

REGICIDE-KIRÁLYÖLŐ

Standard 54 lapos paklival játszható kooperatív kihívás 1-4 kalandor számára

„Veszedelmes romlottság vett erőt az egykoron virágzó négy nagy királyságban, s befeketítette az egykor szeretett királyok és királynők, valamint az őket védelmezők szívét. Bátor kalandorokként össze kell fognotok, felhasználva vitézeitek és állati segítőkitek különleges képességeit, hogy megdöntsétek a romlott uralkodókat. Tisztítsátok meg őket a sötétségtől, és állítsátok őket csatasorba, hogy újra élet költözessen az országba.”

A JÁTÉK CÉLJA

2-4 játékos azért küzd, hogy egymás után legyőzzön 12 lázadót. A játékosok felváltva játszik ki lapjaikat, és addig támadják az ellenséget, amíg elég sérülést nem okoznak nekik ahhoz, hogy végül legyőzzék, és behódoltassák őket. A teljes győzelmet azonban csak úgy szerezhetik meg, ha az utolsó királyt is legyűrik. Senki ne számítson könnyű sikerre, mert az ellenség sem gyenge! Minden fordulóban ellentámadásba lendül, és ekkor bizony a játékosok is sérülnek - lapokat dobnak el. Amint bármelyikük túl sok sérülést szed össze, és nem tud elég lapot eldobni, legyőzi őt az ellenség, és mindenki veszít!

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek meg a 4 Királyt, és tegyétek képpel lefelé egy pakliba az asztalra.
Keverjétek meg a 4 Dámát, és tegyétek képpel lefelé a Királyok tetejére.
Keverjétek meg a 4 Bubit, és tegyétek képpel lefelé a Dámák tetejére.

Ez a pakli lesz a Vár, ahol az ellenségeitek összegyűltek, akikkel meg kell majd mérköznötök. Tegyétek a paklit az asztal közepére, és fordítsátok fel a legfelső lapját. Íme az első ellenség.

A Kocsmá paklihoz keverjétek össze a 2-10-es kártyákat, a 4 Ászt, és annyi Jokert, amennyi a játékosok számához kell, lásd később. A Kocsmából osztotok és húztok. A játék során az eldobott lapok képpel felfelé a Kocsmá melletti dobópakliba kerülnek.

Osszatok mindenkinek a játékosok számának megfelelő mennyiségű lapot. **Ennél több lap soha nem lehet kézben.**

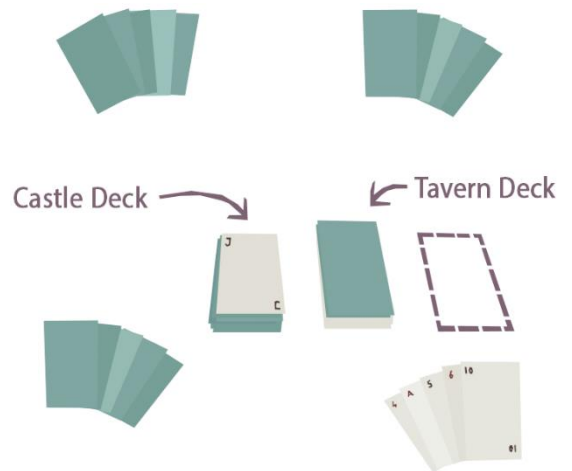
- 4 játékos: 5 lap** - pakliban 2 Joker,
- 3 játékos: 6 lap** - pakliban 1 Joker,
- 2 játékos: 7 lap** - pakliban 0 Joker,
- 1 játékos: 8 lap** - 2 Joker segítség, ld. SZÓLÓ JÁTÉK később.

Az kezd, aki legutoljára látott közületek királyt.

A JÁTÉK MENETE

A játékos körében kijátszik egy lapot a kezéből, amivel igyekszik minél nagyobb sérülést okozni az ellenségnek. A kártya értéke - támadóereje - az okozott sérülés mértékét határozza meg, a színe pedig egy különleges képességet aktivál.

