

BLUE MOON™

LEGENDS

fordította: Bessen (2016)



SZABÁLYKÖNYV

BEVEZETŐ

A Pokol Éjszakája volt azon esemény, amit a Kék Hold Városának lakói immár legszívesebben elfelejtenének. Azon a végzetes éjszakán bukott el az Aranysárkány, és sokak szerint ez volt az oka minden rossznak, ami ezután következett. Mielőtt a napfény még egyszer megérinthette volna e büszke város tornyait, az öreg király kilehelte lelkét, a Kék Hold - minden dolgok teremtője - eltűnt, a Pszi Szent Kristályja számtalan darabra tört és a Kék Hold Városa a káoszba zuhant.

Jelenleg a három elemi sárkány, mint e világ egyetlen megmaradt isteni lényei őrzik a kristály töredékeit. A király két gyermeke, Roland herceg és Elinor hercegnő, egymással verseng a koronáért. Mindketten a másikat hibáztatják az Arany Sárkány haláláért, és a világukra zúdult katasztrófákért.

A Kék Hold Városának sok lakója bizonytalan még, hogy melyiküket is kövessék. Sokan azonban összegyűltek már az egyik, vagy a másik trónörökös zászlaja alatt, hogy segítsenek neki megszerezni a trónt, helyreállítsák a Pszi Szent Kristályának hatalmát, és bizonyítsák igazukat a Kék Hold előtt, amikor az majd remélhetőleg visszatér.

ÁTTEKINTÉS

A *Blue Moon Legend* társasjátékban a két királyi örökös egyikét alakítjátok, akik a Kék Hold Városa trónjáért küzdenek. A korona megszerzéséhez el kell nyernetek e világ utolsó istenei, a 3 elemi sárkány támogatását. Minden összecsapás fontos, mivel a sárkányok könnyen meginognak. A célotok eléréséhez különböző fajokat kell a magatok oldalára állítanotok, követeket küldenetek idegen földekre, és így tovább.

HOGYAN HASZNÁLD EZT A SZABÁLYKÖNYVET?

Ezt a szabálykönyvet a kezdő *Blue Moon Legends* játékosok számára készítettük, így magában foglalja a játék összes alapszabályát. Az olvasás előtt hajtogasd ki magad elé a játéktáblát, készítsd ki a műanyag sárkány figurákat, valamint a Vulca és Hoax paklikat! Ezen kártyák alapján tudod majd azonosítani a szabálykönyvben szereplő példákat (lásd a 4. oldal 3. lépését). Az összes többi játékelemet egyelőre tedd vissza a játék dobozába!

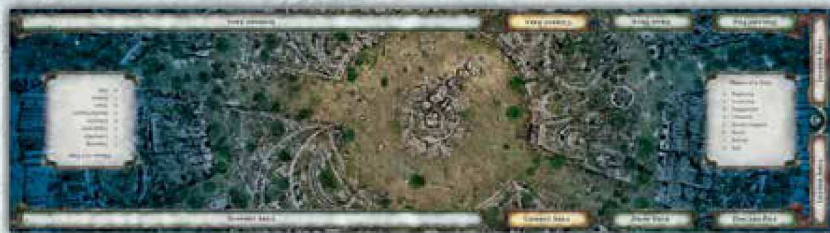
Egyelőre csak akkor olvasd el a fejlesztett szabályokat tartalmazó másik szabályfüzetet, ha az alapszabályokkal kapcsolatban még kérdéseid lennének!

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egymással versenyeznek, egy csomó csatát megvívva, minden körben megpróbálva felülmúlni ellenfelük hatalmát. A csata nyertesének esélye van rá, hogy elcsábítsa a sárkányokat. A játék végén a legtöbb sárkány támogatását élvező játékos fog uralkodni a Kék Hold Városán, és ezzel meg is nyeri a játékot.



JÁTÉKTARTOZÉKOK



1 játéktábla



1 fejlesztett
szabályok füzet



296 fajkártya



3 műanyag sárkányfigura



9 műanyag kristály



10 mutánskártya



7 beavatkozás-kártya



8 Tutu-kártya



8 Hyla-kártya



4 inkvizitor-kártya



4 küldötkártya



3 kristálykártya



4 szellemkártya



1 elemkártya

A BLUE MOON FAJAI

Bár csak egy kis része a világnak, a Kék Hold Városát sokféle faj lakja. Az első két faj, amivel a játékban találkozhattok: a Vulca és a Hoax.

A Vulca a mágia és a tüzes indulatok faja, akik leginkább Likához, a Tűzsárkányhoz állnak közel. A Sötét Kor előtt a tűztemplomaikban segítettek másokat a mágia tanulásában. Jelenleg a tűztemplomok romokban hevernek, így a Vulca a tűzön és mágián keresztül igyekszik békét hozni a Kék Hold Városára.





A szelíd bölcsességéről híres Hoax faj adja a Kék Hold Városának tudósait és történészeit. Egyszerre szórakoztatják a városi és udvari népeket történeteikkel, illetve osztják meg ezoterikus tudásukat mindazokkal, akik tanulni szeretnének tőlük. A Hoax inkább a konfliktusok elkerülésére törekszik, hisznek abban, hogy a türelem és gondolkodás vezet a békés döntésekhez.



ALAPSZABÁLYOK

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előtt készítsd elő a játékot a következő módon!

- A játéktábla előkészítése:** nyisd szét a játéktáblát képpel felfelé kettőtök közé!
- A sárkányok előkészítése:** tedd a 3 sárkányfigurát a játéktábla közepére!
- Pakli kiválasztása:** mindketten válasszatok magatoknak egy fajt, majd válogassátok ki és vegyétek el a 31 kártyátokat a pakli betűjele alapján! Ne felejtsetek el, hogy minden fajpakli tartalmaz pár lapot más fajokból is, így a választott fajod pár lapját más paklikban találod meg. Ha ez valamelyik első játékotok, akkor válasszatok a Vulca  és a Hoax  fajok paklijait (azaz minden olyan fajakártyát, amiken egy „V”, illetve egy „H” betű található!)



