



WIZARDS
of the
WILD



JÁTÉKSZABÁLY

v. R22

Bevezetés

Az emberek rejtélyes módon eltűntek, és az állatok varázserőre tettek szert. A legnagyobb állatvarázslók egy végső csatában ütköznek meg a Stonehenge-nél.

Az Eltűnt Mesterek akolitusai (volt kisállatok) vezetik a játékot, meghatározva számos kihívást és varázsigét, azonban emellett még kenőpénzt is elfogadnak és büntetést is osztanak. Ha győzöl, a te fajod lehet az erdő új királya!

1-4 játékos részére • 10 év fölött • 30-45 perc

Tartozékok

- 7 varázslólap
- 1 pontozótábla
- 28 fa jelölő 4 színben
- 39 varázsigekártya (19 1. szintű és 20 2. szintű)
- 39 kihíváskártya (19 1. szintű és 20 2. szintű)
- 8 Akolituskártya
- 6 bűbájkocka

Előkészítés

- Minden játékos választ egy varázslót és elveszi az általa választott színű fajelölőket.
- A varázslólapodon rakj egy jelölőt a könyv és misztikum 2., a drágakő 3., a mana 4. és a koponya 0. mezőjére.
- Minden játékos válassz ki a varázslólapja A vagy B oldalát.





1 Minden játékos tegye egy jelölőjét a pontozótábla 10-es mezőjére, egy másikat pedig mellé. Ha a játék során valaki átlépi az 50 vagy 100 pontot, tegyék ezt a jelölőt az 50-es, vagy a 100-as mezőre.



1. szint
2. szint
Varázsige

1. szint
2. szint
Kihívás

2 Keverd össze az 1. szintű varázsige- és kihíváskártyákat és képezz a játékosok számától függő számú lapból két paklit:

- 2 játékos: 6 varázsige és 6 kihívás;
- 3 játékos: 8 varázsige és 8 kihívás;
- 4 játékos: 10 varázsige és 10 kihívás;

A többi 1. szintű kártyát tedd vissza a dobozba

- 3
- Keverd össze az összes 2. szintű varázsige- és kihíváskártyát, és rakd két pakliba (képpel lefelé).
 - Tedd az 1. szintű varázsigepaklit a 2. szintű varázsigepaklira.
 - Tedd az 1. szintű kihíváspaklit a 2. szintű kihíváspaklira.

4 Húzz 2-2 lapot a varázsige- és a kihíváspakliból. Tedd őket képpel felfelé a játéktérület közepére.



5 Keverd össze az Akolitus kártyákat és húzz 7-et képpel lefelé, létrehozva az Akolitus paklit.

A többi Akolitus kártyát tedd vissza a dobozba.

Játékmenet

Az kezdi a játékot, aki utoljára etetett házikedvencet. Fordítson fel egy Akolituskártyát a varázslója elé. A kör órájárásnak megfelelően halad. Ha mindenki végzett a lépésével, a körnek vége, és új Akolituskártyát kell húzni. Amikor az Akolituskártyák elfognak, vége a játéknak. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

Az Akolituskártya

A kör során az Akolituskártyának a következő hatásai vannak:

- **Manabüntetés** A kör elején minden játékos elszenvedi a kártya manabüntetését. Mindenki ennyivel csökkenti a varázslója manáját. Ha kifogysz a manából, annyival növel a koponyaszintedet, amennyi manád hiányzik a büntetésből.
- **Megvesztegetés** A lépése során a játékos megvesztegetheti az Akolituszt, hogy pontokat szerezzen (l. **Megvesztegetés** a 6. oldalon).
- **Koponyabüntetés** A kör végén az a játékos, akinek a legtöbb koponyája van, ennyi pontot veszít. Egyenlőség esetén az összes egyenlő játékos pontot veszít. Ha mindenkinek egyenlő, hagyjátok figyelmen kívül a koponyabüntetést.



