

REINER KNIZIA

KOLOSSZUSTM ARENA



SZABÁLYFÜZET

BEVEZETŐ

Üdvözlünk a *Kolosszus Arénában*! A mai műsorban nyolc vad teremtmény küzd meg egymással öt fordulóban, te pedig, tudjuk jól, azért jöttél, hogy összekuporgatott kis pénzcsekéket fogadások révén vagyonná növeld. Minél hamarabb tedd meg tétjeidet, mert ahogy egyre fogynak a gladiátorok, úgy csökkenek a nyeréményszorzók is. Végül három szörny marad csak talpon – ugye, rájuk fogadtál?

2–5 játékos szurkolóként élvezi az arénában a műsort, egyben fogad a szörnygladiátorokra. Az a szurkoló a valódi győztes, aki a viadal végén a zsebében a legtöbb arannyal távozik az arénából.

A játék célja

Fogadj a szörnyekre, és nyerd a lehető legtöbb pénzt. Minél hamarabb teszed meg tétedet, annál nagyobb a szorzó. Azonban jobb, ha óvatos vagy, mert minél több pénzt raksz egy lényre a játék elején, annál jobban próbálják majd kiejteni azt a többiek. Akkor győzöl, ha a játék végén neked van a legtöbb pénz.



Tartozékok

- **Lénykártyák:** 12 piros hátlapos kártya – a lények, akik majd az arénában harcolnak. Minden lénynek van valamiféle **képessége**, ami akkor aktiválódik, amikor a **támogatója** harckártyát játszik ki a lényre.
- **Harckártyák:** 132 kék hátlapos kártya – a lények egymással folytatott küzdelmét jelképezik. Mind a 12 lényhez tartozik egy-egy 11 lapos, 0-tól 10-ig számozott készlet. Ez a szám a **harc erő**.
- **Nézőkártyák:** 11 kék hátlapos kártya – az izgalomtól félőrült nézők, akik az arénába beugorva favoritjaik mellett harcolnak. Harci erejük 0 és 10 közötti, miként a harckártyáké, és ideiglenesen **gátolják** azon lény képességét, amelyre ki lettek játszva.

• **Bírókártyák:** 3 kék hátlapos kártya – a viadal bírói. Kijátszásukkor különféle dolgok történnek.

• **Fogadásjelzők:** 25 műanyag jelző, minden színben 5. Ezek jelzik a lényekre rakott tétet. Minél korábban kerül egy lényre, annál többet ér, ha az adott lény a végső győztesek között van.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Minden játékos választ magának egy színt (vörös, zöld, kék, sárga, fehér) és elveszi saját 5 fogadásjelzőjét.
2. Véletlenszerűen vagy megbeszélés alapján válasszatok ki a 12 lénykártya közül 8-at, ezek a lények harcolnak majd a játékban. A megmaradt 4 lénykártyát és a hozzájuk tartozó harckártyákat félre kell rakni, ezekre nem lesz szükség.
3. A kiválogatott 8 lénykártyát képpel felfelé rakjátok az asztalra úgy, hogy egy sort alkossanak. A lénykártyák sorrendje lényegtelen.
4. A megmaradt harckártyákat, nézőkártyákat és bírókártyákat (vagyis a kék hátlapos kártyákat) össze kell keverni, egyetlen húzópaklit alkotva belőlük. Mindenki kap 8 lapot; ezeket a kezébe veszi, nem mutatva meg a többieknek, mik azok. A megmaradt húzópaklit le kell rakni az asztalra.
5. Véletlenszerűen válasszatok egy kezdőjátékost.

lénykártyák



húzópakli



Itt lesz majd a harckártyák első sora.

A fogadásjelzők a harci sorokban lévő harckártyák fölött lesznek.



Ide kerülnek majd képpel felfelé az eldobott lapok.



A JÁTÉKMENET RÖVIDEN

Fordulók

A játék öt **forduló**ból áll, a fordulók pedig a játékosok **köre**iből. Az első fordulót a kezdőjátékos indítja, és az óramutató járása szerint következnek a játékosok körei a játék végéig. Eközben minden forduló végén egy lény kiesik a viadalból.

