A woman with white hair styled in an updo, wearing a crown adorned with blue gemstones and white pearls. She is wearing a blue dress with a white fur collar. The background is a deep blue with white snowflakes and a soft white glow. The text 'WINTER QUEEN' is written in a large, white, serif font across the middle of the image.

# WINTER QUEEN

TERVEZTE: YURI ZHURAVLEV

SZABÁLYFÜZET

**I**gen messze, egy távoli világban örök tél lakozik. Ennek a barátságtalan vidéknek az uralkodója a gyönyörűséges Télkirálynő, akit jóságos szíve miatt a királyság négy megyéjének lakói módfelett szeretnek.

A királynő minden évben különleges versenyt rendez a környék legjobb varázslói számára. A versenyhez a havat csodálatos kristályokká változtatja, amelyek az északi fény minden színének pompájában ragyognak. A varázslók ezekkel a kristályokkal bűvös mágiát varázsolnak, amelyekkel a királyságot erősítik mindenféle gondokkal és bajokkal szemben.

A Télkirálynő értékes arannyal (győzelmi pontokkal) jutalmazza az erőfeszítéseiteket. Az a varázsló, aki a játék végén a legtöbb győzelmi pontot gyűjti, az lesz jövőre a Télkirálynő új főtanácsosa! Csapjátok hát hónotok alá a varázskönyveiteket, készüljétek, és bűvöljétek el magát a Télkirálynőt is!

## A játék célja

A játékban a varázslókat alakítjátok, akik a Télkirálynő szokásos éves versenyén mágikus varázslataikkal küzdenek a főtanácsosi cím megszerzéséért.

A játék során jól átgondolt stratégiával helyezitek le a különböző színű kristályokat. A megszerzett győzelmi pontokat az alábbi körülmények befolyásolják:

- ◆ **A kristályok helyzete a térképen**
- ◆ **Az összegyűjtött varázskönyvek varázslatai**
- ◆ **A varázslatok aktiválásához használt kristályok színe**

A varázslatokkal győzelmi pontokat (GyP) szerezhettek, a játék végén pedig a legtöbb GyP-vel rendelkező játékos nyeri el az új főtanácsosi címet.



# Összetevők



4 kristály-  
tartó lapka



45 elvarázsolt kristály  
(9-9 kék, zöld, sárga,  
lila és piros)



36 győzelmi pont  
jelző



1 Télkirálynő lapka  
(kezdőjátékos jelző)



1 kétoldalas királyság térkép  
(játéktábla)



4 játékossegédlet kártya



8 Télkirálynő  
birtokjelölő



1 szabályfüzet



20 varázskönyv lapka



1 húzózsák a kristályoknak

# Előkészületek

- 1 Helyezzétek a **királyság térképet** az asztal közepére, és adjatok minden játékosnak **1-1 játékossegédlet kártyát**.

Megjegyzés: a királyság térkép két oldala azonos a játék szempontjából.

- 2 **2 játékos esetén** tegyetek le **három kristálytartó lapkát** úgy, hogy mindketten könnyen elérjétek. **3 és 4 játékos esetén minden két játékos közé** helyeztetek le egy lapkát, így minden játékostól jobbra is és balra is 1-1 lapka lesz.
- 3 **2 játékos esetén az elvarázsolt kristályokból** színenként 3-3 darabot, **3 játékos esetén** 1-1 darabot rakjatok vissza a dobozba. A többi kristályt **töltsétek be a húzózsákba** (**4 játékos esetén** tehát az összeset).
- 4 Húzzatok véletlenszerűen **kristályokat a zsákból a lapkákra**. **2 játékos esetén** 3-3, **3 ill. 4 játékos esetén** 4-4 kristály kerüljön minden kristálytartó lapkára.

Játékosok száma	Kristálytartó lapkák	Eltávolított kristályok	Kristályok a tartó lapkán
2	3	Színenként 3	3
3	3	Színenként 1	4
4	4	0	4

- 5 Keverjétek meg képpel lefelé a **Télkirálynő birtokjelölő lapkáit**, és rakjatok fel ötöt a térképen kastéllyal és toronnyal jelzett mezőkre (összesen 5 db). Miután felraktátok ezeket, **fordítsátok képpel felfelé**. A maradék 3 lapka visszakerül a dobozba, nem lesz rá szükség.
- 6 A 20 **varázskönyv lapkát** keverjétek meg képpel lefelé, és képezetek belőlük 4, egyenként 5 lapkából álló kupacot. A **királyság 4, színenként jelölt megyéből áll** (piros, zöld, lila és kék), ezek színes címerai mellé helyeztetek egy-egy ilyen kupacot. A legfelső lapkákat fordítsátok képpel felfelé minden kupacon.
- 7 A **győzelmi pont jelölőket** rakjátok mindenki számára könnyen elérhető helyre, központi készlet gyanánt. Szükség esetén a játékosok felválthatják saját jelölőiket kisebb címletre.
- 8 Az lesz a **kezdőjátékos**, aki legutóbb látott havat (vagy döntsétek el más módon). Ő megkapja a Télkirálynő lapkát, ez a kezdőjátékos jelölő.