Mana
büntetés

Koponya
büntetés

Megvesztegetés

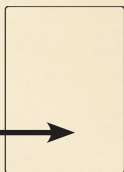
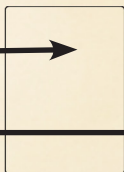
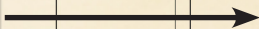
Fontos! Miután kiosztottátok a koponyabüntetést, minden játékos állítsa nullára a koponyaszintjét!



Mozgassd a koponyajelzőt nullára!

Lépésed

A körödben először töltsd fel a játékeret és dobj a kockákkal. Utána vásárolhatsz vagy használhatsz kártyákat, megvesztegetheted az Akolitust és tárolhatod az erőforrásaidat. A varázslód különleges képességét bármikor használhatod a köröd során. A lépésed után add tovább a kockákat.



Misztikum



Könyv



Misztikum/
Könyv



Mana



Drágakő



Koponya

Játéktér feltöltése Ha kevesebb mint 4 kártya van a játéktéren, húzz lapokat a varázsige- vagy kihíváspakliból, amíg 4 kártya lesz felfordítva. *Tetszés szerint húzhatsz mindkét pakliból!* Ha 4 kártya van felfordítva, eldobhatod az egyiket és húzhatsz helyette valamelyik pakliból.

Kockadobás Legalább egyszer dobnod kell az összes kockával. Legfeljebb kétszer újradobhatsz néhány, vagy az összes kockát. A kocka oldalai a következők:

- **Misztikumért** kihíváskártyát vehetsz.
- **Könyvért** varázsigét vehetsz.
- **Misztikum/könyv:** Eldöntheted, hogy a varázsigét vagy a könyvet választod.
- **Manát** varázsigehatás kiváltására használhatsz. Két manát kapsz dobásonként. Ha a játék során büntetésül manát vesztenél, de már nincs elegendő manád, minden hiányzó manáért eggyel növelned kell a koponyaszintedet.
- **Drágakövekkel** megvesztegetheted az Akolitust, ill. elköltheted néhány varázsigekártya hatásra.
- **Koponyáért** győzelmi pontokkal fizetsz a köröd végén, ha több van Neked, mint a többieknek, azonban néhány varázsigét aktiválhatsz koponyával.

Fontos! Minden dobás után (beleértve az újradobásokat) azonnal állítsd be az új koponyaszintet a varázslólapodon!

Kártya vásárlása Elköltheted a misztikumaidat kihívás-, a könyveidet varázsigekártya vásárlására. Akármennyi kártyát vehetsz. A kártya győzelmi pontjait nem a vásárláskor, hanem csak a játék végén kapod meg. Ha kártyát vásárolsz, nem tárolhatsz erőforrásokat (l. **Erőforrás tárolása** 6. oldal).



Fontos! A vásárláshoz a kockák mellett használhatod az eltárolt erőforrásaidat, a varázsigé és kihívás hatásokat és a varázslód különleges képességét is.

Kártyahasználat Minden kártyának egyedi hatása van

- A **kihíváskártyáknak** általában egy vásárláskor életbe lépő **azonnali**, vagy **egy játék végi** hatása van. Az azonnali hatás végrehajtása után (ha van ilyen), a kihíváskártyát fordítsd képpel lefelé, és a játék végéig már nem használható.
- A **varázsigekártyák** hatását körönként egyszer használhatod, beleértve a vásárlás körét is. Ezen kártyák hatásához szükség lehet erőforrás elköltésére is. Az olyan varázsigék, amik a "Whenever" kulcsszó van, bármikor használhatók, amikor a feltételek adottak, tehát akár egy másik játékos lépése közben is. A varázsigéket képpel felfelé tartsd!



A Varázsigének körönkénti hatása van



A kihívásnak azonnali, egyszeri vagy játék végi hatása van



Megvesztegetés Megvesztegetheted az Akolituszt, elköltve néhány drágakövet győzelmi pontokért cserébe.



Fontos! Körönként csak egyszer vesztegetheted meg az Akolituszt!

