

TAO LONG

THE WAY OF
THE DRAGON



S
Z
A
B
A
L
Y
K
Ö
N
Y
V

TERVEZÖK

FUXI 伏羲

DOX LUCCHIN

PEDRO LATRO



TAO LONG

THE WAY OF
THE DRAGON



„Volt valami formátlan és tökéletes az univerzum születése előtt. Békés. Üres. Magányos. Örök jelenlét. Az univerzum anyja. Jobb név híján Taonak hívom.”

LAO TSU





A Tao Long egy ősi játék, amely az emberiség korszakváltásainak meséjét mutatja be.

Az idők hajnalától két sárkány befolyásolta az emberiség fejlődési irányát. A korszakok között egymással küzdenek, hogy ismét eldöntsék, melyikük befolyásoljon minket a következő száz év során. Az egyik Tianlong, az Ég sárkánya. A másik Dilong, a Föld sárkánya. Mindketten a Tao részei, mely a Ba Guán keresztül nyilvánul meg.

A Ba Gua, vagy a „nyolc szimbólum”, a trigrammok kereke. Mindegyik elemet két ellentétpár, a Yang és Yin szinguláris kombinációja alkotja - rend és káosz, lélek és anyag, akció és reakció, függőleges és vízszintes, óramutató járása és azzal ellentétes irányok, az ég és a föld, a mindenség atyja és anyja.

Közeleg egy korszak vége ismét, és a két sárkány újfent igyekszik felülkerekedni egymáson, miközben összefonódnak a tao egyensúlyában. A csata mindaddig folytatódik, míg az egyik sárkány kellően le nem gyengül és el nem távozik egy másik dimenzióba. Ott pihen a következő korszakváltásig, miközben visszanyeri erejét, mikor is a változás hullámai újra feldrozdolni nem kezdenek.



A szabálykönyv

1 játéktábla (1 Ba Gua tábla és 1 Ember tábla)

8 Ba Gua kő, 4 fekete és 4 fehér

8 sárkánylapka, 4 fehér és 4 fekete (mindkét készlet 3 testlapkából és 1 fejből áll)

8 vízkő

8 tűzkő

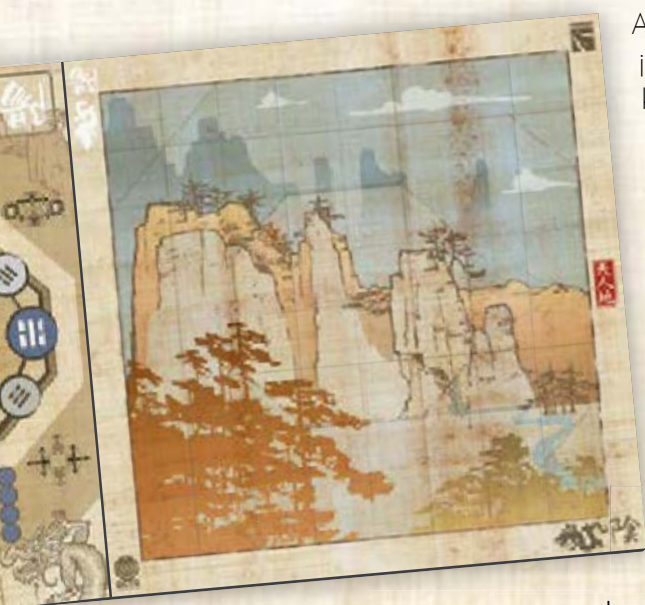
1 távolságmérő

1 nagy szikla és falu lapka

8 kis szikla és sérült kis szikla lapka

8 portál lapka, 2 kék, 2 zöld, 2 piros és 2 sárga

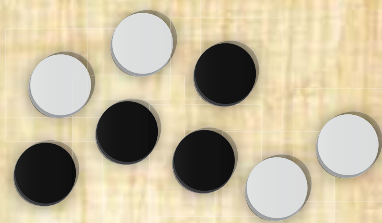
1 flux érme



Az **Ember táblája** egy négyzethálós játéktábla, a sárkányok harcának középpontjában álló világot jelképezi. Mindkét sárkány **sárkánylapkákból** áll, amiket a táblára kell helyezni. Mindkét lapkakészlet sorban épül fel a táblára, fejtől a végükig.



A játéktábla másik része **Ba Gua táblája** mindkét sárkány víz- és tűzsávját tartalmazza, az elvesztett lapkák gyűjtőterületét és magát Ba Guát. A sárkányok mozgását az befolyásolja, hogy mi történik **Ba Guán**, ahogy a Tao energiái - a **Ba Gua kövek** - manipulálják a sárkányok ösvényének alakulását. A bővített játékmódokban a kövek színei utalnak az egyes sárkányokra, így Ba Guán kialakuló adott színkombináció hatással van az adott sárkányra.



Ba Gua

Tűz- és
vízsávok

Elvesztett lapkák
gyűjtőterülete



A mozgás mellett a Tao befolyásolja a **víz- és tűzkövek** koncentrációját is – az egyes sárkányok életpontjait és tárolt energiáját. A **távolságmérő** a kitörő elemek során végrehajtott távolsági támadások során használatos. A kövek gyarapodását és fogyását az egyes sárkányok víz- és tűzsávján tartjuk számon Ba Gua közepén.



A többi játéklapkának az Ember tábláján lesz szerepe minden játék kezdetén, egyedi feltételeket lehet velük kialakítani minden egyes összecsapáshoz. A **szikla lapkák** leküzdhetetlen akadályokat jelképeznek, hátlapjuk pedig a speciális szabályokat tartalmazó játékokhoz használatos. A **portál lapkák** közvetlen mozgást tesznek lehetővé egyik lapkától a másikig, a táblán lévő pozíciójuktól függetlenül.