Előkészületek 3 fős játék esetén

# A játék menete

A játékosok sorban egy-egy kört játszanak az óramutató járásának megfelelően, egészen addig, amíg a húzózsákból elfogynak a kristályok. A kezdőjátékostól elkezdve, a játékosok a körük során a következő három akció közül hajthatnak végre egyet:

- ◆ Helyezz egy elérhető kristályt a térkép egyik üres mezejére.
- ◆ Helyezz egy elérhető kristályt a saját varázskönyved egyik üres oldalára.
- ◆ Aktiváld az egyik varázskönyvedet, és szerezz győzelmi pontokat.

Ha az egyik kristálytartó lapkáról felhúzod az utolsó kristályt, **azonnal kapsz egy GyP-t**. Ezután **húzz új kristályokat a zsákból a lapkára** (hármát egy kétszemélyes játéknál, ill. négyet 3-4 főnél).



## Helyezz egy kristályt a térképre

**Válassz egy elérhető kristályt, és helyezd el** a térkép egyik üres mezején. A Télkirálynő birtokjelölői is **mezőnek számítanak**. Csak akkor rakhatsz egy kristályt egy mezőre, ha azon még nincs kristály (beleértve az előrajzoltat is). Egy mezőn legfeljebb egy kristály lehet egyszerre (igazi vagy előrajzolt).

Megjegyzés: egy **kétszemélyes játékban** mindhárom kristálytartó lapkáról húzhatsz. **3 ill. 4 személyes** játékban viszont csak a téled jobbra és balra található lapkákon lévő kristályok közül húzhatsz.

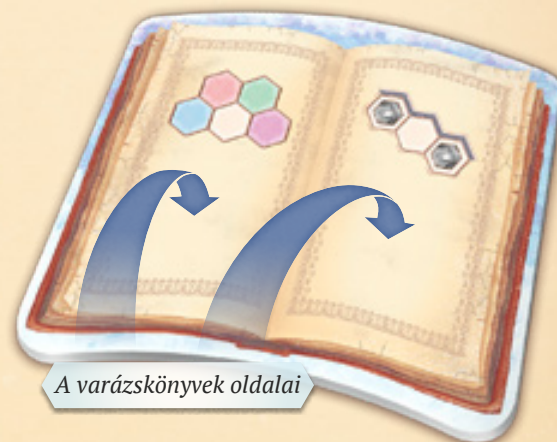
Miután leraktál egy kristályt valamelyik mezőre, **elhúzhatsz egy varázskönyvet**. Nézd meg, milyen színű megyére raktad a kristályt, és az **azonos színű címer melletti varázskönyv** kupac legfelső lapkáját húzhatod el. Utána fordítsd képpel felfelé a következő lapkát a kupacból. Ha egy adott színű címer melletti kupac kifogyott, és te olyan színű megyére helyezel kristályt, akkor nem húzhatsz könyvet.

Megjegyzés: legfeljebb 3 varázskönyved lehet!

A **Télkirálynő birtokjelölői** nem tartoznak egyetlen megyéhez sem. Ha egy ilyen üres lapkára helyezel kristályt, akkor **bármelyik kupac tetejéről** húzhatsz.

## Helyezz egy kristályt egy varázskönyvre

**Válassz egy elérhető kristályt, és helyezd azt** egy varázskönyved egyik üres oldalára. (Az első körben nem tudod ezt az akciót választani.)



A varázskönyvek oldalai

Csak **1-1 kristály** lehet egy varázskönyved 1-1 oldalán, azaz egy-egy leendő varázslaton, de ez lehet **tetszőleges színű** (és akár **egyforma** is).

