**Történet**

Egy nyitott könyv hever előttünk. A könyv egy ismeretlen föld történelmét tartalmazza. A könyv félelmetes lények támadásairól, politikai intrikákról, természeti katasztrófákról és a király örökségéről mesél... olyan eseményekről, amelyek gyökeresen megváltoztatják a föld sorsát. Ezen események sodrába kerülve befolyásos emberek próbálják megvédeni országukat. Néhányan mágusokkal és tudósokkal fognak össze, hogy megreformálják az országot. Mások megtagadják a szövetséget nagyravágyó hercegekkel és tábornokokkal, és próbálják elkerülni a lázadást.

Egy új lapot írnak tele a könyvben. Ki lesz az, aki a bölcsességét és hatalmát a közelgő veszélyek ellen tudja fordítani? Ki írja bele a nevét a Krónika új lapjára?

**Leírás**

**Játékidő:** 30 perc

**Játékosok száma:** 3–6 (4–5 ajánlott)

A játékosok befolyásos szereplők bőrébe bújva próbálják megzabolázni az országban előbukkanó "események"-et olyan kártyákat kijátszva, amelyek a szövetségeseiket és barátaikat jelképezik.

A játék alapja az ütés. A játékosok kijátsszák lapjaikat, hogy ütéseket vigyenek el, és ezáltal Hírnév pontokat szerezzenek. Olyan kártyákat próbálnak megszerezni, amelyek az aktuális eseményhez szükségesek.

Többféle esemény is történhet. Ha pl. ez egy szörny támadása, katonai erő (kártyák) begyűjtése a legfontosabb. De ha az esemény lázadás, a katonaság inkább segít a lázadóknak; ebben az esetben jobb, ha megszabadulunk az ilyen kártyáktól.

Az a játékos, aki a legsikeresebben tudja az esemény feltételeit beteljesíteni, Hírnév pontot szerez. Az a győztes, aki legelőször szerez meg bizonyos számú Hírnév pontot.

Az a játékos, aki legjobban tudja a kártyák különleges hatásait kihasználni, és ezáltal legjobban hozzájárul az ország történelmének módosításához, beírja magát a történelembe, bekerül az ország Krónikájába.

**Tartalom**

36 karakter kártya

12 történet kártya

12 hírnév pont

1 szabályfüzet (ez a papír)

**Tartalom leírása**

**\* Karakter kártya (kék hátlap)**

3



5

6

4

2

1

2

2

***1 - Erő***

A kártya ereje (1–10). Minél magasabb a szám, annál nagyobb az ereje. Vannak 'J' szövegű kártyák, ez 'Joker'-t jelent. Nincs erejük, de más hatásuk van.

***2 - Típus***

A kártya típusa (színe). Három féle szín van:

Hatalom (kék), Bölcsesség (zöld), Szerelem (piros), és a különleges Joker szín (szürke).

***3 - Név***

A karakter neve

***4 - Kép***

A karakter megjelenési képe

***5 - Különleges képesség***

A karakter különleges képessége. Ez a képesség általában akkor aktiválódik, ha kijátsszák a kártyát.

***6 - Szimbólum***

A különleges képesség szimbolikus megjelenése.

**\* Történet kártya (rózsaszín hátlap)**



2

5

3

4

1

***1 - Cím***

Az esemény címe.

***2 - Rajz***

Az esemény képi megjelenítése.

***3 - Téma kártya***

Ez a kártya az adu, amikor ez a Történet kártya aktív. Az a kezdő játékos a fordulóban, akinél ez a kártya van.

***4 - Hírnév pont feltételek***

A feltételek beteljesítésével lehet győzelmi pontot szerezni a fordulóban.

***5 - Szimbólum***

A hírnév pont megszerzésének szimbolikus megjelenése.

*\* Fontos: lásd a füzet végén a szimbólumok listáját.*

**Előkészületek**

\* a játékosok körben üljenek le egy asztalnál.

\* válogassátok ki a 12 Történet kártyát és keverjétek meg.

**Játék menete**

A játék több fordulón keresztül zajlik.

Egy forduló menete a következő:

**1.** Húzd fel a felső Történet kártyát és felfordítva tedd le, hogy mindenki jól láthassa.

**2.** Keverd meg a 36 Karakter kártyát, és lefordítva oszd ki mindet a játékosoknak. Minden kártyát osszatok ki. Három játékos esetén mindenki 12 kártyát kap, négy játékosnál 9 kártyát, öt játékosnál 7 kártyát, hat játékosnál 6 kártyát.

**\* Megjegyzés:** Öt játékos esetén a legfelső lapot húzzátok fel, nézzétek meg és dobjátok el. Ha ez a lap véletlenül ennek a fordulónak a téma kártyája, akkor a következő kártyát húzzátok fel, nézzétek meg és dobjátok el, és keverjétek vissza a téma kártyát.

