van kilátásban, kijátszhattok egy kártyát a kezetekből képpel lefele. Miután az ellenfél befejezte a kombóját, fedjétek fel és dobjátok el a kártyákat. Ha egy jokert fedtek fel, akkor azok a mozgások, amelyeket az ellenfeletek az alatt játszott ki, amíg a kártya le volt fordítva, nem sebeznek titeket. Ha ily módon megelőztetek sebzést, húzzátok 2 kártyát. Ha nem jokert fedtek fel, akkor blöfföltetek, és a kártyátok nem ér semmit. Ez a fajta blöff becsaphatja az ellenfelet, aki emiatt hamarabb befejezheti kombóját.

Ügyes megérzés kell ahhoz, hogy tudjátok, mikor van „további csata sebzés kilátásban” az ellenfeletektől. Alapvetően akkor játszhattok ki egy jokert vagy blöfföt, ha az ellenfél egyáltalán megpróbálhat további sebzések bevinni. Bővebben kifejtve:

Kijátszhattok lefordítva jokert/blöfföt, ha:

- Elveszítetek egy kitérést.
- Elveszítetek egy normál támadást.
- Elveszítetek egy kezdő vagy összekötő támadást vagy dobást.
- Elveszítetek egy olyan mozgást, amit fel lehet pumpálni további sebzésért, akkor is ha az befejező vagy „nincs kombó” volt.

Nem játszhattok ki lefordítva jokert/blöfföt, ha:

- Elveszítetek egy blokkolást.
- Elveszítetek egy (Arany robbanás) jokert.
- Elveszítetek egy nem pumpálható befejező vagy „nincs kombó” mozgást.

A jokerek idő visszatekerés képessége csak magának a kombónak a sebzését semlegesíti, egyéb hatásokat, mint pl. kombóláncok alatt szerzett jogot ászok keresésére, leütéseket, stb., nem.

Jegyezzétek meg hogy az idő visszatekerés csak addig semlegesíti a sebzéseket, ameddig a jokeretek képpel lefele van, így nem semlegesíti az ellenfél kezdeti csata kártyájának sebzését. Ez azt jelenti, hogy ha az ellenfeletek kitér egy erős szuper mozgásba, mint amilyen pl. Grave „A viharok igazi ereje” lapja (AAA), vagy ha kombózik egy szupert egy 2 után, a szupert visszatekerhetitek. De ha egyből az AAA-val kezdi a csatát, azt nem tudjátok visszatekerni!

2.d. Kombók kijátszása

Amikor egy támadással vagy dobással találatot értek el, folytathatjátok a kombótokat. Minden egyes mozgáson szerepel kombópontjainak száma és egy karakter minden fordulóban csak olyan nagy kombót hajthat végre, amekkora a kombó korlátja.

Kombó szabályok

- Egy befejező azonnal befejezi a kombótokat, akkor is, ha még maradtak kombó pontjaitok.
- Egy kezdő csak egy kombó elején szerepelhet. Vagy lefordított csatakártyaként, vagy kitérés után játszhatjátok ki.

- Egy összekötő után folytathatjátok a kombót normál támadással, összekötővel vagy befejezővel. Egy összekötő egy kombó bármely részében használható.
- „Nincs kombó” kártyák nem szerepelhetnek más támadások vagy dobások előtt vagy után. Csak lefordított csatakártaként vagy kitérés után játszhatjátok ki ezeket.
- Képezhettek kombóláncokat normál támadásokból növekvő sorrendben, pl. 2, 3, 4, 5. (A figurás lapok és ászok nem normál támadások). *(Normál támadás jöhet kezdő és összekötő után, ill. összekötő és befejező előtt.)*
- Amikor a játék szöveg a „kombódra” hivatkozik, az magába foglalja a kártyát magát, amivel éppen üttök, és az összes következő mozgást is. Még egy szimpla találat is kombónak számít a szabályok értelmében.

Példák kombókra

Itt van néhány példa érvényes és érvénytelen kombókra Grave pakliját használva:

[3 támadás] → [4 támadás] → [5 támadás]	OK
[3 támadás] → [5 támadás] → [6 támadás]	ROSSZ
[4 támadás] → [4 támadás] → [5 támadás] → [6 támadás]	ROSSZ

Ezek azért érvénytelen kombók, mert normál támadásokkal csak közvetlen növekvő sorrendben lehet kombózni
(Megjegyzés: Valerie karakterére nem vonatkozik ez a szabály!)

[8 dobás] → [2 támadás] → [3 támadás]	OK
[8 dobás] → [2 támadás] → [3 támadás] → [4 támadás]	ROSSZ
[7 dobás] → [A Szikrakör True-Spark Arc]	OK
[7 dobás] → [AAA A viharok igazi ereje]	ROSSZ

Mindkét érvénytelen kombó túllépte Grave kombópont korlátját. Mindkét kombóhoz összesen 5 kombópontra lenne szükség, de Grave kombópont korlátja 4. (Részletezve: Grave dobása 2 kombópontba kerül, a normál támadása 1 kombópontba,

Szikraköre 2 kombópontba és A viharok igazi ereje 3 kombó pontba.)

[6 támadás] → [Sárkányszív Dragonheart] OK
[Sárkányszív Dragonheart] → [6 támadás] ROSSZ

Ez egy érvénytelen kombó, mert a Sárkányszív egy befejező. Egy befejező akkor is befejez egy kombót, ha még maradtak kombó pontjaitok.

[9 dobás] → [4 támadás] → [5 támadás] OK
[4 dobás] → [5 támadás] → [9 dobás] ROSSZ

Ez egy érvénytelen kombó, mert a dobás kezdő. Egy kezdő csak egy kombó első mozgása lehet. (Mindenképp képpel lefelé fordított csatakártaként kell kijátszanotok.)

[2 támadás] → [Forgószél Whirlwind] → [6 támadás] OK

Ez egy érvényes kombó. A forgószél egy összekötő, így kapcsolódhat bármilyen másik érvényes kombó részhez, egészen addig, amíg van elég kombópontotok.

[Forgószél] → [pumpálásra 2. forgószél] → [5 támadás] →
[Villámfelhő Lightning Cloud] OK

Ez egy másik érvényes kombó. Ha kártyákat dobtok el azért, hogy felpumpáljátok egy másik kártya sebzését, az nem számít bele az elköltött kombópontjaitokba.

[Kitérés] → [8 dobás] OK
[Kitérés] → [AAA A viharok igazi ereje] OK
[Kitérés] → [Forgószél] → [pumpálásra 2. forgószél] OK
[Kitérés] → [8 dobás] → [4 támadás] ROSSZ

A kitérés átválthat támadásba vagy dobásba, még akkor is, ha ez a támadás egy AAA mozgás. A támadás vagy dobás felpumpálása

szintén megengedett, de nem kombózhattok több mozgást a kitérés után.

2.e. A csata vége

Mindkét játékos eldobja minden a forduló során csatában használt kártyáját.

3. Erősítési fázis

Az erősítés fázis során erősíthettek ászok (szuperek) keresésével a húzó és dobó paklitokból:

Egy pár eldobásával kereshettek	1 ász
Egy drill (3 azonos) eldobásával	2 ász
Egy póker (4 azonos) eldobásával	3 ász

Ha akartok, ugyanabban az erősítés fázisban több párt/drillt/pókert is eldobhattok. Például egy 4-es pár és egy 7-es drill (4-4-7-7-7) eldobása feljogosít titeket összesen 3 ász keresésére. Még ász vagy joker párokat is eldobhattok hogy ezáltal ászokat szerezzetek, bár ez az ász szerzésnek egy szokatlan módja lenne. A jokerek a Yomiban sosem használhatóak hagyományos jokerként, így egy joker és egy 9 nem számít egy 9-es párnak.

Ha a csata alatt kombólánccal értek el találatot, akkor szintén ászokat kereshettek az erősítés fázis során, anélkül hogy extra eldobásra lenne szükség.

3 normál támadás egy sorban feljogosít	1 ász keresésére
4 normál támadás egy sorban	2 ászra
5 normál támadás egy sorban	3 ászra
6 normál támadás (csak Valerienál)	4 ászra

Egy dobás utáni kombólánc is számít, de ne felejtsetek el, hogy csak az egymás után következő normál támadások számítanak kombóláncnak. Bubi, Dáma és Király nem normál támadások, 2,4,5 pedig nem egymás után következnek.

Határozzátok meg hogy a kombóláncokból és eldobott párokból/drillekből/pókerekből összesen hány ászra vagytok

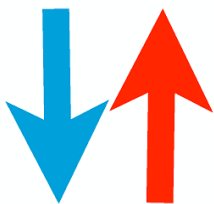
jogosultak. Vegyetek el ennyi ászt a húzó és dobó paklitokból. Rendszerint a dobó paklitokból akartok majd ászokat szerezni, hogy később nagyobb valószínűséggel húzzatok több ászt (*mármint a húzás fázisok során- ford.*), de a döntés a tiétek; elvehettek ászokat a dobó vagy a húzó paklitokból, vagy akár mindkettőből. Elvehettek kevesebb ászt is, mint amennyihez jogotok lenne, de csak ha már nincs ász a dobó paklitokban. Ha a húzó paklitokból is vettetek el ászt, keverjétek meg utána a paklit.