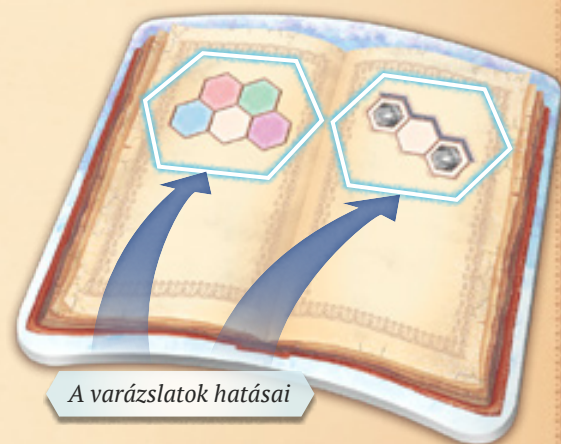
Megjegyzés: azzal, hogy kristályt raksz egy varázskönyvedre, nem aktiválsz a varázslatot, és új varázskönyvet sem húzhatsz!

### Aktiváld egy varázskönyved

Válaszd ki az egyik olyan varázskönyvedet, amin **legalább 1 kristály van**.

Ha a könyvön csak 1 kristály van

- 1 Aktiváld a **varázslatot**, amin a kristály van, a **kristály színének** megfelelően, és a szerzett győzelmi pontokat helyezd magad elé.
- 2 **Dobd el a varázskönyvet és a rajta lévő kristályt**, ezek kikerülnek a játékból.



**Példa:** Márti aktiválja a Határőrök varázslatot a rajta lévő piros kristállyal. 2 GyP-t szerez vele (1 GyP-t minden, a térkép szélein levő piros kristály miatt). Utána a varázskönyvet és a piros kristályt visszarakja a játék dobozába.

Ha a könyvön 2 kristály van

Ha olyan varázskönyvet aktiválsz, amelynek mindkét oldalán van 1-1 kristály, akkor **mindkét varázslatot végrehajthatod**, mégpedig **tetszőleges sorrendben**.

- 1 Hajtsd végre **az egyik** varázslatot, a **ráhelyezett kristály színének** megfelelően, és a szerzett győzelmi pontokat helyezd magad elé.
- 2 Hajtsd végre **a másik** varázslatot, a **ráhelyezett kristály színének** megfelelően, és a szerzett győzelmi pontokat helyezd magad elé.
- 3 **Dobd el a varázskönyvet és mindkét kristályt**, ezek kikerülnek a játékból.
- 4 A térképről **vegyél el egy kristályt** (nem veheted el a előrajzoltakat, a Télkirálynő jelzőiről), és rakd vissza a zsákba.



**Példa:** Martin először az Északi fény varázslatot hajtja végre a ráhelyezett zöld kristállyal. (1) 3 GyP-t szerez (1 pont minden megye és a télkirálynő birtoka után, amin zöld kristály van). Utána végrehajtja a Határőr varázslatot a piros kristállyal, (2) és 2 GyP-t szerez, összesen tehát 5 győzelmi pontot.

A varázskönyv és a két elhasznált kristály kikerül a játékból. Martin ezután egy korábban lerakott kristályt vissza kell rakjon a húzózsákba. Észreveszi, hogy Márti a lila Erdei bölcsek varázslat végrehajtására készül, ezért elhúzza a lila kristályt a térképről. 3

A varázslatok részletes leírását lásd a 9-11. oldalon.

Amikor varázsolsz, közöld ezt a többi játékosal is, hogy ellenőrizhessék a szerzett győzelmi pontjaid számítását. Figyelem, a saját megszerzett győzelmi pontjaidat később bármikor megnézheted, a másik játékos jelölőit viszont nem!

Megjegyzés: a varázslat végrehajtása után nem húzhatsz új varázskönyvet.

## A játék vége

Ha az **utolsó kristályt is kihúzzátok** a zsákból, a **játék a végső fázisba lép. Helyezzétek az összes még megmaradt kristályt** egyetlen kristálytartó lapkára. Mostantól az összes kristály minden játékos számára elérhetővé válik.

A játékosok tovább folytatják a játékot addig, amíg a kezdőjátékos **újra sorra nem kerül**. Ezután a többi játékos még **1-1 kört** játszik, és a játék véget ér.

Ebben a végjátékban már nem varázsolhatsz (és így a térképről sem távolíthatsz el kristályokat), **csak az első két akció** valamelyikét hajthatod végre: egy kristályt rakhatsz a térképre (és varázskönyvet húzol el, ha tudsz), vagy egy kristályt rakhatsz valamelyik varázskönyvedre. Mivel a játék legvégén még egyszer utoljára varázsolhatsz majd, ezért jó taktika feltölteni a varázskönyveket még most.





## Pontozás

A kezdőjátékostól kezdve, minden játékos **aktiválhatja az összes varázskönyvét, amin legalább 1 kristály van**, és a szokásos módon győzelmi pontot szerez.

