

BEOWULF

SZABÁLYFÜZET

A rettenetes szörny, Grendel minden éjjel rátör a Heorot-kastélyra. Hajnalban összegyűlnék a Scyld-sarjak, hogy megsirassák, kiket aznap éjjel elragadott a szörny. Segítséget csak egy hőstől remélhetnek...

...és megérkezik a bátor Beowulf.

A játék a legendás hős, Beowulf kalandjait meséli el, ahogy szembeszáll a Heorot-kastély ellenségeivel. A játékban ti Beowulffal és hű harcosival küzdötök a csúf Grendel, Grendel bűsz anyja, és végül a dühös aranysárkány ellen, ki elpusztítani kíván mindent, mi kedves Beowulfnak.

ÁTTEKINTÉS

A játékban a Beowulf-sagát mesélitek újra, Beowulffal és társaival élitek át a híres geat (avagy a nép másik nevén: gót) hős izgalmas kalandjait.

A játékban **SAGAPONT**okat gyűjtötök, olyasformán, hogy bábuitokat azon sorokba és oszlopokba rakjátok, ahol jutalmak várnak rájuk, és elkerülitek azokat, ahol veszélyek.

A játék három **FELVONÁS**ból áll, mindegyikben egy ellenfélrel kerül szembe Beowulf: a gyilkos Grendellel, Grendel bűsz anyjával, végül a hatalmas sárkánnyal. Minden felvonás másik játéktáblán játszódik. A játék előrehaladtával mind nagyobbak a lehetőségek – ám nőnek a veszélyek is.

Az győz, aki a harmadik felvonás végén a legtöbb sagaponttal rendelkezik.

TARTOZÉKOK

Az alábbiakban a játék tartozékait ismertetjük.

JÁTÉKTÁBLA

A játékhoz három **JÁTÉKTERÜLET** tartozik, minden felvonáshoz egy-egy. A játékterületeket mezők alkotják, ezekre kerülnek majd a bábuk és a lapkák.



BÁBUK

A mezőkre lerakott **BÁBU**kért kaptok majd sagapontokat.

Minden bábu talpán láthatok egy-négy **GYÉMÁNT**ot. Minél több gyémánt látható egy bábun, annál több pont szerzhető – vagy veszíthető – azzal.

Mindegyikőtök ugyanazokkal a bábukkal rendelkezik: Beowulfal (4 gyémánt), két harccsal (3 gyémánt), három Heorot-kastéllyal (2 gyémánt), és négy hosszúhajóval (1 gyémánt).



LAPKÁK

A lapkák különféle eseményeket, helyszíneket, lényeket, szövetségeket stb. jelképeznek; lehetnek kedvezőek és kedvezőtlenek.

A **JUTALMAK**on pozitív számokat lártok, a **VESZÉLYE**ken negatívokat. A **KÜLÖNLEGES LAPKÁK** speciális képességekkel bírnak, ezeket a rajtuk látható ikonok jelzik (a képességekről lentebb olvashattok, illetve röviden az összefoglalólapokon). A különleges lapkák egy része jutalom vagy veszély (az ikon mellett pozitív vagy negatív szám látható rajtuk); amelyiken nincs szám, azt úgy kell kezelni, mintha egy „0” lenne rányomtatva.



PONTJELZŐK

E jelzőkkel tartjátok számon, hogy mennyi sagapontot gyűjtöttetek a felvonások során. A rajtuk látható számok mutatják meg, hogy hány sagapontot érnek az egyes jelzők. Jelzőiteket bármikor átválthatjátok más „címetekre”.



ÖSSZEFOGLALÓLAPOK

Mindegyikőtöknek jut egy ilyen lap, amelyen megtaláljátok a különleges lapkák képességeinek rövid leírásait.



ELŐKÉSZÜLETEK

A játéktáblát rakjátok ki a játék közepére olyasformán, hogy maradjon kettőbe hajtva, és az **I. felvonás** játékterület legyen felül.

Válasszatok magatoknak egy-egy szint, vegyétek el annak a színnek az összes bábuját, és rakjátok le azokat magatok elé.

Vegyetek el magatoknak 50-50 sagapontot, a maradékot pedig rakjátok a játéktábla mellé.

A felvonások szerint válogassátok szét a lapkákat. A más felvonásokhoz tartozó lapkák hátoldala eltérő színű, ráadásul a lapkák előoldalán is jelezzük római számmal a felvonást.