Kártyajátzás

A játékosok a körükben harckártyákat raknak az egyes lények alá. Ezek a kártyák alkotják a **harci sort**. Ha egy lény újabb harckártyáját játssza ki valaki, azt ugyanezen lény előző harckártyájára kell rakni. Mindig a felül lévő kártya mutatja az az adott lény **harci erejét**.

Lény kiesése

Ha egy játékos körének végén minden még játékban lévő lény alatt van harc- vagy nézőkártya az aktuális harci sorban, **valamint** e lények közül van egy, amelyeknek az összes többinél **kisebb** a harci ereje, ez a lény kiesik a viadalból.

Amikor egy lény kiesik, a *kártyáját képpel lefelé kell fordítani*. Ezután az előző harci sor alatt új harci sort kell kezdeni. A játék végén rendszerint hat kártyasor lesz: felül a lénykártyák alkotta sor, alattuk pedig öt harci sor (a 10. oldalon látható erre példa).

Fogadás

Minden játékos ötször fogadhat a játék során, ezért van öt fogadásjelzője. A játék végén akkor jár pénz, ha a lény, amelyre fogadott, nem esett ki a viadalból. A fogadásért járó **nyeremény** annál nagyobb, minél hamarabb lett megkötve a fogadás.

melyik fordulóban

1. (8 lény van még)
2. (7 lény van még)
3. (6 lény van még)
4. (5 lény van még)
5. (4 lény van még)

nyeremény

- 4 arany
- 3 arany
- 2 arany
- 1 arany
- 0 arany



Emellett mindenki köthet az első fordulóban egy **titkos fogadást**, amiért 5 arany jár, ha az adott lény a viadal győztese között lesz.

Támogatók

Egy lény támogatójának azt nevezzük, aki legnagyobb tétet rakta az adott lényre – vagyis aki a legtöbbet nyerné az adott lény győzelmével. Ha például egy játékos a Nagy Féregre fogadott az 1. és a 2. fordulóban is, össznyereménye 7 lenne (4 az első, 3 a második forduló tét miatt). Ő számít a Nagy Féreg támogatójának mindaddig, amíg nem lesz egy másik játékos, aki 7-nél több aranyat nyerne a Nagy Féreg győzelmével; addig is ő válthatja ki harckártyák kijátszásával a Nagy Féreg képességét (lásd később). Ha nem dönthető el egyértelműen, ki egy lény támogatója (két vagy több játékosnak ugyanannyi lenne az össznyereménye), a lénynek nincs támogatója. Felfedéséig a titkos fogadás nem számít bele az össznyereménybe.

A JÁTÉK MENETE

A soron lévő játékos köre négy fázisból áll:

1. fázis: Fogadás
2. fázis: Kártyakijátszás
3. fázis: Kártyadobás és -húzás
4. fázis: Kiesés ellenőrzése

Fontos: Ha egy játékos titkosan fogad az 1. fázisában, akkor neki elmarad a 2. fázisa.

Ha titkosan fogadsz, akkor nem játszatsz ki a körödben kártyát.



1. fázis: Fogadás

Ebben a fázisban az aktív játékos:

- **Fogad:** Egy fogadásjelzőjét lerakja egy tetszőleges lénykártya alá, az aktuális harci sor fölé – amennyiben ott még nincs fogadásjelző.
VAGY
- **Titkosan fogad:** A kezéből képpel lefelé lerak egy harckártyát és arra rárakja egy fogadásjelzőjét – ezzel titokban fogad a harckártya lényére. **Titkosan fogadni csak az 1. fordulóban lehet** – miután már bármelyik lény kiesett, senki sem fogadhat többé titkosan.
VAGY
- **Felfedi egy titkos fogadását:** A játékos felfedi, melyik lényre fogadott korábban titkosan, például azért, hogy így a lény támogatójává váljon.
VAGY
- **Passzol:** A játékos nem csinál semmit a fázisban.

Normál fogadás

A játékos lerak készletéből egy fogadásjelzőt egy tetszőleges lénykártya oszlopába, az aktuális harci sor fölé (lásd az 1. ábrát). Már kiesett lény oszlopába nem rakható le fogadásjelző. Minél korábbi fordulóban lett lerakva egy fogadásjelző, annál nagyobb lehet a nyereség. *Egy fordulóban legfeljebb egy játékos fogadhat egy lényre* – ha például már fogadott valaki a Küklopszra a fordulóban, más már nem fogadhat a Küklopszra ebben a fordulóban.

lény-
kártya



aktuális
harci sor



Fogadásjelződet a lény oszlopába, közvetlenül az aktuális harci sor fölé rakd le.