Végül pedig a **flux érme**, ami a bővített játékmódokban használatos, ennek leírását a szabálykönyv későbbi fejezetében részletezzük.



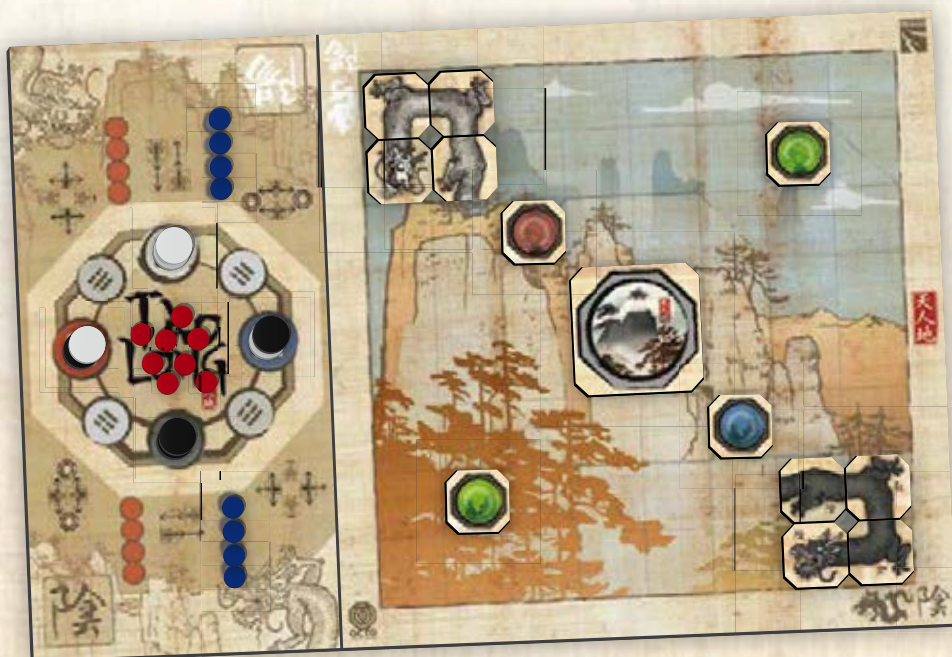
Legyőzni a másik sárkányt az azt alkotó lapkák levételével.

Egy sárkány azonnal elveszít egy lapkáját, mikor a vízsávja - ami lényegében az élete - kimerül. Távolítsd el a sárkány fejétől legtávolabbi lapkát - a farkát -, majd helyezd azt a Ba Gua tábla megfelelő területére. Mikor a sárkány utolsó lapkája is lekerül, fordítsd meg a fejét a hátlapjára, ezzel jelezve, hogy legyőzetett.

Egy lapka levétele után, már ha az nem az utolsó és ezzel még nem veszít, a sérült sárkány vízsávját **azonnal** fel kell tölteni teljesen, a további sebzést pedig csak ezután kell kiosztani.



- 1) A játékosok döntsék el, hogy melyik sárkányt szeretnék irányítani.
- 2) Helyezzétek el a játéktáblát úgy, hogy mindketten kényelmesen hozzáférjétek, a játékosok által választott sárkányok a szélen pedig a megfelelő játékos felé nézzenek.
- 3) A Ba Gua táblán tegyetek 2 fehér követ az Égre, 2 fekete követ a Földre, 1 fehér követ rajta 1 feketével a Tűzre, majd ugyanilyen duplát, csak ellentétesen, a Vízre.
- 4) Tegyetek 4 vízkövet minden sárkány vízsávjára a Ba Gua táblán.
- 5) Tegyétek a tűzköveket a Ba Gua tábla közepére.
- 6) Állítsátok fel az Ember tábláját a szabálykönyv későbbi fejezetében felsorolt pályatípusok közül választottnak megfelelően.



陽



Az Ég sárkánya kezdi a játékot.





Fordulók során minden játékos az alábbi fázisokat hajtja végre:

L É L É K

„A Yang az akció, a fehér,
a rend, az ég, a függőleges.”

Válassz egy mezőt, legalább egy kővel, Ba Gua nyolc mezője közül. Gyűjtsd be a mezőn lévő **összes** követ, majd tedd le őket az azt követő mezőkre, **egyed mindegyikre**, az óramutató járásával ellentétes irányba, míg minden begyűjtött követ le nem helyeztél. A kő színének csak a bővített szabályok használata során van jelentősége, amiket a szabálykönyv későbbi fejezetében részletezünk.

„A változás mindig zavar az
előzőleg felállított rendben.”

A konfliktus okozta instabilitást jelképezve a **Ba Guán történő mozgás** iránya az óramutató járásával ellentétes.

Az **utolsó** mező, amire követ teszel, határozza meg az anyag fázis során végrehajtható akciót. **Tilos** begyűjteni követ olyan mezőről, aminek következtében az anyag fázis során lehetetlen volna végrehajtani az akciót, ha csak nincs más lehetőség. Ilyen esetben hagyd ki az anyag fázist és veszítesz 1 életpontot, azaz tegyél vissza egy vízkövet Ba Gua középre.

A N Y A G

„A Yin a reakció, a fekete,
a káosz, a föld, a vízszintes.”

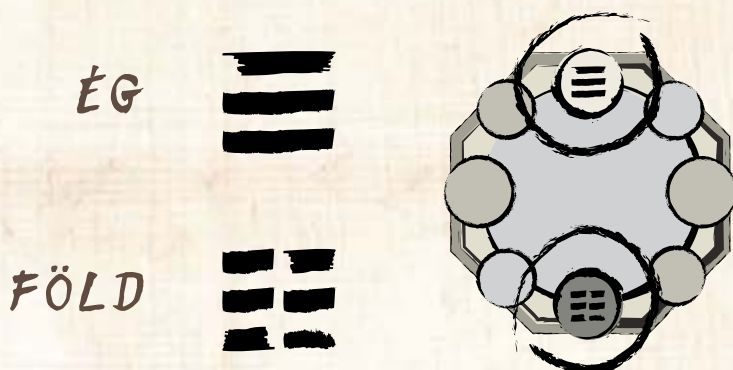
Hajtsátok végre a meghatározott akciót a lélek fázis során. Minden akció sárkánymozgásnak és lehetséges hatásoknak felel meg.