A II. és a III. felvonás lapkait egyelőre külön-külön rakjátok felre; ezekre csak később lesz szükségetek. Az I. felvonás összes

A JÁTÉKTÉR NÉGY JÁTÉKOS ESETÉN ÍGY NÉZ KI A JÁTÉK MEGKEZDÉSE ELŐTT



II. FELVONÁS LAPKÁI



III. FELVONÁS LAPKÁI



PONTJELZŐK



KÉSZLET (I. FELVONÁS LAPKÁI)

KÉZBEN:
SAGAPONTOK
ÉS BÁBUK



lapkáját forgassátok képpel lefelé, majd keverjétek meg őket. Ezek alkotják a **KÉSZLET**et, ahonnan majd lapkákat húztok.

Végül mindannyian vegyetek fel a készletből 2-2 lapkát a kezeitekbe.

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, utána az óramutató járása szerint követitek egymást, míg a forduló véget nem ér (*lásd lentebb*).

TEVÉKENYSÉG

Az épp soron lévő játékosnak az alábbi két tevékenység közül kell egyet végrehajtania:

1. BÁBU LERAKÁSA: A játékos egyik bábuját lerakja a játékterület egy üres mezőjére.

2. LAPKA FELHÚZÁSA ÉS KIJÁTSZÁSA: A játékos először elvesz egy lapkát a készletből, és a kezébe veszi. Ezután a kezében lévő lapkák közül választ egyet, és **KIJÁTSSZA** azt. Ez legtöbbször azt jelenti, hogy a lapkát lerakja a játékterület egy

üres mezőjére; a különleges lapkák némelyikét azonban más-képp kell vagy másképp is ki lehet játszani. Ha már felhúzott egy lapkát, akkor a játékosnak lapkát kell kijátszania: lapka felhúzása után már nem rakható le bábu.

A bábuk és lapkák lerakásánál arra kell törekednetek, hogy bábutok soraiban, oszlopaiban jutalmak legyenek, és azokból is minél értékesebbek; eközben óvakodnotok kell a veszélyeket tartalmazó oszloptól és soroktól.

Ha kifogyna a készlet, a továbbiakban is kijátszhattok lapkákat, de ilyenkor már nem húztok a kijátszás előtt.

Abban a valószínűtlen esetben, ha valamelyikőtök előtt már nincs bábu, és a kezében sincs lapka, ő kimarad, mikor rá kerülne a sor.

Abban a nagyon valószínűtlen esetben, ha már egyikőtöknek sincsen sem bábuja, sem lapkája, a felvonás véget ér (*lásd később*).

TEVÉKENYSÉG

A SORON LÉVŐ JÁTÉKOS VAGY LERAKJA EGY BÁBUJÁT,
VAGY FELHÚZ, MAJD KIJÁTSZIK EGY LAPKÁT.

1. LEHETŐSÉG: BÁBU LERAKÁSA



2. LEHETŐSÉG: LAPKA HÚZÁSA ÉS KIJÁTSZÁSA



A FELVONÁS VÉGE

A játékosok addig tevékenykednek egymás után, amíg be nem töltik az utolsó üres mezőt is a játéktáblán. Amint ez megtörténik, a felvonás nyomban véget ér. Ekkor az alábbiakat kell végrehajtanotok:

1. A BÁBUK KIÉRTÉKELÉSE: Egy bábut úgy értékelték ki, hogy összeadjátok a sorában és az oszlopában lévő lapkák értékét. Az összeget befolyásolhatják a sorban, illetve az oszlopban lévő különleges lapkák (lásd lentebb).

Miután megvan az összeg, ezt szorozzátok meg annyival, ahány gyémánt van az adott bábu talpán: hosszúhajónál 1-gyel, Heorot-kastélynál 2-vel, harcosnál 3-mal, Beowulfnál 4-gyel. Ezután a bábu tulajdonosa annyi sagapontot kap, amennyi az eredmény – a sagapontjainak megfelelő értékű pontjelzőt vesz el a játéktábla mellől, vagy rak oda vissza, ha az eredmény negatív.

Ezután vegyétek le a bábut a játéktábláról. Ha az hosszúhajó, adjátok vissza tulajdonosának, a következő felvonásokban újra felhasználhatja. A Heorot-kastélyokat, harcosokat és Beowulfokat azonban rakjátok vissza a dobozba.

Az összes felrakott bábut értékeljétek ki a fentiek szerint. (Hogy milyen sorrendben értékelték ki a felrakott bábukat, az közömbös.)