Tippy Akolitus 4 drágakőért ad 7 győzelmi pontot

Erőforrás □ **tárolása** A köröd végén, ha nem vettél egy kártyát sem, eltárolhatod a nem használt könyveket és misztikumokat. A manákat és drágaköveket mindenképpen tárolhatod. A varázslólapod mutatja, hogy legfeljebb mennyit tárolhatsz.



A kör vége

Miután mindenki végrehajtotta a lépését, osszátok ki a koponyabüntetést (l. **Koponyabüntetés** a 3. oldalon). Dobjátok el a régi Akolituszkártyát. Az új kezdőjátékos az órajárás szerint következik, és húz egy új Akolituszkártyát.

A játék vége

A játék a 7. kör után fejeződik be, amikor már nincs több felcsapható Akolituszkártya. A végső pontozáshoz mindenki vegye számba az összes varázsige- és kihíváskártyáját - beleértve a kihíváskártyák játék végi hatásait is! A legtöbb pontot szerző nyer. Egyenlőség esetén közülük a több kihíváskártyával rendelkező nyer. Ha így is egyenlő, közülük a több varázsige-kártyával rendelkező játékos a nyertes.

Játékpélda

Tegyük fel, a *Quantum the Cat* a varázslóm....



A kör elején a *Tippy Akolitus*-t csapjuk fel. Mindenki - beleértve engem is - veszít egy manát.

Mindenki veszít 1 manát



A lépésem elején 3 kártya van a játéktéren. Felcsapok egyet, így a játéktéren az alábbi kártyák vannak:



Az első dobásom:



A koponyát egyből növelem. Mivel a *The Cauldron*-t akarom megvenni, félreteszem a könyvet és a többi kockát újradobom. A második dobásom ez lett:



Megtartok 2 könyvet és egy drágakövet, és újradobom a többit. Az utolsó dobásom után így állok:



Ismét feljebb tolom a koponyajelzőt. Itt az idő cselekedni...



Minden dobás után add hozzá a koponyát



...de a kockákon lévő 3 könyv egygel kevesebb, mint ami a *The Cauldron*-hoz kéne. Ezen könnyű segíteni, mivel a tartalékban lévő könyvvel már meg tudom venni.

Sajnos nem tudok több kártyát megvenni. A tartalékban egy könyv és a kockán egy misztikum van. Ha elköltök 2 manát, használhatom a *The Cauldron*-t, de az összesen 3 misztikum még mindig nem elég.



A legtöbb játékos az 1 misztikumát elveszítené - nem tárolhatja az erőforrásait, ha vett kártyát. A *Quantum the Cat* különleges képessége lehetővé teszi, hogy a misztikum esetében felülírja a szabályt! Így elköltök 2 manát a *The Cauldron*-nal, és eltárolok 3 misztikumot.




Spend ⚡⚡: Gain ⚡⚡

Eltárolok még egy drágakövet, de nem vesztegethetek meg Akolituszt, mert kevés a drágakövem.

Végeztem, és továbbadom a kockákat. Miután az utolsó játékos is lépett, megnézzük, hogy az én 2 koponyám-e a legtöbb. Ha igen, 3 győzelmi pontot veszítek büntetésül a kör végén.

Szóló előkészítés

Távolítsd el az összes olyan kártyát, amin a  ikon van. Keverd meg a maradékot, és készíts varázslópkakit 7 db 1. szintű és 7 db 2. szintű lapot. Tégy így a kihíváskártyákkal is.



Normál módon készíts 7 Akolituskártyából paklit, és csapj fel 2 varázsige és 2 kihíváskártyát kezdésnek.

Miután választottál varázslót, válassz egy másikat is az ellenfelednek és tedd a közeledbe. Jelöld meg azon a varázslólapon is a kezdő erőforrásszinteket. Tedd a pontjelzőjét az általad választott nehézségszintnek megfelelő helyre:

- 70 Inas (Könnyű)**
- 80 Varázsló (Közepes)**
- 90 Főmágus (Nehéz)**



Fontos! A szóló játékban az ellenfelednek nincs köre, de le kell győznöd, hogy megnyerd a játékot!