VII. Leütések és Mixup Normalok

Amikor már tisztában vagytok az alapszabályokkal, és legalább egy játékot játszottatok, akkor a leütések most következő szabályait is elkezdhetitek alkalmazni.



Az ellenfél leütéséhez egy leütés mozgással fejezzétek be a kombótokat (vagyis egy olyan mozgással, amin szerepel a leütés ikon). A legtöbb dobás tudja a leütést, így pl. Grave normál dobásai használhatók erre. Amikor Grave megdobja az ellenfelet, választhatja a kombójának a folytatását további támadásokkal (ez esetben a leütést nem hajtja végre), vagy megállhat és így a dobás a kombó vége is egyben (ez esetben leüti ellenfelét).



Ha leütitek az ellenfeleteket, a következő csatában (következő forduló) a védekezése gyengül. Egyáltalán nem tud kitérni (ha megpróbálja, a kitérése hatástalan és eldobásra kerül). Ezen kívül a páros számú normál támadásaitokat nem tudja páratlan számú blokkolásokkal blokkolni, és fordítva. Pl. ha egy 10-es blokkolással megpróbálja blokkolni a 3-as támadásokat, találatot kap. Eldobja a blokkoló kártyáját és nem is húz lapot a blokkolásért.

Ha le lettetek ütve, annak ellenére hogy a blokkolásaitok gyengébbek lettek, speciális és szuper mozgásokkal szemben még mindig a szokásos módon hatnak. Csak a normális támadásokkal szemben lettek gyengébbek, ami a magasabb/alacsonyabb találgatós kártyajátékot vagy a verekedős játékokban meglévő „cross-up”-ot szimulálja.

VIII. Speciális képességek, kezdeményezés, ellenszer

1. Speciális képességek



Speciális képesség

Minden karakter kártyáján fel van tüntetve egy veleszületett képessége. Minden pakliban van két vagy három további speciális képesség is, mindegyik négy példányban. A speciális képességek barna keretes mezőben vannak feltüntetve a kártyák közepén.

2. Kezdeményezés és időzítés

Néha az ellenfeletekkel egy időben akartok kijátszani képességeket. Az a játékos lesz a fordulóban a kezdeményező és ezáltal minden lépésnél neki lesz először lehetősége képesség

kijátszására, aki a fordulót kevesebb életerővel kezdte. Ha az életerők a forduló elején döntetlen, kő-papír-ollóval döntsétek el, ki lesz abban a fordulóban a kezdeményező.

A képességek azonnal végrehajthatók, amint kijátszásra kerülnek, hacsak nincs ellenszerük. Sorban kijátszhattok annyi képességet, amennyit csak akartok, utána az ellenfeleteknek van lehetősége képességek kijátszására. Ezt oda-vissza folytassátok így, egészen addig, míg mindketten nem passzoltok, majd a következő lépéssel folytassátok.

3. Képességek ellenszere

Néhány képességnek van ellenszere. Az ellenszert azután játsszátok ki, miután az ellenfél már kijátszott aktiválási költségeket. Az ellenszer megakadályozza és visszavonja a teljes képességet (költségeket beleértve), mintha meg se történt volna. Az ellenfeletek eldobja a képesség kártyáját, ha kijátszotta a kezéből.

IX. Passz

Dönthettek úgy, hogy egyáltalán nem játszotok ki kártyát a csata alatt, de ez szinte mindig rossz döntés. A „passz”-t be kell jelenteni, ha a csata alatt nem akartok egy kártyát sem kijátszani. Ha az ellenfél már kijátszott egy kártyát képpel lefelé, visszaveheti azt a kezébe és eldöntheti, mit tesz. (Ez szükségszerű, mert különben ha passzolni akarnátok, mindig arra várnátok, hogy az ellenfél tegyen először.)

A passz veszít minden más ellen. Támadások, dobások és jokerek eltalálnak titeket; a kitérés lehetővé teszi az ellenfeleteknek hogy egy támadással megüssön; és a blokkolás egy kártya húzást enged az ellenfélnek (és a blokkoló kártyája visszavételét a kezébe).

Ha passzoltok, még mindig kijátszhattok képességeket a csata után, és még mindig kijátszhattok Idő visszatekerés jokereket hogy ha akarjátok, megakadályozva ezzel az ellenfél kombóinak sebzését.

Fordítás: baliian2@freemail.hu 2011. 08 09.