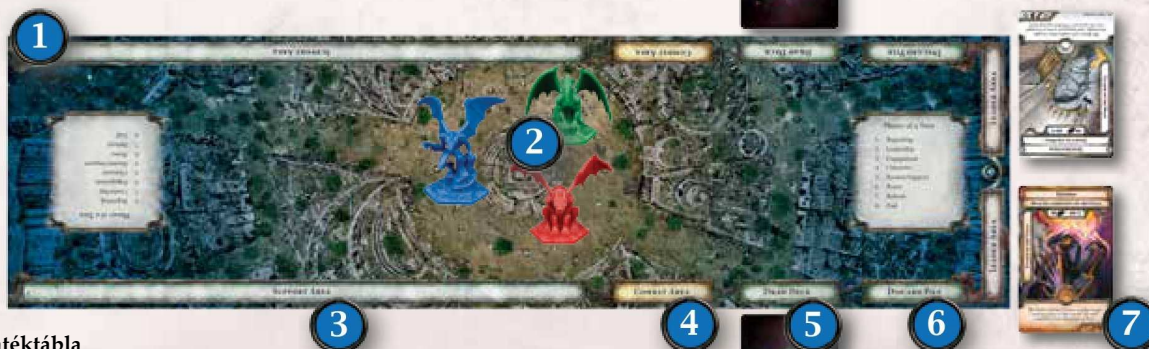
Vulca pakli betűjele



Hoax pakli betűjele

- Paklik megkeverése:** minden játékos tegye képpel felfelé a faja vezetőjét (Leader of the..., a 00 sorszámú lap) a játéktábla vezetőterületére (Leader Area), majd a maradék kártyáit keverje meg jó alaposan! Ez után a pakliját képpel lefelé tegye le a húzópakli (Draw Deck) helyére!
- Pakli emelése:** mindketten emeljétek meg, vagy keverjétek meg ellenfeletek pakliját (továbbra is képpel lefelé)!
- Kezdő játékos kiválasztása:** véletlenszerűen sorsoljátok ki, hogy melyiketek kezdje a játékot!
- Kezdő kéz felhúzása:** mindketten húzzatok 6-6 lapot a saját húzópaklitokból a kezetekbe! (Ez lesz a „kezdő kezetek”.)

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETI ÁBRA



1. játéktábla
2. sárkányok
3. támogatásterület (Support Area)
4. csata terület (Combat Area)
5. húzópakli (Draw Deck)
6. dobópakli helye (Discard Pile)
7. vezetőterület (Leader Area) a vezetőkártyákkal

A JÁTÉK MENETE

A játék körök sorozatán át tart. Mindig az éppen **SORON LÉVŐ JÁTÉKOS** hajtja végre a komplett körét. A körük során a játékosok csatát kezdeményezhetnek, amely azután több körön át is tarthat, amíg csak az egyik játékos vissza nem vonul. Minden kör az alábbi fázisokból áll:

- Kezdő fázis:** az éppen soron lévő játékos végrehajthatja a kezdő fázisban végrehajtható speciális hatásokat tartalmazó kártyái utasításait. Az éppen soron lévő játékos használhatja az aktív kártyáinak **visszatérés** szimbólumait.
- Vezető fázis:** a soron lévő játékos kijátszhat egy új vezetéskártyát (Leadership).
- Csata fázis:** ha éppen nem folyik csata, a soron lévő játékos eldöntheti, hogy elkezdi-e egy új csatát, vagy elutasítja az új csata elkezdését. Ha van már egy éppen folyó csata, akkor a soron lévő játékos eldöntheti, hogy folytatja-e azt a csatát, vagy visszavonul a csatából.
- Karakter fázis:** a soron lévő játékosnak ki **KELL** játszania egy karakterkártyát (Character), amivel elkezdi egy új csatát (ha éppen nem folyik csata), vagy folytatja vele a már meglévő csatát. Ha nem tud kártyát kijátszani, vissza kell vonulnia.
- Tápoló / támogatás fázis:** a soron lévő játékos kijátszhat egy tápoló (Booster)-, vagy egy támogató (Support) kártyát. Ha ez egy csata legelső köre, akkor nem játszhat ki ilyen kártyákat.

- Hatalom fázis:** ha ez a csata legelső köre, a soron lévő játékosnak be kell jelentenie az általa választott elemben a hatalma összegét. Egyébként be kell jelentenie az aktuális vitatott elemben a hatalma összegét. A bejelentett hatalom összegének egyenlőnek, vagy nagyobbak kell lennie, mint ellenfele hatalmának összegének.
- Frissítés fázis:** a soron lévő játékos addig húz új kártyákat a húzópaklijából, amíg ismét 6 lap nem lesz a kezében.
- Vége fázis:** mindkét játékos végrehajthatja a vége fázisban végrehajtható speciális hatásokat tartalmazó kártyái utasításait. Miután ez a fázis is véget ért, a soron lévő játékos körének is vége, és az ellenfele köre kezdődik (immár ő lesz a soron lévő játékos).

KÁRTYÁK SZÖVEGE

A kártyák azon szövegét, amely hatással van a játékra, vagy egyéb kártyákra, **speciális hatásnak** nevezzük. A hatás szövegét úgy fogalmazzuk, hogy felolvasásra kerül, így az „I” utal a kártya tulajdonosára (azaz rád), a „you” pedig az ellenfeledre. Amikor kijátszol egy ilyen kártyát, tedd a kártyát a játéktábla megfelelő helyére, majd olvasd fel a rajta lévő speciális hatás szövegét hangosan!

KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



- | | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|----------------------------|---------------------|
| 1. kártya neve | 4. föld elem hatalom értéke | 7. speciális hatás szövege | 11. pakli betűjele |
| 2. kártya titulusa (ha van) | 5. pajzs szimbólum | 8. kártya típusa | 12. fajszimbólum |
| 3. tűz elem hatalom értéke | 6. egyéb szimbólum(ok) | 9. holdszimbólum (ha van) | 13. kártya sorszáma |
| | | 10. színesítő szöveg | |

KEZDŐ FÁZIS

Ha te vagy az éppen soron lévő játékos, ebben a fázisban el kell döntened, hogy használsz-e az aktív kártyáid azon speciális hatását, melynek szövegében a „during my Beginning phase” kitétel szerepel. A hatások végrehajtásához a szövegben leírtak szerint kell eljárnod. Bármely képpel felfelé lévő **AKTÍV** kártya célpont lehet, amely a csata- vagy a támogatásterületen található, és amelyet nem fed el teljesen egy másik kártya (lásd a kártyák lefedése ábrát a 11. oldalon).

Ha te vagy a soron lévő játékos, akkor visszavehetsz bármennyi kártyát a kezdedbe, amelyen egy **viisszatérés** szimbólum szerepel (lásd a viisszatérés szimbólum leírását a 9. oldalon).

VEZETŐ FÁZIS

Ha te vagy az éppen soron lévő játékos, ebben a fázisban **KIJÁTSZHATSZ** képpel felfelé egy új vezetéskártyát a már lent lévőket tetejére úgy, hogy azok minden adata jól látható maradjon (lásd a kártyák lefedése ábrát a 11. oldalon). A vezetéskártyát a játéktábla mellé, a vezetőterületre kell elhelyezned, és a rajta lévő hatás szövegét hangosan fel kell olvasnod, illetve azt meg kell oldanod a megfelelő fázisodban. Csak egy vezetéskártyát játszhatsz ki körönként.

A vezetéskártyád csak a köröd végéig lesz aktív, viszont minden kijátszott vezetéskártyád a tábla mellett marad, még ha már inaktív is.