NAGYON FONTOS!
A játékban összesen csak ötször fogadhatsz, és a már lerakott fogadásjelződet nem veheted vissza, legfeljebb a Kolosszus képességével.

Titkos fogadás

A játékos kiválaszt a kezéből egy harckártyát, amelyik ahhoz a lényhez tartozik, amelyikre fogadni szeretne, és a lapot képpel lefelé lerakja maga elé, majd rárakja egy fogadásjelzőjét. (Például a játékos képpel lefelé lerakja a Mágus 3-as harckártyáját a kezéből és rárakja egy fogadásjelzőjét – titkosan fogad a Mágusra.) A harckártya csupán annak jelzésére szolgál, melyik lényre fogadott a játékos, és a fogadás felfedésekor a harckártyát el kell dobni. **Ha az adott lény a játék végén a győztesek között lesz, a nyeremény 5 arany.**

A titkos fogadásra az alábbi megkötések vonatkoznak:

- Egy játékos legfeljebb egyszer fogadhat titkosan a játék folyamán.
- Titkosan fogadni csak az 1. fordulóban lehetséges. **Miután már kiesett bármelyik lény, többé már senki se köthet titkos fogadást.**
- Aki titkosan fogad, az nem játszik ki kártyát (ebben a körében elmarad a 2. fázis).



Titkos fogadás felfedése

A játékos megteheti, hogy nem fogad, hanem inkább felfedi titkos fogadását. Ekkor fogadásjelzője alól kiveszi a harckártyát és megmutatja azt a többieknek. Ezután fogadásjelzőjét átrakja az adott lény oszlopába, a lénykártya fölé (vagyis nem egy harci sor fölé), a harckártyát pedig eldobja. Titkos fogadást leginkább azért célszerű felfednie a játékosnak, hogy támogatóvá váljon, hiszen a titkos fogadás nyereménye 5 arany. Ezenkívül a mágiszter kijátszásakor is rákényszerülhet a játékos fogadása felfedésére. A titkosan fogadással ellentétben a titkos fogadás felfedése miatt a játékos körének 2. fázisa nem marad el.



2. fázis: Kártyakijátszás

Ebben a fázisban az aktív játékos:

- **Kijátszik egy harckártyát:** A játékos a harckártyát az adott kártya lényének oszlopába, az aktuális harci sorba rakja le. Már kiesett lény harckártyája nem játszható ki.
VAGY
- **Kijátszik egy nézőkártyát:** A játékos a nézőkártyát egy tetszőleges lény oszlopába, az aktuális harci sorba rakja le. Azonban már kiesett lény oszlopába nem rakható le nézőkártya.
VAGY
- **Kijátszik egy bírókártyát:** A játékos kijátszik egy bírókártyát és végrehajtja annak képességét.
VAGY
- **Passzol:** Ezt csak akkor teheti a játékos, ha nem tud kártyát kijátszani, és ezt bizonyítandó meg kell mutatnia a kezében lévő lapokat a többieknek.

Fontos, hogy nem játszik ki körében kártyát az, aki az előző fázisban titkosan fogadott.

Harckártya kijátszása

Amikor a játékos kijátszik a kezéből egy harckártyát, azt az adott kártya lényének oszlopába rakja le, az aktuális harci sorba. Nem játszható ki már kiesett lény harckártyája. Ha ott, ahová a harckártyát le kell raknia, van már kártya, azt teljesen le kell fednie a kijátszott lappal – a *letakart lap többé nem érvényes*, és azt a játékosok meg sem nézhetik többé.



Válaszd ki a lényt, akihez harckártyát akarsz kijátszani...

...harckártyádat a harci sorban lévő kártyára rakod...

...érvénytelenítve a régi kártyát.



Fontos, hogy csak még ki nem esett lényhez játszható ki harc- és nézőkártya.