**3.** Akinél az aktuális forduló téma kártyája van, mutassa meg a többi játékosnak. Ő lesz a forduló kezdő játékosa.

**Játék forduló**

A játék egy gyors, könnyed, ütés-elvivő kártyajáték. A játékban minden ütést "találkozónak" hívnak, és több "találkozó" is van egy forduló során. Minden forduló az alábbiak szerint zajlik:

**1.** A kezdő játékos (vezető játékos) kijátszik egy kártyát.

**2.** A tőle balra ülő szintén kijátszik egy kártyát, ezeket a szabályokat betartva:

\* Kötelező a vezető játékos által kijátszott színt követni, ha van ilyen a kezében.

\* Ha nincs ilyen színe, bármilyen kártyát kijátszhat, de képpel lefelé fordítva. A lefordítva kijátszott kártya nem használhatja a különleges képességét, és nincs ereje sem.

\* Bármikor kijátszható Joker kártya, akkor is, ha van a vezető szín a kézben. Nem lehet kötelezni egy játékost Joker kártya kijátszására, még ha nincs vezető szín a kezében, akkor sem. A Joker kártya soha nem játszható ki képpel lefelé fordítva.

\* Ha a vezető játékos Joker kártyával kezdett, a következő játékos bármilyen színt rátehet. Az első nem-Joker kártyát kijátszó játékos kártyája lesz a vezető szín ezen a találkozón.

**3.** Addig folytassátok, amíg mindenki kijátszott egy kártyát. Egy "találkozó" (ütés) akkor ér véget, ha minden játékos kijátszott egy kártyát.

**4.** Ha mindenki kijátszott egy kártyát, az a játékos a találkozó nyertese, aki a legerősebb kártyát játszotta ki. Alap esetben az a játékos, aki a legmagasabb Erő értékű kártyát játszotta ki, de néhány kártya különleges hatása ezt megváltoztathatja. A találkozó nyertese elviszi az összes kijátszott kártyát és felfordítva maga elé teszi őket.

Minden így begyűjtött kártya mostantól a "szövetséges" kártyád.

\* Ha egy három játékos játék során a Bölcs, a Bolond és az Angyal is kijátszásra kerül, a találkozónak nincs nyertese. Ebben a ritka esetben a kezdő játékos a nyertes.

**5.** A találkozó nyertese lesz a következő találkozó kezdő játékosa. A fordulóban addig tartanak a találkozók (ütések), amíg legalább egyik játékosnak elfogynak a lapjai.

**\* Megjegyzés:** a különleges képességek

Minden karakternek van bizonyos különleges képessége.

A legtöbb képesség akkor aktiválódik, ha kijátsszák a kártyát, de néhány kártya hatása máshogyan aktiválódik. Nézd meg a "Kártyák részletezve" részt a szabályban.

Egy kártya akkor is kijátszható, ha a különleges hatása nem érvényesíthető. Viszont ha a hatást végre lehet hajtani, akkor kötelező végrehajtani.

Egy játékos köre akkor ér véget, ha a különleges hatást is végrehajtotta.

**\* Megjegyzés:** kártyák eldobása

Néhány kártyának az a hatása, hogy más kártyákat eldobjon.

Ezeket a kártyákat felfordítva tegyétek egymásra az asztal közepére úgy, hogy ne keverjétek össze a játékosok szövetségeseivel. A dobó paklinak csak a felső lapja legyen látható.

**Forduló vége**

Ha egy találkozó befejeződött, és egy vagy több játékos kifogyott a kártyáiból, a forduló véget ér.

Ha a fordulónak vége, Hírnév pontok kerülnek kiosztásra az alábbi szabályok szerint:

**1.** Minden játékos tegye a kezében maradt kártyákat a szövetségesei közé.

**2.** Az a játékos, akinek az "Angyal" is a szövetségese, dobja el az összes "Gonosz" kártyáját a szövetségesei közül (a "Démon" Joker kártya és minden 1-es erejű lap).

**3.** Mindenki, akinek legalább egy "Gonosz" szövetségese van, kiesett a fordulóból.

**4.** Mindenki, akinek sikerült az aktuális Történet kártya győzelmi feltételeit beteljesíteni az életben maradt játékosok közül, kap egy Hírnév pontot.

**\* Megjegyzés:** "Gonosz" kártyák

***Különleges szabály:*** ha egy játékos begyűjtötte az összes "Gonosz" kártyát, sikeresen uralma alá hajtotta az országot a gonosz erők segítségével, és ezért 2 Hírnév pontot gyűjt be. Rajta kívül senki nem kap Hírnév pontot.