Ebben az utolsó körben azonban **sem az aktivált varázskönyvek, sem a rajta levő kristályok nem kerülnek kidobásra**, mert más játékosok varázskönyvei varázsolhatnak vele. Emellett, ha egy varázskönyvet 2 kristállyal aktiváltál, most **a térképről sem vehetsz el** kristályt.

Miután minden játékos varázsolts egy utolsó kört, fedjétek fel szerzett győzelmi pont jelzőiteket, és számoljátok össze a pontjaitokat.

**A legtöbb GyP-t gyűjtött játékos lesz a Télkirálynő új főtanácsosa! Holtverseny esetén több főtanácsosi pozíció is kiosztásra kerül.**



## Varázskönyvek

A varázskönyvekben lévő varázslatok a játék során és a végső pontozás alatt szerezhetnek győzelmi pontokat. Aktiváláshoz legalább 1 kristálynak lennie kell a könyvön. A kristály színe határozza meg a szerezhető győzelmi pontokat.

Megjegyzés: a királynő birtokjelölőin lévő előrajzolt kristályok a pontozás szempontjából ugyanolyan kristálynak számítanak, mint a térképre helyezettek.

## A varázslatok hatásai

### Erdei bölcsek

(piros, kék, lila, sárga, zöld)

Válassz a térképen egy olyan színű kristályt, amilyen **a varázslat színe**, VAGY amilyen színű kristállyal **a varázslatot aktiváltad**. Számold meg, hogy a választott kristályt hány olyan kristály veszi körbe, ami a másik (nem választott) színben ragyog – és ennyi győzelmi pontot szerez.

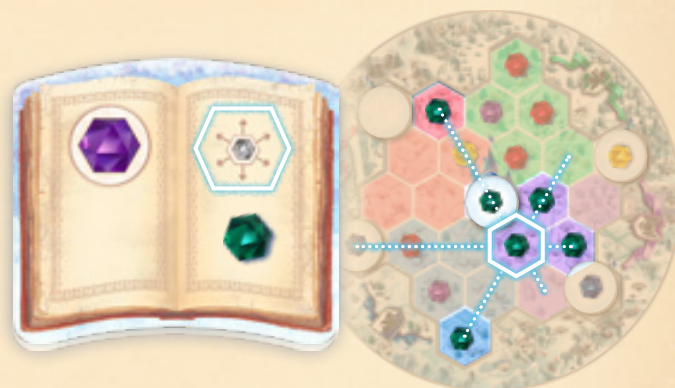
**Példa:** *Miranda a lila Erdei bölcsek varázslatot egy piros kristállyal aktiválja. A térképen lévő bármely lila vagy piros kristályt kiválaszthatja, és a szomszédos piros ill. lila kristályok után kapna pontot. Miranda a felső lila kristályt választja, mivel azt 3 piros kristály veszi körbe, és így 3 pontot szerez. Választhatná valamelyik piros kristályt is, de mivel ezek csak 1 lilával szomszédosak, azokért csak 1 pontot kapna.*



## Szélrózsa

Válassz a térképen egy olyan színű kristályt, amellyel a varázslatot aktiváltad. Kapsz érte 1 GyP-t. Majd húzzál képzeletben 6 egyenes vonalat a szélrózsa hat irányába a választott kristálytól. 1-1 győzelmi pontot szerzel minden, az ezeken a vonalakon fekvő, a választott kristállal azonos színű kristályért.

**Példa:** Márta a Szélrózsa varázslatot egy zöld kristállal aktiválja. Kiválasztja a térképen jelzett zöld kristályt (1 pont), és további 5 pontot szerez a választott kristályból a szélrózsa 6 irányába rajzolt vonalakkal keresztezett, 5 további zöld kristályért (összesen 6 GyP).



## Határőrök

1 győzelmi pontot kapsz a varázslat aktiválásához használt kristállal megegyező színű, a térkép szélein levő mezőkön elhelyezkedő kristályokért. Ezek a kristályok nem kell, hogy folytonos vonalat alkossanak.

**Példa:** Martin egy piros kristállal aktiválja a Határőrök varázslatot. 3 győzelmi pontot szerez a széleken megszámlálható 3 piros kristály után.



## Felhőfoslányok

1 győzelmi pontot kapsz a varázslat aktiválásához használt kristállal megegyező színű magányos vagy csoportokba rendeződött kristályok után. Az egyforma színű, egymás mellett lévő kristályokat mindig csoportnak kell tekinteni.

**Példa:** Márta egy zöld kristállal aktiválja a Felhőfoslányok varázslatot. 3 győzelmi pontot szerez a térképen látható egy csoport és két magányos kristály után.