Akolituskártya a szóló játékban

A kör kezdéséhez csapj fel egy akolituskártyát.

- Az **egyjátékos ikon** mutatja, hány koponyát kell beállítanod az ellenfél varázslapján a forduló elején.
- A **mana büntetés** csak Rád vonatkozik, az ellenfél varázslóra nem.
- **Megvesztegetheted** az Akolitust, ha akarod.
- A **koponyabüntetést** figyelmen kívül kell hagyni a szólójátékban, helyette a kockadobás határozza meg a forduló végén (l. 11. oldal)



2 koponya az ellenfelednek

Te veszítesz 1 manát, az ellenfeled nem

Hagyd figyelmen kívül a koponyabüntetést

A köröd

A normál szabályok érvényesek,

- Amikor **feltöltöd a játékeret** kártyákkal, dobd el az összes olyan kártyát, amit nem vettél meg. Húzz 4 új kártyát a varázsigé/kihívás pakliból tetszésed szerinti arányban.
- Ha olyan varázsigét vagy kihívást használsz, ami hat az ellenfél erőforrásaira vagy pontszámára, csökkentsd normál módon.
- Ha az ellenfelednek lapot kéne eldobnia, ehelyett csökkentsd 2 különböző, választásod szerinti *nem koponya* erőforrását (könyv, misztikum, drágakő, mana) eggyel-eggyel.
- Ha az ellenfelednek egy kártya értékének megfelelő győzelmi pontot kell veszítenie, 4 GyP-ot veszítsen.

Az ellenfeled elveszít 2 különböző erőforrásból egyet-egyet ÉS 4 GyP-ot



A legtöbb kártya úgy működik, mint a normál játékban

Forduló vége

Amikor befejeződik a köröd, egy speciális **Szóló koponyabüntetés**t kell érvényesíteni. Ennek meghatározására dobj egy kockával. Az eredmény hatással van Rád vagy az ellenfeledre, attól függően, kinek van több koponyája. Ha egyenlőség van, nincs büntetés és nem kell dobni a kockával.

- Ha az eredmény könyv, misztikum, 2 mana vagy drágakő, akkor a mutatott erőforrás vész el.
- Ha az eredmény könyv/misztikum, a büntetést kapó varázsló abból veszít, amiből több van neki (egyenlőség esetén válassz tetszésed szerint).
- Ha az eredmény koponya, a varázsló 3 GyP-ot veszít.

Szóló játék vége

A szóló játék 7 forduló után ér véget, amikor nincs több felhasználható akolituskártya. A játék végi pontozás viszont speciális.

- Ha az ellenfél varázsló 2 *különböző, nem koponya* erőforrás értékéből veszített, elveszít 1 GyP-ot. Ha 3 *különböző, nem koponya* erőforrás értékéből veszített, elveszít 2 GyP-ot. Ha mind a 4 erőforrásból veszített, 4 GyP-ot veszít.
- Minden teljesen elfogyasztott *nem koponya* erőforrásért az ellenfeled 2 GyP-ot veszít.

Például, ha az ellenfeled elveszített 1 drágakövet, 2 könyvet, és 1 manát a játék végére, veszít 2 GyP-ot, mivel 3 *különböző, nem koponya* erőforrásból veszített, emellett veszít 2 GyP-ot, mivel nem maradt könyv.

Hasonlítsd össze a saját végső pontszámodat az ellenfél varázslóéval, hogy meghatározd, ki a győztes.



Szóló játékban több pontot kell szerezned az ellenfélnél, hogy győzz!

Lehet 5 játékosal játszani?

Igen, de szereznetek kell az 5. játékosnak is jelölőket. Az előkészítés során 12 varázsige és 12 kihíváskártyát tégy a 2. szintű pakliba. Az 5 játékosal nagyon hosszú lesz a játék!