A kártyakijátszás után, amennyiben az **aktív játékos e lény támogatója is egyben**, a játékos azonnal aktiválhatja is a lény képességét. A képességeket később fejtjük ki részletesen, de pár szabály az összes képességnél számít:

- A lény képessége felülbíráhatja a szabályokat. Ha egy képesség és egy szabály ütközik, a képesség az erősebb.
- Minden lény képességét csak a saját támogatója aktiválhatja, más senki.
- A támogatója is csak úgy aktiválhatja egy lény képességét, hogy **kijátszik egy harckártyát a kezéből**. Nézőkártyákkal, valamint képességek révén áthelyezett harckártyákkal nem aktiválhatók a lények képességei.

Nézőkártya kijátszása

Amikor a játékos kijátszik a kezéből egy nézőkártyát, azt egy még harcoló lény oszlopába rakja le, az aktuális harci sorba – olyasformán, mintha az az adott lény egy harckártyája lenne, **azonban nézőkártya kijátszásakor nem aktiválódhat a lény képessége**. Sőt, nézőkártyára lerakott harckártya sem aktiválja a lény képességét!

Példa: Zsolti kijátszik egy nézőkártyát a Mágushoz, letakarva annak eddigi harckártyáját. Utána Tamás jön, aki a Mágus támogatója is egyben. Tamás kijátsza a Mágus egyik harckártyáját, letakarva így a nézőkártyát. Mivel a harckártya egy nézőkártyára került, Tamás nem aktiválhatja a Mágus képességét.



Zsolti egy nézőkártyával gátolja a Mágus képességét...

...Tamás kijátszik egy harckártyát a nézőkártyára...

...Bocs, Tamás, de a Mágus képessége még gátolva van.



Bírókártya kijátszása

Amikor az aktív játékos kijátszik egy bírókártyát, végrehajtja annak képességét, majd a kártyát a dobott lapokhoz rakja. Kétféle bírókártya van: a két *prefektus*, valamint a *magiszter*.

Ha az aktív játékos a *magisztert* játssza ki, kiválaszt egy még ki nem esett lényt, és mindenkinek, aki korábban titokban fogadott erre a lényre, fel kell fednie a fogadását. Ez persze azzal is járhat, hogy megváltozik, ki is e lény támogatója (a titkos fogadás nyeresége 5 arany, ugyebár).

Ha az aktív játékos egy *prefektust* játszik ki, kiválaszt bármelyik harci sorból egy *látható harckártyát*, a kezébe véve azt. Tehát nem kell az aktuális harci sorból választania, felveheti korábbi harci sorból is a harckártyát.

Passzolás

Előfordulhat, hogy az aktív játékos kezében csak már kiesett lények harcártyái vannak, ilyenkor nem tud kártyát kijátszani. Ebben az esetben a játékos nem játszik ki kártyát, viszont bizonyítékként meg kell mutatnia a kezében lévő lapokat a többieknek. **Nem passzolhat az, akinek van legalább egy kijátszható lap a kezében.**

3. fázis: Kártyadobás és -húzás

E fázis során az aktív játékos eldobhat a kezéből legfeljebb 3 olyan harcártyát, *amelyek már kiesett lényekhez tartoznak.* Az eldobott kártyák sorrendje lényegtelen, *de minden eldobott kártyát meg kell mutatnia a többieknek, hogy lássák, valóban eldobhatja azt.*

Miután a kártyadobással végzett, és a kezében 8-nál kevesebb lap van, az aktív játékos egyesével annyi lapot húz a pakli tetejéről, hogy a kezében 8 kártya legyen.

Ha az aktív játékos felhúzza a pakli utolsó lapját, a játék *azonnal* véget ér, ilyenkor a kiesés ellenőrzésére sem kerül sor. Csak ekkor érhet véget a játék úgy, hogy háromnál több lény van még az arénában.

4. fázis: Kiesés ellenőrzése

Körének legvégén az aktív játékos megnézi, kiesett-e egy lény a viadalból. Egy lény akkor esik ki, ha ennek az egy lénynek a *legkisebb a harci ereje, valamint* ha minden még harcoló lény alatt van az aktuális harci sorban harc- vagy nézőkártya. Ekkor a forduló is véget ér, egyébként csak a játékos köre; mindkét esetben a játékos bal oldali szomszédjának köre következik.