CSATA FÁZIS

Ha te vagy az éppen soron lévő játékos, ebben a fázisban döntést kell hoznod a játék aktuális helyzetétől függően.

Ha éppen nem folyik csata, döntened kell az alábbiak közül:

- **Új csatát kezdesz:** ha így döntesz, azonnal lépj tovább a karakter fázisra!
- **Elutasítod egy új csata elkezdését:** ha így döntesz, el **KELL** dobnod a kezedből 1, 2, vagy 3 kártyát, majd hajtsd végre a frissítés fázist, és ezzel a köröd azonnal véget is ér. Az ellenfeled köre kezdődik.

Ha éppen folyik egy csata, akkor az alábbiak közül kell döntened:

- **A csata folytatása:** ha így döntesz, azonnal lépj tovább a karakter fázisra!
- **Visszavonulsz a csatából:** ha nem tudsz eleget tenni az ellenfeled minden hatalom értékének, vagy ha úgy döntesz, inkább vissza akarnál vonulni az aktuális csatából, jelentsd be a visszavonulási szándékodat, majd hajtsd végre annak következményeit a sárkány fázistól kezdve (lásd a visszavonulás fejezetet a következő oldalon)!

KARAKTER FÁZIS

Ha te vagy az éppen soron lévő játékos, ebben a fázisban ki **KELL** játszani egy karakterkártyát (Character) az aktuális csata területére képpel felfelé. Ha nem tudsz, vissza kell vonulnod. Csak egyetlen karakterkártyát játszhatsz ki körönként. Egy karakterkártyád mindaddig aktív marad, amíg le nem feded egy új kártyával a következő körben, vagy amíg a lap eldobásra nem kerül.

TÁPOLÓ / TÁMOGATÓ FÁZIS

Ha te vagy az éppen soron lévő játékos, ebben a fázisban **kijátszhatsz** egy tápoló (Booster), vagy egy támogató (Support) kártyát. Csak egyetlen tápoló-, vagy támogató-kártyát játszhatsz ki körönként.

Ha egy tápoló-kártyát játszottál ki, akkor azt a csataterületre kell letenned képpel felfelé, egy már ott lévő aktív kártyát részben lefedve (lásd a kártyák lefedése ábrát a 11. oldalon). A tápoló-kártyád aktív marad, amíg nem feded le egy új karakterkártyával a következő körben, vagy amíg a lap eldobásra nem kerül.

Ha egy támogató-kártyát játszottál ki, azt a támogatásterületre kell elhelyezned képpel felfelé, a többi esetleg már ott lévő támogató-kártyád mellé. A támogató-kártyáid mindaddig aktívak maradnak, amíg eldobásra nem kerülnek.

Ha új csatát kezdtl a körödben, nem játszhatsz ki sem tápoló-, sem támogató-kártyát!

HATALOM FÁZIS

Ha te vagy az éppen soron lévő játékos, ebben a fázisban be kell jelentened a vitatott elemben a hatalmad összegét. A vitatott elem lehet a tűz, vagy a föld. Az összes aktív kártya hatással lehet az adott hatalmad összegére. Az adott elemben a hatalmad összegzéséhez elsőként alkalmazd az összes hatást, amely a kártyákra nyomtatott hatalom értéket módosítja. Ezután alkalmazd az összes hatást, amely a kártyák egyedi értékét módosítja. Végül alkalmazd az összes hatást, amely a hatalmad összegének teljes értékét módosítja.

Ha ez a harc legelső köre, akkor döntened kell, melyik elemet támadod meg (tűz vagy föld), és be kell mondanod, hogy ebben az elemben mekkora a hatalmad összege. Ha nem ez a harc legelső köre, akkor be kell jelentened, hogy az éppen vitatott elemben mekkora a hatalmad összege. Ennek az összegnek egyenlőnek, vagy nagyobbak **KELL** lennie, mint ellenfeled előző körben bejelentett hatalmának összege.

FRISSÍTÉS FÁZIS

Ha te vagy az éppen soron lévő játékos, ebben a fázisban addig húzz új kártyákat a húzópakliból, amíg ismét 6 lap nem lesz a kezdedben! Ha már eleve 6 vagy több kártya van a kezdedben, semmit nem kell tenned.

PÉLDA A HATALOM ÖSSZEGÉNEK MEGHATÁROZÁSÁRA



1. a „Demegodas the Odd” föld hatalom értéke: 2
2. a „Trebuchet of Fear” támogató kártyára nyomtatott föld hatalom értéke: 1
3. a „Demegodas the Odd” speciális hatásának szövege úgy szól, hogy megduplázza a támogató kártyák hatalmának értékét, így a „Trebuchet of Fear” föld hatalmának értéke 2-re nő
4. a Hoax játékos bemondja a föld hatalmának összegét: 4

VÉGE FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosoknak meg kell oldaniuk az aktív kártyáiknak azon speciális hatásait, melyek szövegében a „during my End phase”, vagy a „during your End phase” kitétel szerepel.

VISSZAVONULÁS

Ha úgy döntesz, hogy visszavonulsz a csata fázisban, vagy vissza kell vonulnod bármilyen más okból, az alábbi fázisokat kell végrehajtanod.

1. **Sárkány fázis:** az a játékos, aki nem vonult vissza, **MAGÁHOZ CSÁBÍT** 1 sárkányt (lásd a sárkányok elcsábítása fejezetet). Ha 6 vagy több lapja van összesen a csata- és támogatásterületén, akkor 2 sárkányt is magához csábít.
2. **Dobás fázis:** minden játékos eldobja az összes kártyáját a csata- és támogatásterületéről, és a dobott lapokat képpel felfelé a dobópakli helyére teszi egymás után. A vezetéskártyákat nem kell eldobni, azok továbbra is játékban maradnak.

3. **Frissítés fázis:** mindkét játékos addig húz új kártyákat a húzópaklijából, amíg ismét 6-6 lap nem lesz a kezében. Akinek már eleve 6 vagy több kártya van a kezében, semmit nem tesz.

4. **Vége fázis:** az aktuális kör és a csata is azonnal véget ér. Ezután a visszavonuló játékos új köre következik, ő lesz a soron lévő játékos.

SÁRKÁNYOK ELCSÁBÍTÁSA

Ha mind a 3 sárkányfigura a játéktáblán található, amikor magadhoz csábítasz egyet közülük, a három bármelyikét választhatod. Ebben az esetben tedd a vezetéskártyád mellé a kiválasztott sárkány figuráját! Ha azonban már az ellenfeled vezetéskártyája mellett van egy vagy több sárkányfigura, akkor ezek egyikét előbb a játéktáblára kell átcsabítanod ahelyett, hogy egy játéktáblán lévő sárkányt csábíthatnád el a saját oldaladra. Ha több sárkányt is elcsábítasz egyszerre, először minden ellenfelednél lévő sárkányfigurát át kell csábítanod a játéktáblára, és (ha még maradt csábítási lehetőség) onnan csábíthatod csak tovább valamelyiket a magad oldalára.

PÉLDA A VISSZAVONULÁSRA

1



3



2



4



1. A Hoax játékos kijátssza a „Muster Reinforcements” vezetéskártyáját, ami lehetővé teszi, hogy 5 kártyát húzzon. A Hoax játékos a húzás után felismeri, hogy még az új kártyáival sem tud akkora hatalom összeget elérni, hogy meghaladja a Vulca játékos hatalmát, így bejelenti, hogy visszavonul.
2. A Vulca játékosnak 5 lap van a csataterületén és még 2 a támogatásterületén, ami összesen 7 lap, tehát 2 sárkányt csábíthat magához.
3. A Hoax játékosnál egy sárkány van (a zöld), a játéktáblán pedig a másik kettő. A Vulca játékos így ez első csábításával a zöld sárkányt a Hoax játékos vezetéskártyája mellől a játéktáblára mozgatja.

Ezután a Vulca játékos bármelyik sárkányt a játéktábláról a saját oldalára csábíthatja (a zöldet választja).

4. Mindkét játékos eldobja a dobópaklijába az összes kártyáját a csataterületéről és a támogatásterületéről. A vezető- és esetleges vezetéskártyák maradnak.

A Hoax játékosnak 10 kártya van a kezében az 5 lap húzás miatt; a Vulca játékosnak 6, mivel az előző körben a frissítés fázisban újakat húzott. Emiatt egyik játékos sem húzhat most új lapokat.

A Hoax játékos köre és a csata is véget ért. A Hoax játékos vonult vissza, így ő kezdheti az újabb kört is, eldöntve, hogy akar-e egy új csatát kezdeni, avagy nem.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék az alábbi okok egyike miatt érhet véget:

- Ha egy játékos oldalán már 3 sárkány is található, és egy negyediket is elcsábíthatna egy nyertes csata következtében.
- Ha egy csata befejeztével az egyik játékos már minden kártyát eldobott a kezéből és a húzópaklijából.
- Ha egy játékos úgy döntött, hogy nem kezdeményez új csatát, vagy nem tudja a már meglévőt folytatni, mert már nincs lap sem a kezében, sem a húzópaklijában.

Bármelyik esemény bekövetkezte után az nyeri meg a játékot, akinek az oldalán több sárkány található. Ha döntetlen, vagy minden sárkány a játéktáblán van, az nyeri meg a játékot, akinek még van kártyája a kezében.



PÉLDA A JÁTÉK MEGNYERÉSÉRE

The diagram shows the following steps:

- Step 1: A character card 'Glimmer' is shown in the 'COMBAT AREA'.
- Step 2: A 'Fireblast' support card is shown in the 'COMBAT AREA'.
- Step 3: A calculation shows a 3-point dragon icon plus a 2-point dragon icon equals a 5-point dragon icon.
- Step 4: Two cards, 'Helkomedes the Rhetorician' and 'Ballista of Confusion', are shown in the 'COMBAT AREA'.
- Step 5: A calculation shows a 3-point dragon icon plus a 2-point dragon icon equals a 5-point dragon icon.
- Step 6: A game board shows three dragon icons (red, green, blue) and a blue dragon icon below it with a red arrow pointing to it.

1. A karakter fázisa során a Vulca játékos a „Glimmer” karakterkártyáját játssza ki.
2. Ez után kijátssza a „Fireblast” kártyáját a tápoló / támogató fázisban. Annak ellenére, hogy nem maradt több kártya sem a kezében, sem a húzópaklijában, a játékos folytatja a küzdelmet (hiszen a csata még nem ért véget).
3. A Vulca játékos bejelenti, hogy a föld elem hatalmának összege 5, ami meghaladja a Hoax játékos eddigi 4-es összegét. Mivel nincs már lap a húzópaklijában, nem tud új kártyákat húzni, és ezzel be is fejezi a körét.
4. A Hoax játékos a karakter fázisa során a „Helkomedes the Rhetorician” karakterkártyáját játssza ki. Nem játszik ki több kártyát a körében, de a „Ballista of Confusion” támogatókártyája egy korábbi körről azóta is aktív.

5. A hatalom fázisban bejelenti, hogy a föld elem hatalmának összege 5, ami megegyezik a Vulca játékos föld elem hatalmának összegével. Ezzel be is fejezi a körét.
6. Mivel a Vulca játékos nem tud karakterkártyát kijátszani a kezéből, és a föld elem hatalmának összege megegyezik ellenfelével, vissza kell vonulnia a csatából.

A Hoax játékos az ellenfele visszavonulása következtében a Vulca játékosnál lévő egyetlen sárkányt átcsábítja a játéktáblára. Miután a hátra lévő fázisokat megoldják, a játék véget ér. Mivel mindhárom sárkány a játéktáblán van, és a Vulca játékosnak fogytak el a lapjai a csata során, a Hoax játékos nyer, akinek még van kártya a kezében.

SZIMBÓLUMOK

Sok kártyán szerepelnek különböző SZIMBÓLUMOK is. A szimbólumok mutatják meg, hogy ezeknek a kártyáknak milyen különböző hatásai lehetnek, az esetleges speciális hatásán túl is. Az alábbiakban a Hoax és Vulca paklik szimbólumainak hatásait részletezzük.

A PAJZS SZIMBÓLUM ♣

A föld és tűz elemek hatalom értéke melletti pajzs szimbólum azt jelenti, hogy figyelmen kívül hagyhatod az adott elemben az ellenfeled hatalmának összegét a hatalom fázisod során.

AZ ÁLLJ! SZIMBÓLUM ♠

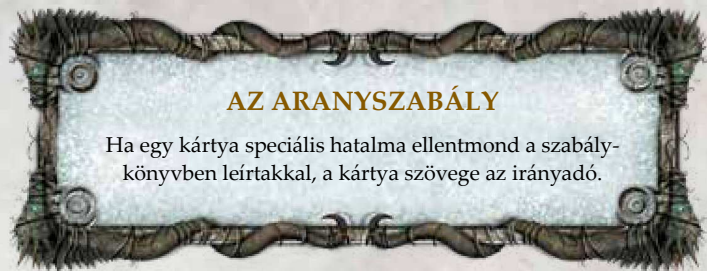
Ha egy ilyen szimbólummal ellátott kártyát játszol ki, nem tudsz a körödben már több kártyát kijátszani. Minden más tevékenységet normál módon végezhetesz (visszavonulhatsz ha akarsz, bejelentetted a hatalmad összegét, frissítetted a kezed, használhatod a kártyáid speciális hatásait, stb.)

A VISSZATÉRÉS SZIMBÓLUM ♣

A kezdő fázisodban visszaveheted az ilyen szimbólummal ellátott aktív kártyáidat a kezedbe. Viszont ha ellenfelednek van akár egy ilyen szimbólummal ellátott aktív kártyája is, akkor nem veheted vissza a visszatérés szimbólumú aktív kártyáidat a kezedbe. Nincs korlátozva, hogy ebben a fázisodban hány visszatérés szimbólumú aktív kártyát veheted vissza a kezedbe.

AZ ARANYSZABÁLY

Ha egy kártya speciális hatalma ellentmond a szabálykönyvben leírtakkal, a kártya szövege az irányadó.



TOVÁBBI SZABÁLYOK

KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Ha egy hatás megköveteli tőled, hogy dobj el valamilyen értékű kártyákat, nem kell további kártyákat eldobnod, ha az utasításnak már eleget tettél. Például ha egy hatás miatt el kell dobnod minden olyan kártyádat, amelynek a nyomtatott tűz elem hatalom értéke legalább 3-as, akkor el kell dobnod a 4-es tűz elem hatalmú lapodat, de nem kell eldobnod az 1-es-t.

KÁRTYÁK FIGYELMEN KÍVÜL HAGYÁSA

Ha egy kártyádat **FIGYELMEN KÍVÜL KELL HAGYNOD**, az megtartja a rá nyomtatott összes jellemzőjét, de sem a hatalom értékeinek, sem a szimbólumainak, sem a speciális hatásának nem lesz szerepe a játékban. Ez a kártyád megőrzi a hatalom értékét ugyan, csak épp nem szabad beszámítani, amíg a figyelmen kívül hagyó hatás ideje le nem jár.

MUTÁNSOK

A mutáns (Mutant) karakterkártyák szövegmezője tartalmazza azt a feltételt, amit teljesítened kell, hogy az adott mutáns karakterkártyát a karakter fázisodban ki tudd játszani.

PÉLDA KÁRTYA FIGYELMEN KÍVÜL HAGYÁSÁRA

1



3



2



4



1. A Hoax játékos kezdi a kört, és kijátssza a „Enthrall Opposition” kártyáját a vezető fázisában.
2. Az „Enthrall Opposition” speciális hatásának szövegét követve, a Vulca játékos „Volcanic Gauntlets” kártyáját figyelmen kívül hagyja, ezáltal lecsökkenti a Vulca játékos tűz elemi hatalmának összértékét 6-ra.
3. A Hoax játékos ezután a „Zedemikras the Brain” kártyát játssza ki a karakter fázisában.
4. A Hoax játékos bemondja a tűz elem hatalmának összértékét, ami 7, hozzátevé, hogy ez a „Zedemikras the Brain” és a „Tome of Wisdom” aktív kártyáinak együttes értéke. Ezzel felülmúlja a Vulca játékos jelenlegi 6-os tűz elem hatalmának értékét.

KÁRTYÁK LEFEDÉSE

A játék során gyakran helyezed egy kártyádat egy másik, már játékban lévő tetejére, részben vagy egészen lefedve ezzel azt a kártyát (lásd az alábbi rajzot a részletekért).

KÁRTYÁK LEFEDÉSE ÁBRÁK

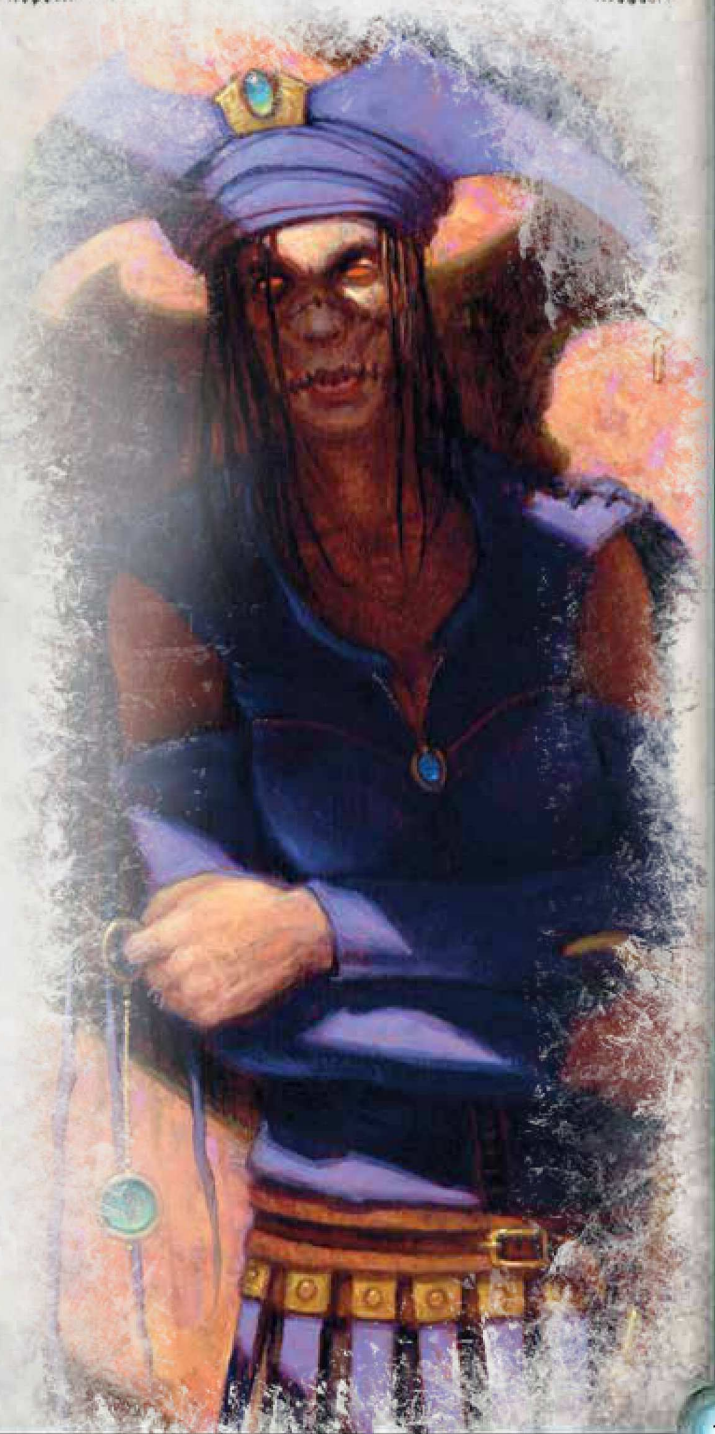


Gyakran előfordul a játék során, hogy teljesen, vagy részben le kell fedni egy már aktív kártyát.

1. A Hoax játékos teljesen lefedi a korábbi körében kijátszott karakterkártyáját egy új karakterkártyával. Csak a felső kártya számít aktívnek, a lefedett már nem.
2. A Vulca játékos részben lefedi a karakter fázisa során kijátszott karakterkártyáját egy a tápoló / támogató fázisa során kijátszott tápoló kártyával. Amikor valaki egynél több kártyát játszik ki a körében a csataterületre, ezt az elrendezést kell követnie. Minden ebben a körben kijátszott karakter- és tápoló-kártya aktívnek számít.
3. A Vulca játékos részben lefedi a vezetőkártyáját egy új vezetőkártyával úgy, hogy a vezetőkártyája összes fontos adata látszódjon még.

ÁLLJ!

Elértél az alapszabályok végére! Most már készen állsz a *Blue Moon Legends* játékra! Játsszatok a Hoax és Vulca paklikkal addig, amíg teljesen el nem sajátítjátok a játék alapszabályait! Ha ez sikerült, akkor választhatjátok már más fajok paklijait is, a következő oldalakon ismertettek szerint. Ha olyan kérdéseid merülnek fel, amelyekre nem találsz választ az alapszabálykönyvben, olvasd el a fejlesztett szabályok füzetét is!



FAJOK SZABÁLYAI

Miután jól ismeritek már a Hoax és Vulca fajokat, játszhattok a többi faj paklijával is. Ezek az új fajok egyedi szabályokkal és szimbólumokkal bírnak, ezzel téve oly változatosabbá a *Blue Moon Legends* játékot. Az új fajokkal való játékhoz olvasd végig a rájuk vonatkozó speciális szabályokat, amiket követned kell majd az alapszabályokon túl! Érdeemes az új fajokat abban a sorrendben kipróbálnotok, ahogy azok a szabálykönyvben követik egymást.



MIMIX

Ez a vad és szabad faj a természettel összhangban él. Látva, hogy az örökösök háborúja micsoda káoszt okozott, a Mimix úgy érzi, eljött az ideje, hogy mindent újra kezdjenek. Megpróbálják erősíteni a kötődésüket a Kék Holddal, remélve, hogy meglelhetik az új kezdetét.

Most, amikor már kiismerted a Hoax és Vulca fajokat, lassan elkezdhetsz kötödni a Mimixhez is. Ahhoz, hogy a nővérek klánjával tudj játszani, a játékot az alapszabályok szerint kell előkészítened. A pakli kiválasztása lépésben válogasd ki, majd vedd el a Mimix pakli 31 alapkártyáját, a Mimix pakli „M” betűjele segítségével! A másik játékos válassza a Hoax, vagy Vulca pakli! Ezután a nem használt paklikat tegyédtek vissza a játék dobozába, majd kövessétek a játék előkészítésének megszokott lépéseit!

peoples to find
just rediscover



Mimix pakli
betűjele

A Mimixel való játékhoz az alapszabályokon túl az alábbi szimbólumok hatásait kell figyelembe vened.

A SZABAD SZIMBÓLUM

Alapvetően **LIMITÁLVA VAN**, hogy hány kártyát játszhatsz ki az egyes fázisokban. Az ilyen szabad szimbólummal jelölt kártyáid nem számítanak bele a karakter-, tápoló-, vagy támogató-kártya limit korlátozásodba. Egy körödben bármennyi szabad szimbólumos kártyát kijátszhatsz.

A PÁR SZIMBÓLUM

Kijátszhatsz egyszerre 2 kártyát is, amelyek nevének első szava azonos, és amelyeken szerepel a pár szimbólum. Az így egyszerre kijátszott 2 kártya egy kártyának számít a karakter-, tápoló-, vagy támogató-kártya limit korlátozásban.

FLIT

Ez az égjáró faj sokkal jobban szeret a levegőben tartózkodni, mint a földön, ebben különböznek a Kék Hold Városának más fajaitól. Bár amikor csak lehetséges igyekeznek a többi fajt elkerülni, továbbra is fenntartják a kapcsolatot a sárkányokkal és más Flitekkel. Mivel a levegőget használják menedékként, csak akkor kezdenek csatát, amikor az nekik is igazán megfelel.

Amikor már elegendő volt a porban való rengeteg gyaloglásból, lépj kapcsolatba az égen szálló Flit fajjal! Ahhoz, hogy szabadon tudj szárnyalni a Flitekkel, a játékot az alapszabályok szerint kell előkészítened. A pakli kiválasztása lépésben válogasd ki, majd vedd el a Flit pakli 31 alapkártyáját, a Flit pakli „F” betűjele segítségével! A másik játékos válassza a Hoax, Vulca, vagy Mimix pakli! Ezután a nem használt paklikat tegyédtek vissza a játék dobozába, majd kövessétek a játék előkészítésének megszokott lépéseit!

A Flittel való játékhoz az alapszabályokon túl a Mimix fajnál leírtakat is figyelembe kell vened.



Flit pakli
betűjele



KHIND

Ennek a vidám fajnak a képviselői a Kék Hold Városának legnagyobb bajkeverői. Gondtalan csapataikat azonban a Sötét Kor átfurmálta kőkemény bandákká, akik mindazért harcolni fognak, amiben hisznek. A többi faj nagy szerencséjére a Khind továbbra is leginkább a mókában hisz.

Ha úgy érzed, eléggé készen állsz már bármilyen kihívásra, próbáld megfékezni a Khindet! Ahhoz, hogy elnyerd a Khind figyelmét, a játékot az alapszabályok szerint kell előkészítened. A pakli kiválasztása lépésben válogasd ki, majd vedd el a Khind pakli 31 alapkártyáját, a Khind pakli „K” betűjele segítségével! A másik játékos válassza a Hoax, Vulca, Mimix, vagy Flit paklit! Ezután a nem használt paklikat tegyéd vissza a játék dobozába, majd kövessétek a játék előkészítésének megszokott lépéseit!

A Khindel való játékhoz az alapszabályokon túl az alábbi szimbólumok hatásait kell figyelembe vened.

A BANDA SZIMBÓLUMOK

A banda szimbólum 4 különböző színben található a Khind kártyákon. Az azonos színű bandaszimbólumú kártyáid közül, melyek nevének első szava is megegyezik, bármennyit kijátszhatsz egyszerre a körödben, és csak egyetlen kártyának fognak számítani. Ha már van a játékban egy bizonyos színű banda szimbólumú kártyád, és nincs mellette más karakterkártya, vagy tápoló-kártya, kijátszhatsz rá egy ugyanilyen színű banda szimbólumú kártyát úgy, hogy nem kell teljesen eltakarnod a korábban kijátszott karakterkártyádat, és így mind a két kártyád aktív maradhat (lásd a 11. oldalon a kártyák lefedése ábra tápoló-kártyával való lefedés részét).



**Khind pakli
betűjele**



TERRAH

Ez az erős, keményen dolgozó faj áll legközelebb Doranhoz, a Föld Sárkányához. Ők építették a Kék Hold Városának legtöbb építményét, művelték annak szántóföldjeit, és emellett még az Élet Szent Fáját is gondozták a Föld Templomában. Most a Terra kész az erejét és tudását használni, hogy megvédje a természetet és megakadályozza annak további pusztulását.

Ha már eléged volt a káoszról és a viszálykodásból, tanuld meg a Terrahtól, hogyan élhetsz együtt jobban a természettel! Ahhoz, hogy tanulhass a Terrahtól, a játékot az alapszabályok szerint kell előkészítened. A pakli kiválasztása lépésben válogasd ki, majd vedd el a Terrahtól 31 alapkártyáját, a Terrahtól „T” betűjele segítségével! A másik játékos válassza a Hoax, Vulca, Mimix, Flit, vagy Khind paklit! Ezután a nem használt paklikat tegyéd vissza a játék dobozába, majd kövessétek a játék előkészítésének megszokott lépéseit!

A Terrahtal való játékhoz az alapszabályokon túl a Mimix fajnál leírtakat is figyelembe kell vened.



**Terrahtól pakli
betűjele**



PILLAR

Ezek a vándorló nomádok a Kék Hold Városának kereskedői, ők szállítják az árucikkeket és az idegen kultúrát. A Pokol Éjszakája kevéssé érintette őket, mint a többi fajt, így a Pillarnak csupán egyetlen kívánsága van, egyetértésben minden más városlakóval: ez a konfliktus minél előbb érjen véget, hogy a kereskedelem ismét nyugodtan folytatódhasson.

Amikor készen állsz arra, hogy egy kicsit távolabb is tekinthess, mint korábban, kövesd a Pillart az eleddig fel nem térképezett területekre! Ahhoz, hogy csatlakozhass egy Pillar karavánhoz, a játékot az alapszabályok szerint kell előkészítened. A pakli kiválasztása lépésben válogasd ki, majd vedd el a Pillar pakli 31 alapkártyáját, a Pillar pakli „P” betűjele segítségével! A másik játékos válassza a Hoax, Vulca, Mimix, Flit, Khind, vagy Terrah paklit! Ezután a nem használt paklikat tegyék vissza a játék dobozába, majd kövessék a játék előkészítésének megszokott lépéseit!

A Pillarral való játékhoz az alapszabályokon túl a Mimix fajnál és az alább leírtakat is figyelembe kell vened.

KÉZ FELFEDÉSE

Ha egy hatás következtében **FEL KELL FEDNED** a kezdet, tedd le a kezekben lévő összes lapot egymás mellé magad elé, képpel felfelé! Ezek a kártyáid mindaddig láthatóak maradnak, amíg ki nem játszod őket, vagy el nem dobod őket a kezedből. Az ezután húzott kártyáid megmutatására már nem vonatkozik ennek a felfedésnek a hatása, így azokat inntől kezdve ismét titkosan kezelheted.

*THIS TRADE HAS
must be done.*



Pillar pakli
betűjele



AQUA

Ez a vízben élő faj áll legközelebb Seshához, a Víz Sárkányához, hiszen minden élőlénynek a víz az életető eleme. A Pokol Éjszakája előtt leginkább a Kék Hold Városának lagúnáiban és tavaiban éltek. Immár visszaonultak a tenger mélyére, és igyekeznek minél messzebb elkerülni a szárazföldi konfliktust.

Amint készen állsz egy hatalmas csobbanásra, üssz együtt az Aquával! Ahhoz, hogy belevethesd magad a mélységbe, a játékot az alapszabályok szerint kell előkészítened. A pakli kiválasztása lépésben válogasd ki, majd vedd el a Aqua pakli 31 alapkártyáját, az Aqua pakli „A” betűjele segítségével! A másik játékos válassza a Hoax, Vulca, Mimix, Flit, Khind, Terrah, vagy Pillar paklit! Ezután a nem használt paklikat tegyék vissza a játék dobozába, majd kövessék a játék előkészítésének megszokott lépéseit!

Az Aquával való játékhoz az alapszabályokon túl a Mimix fajnál és az alább leírtakat is figyelembe kell vened.

A VÉDELEM SZIMBÓLUM

Az ilyen védelem szimbóllummal ellátott aktív kártyáidat nem befolyásolhatják az ellenséges hatások. Az ilyen kártyáidat ellenfeled nem hagyhatja figyelmen kívül, nem dobhatja el, illetve nem csökkentheti az értékeit.

*call upon the
mid the land.*



Aqua pakli
betűjele



BUKA

A tengerek kalózái lazán szervezett csoportokat alkotnak. Bár a múltban sok ellenségeskedés volt közöttük, a Tan és Marn klánok közötti nagy esküvőnek hála, végül sikerült egyesülniük. Jelenleg a Kék Hold Város népének egy korábbi, kimondhatatlan sértése miatt keresik a megtorlás lehetőségét...

Amint készen állsz egy hosszú tengeri útra, béreld fel a Bukát! Ahhoz, hogy csatlakozhass a Bukához a nyílt tengeren, a játékot az alapszabályok szerint kell előkészítened. A pakli kiválasztása lépésben válogasd ki, majd vedd el a Buka pakli 31 alapkártyáját, a Buka pakli „B” betűjele segítségével! A másik játékos válassza a Hoax, Vulca, Mimix, Flit, Khind, Terrah, Pillar, vagy Aqua paklit! Ezután a nem használt paklikat tegyéd vissza a játék dobozába, majd kövessétek a játék előkészítésének megszokott lépéseit!

A Bukával való játékhoz az alapszabályokon túl a Mimix és Aqua fajoknál és az alább leírtakat is figyelembe kell vened.



Buka pakli
betűjele

HAJÓK

Kijátszhatsz egy hajó kártyát a vezető fázisod alatt ahelyett, hogy egy új vezetőkártyát játszanál ki. Amikor egy hajókártyát játszol ki, tedd azt képpel felfelé a befolyási területre! A befolyási terület a játéktábla vezetőterületteddel átellenes, másik keskenyebbik oldala mellett van. A hajók mindaddig a befolyási területeden maradnak, amíg partot nem érnek, vagy eldobásra nem kerülnek. A befolyási területeden lévő hajókártyáidat nem kell eldobnod a csaták végétével.

Miután kijátszottál egy hajókártyát, azt megrakodhatod, és partot érhet az alábbi szabályok alapján.

HAJÓK MEGRAKODÁSA

A tápoló / támogató fázisodban ahelyett, hogy kijátszanál egy kártyát, **MEGRAKODHATOD** egy aktív hajódat úgy, hogy egy karakter-, tápoló-, vagy támogató-kártyádat képpel felfelé egy aktív hajó kártyára teszed. A hajókártyáidra tett kártyáid nem számítanak sem kijátszottaknak, sem aktív kártyának mindaddig, amíg a hajóidon vannak.

A hajó **TEHERBÍRÁSÁT** a teherbírás szimbólum határozza meg, mely a kártya neve és speciális hatás szövege alatt található. Minden hajó kártyára csak annyi kártya tehető, amekkora a hajó teherbírása. Ha egy hajó már betelt, nem tehetsz rá több kártyát.



teherbírás
szimbólum

HAJÓK PARTOT ÉRÉSE

Bármennyi aktív hajód **PARTOT ÉRHET** a kezdő fázisod során. Amikor egy hajód partot ér, tedd át a kártyáját és minden rátett kártyát magad elé egy üres területre! Úgy játszhatod ki a partot ért hajóidról a kártyáidat, mintha azok a kezvedben lennének. Úgy játszhat ki egy Buka karakterkártyát a hajódról, mintha egy (Mimix) szabad szimbólum lenne a kártyáján. Abban a körödben, amikor legalább egy hajód partot ért, nem játszhat ki a kezvedből egyetlen karakter-, tápoló-, vagy támogató-kártyát sem, így kénytelen leszel a partot ért hajóidon lévő kártyáiddal gazdálkodni.

Mielőtt a hatalom fázisodban bejelentened az aktuális elembe a hatalmad összegét, el kell dobnod az összes partot ért hajódat, a rajtuk esetleg megmaradt többi kártyáddal együtt.

A BLÖFF SZIMBÓLUMOK ? ? ?

A blöff szimbólum 3 különböző színben fordulhat elő a Buka kártyákon. A sötét szimbólum mindkét-, míg a sárga a tűz-, a zöld a föld elemre vonatkozik. Blöff szimbólumú kártyák esetén kövesd az alábbiakat!

BLÖFFÖLÉS

A tápoló / támogató fázisodban kijátszhatsz egy blöff szimbólumú kártyát ahelyett, hogy egy tápoló / támogató kártyát játszanál ki. Ezt a kártyát képpel lefelé kell letenned a támogatásterületre anélkül, hogy a kártyát megmutatnád az ellenfelednek.

A támogatásterületre képpel lefelé fordított minden kártyád **BLÖFF-KÁRTYÁNAK** számít. Minden blöff-kártyádat úgy kell venni, mintha az egy olyan támogató-kártya lenne, amire az éppen vitatott elemből egy 2-es érték lenne rányomtatva, a másik elemből pedig egy 0-ás érték. Ha a vitatott elem megváltozik a harc során, akkor a blöff-kártyákat úgy kell venni, mintha az új vitatott elemből lenne egy-egy 2-es rájuk nyomtatva (a másiktól meg 0-ás). Egy blöff-kártya mindaddig aktív, amíg eldobásra nem kerül.

A blöff-kártyáid nem számítanak bele abba a 6 lapba, ami ahhoz kell, hogy a győztes csata után egy második sárkányt is magadhoz csábíts. Bármennyi aktív blöff-kártyát eldobhatsz a kezdő fázisod alatt.

BLÖFF VITATÁSA

A hatalomfázisod során, ha van bármennyi aktív (képpel lefelé fordított) blöff-kártyád a támogatásterületeden, az ellenfeled vitathatja a blöffödet, miután bejelentette az aktuális elembe a hatalmad összegét. Ha ellenfeled vitatja a blöffödet, képpel felfelé kell fordítanod az összes aktív blöff-kártyádat.

Ha az összes felfedett blöff-kártyád blöff szimbóluma megegyezik az aktuális csatában vitatott elemmel (vagy sötét), akkor az alábbi lépéseket kell végrehajtandod:

- **Sárkány csábítása:** magadhoz csábítasz egy sárkányt.
- **Dobás:** el kell dobnod az összes felfedett blöff-kártyádat.

Ha egy vagy több felfedett blöff-kártyád blöff szimbóluma nem egyezik meg az aktuális csatában vitatott elemmel, vagy az összes blöff szimbólumodat figyelmen kívül kell hagynod, akkor az alábbi lépéseket kell végrehajtandod:

- **Sárkány csábítása:** ellenfeled magához csábít egy sárkányt.
- **Visszavonulás:** azonnal vissza kell vonulnod a csatából.



ALAPSZABÁLY ÖSSZEFOGLALÓ

EGY JÁTÉKKÖR FÁZISAI:

1. KEZDŐ FÁZIS

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

2. VEZETŐ FÁZIS

- Kijátszhatsz egy vezetés-, vagy egy hajó-kártyát.

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 játszhat ki sem tápoló-, sem támogató kártyát.)

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

6. HATALOM FÁZIS

- Jelentsd be a vitatott elembe a hatalmad összértékét!

7. FRISSÍTÉS FÁZIS

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

8. VÉGE FÁZIS

- Végrehajthatod a kártyáid speciális hatásait.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Reiner Knizia

Producer: Mark O'Connor

Kiegészítő tartalom: Brendan Weiskotten és Chris Dearlove

Technika leírása: Brendan Weiskotten

Grafikai tervezés irányítása: Brian Schomburg

Grafikai tervezés: Taylor Ingvarsson Franz és Imelda Vohwinkel

Művészeti vezető: Andrew Navaro

Művészek: Franz Vohwinkel, John Matson, Todd Lockwood, Lars Grant-West, Samuel E. Wood, Darrell Riche, Michael Phillippi Randy Gallegos, Scott M. Fischer, Jim Nelson, Steve Prescott, Daren Bader, Jeremy Jarvis, Wayne England

Licenz és fejlesztési koordinátor: Deb Freytag

Gyártásvezető: Eric Knight

Gyártás koordinálása: John Britton, Megan Duehn, és Jason Glawe

Játék gyártásának menedzselése: Steven Kimball

Vezető játéktervező: Corey Konieczka

Vezető producer: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

FFG Játéktesztelők: Samuel Bailey, Adam Baker, Mark Larson, Lukas Litzsinger, és Michael Silsby

Reiner Knizia külön köszöni David Farquhar, Kevin Jacklin és Chris Dearlove uraknak a játékhoz való jelentős hozzájárulását és a Blue Moon világ fejlesztését, különösen Davidnek a játéktesztelésben betöltött vezető szerepét, valamint Chrisnek a játékhoz illő összes betűtípussal kapcsolatos ismereteit. Reiner Knizia köszöni a számtalan játéktesztelő munkáját, különösen Jon Blackwell, Chris Boote, Matthew Dodkins, Ian Elves, Martin Higham, Mario Ludwig, Richard Murphy, és Les Murrell hozzájárulását a játékhoz.

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. © 2004–2006 Kosmos Verlag, Stuttgart; Original Titles: Blue Moon, Blue Moon-Buka Invasion, Blue Moon-Gesandte und Inquisitoren, Blue Moon-Inquisitoren und Gesandte, Blue Moon-Die Aqua, Blue Moon-Die Flit, Blue Moon-Die Khind, Blue Moon-Die Mimix, Blue Moon-Die Pillar, Blue Moon-Die Terrah. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China.

EZ A TERMÉK NEM JÁTÉKSZER! NEM ADHATÓ 13 ÉVES, VAGY ANNÁL FIATALABB GYERMEKEKNEK!

KOSMOS®