Használhatom a varázslóm speciális képességét amilyen gyakran csak akarom?

Általában a képességek körönként egyszer használhatók, kivéve ha a “Whenever” kulcsszót tartalmazzák, mint a varázsigék. Dönthetsz úgy, hogy a Quantum képességeit használhatod minden körben.



A szóló játékban eldobhatok kártyát a játéktérről?

Nem, de a szóló játékban a játékeret le kell takarítani minden kör végén automatikusan.

Mi van, ha a szóló játékban “2 mana elvesztése” Szóló koponya büntetést dobok, de nincs manám?

Normál esetben minden hiányzó manáért eggyel növelned kéne a koponyaszintet, de itt nincs jelentősége, mivel a kör befejeződik, és a koponyaszinted úgyis visszaáll nullára.

Mi van, ha egy másik játékos megveszi a Breathing Tax-ot, és nincs drágakövem?

Szerencséd van! Ha egy kártya vagy varázserő erőforrást fizettet Veled, de nincs belőle Neked, nem fizetsz semmit. Egyedül a mana miatt van büntetés, ha nincs belőle elég a tartalékodban.






Dobtam két könyvet, de ez kevés, hogy varázsigt vegyek, de a körömben már vettem egy kihívást. Tárolhatom a 2 könyvet?

Nem. Ha **veszel kártyát** a körödben, nem tehetsz könyvet vagy misztikumot a varázslólapodra. Az előző körökben szerzett könyvet és misztikumot viszont megtarthatod a varázslólapodon.

Az előző játékos nem vett kártyát, így 4 lap van a játéktéren a köröm elején. Felcsaphatok egy új kártyát?

Igen. Amikor már 4 kártya van felcsapva, eldobhatod az egyiket (ha szeretnéd), és kicserélheted egy kihívás- vagy varázsigtékkártyára.

Miért van árnyék , varázslás  és boszorkányság  varázsige?

Mivel néhány kártya bónuszt ad meghatározott fajtájú varázsigtékkártya után. Például a *Dastardy Plot* 3 győzelmi pontot ad a játék végén minden árnyékvarázsigté után.



A varázsigek opcionálisak és a kihívások kötelezők?

Igen. Ha egy varázsige hatása részben hátrányos, a hatás úgy kezdődik "You may...", arra emlékeztetve, hogy nem kell használnod. Pl. nem kell használnod az *Animation of Brooms*-t, de ha igen, a teljes hatást végre kell hajtani. Az "Immediately.." kihívás kártyákat, mint pl. az *Assassination Attempt*, azonnal végre kell hajtani, rögtön a vásárlás után.



Ha veszek egy olyan kártyát, mint pl. *Assassination Attempt*, aminek az azonnali hatása, hogy vesztsek 2 manát. Mi van, ha csak 1 manám van? Veszték 1 manát és kapok egy koponyát büntetésül?

Igen. Valahányszor fizetned kell egy manát, és nincs, kapsz minden hiányzó manáért egy koponyát, de a kártyát megveheted, mert a kártya hatása nem része az árának.

Mi van, ha nincs elég manám, hogy használjak egy varázsigét? Kaphatok egy koponyát, hogy használhassam?

Nem. Ez csak lehetőség a mana használatára, és nem költhetsz manát, ha nincs elég manád.

Mi van, ha van 4 manám? Használhatom a *Little White Lie*-t kétszer?

Nem. Ha nem a "Whenever"-rel kezdődik, a varázsige csak egyszer használható körönként.



Credits

Terv: Dan Schnake, Abe Schnake

Illusztrációk: Shawna JC Tenney, Nicolás 'Nexz' Amarilla,
Max Trần, Ferrari Jr. Llamzon, Cynthia Juas

Gyártás/Graphikai terv: A. B. West

Kártya elrendezés: Peter Gifford

Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)

Ha további kérdéseid vagy megjegyzéseid vannak, vedd fel a
kapcsolatot velünk a www.crosscutgames.com oldalon!