Az alábbi lépések alapján mozgassátok a sárkányt:

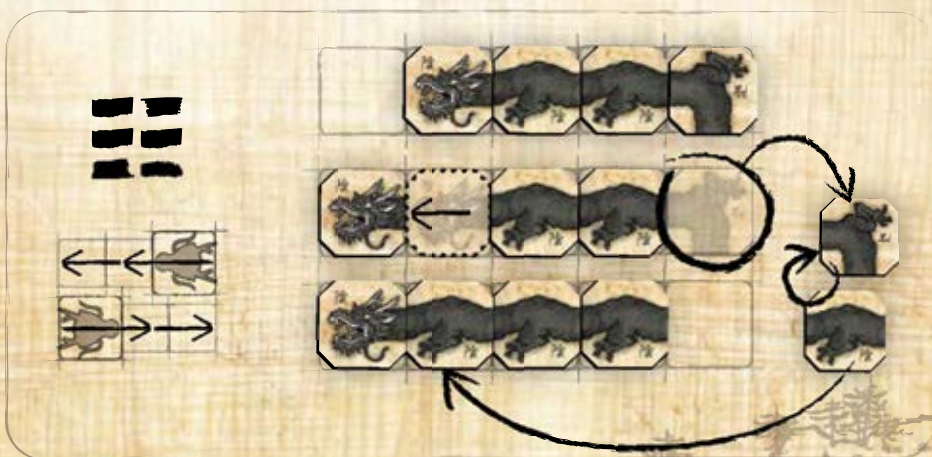
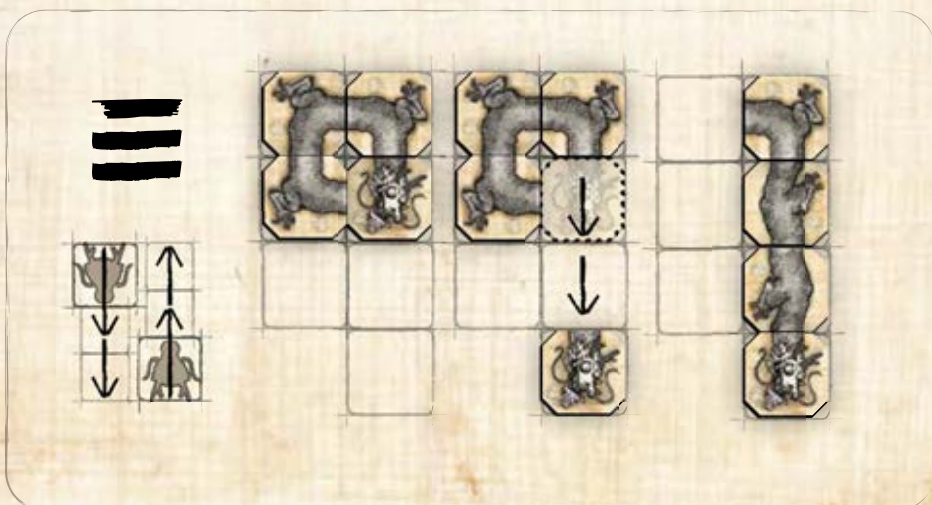
- 1) Tegyétek előre a fejét a mozgásának megfelelően.
- 2) Helyezzétek az azt követő lapkát a fej helyére, forgassátok és fordítsátok a lapot annak megfelelően, ahogy csatlakozik a fejhez a test végig.

Az alábbi akciók végrehajtása lehetséges:

„Az égbolt magas és függőleges, míg a föld elterül a horizonton.”

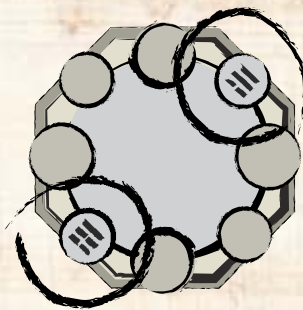
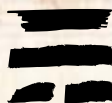


Az ég és a föld azok az elemek, melyekben a Yang és a Yin energiái a legjobban koncentrálnak. Az ég 1 vagy 2 mezővel mozgathatja a játékos sárkányát egyenes, függőleges irányban. A föld 1 vagy 2 mezővel mozgathatja a játékos sárkányát egyenes, vízszintes irányban.

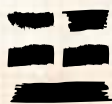


„Az égbolt mozgása vezeti a szelet a fűvön át,
ahogy a föld energiája mennydörgésként
tör ki a felhőkből a talajba.”

SZÉL

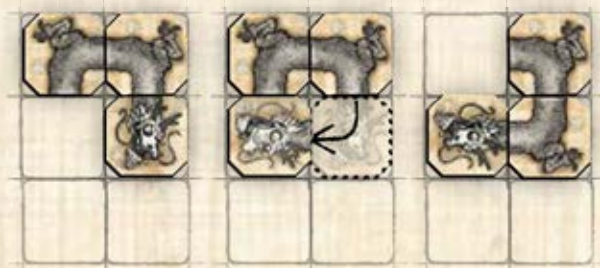
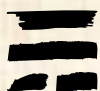


MENNYDÖRGÉS

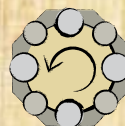


A szél és a mennydörgés a változás és gyorsaság elemei, az égből a földre történő mozgást jelképezi, és fordítva. A szél hatására a játékos függőleges állásból vízszintesbe forgathatja a sárkányát, valamint 1 mezővel mozgathatja előre. A mennydörgés hatására a játékos vízszintes állásból függőlegesbe forgathatja a sárkányát, valamint 1 mezővel mozgathatja előre.

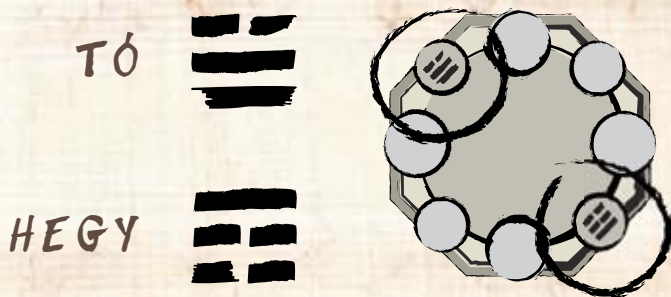
Az akció után a játékosnak végre **kell** hajtania egy extra lélek fázist, így újabb anyag fázis következik. További szél vagy mennydörgés akció végrehajtása esetén már **nem kap** további fázist.



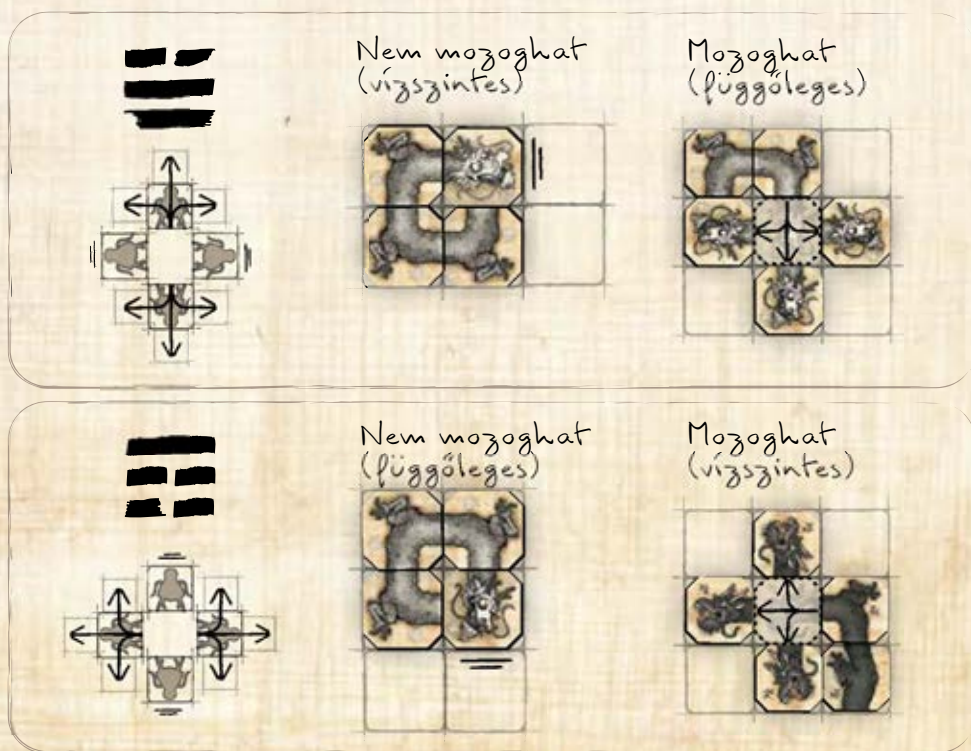
Mozgás után a játékosnak végre kell hajtania egy extra lélek fázist.



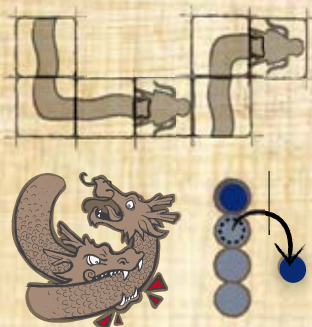
„A tó a határai közé szorul, míg az égbolt visszatükröződése határtalanra teszi, ahogy a felhők elnyomják a hegyet, miközben a föld elterül körülötte.”



Tó és hegy a béke és nyugalom, az ég által a földdel szemben állított korlátokat jelképezi és fordítva. A tó hatására a játékos 1 mezővel előre léptetheti a sárkányát fejt, bármilyen irányba, ha az függőleges irányba néz. Ha vízszintes a tájolása, nem mozgathatja a sárkányát. A hegy hatására a játékos 1 mezővel előre léptetheti a sárkányát fejt, bármilyen irányba, ha az vízszintes irányba néz. Ha függőleges a tájolása, nem mozgathatja a sárkányát.



„Ha mellőzöd a sárkányt, felemészti téged.”



Ha bármely ég, föld, szél, mennydörgés, tó vagy hegy akció végeztével az aktív sárkány feje az ellenfelével szomszédos és annak bármely része felé néz, harapás történik. A megharapott sárkány elveszít 1 életpontot, azaz vissza kell tennie 1 vízkövet Ba Gua középre.



A
H
A
R
A
P
Á
S

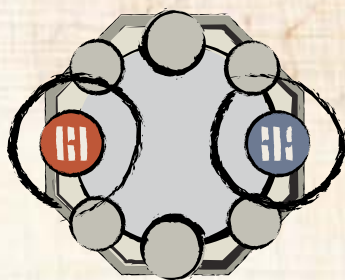
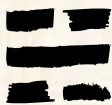
„A tűz agresszív, bár múlandó, míg a víz a mélyén rejtő fenyegetését.”



TŰZ



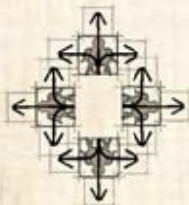
VÍZ



Tűz és víz az illékonyág és erő elemei, a tűz és víz minden előre gyakorolt befolyását jelképezi. A tűz hatására a játékos 1 mezővel előre léptetheti a sárkányát, bármilyen irányba, a sárkány fejének iránya nem számít. A mozgás után a játékos választhat, hogy elnyeli vagy kiárasztja a tüzet. A víz hatására a játékos 1 mezővel előre léptetheti a sárkányát, bármilyen irányba, a sárkány fejének iránya nem számít. A mozgás után a játékos választhat, hogy elnyeli vagy kiárasztja a vizet.



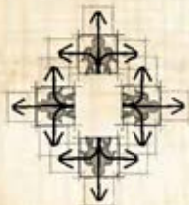
Szabad mozgás



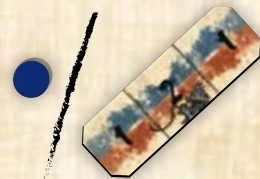
Elnyelés vagy kiárasztás



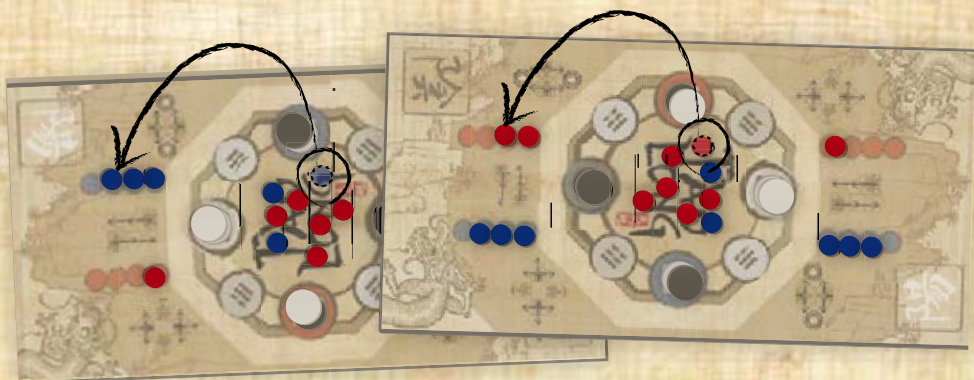
Szabad mozgás



Elnyelés vagy kiárasztás



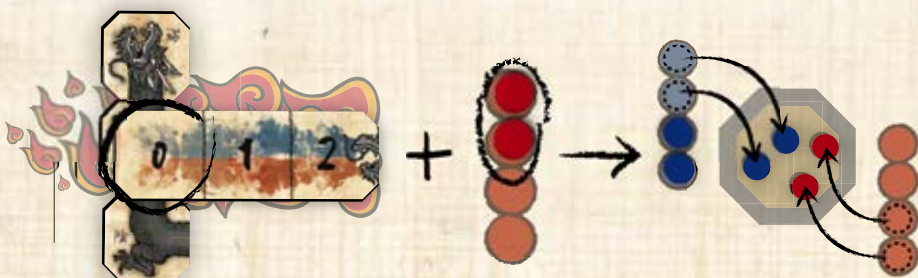
Egy elem elnyelésének hatására a játékos elvehet egy tűz- vagy vízkövet (az akciótól függően) Ba Gua közepéről, majd hozzáadhatja azt a sárkány megfelelő sávjához. Ha az adott sáv tele van, nem vehetsz el követ.



Egy elem kiárasztásának hatására a játékos sarkánya végrehajt egy távolsági támadást. Helyezd a távolságmérőt úgy, hogy a rajta szereplő sarkányszáj a támadó sarkányod feje előtt legyen, majd tégy így a másik oldalával is. Így végül egy T-alakú területre ható támadás lesz a végeredmény. Ha az ellenfél sarkánya a T-alakú területbe esik és nincs útban egyéb akadály, sérülést szenved. Az elszenvedett sérülés egyenlő a távolságmérőn szereplő legmagasabb számmal, ami egybeesik az ellenfél sarkányával, valamint a választott akció elem bónusza.



Tűz esetén a sebzésbónusz egyenlő a támadó sarkány tűzsávján lévő tűzkövek számával. A támadás után a támadó sarkány tűzsávján lévő összes tűzkövet vissza kell tenni Ba Gua középre.



Víz esetén a sebzésbónusz egyenlő a Ba Gua közepén lévő vízkövek számával.



A megtámadott sarkány életpontokat veszít, az elszenvedett sérüléssel egyenlő vízkövet vissza kell tenni Ba Gua középre. Ne feledjétek, ha egy sarkány víz-sávjá kimerül, azonnal elveszít egy lapkát. A lapka elvesztése után azonnal fel kell tölteni a vízsávot, majd a maradék sérülést csak utána kell kiosztani.





„Az égbolt alatt és a föld felett ott az ember.”

Minden játék egy pályatípuson zajlik, az Ember Tábláját mindegyikhez máshogy kell előkészíteni. Az egyedi helyzetek mellett az alábbi szabályok minden pályatípusra érvényesek:

Mozgás szempontjából a tábla szélei, az összes sárkány-, szikla- és falusi lapka, valamint az összes olyan portál, aminek nincs elérhető célállomása, mind áthatolhatatlan akadály. **Távolság** szempontjából a játéktábla szélei és az összes lapka áthatolhatatlan akadály.



P O R T Á L O K

A portálok különleges lapkák, melyeken keresztül át lehet mozogni az azonos színű portállapkára, így a sárkányok gyorsabban átszelhetik az Ember Tábláját. Mikor a sárkány belép egy szabad portálba, az alábbi lépéseket kövessék:



- 1) Ahelyett, hogy a sárkány fejét a portál lapkájára helyeznétek, az azonos színű céllapka melletti szabad mezőre tegyétek, fejének iránya abból kifelé mutasson.
- 2) Tegyétek a sárkány testének következő lapkáját oda, ahol a sárkány feje volt, mielőtt belépett volna a portálba, úgy fordítva és forgatva a lapkát, hogy az csatlakozzon a portállapkához.
- 3) Fordítsd a portál lapkáját a foglalt oldalára, hozzácsatlakoztatva azt a sárkányhoz.

Ha egy sárkány az első ég vagy föld akciója során átmozog egy portálon, a második opcionális mozgása így ugyanazon irányba kell folytatódjon, amivel kimozog a portálból.

Miközben egy sárkány áthalad egy portálon, mindkét foglalt portállapka sárkánylapkának számít, **így alanya lehet harapásnak és távolsági támadásoknak is**. Mindkét portállapkát **azonnal** át kell fordítani a szabad oldalára, amint már bármely végén nem csatlakozik hozzá sárkánylapka.

Amint a sárkányok egyike elveszíti a harmadik lapkáját is, a győztes átfordítja a vesztes fejlapkáját és a játék véget ér.

„A győzelem sosem végleges, mivel a Tao állandó mozgásban van.”

Döntetlen vagy vitatott eredmény esetén a játékosok játszanak még egy játékot, de cseréljenek sárkányt.

„A tapasztalatból lehetőségek születnek.”

A Tao Long változatos játékmódokat kínál, melyek során mindig izgalmas új kihívások szerint játszhattok. Némelyek egyszerűek, míg mások sokkal összetettebbek. Minden játékmód tartalmazza az előző szabályait és kibővíti a sajátjaival. Erősen ajánlott, hogy az új játékosok előbb ismerkedjenek meg alaposan egy adott játékmóddal, mielőtt kipróbálnak egy újabbat.

SZÖCSKE

A szabálykönyvben eddig közölt szabályok szerint játsszátok. Miután minden játékos megtanulta az egyes elemek akcióit, utána adjátok hozzá a Szerzetes játékmód szabályait.

„Szöcském, a tudatlanság elismerése az első lépés a bölcsesség felé.”

Ne próbáljátok ki a Szerzetes, Mester vagy Kiválasztott játékmódokat mindaddig, míg nem ismeritek már alaposan a Szöcske módot. Ugorjatok egyből a Pályatípusokhoz a szabálykönyv végére és válasszátok ki, hol kezdjétek a gyakorlást.



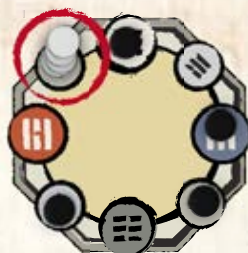
SZERZETES

„Minden sárkány egy-egy energiát képvisel, és mindegyik reagál az adott energiára.”

Ez a játékmód behozza a fehér és fekete kövek dinamikáját, valamint az azonos színű sárkányokra való hatását. Bármely játékos lélek fázisa során, ha az alábbi kombinációk bármelyike történik, végre kell hajtani őket az előfordulásuk sorrendjében, **mielőtt az aktuális játékos továbblépne az anyag fázisra.**

Fókusz

Valahányszor mind a négy egyszínű kő egyazon mezőre kerül Ba Guán, fókuszhatás történik. Ezen négy kővel azonos színű sárkánynak végre kell hajtania az adott mező akcióját, akkor is, ha nem az ő fordulója van. Ha az akció végrehajtása nem lehetséges, figyelmen kívül kell hagyni, de a sárkány elveszít 1 életpontot, vissza kell tennie 1 vízkövet Ba Gua középre.



Egyensúly

Valahányszor, mikor egy színbe tartozó négy kő Ba Gua négy fő mezőjét - ég, föld, tűz és víz - foglalja el egy időben, egyensúly hatás következik be. A négy kő színével egyező sárkánynak az ellenfelével egyenlő szintre kell állítania a víz- és tűzköveinek mennyiségét, akkor is, ha nem az ő fordulója van.

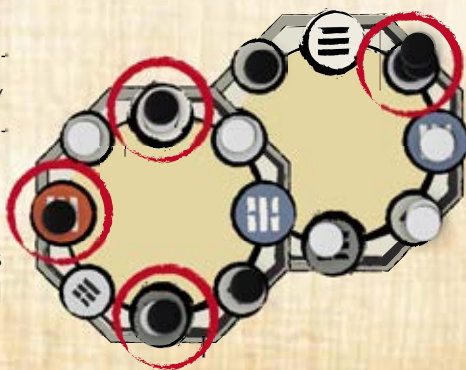


Ezen kívül, miután begyűjtötte a játékos a köveket a választott mezőről a lélek fázisban, az alábbi sorrendben kell meghatározni, hogy melyikeket mely mezőkre kell helyezni:

1) Ha a fókusz és egyensúly hatásokat aktiváltatok, akkor ide helyezték.

2) Ha a fókusz és egyensúly hatások aktiválása küszöbön áll (3 egyszínű kő található egy mezőn és 3 főmezőn pontosan egy kő található, egy színben), akkor ide helyezték.

3) Minden maradék követ az aktív játékos által választott fennmaradó mezőkre kell helyezni.



Ha az 1 vagy 2 pont végrehajtása estén fekete és fehér követ is le kellene helyezni, a játékos választ, hogy mely színből tesz le követ az adott mezőre.

Miután a játékosok már alaposan ismerik a kövek pozicionálásának szabályait és azok kombinációinak hatásait

MESTER

„Minden zavar a rendben egy elkerülhetetlen része a változásnak.”

A sárkányok közti konfliktus okozta instabilitás időszakának reprezentálásaként a Ba Guán történő mozgás iránya játékról játékra változhat.

Ez a játékmód játékba hozza a flux érmét, ez fogja meghatározni, hogy Ba Gua energiái milyen irányba áramlanak. Mikor egy játékos kiválaszt egy mezőt a lélek fázisban, a begyűjtött kövek színe határozza meg az irányt, amerre a játékosnak majd le kell helyeznie azokat – az óramutató járásával megegyező vagy azzal ellentétes irányban. Ha az egy mezőről begyűjtött kövek többsége fehér, Ba Gua áramlatai **az óramutató járásával megegyezők**. Ha az egy mezőről begyűjtött kövek többsége fekete, Ba Gua áramlatai **az óramutató járásával ellentétesek**. Ha a játékos olyan mezőt választ, amin egyenlő számban vannak fekete és fehér kövek, Ba Gua áramlatai a flux érme szerint fognak áramlani.



A játék elején a flux érme az óramutató járásával ellentétes irányt mutat. Mikor egy játékos olyan mezőt választ, melynek hatására Ba Gua áramlatai a flux érmével ellentétesek, meg kell fordítani. Például, ha a flux érme a fekete oldalán van és a játékos olyan mezőt választ, amin többségben van a fehér kő, óramutató járásával egyező irányban fogja Ba Guán lehelyezni a köveket, majd átfordítja a flux érmét a fehér oldalára.

Ha egy nap a játékosok úgy érzik, hogy a játék megértése meghaladta a létezésük észlelését, adjátok hozzá a Kiválasztott játékmódot.

A KIVÁLASZTOTT

„Mind az anyag, mind a lélek egyek, ifjú szöcském.”

Csak a Ba Gua táblát használjátok. A mozgás a játékosok elméjében történik.



PÁLYATÍPUSOK

天
人
地

A
M
E
Z
Ő



„A világosság teret ad a gyakorlatnak.”

A
V
Ö
L
G
Y



„Az egyensúly támogatja a stratégiát.”

A **Völgy** pályatípusnál a piros és kék portáloknak nincs meghatározott célportálja. Ha egy sárkány belép az egyikbe, bármely másik szabad portálon keresztül kiléphet. A piros vagy kék portálok használatához azonban a sárkánynak el kell költenie egy tűz- vagy egy vízkövet (a portál színével megegyezőt) és vissza kell tennie Ba Gua középre.

A HEGYSZOROS



„A mozgás óvatosságot igényel.”

A TÓRUSZ



„A korlátozás szabadságot igényel.”

A **Tórusz** a szikla lapkák egyetlen célja, hogy kijelöljék a leredukálják játéktér határait, ahogy azt a képen látjátok. A játéktér határai azonban szomszédosnak számítanak a vele szemben lévő határral, így nem korlátozzák a mozgást és a távolságot.

A
F
A
L



„A kezdeményezés lehetőség.”

A
B
A
R
L
A
N
G



„A romok feltárgják az utat.”

A Fal és a Barlang pályatípusoknál az alapjátékkal ellentétben a kis szikla lapkák elpusztíthatók. Harapás, kiárasztás, de még nekirontás esetén is el kell távolítani őket a játékból. Egy szikla megsemmisítéséhez 2 sérülést kell okozni neki. Első alkalommal át kell fordítani a sérült oldalára, második alkalommal pedig el kell távolítani a játéktábláról.

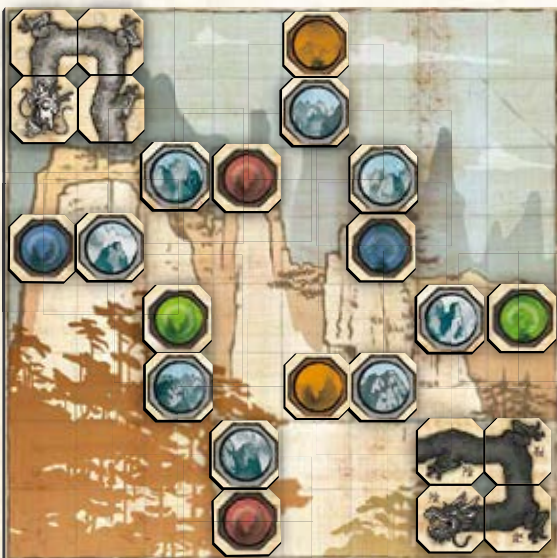
A harapás 1 sérülést okoz egy kis szikla lapkának, míg a kiárasztás a távolságmérőn feltüntetett, vele átfedésbe kerülő értéket sebzí, **az elemi bónusz sebzés nélkül**. Nekirontással úgy lehet megsemmisíteni egy kis sziklát, ha a játékos sárkánya belép egy kis szikla lapka által elfoglalt mezőre, ezzel azonnal elpusztítva azt. A sárkány **a kis szikla megsemmisítéséhez szükséges, azzal egyenlő sérülést szenved**, annyi vízkövet kell visszatennie Ba Gua középre.

A KÖD



„A változatosság az előrelátás köde.”

AZ ÚTVESZTŐ



„A sors választásból születik.”

„Az idő köteléket alkot az emberiség és az uralkodó sárkány között, így az emberek életük árán védelmezik a lényt, de minden elvett élet egy önmagára mért csapás is egyben.”



A FALU

A Falu egy játékvariáns, ami a Mező, a Völgy és a Köd pályatípusokkal használható.

- 1) Határozzátok meg, melyik sárkány a falu védelmezője és melyik a kihívó.
- 2) Helyeztétok a falu lapkát a pályatípus közepére (cseréljétek le vele a nagy sziklát, ha szükséges).
- 3) A falu lapkát a védelmező sárkány részének kell tekinteni, így támadható is.
- 4) A falu 1 sérülést okoz a kihívó sárkánynak, ha annak bármely sárkánylapkája szomszédos a faluval a játékos fordulója végén.





A szóló játék ugyanúgy zajlik, mint a 2 játékos mód, az alábbi módosításokkal:

- A játék előkészítése során tedd mindkét sárkányt az Ember táblájára és válaszd ki, melyikkel szeretnél játszani. Szóló módban **folyamatosan a te fordulóod zajlik.**

- A lélek fázisban a választott mezőről begyűjtött összes követ a **felhalmozás sorrendjében** kell kiosztani az azt követő mezőkre, a halom alján lévővel kezdve. A szerzetes játékmód szabályai alapján viszont a kövek lehelyezésének fontossági sorrendjében ez a szabály csak a harmadik pontot helyettesíti, azonban az 1. és 2. pont során is a halom aljáról kell kezdeni a kövek kiosztását.



- Az anyag fázis előtt **az ellenséges sárkánynak végre kell hajtania minden akciót, minden olyan mezőről, amire ebben a fordulóban vele egyező színű követ helyezettél, a kövek lehelyezésének sorrendjében.** A végre nem hajthat akciókat büntetés nélkül figyelmen kívül kell hagyni.



Ha két vagy több módja is van a végrehajtható akcióknak, az alábbi fontossági sorrend alapján határozd meg, melyik következik be:

- 1) Az, melynek során a legtöbb sebzés kiosztható a játékos sárkányának.
- 2) Az, melynek során az ellenséges sárkány a legkevesebb sebzést tudja elszenvedni a következő forduló végéig.
- 3) Az, melynek során a legrövidebb úton tud az ellenséges sárkány feje a játékos sárkányának bármely sárkánylapkájával szomszédos mezőre kerülni.
- 4) Ha még mindig több opció közül lehet választani, a játékos dönt.

A fontossági sorrendet a sárkány által végrehajtható **akciók teljes sorában kell megvizsgálni** egyazon fordulón belül, nem pedig minden akció során egyesével.

További megjegyzések:

- Figyelmen kívül kell hagyni a Szél és Mennydörgés akciók extra fázis hatását, mivel folyamatosan a játékos fordulója zajlik.
- Jegyezd, hogy hány fordulóból jutottál el a győzelemig, és próbáld ezt lecsökkenteni a későbbi szóló játékaid során.
- Próbáld kevesebb sárkánylapkával játszani. Kihívás benne, hogy minél kevesebb fordulóban kell győznöd, és a vesztes fenyegetése sokkal jobban befolyásolja a döntéseid.
- Több változatosság érdekében játssz a másik sárkánnyal is és próbáld ki különféle pályatípusokat és játékmódokat is. Vagy keverd a Ba Gua követeket az előkészítés során, így véletlenszerűen kerülnek kiosztásra Ba Guára.



Ez a szabálykönyv és nyelvi változatai megtalálhatók a weboldalunkon. Gyorsan eljuthatsz oda a mobiltelefonod segítségével, ha beolvasod a **QR kódot**, vagy manuálisan is begépelheted a címet:



N
Y
E
L
V
E
K

<https://thundergryph.com/rulebooks>

T
A
M
O
G
A
T
Á
S



Írj bátran emailt, ha bármi kérdésed lenne, szívesen segítünk:

Játékelemek pótlása
replacements@thundergryph.com

Általános ügyfélszolgálat
support@thundergryph.com

T
A
O
L
O
N
G

THE WAY OF
THE DRAGON



6460 **KICKSTARTER** TÁMOGATÓ TETTE
LEHETŐVÉ A JÁTÉK LÉTREJÖTTÉT

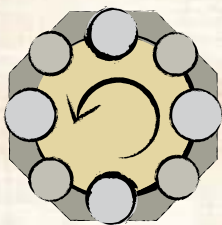
Játéktervezők: Fuxi 伏羲,
Pedro Latro és Dox Lucchin
Illusztrátor: Dox Lucchin
Kiadó: ThunderGryph Games
Termékmenedzser: Gonzalo Aguirre Bisi
Fordítás: Farkas, Milán

Grafika: Daniel Oswaldo Tosco
Makettezés: Erick Rafael Tosco
Projekt koordinátor: José David Ortega
Korrektor: Keith Matejka
Külön köszönet: Gui Landgraf
Weboldal: www.thundergryph.com



Mozgás kövek

Végy el minden követ Ba Gua egy mezőjéről, majd tedd le őket egyesével az azt követő mezőkre.

SZÖCSKE
ÉS SZERZETESSZERZETES
ÉS
MESTER

3) Játékos választ

MESTER

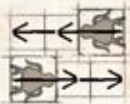


A sárkány mozgása

Az utolsó mező, amire követ teszel, határozza meg a végrehajtandó akciót (elemet).



FÖLD



Hatások alkalmazása

Némely elemnek a hatását a sárkány mozgása után kell végrehajtani.

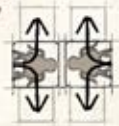
Harapás



MENNYDÖRGÉS



SZÉL



Harapás



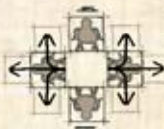
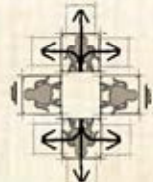
Extra forduló



TÓ



HEGY



Harapás



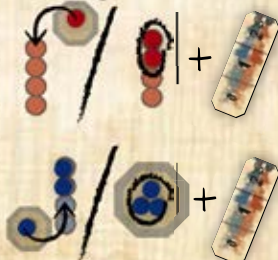
TŰZ



VÍZ



Elnyelés vagy kiarasztás



FÓKUSZ

A színben egyező sárkánynak végre kell hajtania az adott akciót.

SZERZETES
ÉS
MESTER

EGYENSÚLY

A színben egyező sárkánynak az ellenfelével egyenlő szintre kell állítania a tűz- és vízköveinek sávját.