## Tiszta sor

Válassz a térképen egy olyan színű kristályt, amellyel a varázslatot aktiváltad. A választott kristálytól indíts egy képzeletbeli vonalat valamelyik irányba. Annyi pontot szerzel, ahány különböző színű kristályt tudsz egymás után megszámlálni. Ezzel a varázslattal legfeljebb 5 győzelmi pontot szerezhetsz.

**Példa:** Miranda egy lila kristállal aktiválja a Tiszta sor varázslatot.



Kiválaszt egy, a térkép szélén levő lila kristályt. Innen nézve, egy legfeljebb 3 különböző kristályból álló sort tud képezni, mert a negyedik kristály színe (zöld) megegyezik a harmadikkal. Ugyan a sor végén van még egy kék kristály, de a második zöld megakasztja a sort, Miranda így 3 győzelmi pontot szerez.

### Északi fény

1 győzelmi pontot kapsz minden olyan megye, illetve a királynő birtoka után, amelyben legalább egy, a varázslat aktiválásához használt kristállyal megegyező színű kristály található. Mivel összesen 5 zóna van, legfeljebb 5 győzelmi pontot szerezhetsz ezzel a varázslattal.

**Példa:** Martin egy zöld kristállyal aktiválja az Északi fény varázslatot. Összesen 4 győzelmi pontot szerez, mert az 5 zónából összesen négyben található a példatérképen zöld kristály.



### Sarkcsillag

Válassz a térképen egy olyan színű kristályt, amellyel a varázslatot aktiváltad. Annyi győzelmi pontot kapsz, ahány üres mező van a választott kristály körül.

**Példa:** Márta egy lila kristállyal aktiválja a Sarkcsillag varázslatot. Kiválasztja a térkép bal szélén levő lila kristályt. 2 győzelmi pontot szerez, mivel 2 üres mező van körülötte.



### Titkos tudás

Válaszd ki egy ellenfeled. Annyi győzelmi pontot szerzel, ahány olyan színű kristály van a saját varázskönyveiden és az ő varázskönyvein, amilyen színű kristállyal a varázslatot aktiváltad (beleértve azt is). Nemcsak a lerakott, hanem az előrajzolt kristályok is számítanak (Erdei bölcsék varázslatokon).

**Példa:** Miranda egy lila kristállyal aktiválja a Titkos tudás varázslatot, és Martint választja. 1 GyP-t szerez a Titkos tudásra helyezett kristályért (amivel a varázslatot aktiválja), és 1 további GyP-t a másik varázskönyvén lévő lila kristályért, emellett kettőt Martin kristályaiért (beleértve Martin lila Erdei bölcsék előrajzolt kristályát is). Összesen 4 GyP-t szerzett így.



Miranda varázskönyvei



Martin varázskönyvei

## CREDITS

**A játékot tervezte:** Yuri Zhuravlev

**Illusztrációk:** Tatyana Doronina, Andrei Osinin

**Project manager:** Maxim Istomin és Evgeniy Maslovskiy

**Grafikus tervezés:** Ulyana Grebeneva

**Szerkesztők:** Katharina Shevchuk, Eli Lester, Alexander Petrunin

**A játéktesztelést irányította:** Denis Davydov

**Magyar fordítás:** Dr. Kánai Zoltán

**Játéktesztelés vezetői:** Gleb Belyashov, Roman Gaffarov, Sergei Grafchikov, Viktoria Gracheva, Sergei Kaveshnikov, Sergei Kaptsov, Roman Katsai, Anton Naidanov, Oleg Silukov, Aleksei Smorodin and Denis Uafin

**Játéktesztelők:** Alexander Kazantsev, Ivan Nagoryansky, Maria Aleutdinova, Ilya Zhuravlev, Egor Grif, Rustam Mavliaviev, Maxim Savin, Irina Sokolova, Maxim Tsaregorodtsev, Darya Akamsina, Andrei Belyansky, Anastasia Grafchikova, Irina Grafchikova, Stanislav Dostovalov, Pavel Yermolin, Maria Yermolina, Aleksei Zaboev, Konstantin Inozemtsev, Anton Infantov, Anastasia Kaptsova, Evgenia Katsai, Pavel Kotov, Vladimir Kochetkov, Dmitry Krikunenko, Denis Malyugin, Anastasia Naidanova, Semyon Naidanov, Sofya Naidanova, Sergei Popov, Stanislav Savchenko, Artyom Sergeyev, Ksenia Silukova, Maria Smorodina, Nikita Tatarnikov, Alexander Travin, Dina Ettinger, and other members of Moroz Playtesting Ground