A játék vége

A játék **vagy** az 5. forduló befejeztekor ér véget, **vagy** pedig akkor, amikor kifogy a húzópakli. Ekkor mindenki felfedi a titkos fogadását, valamint kiszámolja össznyereményét aszerint, hogy mely lények lettek a viadal győztesei. A játékot az a játékos nyeri meg, akinek a legtöbb aranya van.



Döntetlennél az ebben érintettek közül az győz, aki legutoljára került sorra.

**Az ábra példa arra,
hogyan nézhet ki a játéktér
a játék befejeztekor.**



A fenti példában a viadal túlélői az Amazon, a Troll és a Nagy Féreg voltak, csak az ezekre tett tétekért jár arany. A fehér játékos 2 aranyat kap, a vörös játékos 6-ot, a sárga játékos 7-et, a kék játékos 12-t, a zöld játékos pedig 15 egész aranyat - az is sokat segített, hogy titokban a Trollra fogadott, de elsősorban azzal járt jól, hogy mindkét négyaranyas fogadása „életben maradt”.
A zöld játékos a győztes!

TÁRGYALÁSOK

A játékosok egyezkedhetnek egymással, de ezek az egyezségek nem kötnék senkit. A játékosok csak akkor mutathatják meg egymásnak kártyáikat, ha erre a szabályok kifejezetten utasítják őket (pl. passzolásnál, kártyadobásnál stb.).

A LÉNYEK KÉPESSÉGEI

Amazon (felderítés):

Ha aktiválsz az Amazon képességét, *dönthetsz* úgy, hogy a pakliból pontosan 3 lapot felhúzol a kezedbe. Ha ezáltal kifogy a húzópakli, a játék azonnal véget ér.

Kolosszus (állóképesség):

Ha aktiválsz a Kolosszus képességét, egy fogadásjelződet visszaveheted a készletedbe, mintha nem is fogadtál volna azzal. A fogadásjelző akár már kiesett lényénél is lehet! Ha titkos fogadásod fogadásjelzőjét veszed vissza, az ott lévő harckártyát el kell dobnod.

Küklopsz (bénító ütés):

Ha aktiválsz a Küklopsz képességét, *kiválaszthat*sz egy másik játékost, hogy elhúzd a kezéből a lapjainak felét (felfelé kerekítve). A kártyákat ne nézd meg, hanem képpel lefelé rakd le azokat az illető elé. Ez az ellenfeled következő körében semmi módon nem használhatja a kártyáit; körének 3. fázisában veszi majd vissza a lapokat a kezébe, a kártyadobások után, de még a kártyahúzás előtt.

Daimón (vagyon):

Ha aktiválsz a Daimón képességét, azonnal *lerakhatod* egy fogadásjelződet bármelyik lényhez, annak egy olyan harci sora fölé, ahol még nincs fogadásjelző – *tehát nem csak az aktuális harci sor lehet ez!* Hiába jártok már a 4. fordulóban, ha az Unikornis első harci sora fölött nincs fogadásjelző, oda is lerakhatod fogadásjelződet, és a fogadás nyereménye ugyanúgy 4 arany, mintha csak az 1. fordulóban fogadtál volna az Unikornisra. Titkosan nem fogadhatsz a Daimón képességével.

Ettin (két fej):

Ha aktiválsz az Ettin képességét, a kezedből azonnal *kijátszhat*sz egy újabb kártyát, mintha csak lenne még egy 2. fázisod ebben a körben. Egy körben legfeljebb egyszer aktiválhatod az Ettin képességét.

Gorgó (kővé dermedtés):

Ha aktiválsz Gorgó képességét, *kiválaszthat*sz egy másik játékost, megnevezve egy még ki nem esett lényt. Ellenfelednek át *kell* adnia neked a kezéből a lény egy harckártyáját. Ha nincs nála ilyen lap, azt *be kell* bizonyítania olyasformán, hogy megmutatja neked a lapjait – te viszont *nem* mondhatod el többieknek, hogy mi is van a kezében. Ellenfeled nem adhat át neked olyan kártyát, ami képpel lefelé van előtte a Küklopsz képessége miatt, és ezeket a lapokat nem is mutathatja meg neked.