Ha a Hírnév pontokat kiosztottátok, a játék visszatér az 1. ponthoz (legfelső Történet kártya felfedése), és addig tart, amíg valaki begyűjti a 3. Hírnév pontot.

**Játék vége**

A játék akkor ér véget, ha egy vagy több játékos begyűjti a 3. Hírnév pontot. Az a győztes, akinek több pontja gyűlt össze. Ha több játékos ért el ugyanannyi pontot, vagy mindketten győztek, vagy a játék addig megy, amíg valaki egyedül eléri a legtöbb pontot (lásd különleges szabályok).

**Kártyák részletezve**

**\* 3-as erejű kártyák** (Őrmester/Kereskedő/Szolgáló) és a "Király", "Démon" és "Sárkány" Joker kártyák.

Ezeknek a kártyáknak a találkozó végén aktiválódik a hatásuk. Ha egy 7-es erejű kártya hatásaként eldobásra kerülnek, képességük hatástalanítva lesz.

**\* Kártyák piros számokkal (3, 5 és 7 erejű lapok)**

Ezek a kártyák olyan nagymértékben befolyásolják a találkozót, hogy megkülönböztetésül pirossal írtuk az erejüket. (A Joker kártyák szintén nagyban befolyásolják a játékot, de már a Joker elnevezéssel is megkülönböztetjük őket.)

**\* 2-es erejű kártyák (Herceg/Királynő/Hercegnő)**

Ezek a kártyák csak a forduló végén számítanak 3 szövetségesnek. Ha más kártyák hatnak rájuk, pl. a "Bolond" Joker kártya, ekkor nem számítanak 3 kártyának.

**\* 7-es erejű kártyák (Zsoldos/Remete/Táncos)**

Ezek a kártyák nincsenek hatással önmagukra. Csak a találkozó során már kijátszott kártyákra hatnak.

**\* 4-es erejű kártyák (Barbár/Igazmondó/Anya) és a "Bölcs" Joker kártya**

Ezek a kártyák megengedik, hogy a játékosok az ellenfelüktől lopjanak kártyát. Aki kijátszotta a kártyát, kiválaszthatja, hogy kit rabol el.

**\* "Bölcs", "Bolond" és "Angyal" Joker kártyák**

Ezeknek a kártyáknak nincs ereje. Tekintsd úgy, hogy ezek a kártyák nincsenek hatással az aktuális találkozóra.

**\* "A Sötétség Kora" Történet kártya**

Ha ez a kártya aktív (akár "A Király Megkoronázása" vagy "Beszélgetés egy Sárkánnyal" által), "gonosz" szövetségessel rendelkező játékos nem esik ki a forduló végén. Ők is kaphatnak Hírnév pontot.

Ha a "gonosz" kártyák különleges szabálya beteljesül (egy játékos begyűjti a négy "gonosz" kártyát), amikor ez a kártya aktív, a különleges szabálynak van elsőbbsége és a játékos 2 Hírnév pontot kap. (A többi játékos nem kap pontot a Történet kártya beteljesüléséért).

**\* "Beszélgetés egy Sárkánnyal" Történet kártya**

Ha ezt a kártyát feditek fel a játék elején (akár "A Király Megkoronázása" hatásaként), és nincs előző Történet kártya, húzzatok új kártyát, és keverjétek meg a paklit.

**\* "A Király Megkoronázása", "Beszélgetés egy Sárkánnyal" Történet kártyák**

Ezek a kártyák megengedik, hogy egyszerre több Történet kártya legyen játékban. Ellenőrizzétek a Hírnév pontok feltételeit mindegyik kártyánál, és kártyánként osszátok ki a pontokat. A játéktól függően ez egy jó lehetőség arra, hogy sok Hírnév pontot gyűjtsetek egy fordulóban.

**Választható szabályok**

\* Több Történet kártya használata (választható)

Ha izgalmasabbá szeretnétek tenni a játékot, minden fordulóban húzzatok két Történet kártyát. A játékosok mutassák meg mindenkinek a Történet kártya téma kártyáit. Az lesz a kezdő játékos, aki az elsőnek felhúzott Történet kártya téma kártyájával rendelkezik.

Ha kifogy a pakli, keverjétek újra az elhasznált Történet kártyákat.

\* Játék meghosszabbítása (választható)

Ha két vagy több játékosnak ugyanannyi Hírnév pontja van, a játékosok dönthetnek úgy, hogy addig folytatják a játékot, amíg egy valakinek lesz a legtöbb pontja. Ha így döntötök, az a játékos, akinek csak 2 pontja van, a többieknek pedig 3, Has ezt a szabályt használjátok, és valakinek csak 2 pontja van, a többieknek pedig 3, a 2 ponttal rendelkező még mindig nyerhet, ha összegyűjti a négy "gonosz" kártyát, ezáltal 2 pontot begyűjtve.