A játékosok semmit sem mondhatnak a kezükben lévő kártyákról. De ha egy könnyedebb játékot akartok játszani, akkor persze megtehetitek.



A játékos köre 4 lépésből áll:

1. lépés - Kártya kijátszása vagy passzolás.
2. lépés - Színképesség aktiválása.
3. lépés - Sérülés okozása.
4. lépés - Sérülés elszenvedése.

1, lépés

Játssz ki egy lapot a kezedből vagy passzolj

A választott lapot tedd magad elé az asztalra. Ezzel támadod meg az ellenséget. A kártyaérték adja meg a támadás erősségét. Pl. egy kőr 7-es 7-pontos életerővesztést - sérülést - okoz az ellenségnek. (PASSZOLÁS: lásd később.)



2, lépés

Aktiváld a kártya színképességét.

A támadáskor kijátszott kártya színéhez tartozik egy különleges képesség is, amit végrehajtasz, feltéve, hogy az eltér az ellenség színétől. Egyezőség esetén a színképesség nem aktiválható, ezért ilyenkor csak a támadóerőt veheted figyelembe. Ld. később.



♥ KÖR - Gyógyulás

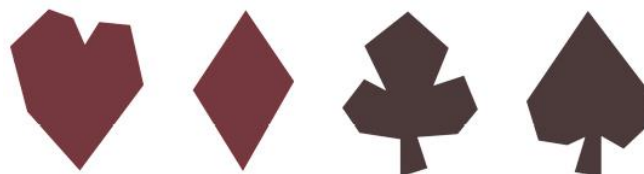
Keverd meg a dobópaklit, és húzz annyi lapot, amennyi a kijátszott kőr lapod értéke. A húzott lapokat tedd a húzópakli alá anélkül, hogy megnéznéd, majd a többi tedd vissza az asztalra képpel felfelé.

♦ KÁRÓ - Laphúzás

A soron levő játékos húz egy lapot, majd óramutató járásával megegyező sorrendben a többi játékos is húz egyet mindaddig, amíg el nem éritek a kijátszott káró értékét. Az a játékos, aki eléri a maximálisan kézben tartható lapszámot, már nem húz, helyette a következő játékosok húznak, amíg tehetik. A játékosok sohasem húzhatnak fel több lapot, mint a kézlimit.

♣ TREFF - Dupla sérülés

A támadás során a treff lap támadási erőssége duplán számít. Pl. egy treff 8-as 16-os sérülést okoz.



♠ PIKK - Pajzs az ellentámadással szemben

A 4. lépés során vond ki az aktuális ellenség ellentámadási értékéből a kijátszott pikk lap támadóerejét. A pajzs védőhatása állandó és halmozódó: a kijátszott összes pikk értéke összeadódik, és aktív marad az összes játékos számára, amíg le nem győzik az aktuális ellenséget.

3, lépés

Okozz sérülést, és nézd meg, hogy legyőzted-e az ellenséget.

ELLENSÉGEK:

BUBI: Életerő: 20 / Támadóerő: 10

DÁMA: Életerő: 30 / Támadóerő: 15

KIRÁLY: Életerő: 40 / Támadóerő: 20



A támadóerő okozta sérülést az ellenség életerejéből le kell vonni. A sérülések a játékosok körei között megmaradnak, nem vesznek el, hanem összeadódnak. Amikor egy játékos támadása eléri vagy meghaladja az ellenség aktuális életerejét, legyőzi az ellenséget.

Egy ellenség legyőzése után a következőképpen járjatok el:

a, Távolítsd el az ellenséget. Ha a játékosok összesített támadóereje meghaladta az ellenség életerejét, akkor dobjátok a legyőzött ellenséget képpel felfelé a dobópakli tetejére. Ha összesítve pontosan annyi támadáspontot vittetek be, mint amennyi az ellenség életereje, akkor tegyétek őt képpel lefelé a húzópakli tetejére.

b, Ezután dobjátok el az összes lapot, amiket az ellenség ellen kijátszottatok.

c, Fordítsátok fel a Vár legfelső lapját.

d, Az a játékos, aki legyőzte az ellenséget, kihagyja a 4. lépést – nem szenved el a legyőzött ellensége ellentámadását –, és rögtön egy új kört kezd az 1. lépéstől kezdve az újonnan felfedett ellenséggel szemben.

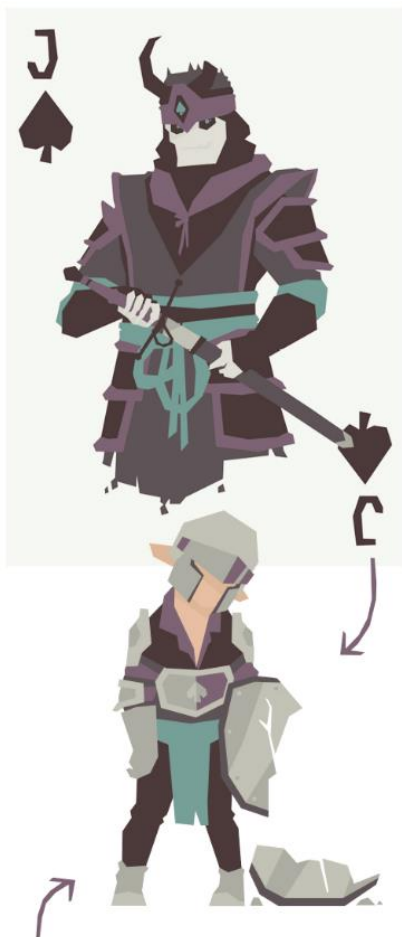
4, lépés

Szenvedd el az ellenség ellentámadását lapok eldobásával.

Ha nem lett meg a győzelem, az ellenség a saját támadóerejének megfelelő sérülést okozva megtámadja az aktív játékost. Ne feledd, ha pajzsok (pikk lapok) vannak az asztalon, az ellenség támadóereje az összes játékos pajzsának összértékével csökken.



Az aktív játékosnak annyi lapot kell eldobnia a kezéből, hogy azok összértéke elérje vagy meghaladja az ellenség támadóerejét. Egy eldobott Ász értéke 1, a Jokeré pedig 0. Egyesével dobd el a lapjaid képpel felfelé a dobópaklira. Az nem baj, ha ezután egy sem marad a kezében. Viszont, ha a játékos nem tud annyi kártyát eldobni, amivel a kapott sérülést túlélhetné, akkor meghal, és az egész csapat veszít. Ellenkező esetben a következő játékos jön, aki egy új kört kezd az 1. lépéstől.



AZ ELLENSÉG VÉDETTSÉGE

Az ellenségek védettek a velük megegyező színű lapok különleges képességével szemben. Ilyenkor ugyan az ellenséggel azonos színű lap színképessége nem alkalmazható, de a támadás végbemegy, és a sérülés megtörténik. Pl. a játékosok nem húznak, ha egy káró lapot játszanak ki egy káró Bubi ellen. Hasonlóképpen, a pikk pajzs sem véd egy pikk ellenséggel szemben.

A Joker azonban kijátszható az ellenség védettségének megszüntetésére.

A JOKER

Az 1. lépésben Jokert is kijátszhatsz, de csak önmagában.

A Joker támadóereje 0. A Joker superképessége az, hogy megszünteti az ellenség védettségét. A Joker kijátszását követően az ellenség színével megegyező lapok képességei újra aktiválhatók.

A Joker kijátszása után az aktív játékos kihagyja a 3. és 4. lépést, és utána nem a soron következő játékos jön, hanem az, akit a Jokert kijátszó játékos kiválaszt.



A játékosok soha nem beszélhetnek a kezükben lévő kártyákról, de azt ilyenkor szóvá tehetik, hogy szeretnék - vagy éppenséggel nem szeretnék -, ha őket választanák.

Ha a Jokert egy pikk ellenséggel szemben játszották ki, a korábban kijátszott pikk kártyák védőhatása azonnal érvénybe lép az ellenséggel szemben folytatott harc hátralévő részében. Azonban egy treff ellenséggel szemben a korábban kijátszott treff lapok nem számítanak duplán, mivel a támadásuk már lezajlott.

ÁSZOK

Az 1. lépés során egy Ász - állati segítőtárs - egyedül is kijátszható, de kijátszható párban is egy másik lappal (kivéve a Jokert). Az Ász párja lehet egy másik Ász is. Az Ász értéke 1, ennyivel növeli a támadóerőt, és a színképessége is számít (ha eltérő). Ha például egy káró 8-ast játszunk ki a treff Ásszal, a támadóerő 9, és mindkét képességet alkalmazzuk, vagyis 9 lapot húztok, és 18 lesz a támadóerő.

Bármikor, amikor a kőr és a káró képességet egyszerre használjátok fel, előbb mindig a kőr kártyaképességet érvényesítsétek, vagyis először töltsétek fel a húzópaklit, és csak utána húzzatok lapot a káróra.

Megjegyzés: ha két ugyanolyan képességet egyszerre játszatok ki, a képesség csak egyszer érvényesül.



KOMBÓK

Az 1. lépés során a játékosok egyetlen kártya helyett 2, 3 vagy 4 azonos értékű lap kombinációját is kijátszhatják.

A kombó összértékének tíznek vagy annál kevesebbnek kell lennie, ami a következő kombinációkat teszi lehetővé:

- 2-es, 3-as, 4-es vagy 5-ös pár,
- 2-es vagy 3-as terc,
- négy db 2-es.

Ha a lapokat kombóban játszatok ki, akkor az adott kombóban levő lapok színképességét az összesített támadóerejük szerint aktiváljátok. Pl. egy 3-as terc esetén a káró, pikk és treff hármásra a játékosok 9 lapot húznak, az ellenfél támadóereje 9-cel csökken, a játékosé pedig 18 lesz.

EGY LEGYŐZÖTT ELLENSÉG CSATASORBA ÁLLÍTÁSA

A Bubi 10, a Dáma 15, a Király pedig 20-as támadóerővel rendelkezik. A behódoltatott ellenség erejét akár támadáshoz, akár az ellenséges támadást követő lapeldobáshoz felhasználhatjátok, miután felhúztátok őket kézbe. A színképességük is ugyanúgy érvényesül, mint a többi lapnál.

PASSZOLÁS

Az 1. lépésnél előfordulhat, hogy lapkijátszás helyett érdekesebb passzolni. Jelentsd be, hogy passzolsz, és egyből ugorj a 4. lépéshez. Ilyenkor a játékos ugyan nem támad, de az ellenség fog. Egymás után az összes játékos nem passzolhat.



A JÁTÉK VÉGE

Győzelem, ha az utolsó királyt is legyűrtétek.

Vereség, ha az egyik játékos nem tud az ellentámadásnak megfelelő értékű lapot eldobni.

SZÓLÓ JÁTÉK

Az előkészületek ugyanazok azzal a különbséggel, hogy a 2 Jokert leteszed egymás mellé, képpel felfelé az asztalra, és 8 lapot osztasz magadnak. Ennyi lesz a kézlimit.

Játssz az alapjáték szabályai szerint a Jokerre vonatkozó néhány eltéréssel:

- Egy Joker lefordításával eldobhatod a teljes kezdet, és húzhatsz 8 új lapot a Kocsmából. Ez független a káró szín képességétől, ezért káró ellenség idején is megléphető.

- A Joker használata nem törli el az ellenség védettségét.

- A kézfrissítést Jokerenként egyszer, tehát játékonként kétszer hajthatod végre:

1, az 1. lépés kezdetén, mielőtt kijátszanál egy lapot.

2, a 4. lépés kezdetén, mielőtt sérülést szereznel.

Ha mind a 2 Jokert felhasználtad a győzelemhez, akkor azért BRONZ érem jár.

Ha csak 1 Jokert használtál fel a győzelemhez, akkor azért EZÜST érem jár.

Ha Joker használata nélkül győzöl, akkor azért ARANY érem jár!