Mágus (jósképesség):

Ha aktiválsz a Mágus képességét, az csak a köröd 3. fázisában hajtódik végre. Ekkor viszont a kártyadobáskor *még ki nem esett lények* harckártyáit is eldobhatod, nem csupán a már kiesetteket. *Ráadásul az eldobott lapjaidat sem kötelező megmutatnod a többieknek:* tehetsz úgy is, hogy az eldobni szánt lapjaidat egymásra rakod és így teszed azokat képpel felfelé a dobott lapokra (tehát csak a legfelső lesz látható). A Mágus képességének használatakor is igaz, hogy összesen legfeljebb 3 lapot dobhatsz el.

Szeráf (harsonaszó):

Ha aktiválsz a Szeráf képességét, *kiválaszthat*sz egy másik, már kiesett lényt, hogy aktiváld annak képességét. A Szeráf képessége csak ténylegesen kiesett lényekre hat, a játék elején félrerakott lényekre nem.

Titán (tolvajlás): Ha aktiválsz a Titán képességét, *kiválaszthat*sz egy másik olyan játékost, *akinek legalább 3 lap van a kezében*. Ezen ellenfeled kezéből húzz pontosan 3 lapot, és nézd meg azokat; egyet tarts meg, a másik kettőt add vissza neki. A visszaadott lapokat *nem mutathatod meg a többieknek*, de elmondhatod nekik, mik voltak azok. Nem húzhatsz el olyan kártyát, ami ellenfeled előtt van lerakva a Küklopsz képessége miatt.

Troll (regeneráció): Ha aktiválsz a Troll képességét, *kiválaszthat*sz egy **korábbi harci sorból** egy látható Troll harcártyát, hogy a kezébe vedd azt.

Unikornis (teleportáció): Ha aktiválsz az Unikornis képességét, *kicserélhetsz két olyan látható harcártyát, amelyek ugyanahhoz a lényhez tartoznak* (ez a lény lehet maga az Unikornis is). *Ha például a Nagy Féregnél az aktuális harci sorban 4-es harcártya van, de egy korábbi harci sorban látható a 8-as lapja, megcserélheted a két kártyát, hogy 8-asra növeld a Nagy Féreg harci erejét.*

A Nagy Féreg (tűzlehelet): Ha aktiválsz a Nagy Féreg képességét, *eldobhatod* egy másik lény oszlopából az ott lévő harc- vagy nézőkártyát, de csak az *aktuális harci sorból*. Ha az eldobott kártya alatt volt egy másik, most az lesz legfelül. Ha már felvettél egy lapot, hogy eldobd, nem másíthatod meg a döntésedet.

KÖZREMŰKÖDŐK

Tervező: Reiner Knizia

Fejlesztők: Kevin Wilson és David Farquhar

Szerkesztők: Greg Benage, Darrell Hardy, Christian T. Petersen, Rob Vaughn

Grafikai tervezők: Scott Nicely, Gabriel Laulunen

Művészeti vezetők: Cyrille Daujean, Kevin Wilson

Borítófestő: Thierry Doizon

Illusztrátorok: Thierry Doizon, Dan Harding

Kiadó: Christian T. Petersen

Az FFG játékesztelői: Will Hindmarch, Eric Lang, Scott Reeves, Sara Young

Külön köszönet: Don Greenwoodnak és Scott Reevesnek

A magyar változat munkatársai:

Fordító: Tasnádi Ákos

Korrektor: Dobos Attila

Nyomdai előkészítő: Ádám Krisztina

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Hungarian edition © Delta Vision Ltd., 2014

Minden jog fenntartva!

Magyarországon kiadja és forgalmazza

a Delta Vision Kft.

1092 Budapest, Ferenc krt. 40.

www.deltavision.hu

Az apró kiegészítők miatt a játék három évesnél fiatalabb gyermekek kezébe nem adható! A tartozékok tényleges mérete az ábrákon láthatóaktól eltérhet. Made in Hungary. EZ A TERMÉK NEM GYERMEKJÁTÉK, HASZNÁLATA CSAK NYOLC ÉVES KORTÓL AJÁNLOTT.

© 2007 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific written permission. **Colossal Arena**, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905.

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM