

Mesebeli homály

*A legnyomasztóbb befejezésekkel rendelkező mesék tanítják a legértékesebb leckéket.
A Fairytale Gloomban a te feladatod, hogy elkészítsd minden idők legnyomorúságosabb
meséjét.*

ÁTTEKINTÉS

A Fairytale Gloomban minden játékosnak négy **karakterből** álló családja van. A játékosok megpróbálják a legnyomorultabbá tenni saját családjukat, miközben felvidítják a többi játékos családját.

A karakterek elsősorban azért válnak szomorúvá vagy boldoggá, ha **módosító kártyákat** játszanak ki rájuk. Mindegyik módosító befolyásolja annak a karakternek az önértékelési értékét, amelyre kijátszották. A játékosok **esemény kártyákat** játszhatnak ki és dobhatnak el a különféle azonnali hatások elérése érdekében.

A játék során a Karakterek egyéni történetei egyenként véget érnek, amikor egy **Boldogtalan Vég** kártyát játszanak ki rájuk. Amikor egy egész családot elkap a Boldogtalan Vég, a játék véget ér. Az önértékelési pontszámokat ezután összesítjük, és a legnyomorultabb szerencsétleneket birtokló játékos nyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. **Osszuk be a családokat:** Terítsük a 20 karakterkártyát az asztalra, ahol mindenki láthatja őket. Minden játékos választ négyet. Az összes kiválasztott kártyát helyezzük magunk előtt arcukkal felfelé az asztalra, ahol a többi játékos is láthatja és elérheti őket. A fel nem használt karaktereket helyezzük vissza a dobozba. A továbbiakban nem lesz rájuk szükség.
2. **Osszuk ki a kártyákat:** Tegyük félre a történetkártyákat és a játékos segédlet kártyákat. Rendezzük a többi kártyát egy pakliba. Osszuk minden játékosnak öt kártyát, a hátoldalával felfelé, majd tegyük a pakli fennmaradó részét az asztal közepére. Játék közben emellett lesz a dobópakli.
3. **Történetek:** Válasszunk véletlenszerűen két történet kártyát, és tegyük őket képpel felfelé olyan helyre, ahol mindenki könnyen láthatja és elérheti őket, de ahol nem tévesztjük őket össze a dobópaklival. A fel nem használt történet kártyákat helyezzük vissza a dobozba. A továbbiakban nem lesz rájuk szükség.
4. **Kezdődjön a móka!:** Minden játékos röviden összefoglalja az aznapi szenvedéseit. Az a játékos, akinek a legszörnyűbb története van, lesz a kezdő játékos. Abban az esetben, ha nézeteltérés merülne fel, a játék tulajdonosa választja ki, melyik szörnyű mese a legszerencsétlenebb.

GYORSTALPALÓ A KÖRÖK MENETÉHEZ

Az ebben a szakaszban szereplő szabályok segítségével azonnal elkezdheted a Fairytale Gloom játékot. További kérdések felmerülésekor érdemes elolvasni a többi szabályt (kezdve az Alapszabályokkal).

A körünkben 2 akciót hajthatunk végre. Egy akciót szinte mindig arra kell használni, hogy a kezünkből kártyát játszunk le. Az, hogy ennek mi lesz az eredménye, függ attól, hogy milyen kártyát választunk.

Általánosságban elmondható (néhány kivételtől eltekintve)...

- Az **eseménykártyáknak** azonnali hatása van, ezeket utána el kell dobni.
- A **módosító kártyákat** a karakterek lapjaira kell ráhelyezni, és ott is maradnak. Megváltoztatják a Karakter önértékelési pontszámát, a kártyán leírtak alapján további hatásokkal járhatnak, valamint történet-ikonokkal is elláthatók. A módosító kártyákat bárki Karakterére ki lehet játszani, nem csak sajátunkra, mindaddig, amíg a Karakter el nem éri Boldogtalan Végét.
- A **Boldogtalan Véget** kijátszva az véget vet a karakter meséjének. Csak olyan karakternél lehet kijátszani Boldogtalan Véget, amelynek negatív önértékelési pontszáma van. A Boldogtalan Véget mindig csak első akcióként lehet lejátszani.

A két akció elvégzése után az a játékos, akinek a fordulója befejeződött, öt kártyára húzza vissza magát. A játék az óramutató járásával megegyezően folytatódik az asztal körül.

Ennyi! A fordulóok addig folytatódnak, amíg az egyik játékos egész családja Boldogtalan Véget nem ér. Ezzel a játéknak is vége szakad. Lásd: „A játék megnyerése”.

De ez még nem minden!

A Fairytale Gloom akkor a legszórakoztatóbb, ha az aktív játékos, miközben akciót hajt végre, elmond vagy folytat velük egy rövid történetet.

Gondolj csak bele: Mesét szőtök a kijátszott kártyákkal. Hogy lehet, hogy Hamupipőke átváltozott varanggyá? (Talált vajon egy mágikus lámpát a tisztítószerek között és rosszul dörzsölte? Egy örült kobold haragjának célpontja lett?) Miért üldözte Pinokkiót egy herceg? (Kifújta az orrát a zsebébe? Lealázta egy párbajban?) Döntsd el, majd minél izgalmasabban mondd el a többi játékosnak!

A Fairytale Gloom játékban nincsenek hivatalos szabályok a történetmesélésére, és nincsenek helyes válaszok sem, ám ez korántsem jelenti azt, hogy ez ne lenne fontos. Éppen ellenkezőleg: Sok Gloom játékos gondolja úgy, hogy a mesék elmondása a játék legjobb része!

ALAPSZABÁLYOK

A Fairytale Gloom kártyái bizonyos területeken átlátszóak, másutt átlátszatlanok. A játék során a kártyákat gyakran egymásra helyezzük. Például a módosító kártyákat a Karakterkártyák tetejére helyezzük. (Csakúgy, mint a korábbi módosítót a játék során.)

Ahogy a módosító kártyák felhalmozódnak, a különféle önértékelési értékek, a kártyahatások és történetikonok lefedik, néha cserélve, és néha egyszerűen elrejtve egymást. **A Fairytale Gloom legalapabb szabálya, hogy csak arra figyelj, amit látsz.**

Ha az önértékelési pontokat elrejtik, akkor azok már nem befolyásolják a karakter pontszámát. Ha egy történet ikonja le van fedve, akkor a Karakter már nem rendelkezik a hatásával. Ha egy hatás (ikon) el van rejtve, akkor már nem csinál semmit. (A tartós hatások jelentik az egyetlen kivételt ebből a listából. A részleteket lásd a „HATÁSOK” részben.)

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

A kártya minden egyes területének speciális feladata van.

Név: A kártya neve.

Saját önértékelés pontok: Legfeljebb három pontérték, egy körbe foglalva. Az egyes karakterek önértékelési pontszáma az egymásra helyezett kártyákon aktuálisan látható pontszámok összege.

Történetikonok: Legfeljebb három olyan ikon, amelyeknek önmagukban nincs hatása, de gyakran kiváltják vagy kölcsönhatásba lépnek más kártyák hatásaival.

Pakli ikon: Minden kártya rózsája azt jelzi, hogy ez a kártya a Fairytale Gloomból származik, és segítsen elkülöníteni a többi Gloom játéktól, ha szeretnéd.

Hatások: Speciális szabályok, amelyek a rájuk írtak szerint hatnak. A hatásoknak négy kategóriája van: azonnali, folyamatos, tartós és válasz. További információkért lásd: „HATÁSOK” rész.

Hangulatkeltő szövegek: Örömteli vagy félelmetes történetek és kommentárok, amelyek szórakoztató légkört teremtenek. A hangulatkelő szövegeket dőlt betűvel különböztettük meg a hatások leírásától.

Portré: zavaró, szórakoztató vagy képregény kép, amiket jó nézegetni. Néhány illusztráció megkönnyíti a kártyák típusonkénti megkülönböztetését. Például a módosítókon szinte soha nem szerepelnek illusztrációk, tehát könnyű felismerni őket. (Kivétel a tartós hatásokkal rendelkező módosítók.) A többi kép megkönnyíti a befejezett karakterek elkülönítését: Az összes Boldogtalan Vég kártyán ugyanaz a kép látható, tehát minden olyan karaktert, amin ez az kép látszik legfelül az egymásra helyezett kártyakötegben, befejezettnek kell tekinteni.

<< A karakterkártyák színes portrékkal rendelkeznek.

A történetkártyák lila képeket tartalmaznak.

Hatások (normál szöveg) és hangulatkeltő szöveg (*dőlt*)>>

KÁRTYÁK TÍPUSAI

Karakterkártyák

A karakterkártyáknak van neve, portréja és hangulatkelő szövege. A karakterkártyákról hiányoznak a veleszületett önértékelési pontok, esetleg a történetikonok. Ehelyett ők a történeteink alapvető szereplői, akikre a módosító kártyákat helyezzük.

Választhatunk úgy is karaktereket, hogy kikről lenne vicces történeteket mesélni. De úgy is összeállítható egy család, hogy tükrözzön egy ismert mesét, mint például Piroska, a Nagymama, a Favágó és a Farkas. Vagy dönthetünk úgy, hogy a történetekben Hófehérke, Hamupipőke és Aranyhaj mind titkos ügynökök, akik a titokzatos „hercegnek” dolgoznak. Ez rajtunk múlik!

Eseménykártyák

Az eseménykártyáknak neve és hatása van. Mindegyiken ugyanaz az állókép, egy pár szárnyas csizma, látható. Ezek egyszer használatos kártyák. Amikor kijátszod a kezedből, azonnal meg kell tenni, amit mondanak, majd a dobópakliba kerülnek.

Módosító kártyák

A módosító kártyáknak mindig van neve és egy-három önértékelési értéke. A legtöbb módosítónak van egy vagy több történeti ikonja, egy hatása, és néhány hangulatkeltő szövege. Néhány módosító kártyán azonban nem található se történet ikon, se effektusok és / vagy

hangulatkeltő szöveg sem.

A módosítók kijátszásával befolyásolhatjuk a saját családunk szerencsétlenségét, és felvidíthatjuk másokét. Általánosságban elmondható, hogy a saját karakterekre negatív, míg másokéra pozitív önértékelési pontokat szeretnénk kijátszani. De néha a kártya hatása arra kényszerít, hogy valami mást tegyünk.

Amikor módosítót játszunk ki egy karakterre, azt egyenesen rá kell tenni a választott karakter, valamint a karakterre korábban lejátszott módosítók tetejére. **A módosítók csak befejezetlen karakterekre játszhatók le** (azaz olyan karakterekre, akik nem érték még Boldogtalan Véget), kivéve, ha a kártya hatása kifejezetten másként nem rendelkezik.

A módosítók hatásai mindig azt a játékost érintik, aki azon karakter tulajdonosa, amire a módosítót kijátszották, és nem (feltétlenül) a kártyát játszó játékos. Tehát, ha olyan kártyát játszunk ki, hogy „Húzz fel 2 kártyát” egy másik játékos karakterére, a karaktert birtokló személy fog húzni.

Néhány szokatlan - tartós hatású - módosító portrékkal rendelkezik. Ezek a kártyák a Karakter életében bekövetkező jelentős változásokat képviselik. Hatásaik akkor is fennállnak, ha hatásszövegeik le vannak fedve, ami a Fairytale Gloom alapszabályának egyetlen kivétele. A tartós hatásokkal kapcsolatos részletesebb információkért lásd a „HATÁSOK” című részt.

Boldogtalan Vég kártyák

A Boldogtalan Vég kártyáknak neve, hatása és hangulatkeltő szövege van. Mindegyiken ugyanaz az állókép, egy könyv utolsó oldala látható. A Boldogtalan Vég kártya lehelyezésével lezárul egy karakter meséje, átalakítva azt a karaktert BEFEJEZETLEN-ről KÉSZ-re.

A Boldogtalan Véget mind saját, mind mások karaktereire ki lehet játszani. Van azonban két korlátozás:

- * **Nem lehet kijátszani a Boldogtalan Véget második akcióként,** és
- * **A Boldogtalan Véget csak olyan karakternél rakhatjuk le, amelynek negatív önértékelési pontszáma van.** (Vagyis a Karakter összes látható önértékelési pontja összegének negatívnak kell lennie, mielőtt a Boldogtalan Véget alkalmaznánk. Végül is ez a Gloom lényege — nem tudsz befejezni egy mesét, amíg a főhőst meg nem nyomorítod!) Amint egy karakter találkozik Boldogtalan Végzetével, tegyük félre úgy, hogy világos legyen mindenki számára, hogy késznek van tekintve. Néhány eseménykártya befolyásolhatja a kész karaktereket is, de nem sok.

Történet kártyák

A történet kártyáknak van neve és hatása, és mindegyik egyedi, lila portréval rendelkezik. Az egyes történetek hatásának különleges KÖVETELMÉNYEI vannak: a történet ikonok típusa és mennyisége.

A történet kártyákat soha ne keverjük bele a pakliba, és egy játékban egyszerre csak kettőt használjunk.

A történetkártyák az asztal közepén, mindenki számára felvehetően kezdik a játékot, nem tartoznak egyik játékos családjához sem.

A játék során azonban bármely játékos IGÉNYELHET egy szabadon maradt Történet kártyát úgy, hogy elkölt egy akciót a felvételére. Ez a kártya egészen addig ennél a játékosnál marad, amíg a játékos családja megfelel a kártya követelményeinek. Például Rumpelstiltskin

követelménye két koponya ikon. Ha családod karakterein együttesen kettőt vagy több koponya látható, akkor megfelel a követelményeknek.

A játékosok mások által birtokolt történetkártyákat is igényelhetnek egy akcióval — a követelmények teljesítésével és az aktuális tulajdonos túllépésével a megfelelő típusú ikonokban.

Amikor megszerzünk egy Történet kártyát, helyezzük el azt a családunk közelében, hogy mindenki láthassa, hogy a miénk. A család mindaddig élvezzi annak hatásait, amíg a játékos birtokában van az adott lap.

Egy játékosnál egyszerre csak egy Történet kártya lehet. Ha van már nála egy, és szeretne megszerezni egy másikat, akkor a korábban megszerzett kártyát vissza kell helyeznie az asztal közepére.

A történetkártyák használata nem kötelező: A Fairytale Gloom egyszerűbb változatában lehet csak eggyel (kettő helyett), vagy ezeket a kártyákat teljesen kihagyva is játszani. Ha történet kártyák nélkül játszunk a játékot, ki kell venni minden olyan kártyát is, amelyre hatással lehet — például a „Filmjogok” —, vagy amelynek hatása rájuk vonatkozik.

SPECIÁLIS AKCIÓK

A tipikus kártyajáték-műveleteken kívül (Módosító lejátszása, Esemény lejátszása, Boldogtalan Vég kijátszása vagy Történet igénylése) a játékosok a körükben két speciális akció közül is választhatnak.

A kéz eldobása: Ha nem tetszenek a kezünkben tartott kártyák, akkor az összes lapot eldobhatjuk a kezünkből. De ne feledjük, hogy a forduló végéig nem kapunk új kártyákat, vagyis, ha az első akcióval eldobjuk a kártyáinkat, akkor a második akciónk során nem tudunk már kártyát kijátszani.

Passzolás: Semmit tenni mindig lehet. 😊

KÁRTYAHÚZÁS

Egyes hatások megváltoztatják a HÚZÁSI LIMITET. A limit egyszerűen az a kártyamennyiség, amit a körünk végén felhúzzunk. Ha a húzási limit 5 (ez az alapértelmezés), akkor a kör végén addig húzzunk fel kártyákat, amíg öt kártya nem lesz a kezünkben.

Ha valamiért több kártyánk lenne, mint amennyit a kör végi limit megenged, akkor a körünk egyszerűen kártya húzása nélkül ér véget.

BÓNUSZ AKCIÓK

Egyes módosítók és események lehetővé teszik, hogy további kártyákat játsszunk ki INGYENESEN. Ezek a kijátszások nem tartoznak bele a körünk két akciójába. Ha egy kártya lehetővé teszi, hogy egy Boldogtalan Vég kártyát játsszunk ki bónuszként, akkor azt attól függetlenül megtehetjük, hogy az az aktív játékos első vagy második akciójából származik-e.

HATÁSOK

Négyféle hatás létezik, amelyeket ikonok jelölnek. A kártya kategóriája dönti el, hogy az adott lap hogyan hat.

* Az AZONNALI HATÁSOK lejátszáskor rögtön végbe mennek. Példa: „Húzz egy kártyát.”

* A FOLYAMATOS HATÁSOK mindaddig befolyásolják a játékot, amíg azok szövege

látható. Ha egy másik kártya lefedi, a hatás megszűnik. Példa: “A húzási korlátod eggyel megnő.”

* A **TARTÓS HATÁSOK** a Karakter hosszú távú megváltozását jelentik, például békává alakulását. Minden tartós hatás kártyán új portrék vannak, amelyek a Karakter normál portréját lefedik. Mindaddig, amíg az új kép látható, a hatás folytatódik. Általában a tartós hatás megszüntetésének egyetlen módja az, ha a karakter lapjára egy másik tartós hatás kártyát, vagy egy Boldogtalan Véget játszanak ki.

* A **VÁLASZ HATÁSÚ** kártyákat csak egy másik játékos körében lehet kijátszani, reagálásként a játékos által elvégzett valamilyen akcióra. A válaszkártyák az egyetlen lapok, amelyeket egy másik játékos körében ki lehet játszani. Példa: “Ne hajtsd végre egy kijátszott eseménykártya hatását.”

GYŐZELEM A JÁTÉKBAN

A játék azonnal befejeződik, amikor az egyik család összes karakterét elérte a Vég — vagyis amikor mindnyájan Boldogtalan Véget értek.

Amikor a játék véget ér, minden játékos összeadja az összes kész karakterének önértékelési pontszámát. (Az egyes karakterek egyedi önértékelési pontszáma a legfelső kártyán látható pontszámok összege.) A legalacsonyabb pontszámmal rendelkező játékos — akinek a családja a leginkább nyomorult — nyer!

NÉHÁNY ALTERNATÍV SZABÁLY

Karakterek hozzárendelése: Ha nehezen tudjuk eldönteni, hogy melyik karakterrel melyik játékos legyen, akkor mindegyik játékosnak négy véletlenszerű karaktert érdemes kiosztani. Másik lehetőség, hogy a karakterlapokat körbe adogatjuk az asztal körül, minden játékos választ egyet addig, amíg mindenkinek nincs négy.

Választott történetek: Ahelyett, hogy véletlenszerűen eldöntenénk, melyik történetkártyát kell használni, a játékosok egyszerűen megegyezhetnek egymás között, melyik kártyapárt használják.

Leegyszerűsített változat: A Fairytale Gloom rendkívül egyszerű verziójának lejátszásakor ne vegyük figyelembe a kártyákon található hatások szövegét. Ez jó módszer lehet a játék tanulásakor, vagy fiatalabb gyermekekkel való játék esetén.