2. A LAPKÁK ELTÁVOLÍTÁSA: Miután az összes felrakott bábut kiértékeltétek, a játékterületről vegyék le az összes lapkát, és rakjátok vissza a dobozba. Szintúgy rakjátok vissza a dobozba a készletben maradt lapkákat is. Mindezekre a lapkákra a továbbiakban nincs szükségetek.

A KÜLÖNLEGES LAPKÁK KÉPESSÉGEI

Egyes lapkák különleges képességekkel bírnak; könnyen felismerhetitek őket a rájuk nyomtatott ikonokról. A különleges képességek részletes leírásait alább olvashatjátok (de azok röviden az összefoglalólapokon is megtalálhatóak).

KÍSÉRTÉS: Aki lerak a játéktáblára egy ilyen lapkát, az megteheti azt (de nem kötelezett arra), hogy a már lerakott lapkák közül egy **MERÉSZSÉGET** eltávolít, visszarakva azt a dobozba.



kísértésikon

KIÉRTÉKELÉSI PÉLDA



A harcosnál az oszlopában és a sorában lévő összes lapka számít, az összegük $3 (4 + 1 - 1 - 1)$; ezt kell hárommal megszorozni, hiszen a bábu talpán három gyémánt látható. A harcosért tehát 9 sagapont jár. Az A hosszúhajónál csak az oszlopban lévő lapka számít, mert a szurdok elzárja a sorban lévőtől. A B hosszúhajónál egy veszély van a sorban és egy az oszlopban. A Heorot-kastélynál csak a sorban lévő veszély számít, mert a szurdok elzárja az oszlopban lévő jutalomtól.

MERÉSZSÉG: Aki lerak a játéktáblára egy ilyen lapkát, az megteheti azt (de nem kötelezett arra), hogy a már lerakott lapkák közül egy **KÍSÉRTÉST** eltávolít, visszarakva azt a dobozba.



merészegikon

KINCS: Ezt a lapkát kétféle módon lehet kijátszani. Az egyik lehetőség az, hogy a lapkát a játékos jutalomként rakja le a játéktáblára. A másik: a lapkát a játékból eltávolítva visszarakja azt a dobozba – ilyenkor nyomban annyi sagapontot kap, amennyi a **KINCS ÉRTÉKE** (a kincsikontra nyomtatott szám).



kincsik

RÉSZEGSÉG: Aki kijátszik egy ilyen lapkát, annak választania kell kétféle kijátszási mód közül. Az egyik lehetőség, hogy a lapkát veszélyként rakja le a játéktáblára. A másik: egy már lerakott **MÉZSÖR** helyére rakja le a lapkát; ilyenkor a mézsör visszakerül a dobozba (és kikerül a játékból).



részegségikon

MÉZSÖR: A mézsörök jutalmak, azonban könnyen veszélyekké válhatnak (lásd Részegség).



mézszörök

ARANYSZOBOR: Aki lerak egy ilyen lapkát a játékterületre, az az ott lévő többi lapka közül kettőt felcserélhet. Bábuk *nem* mozgathatóak ilyenkor.



aranszoborikon

SEGÍTŐ TANÁCS: Aki kijátszik egy ilyen lapkát, az arrébb mozgathat egy már lerakott bábút (legyen az Beowulf, harcos, Heorot-kastély, hosszúhajó). A lapkát kijátszó játékos kiválasztja egy már lerakott, a játékterületen lévő bábuját, és azt egy mezővel arrébb mozgatja (jobbra, balra, fel vagy le) egy szomszédos üres mezőre, majd a bábu helyére lerakja a segítő tanács lapkáját. Csak olyan bábu mozgatható segítő tanáccsal, amely mellett van legalább egy üres mező; ha nincs, másik bábút kell választania, vagy másik lapkát kell kijátszania a játékosnak.



a segítő tanács ikonja

SÁRKÁNSZARV: Minden bábu, amely egy sárkányszarvval egy sorban vagy oszlopban van, kap egy gyémántot. Ha például egy hosszúhajú egy sárkányszarvval egy sorban vagy oszlopban áll, úgy kell tekinteni, mintha két gyémántja lenne; ha egy harcos van egy oszlopban vagy sorban egy sárkányszarvval, úgy kell tekinteni, mintha négy gyémántja lenne, és így tovább. A sárkányszarv csak a gyémántok számát növeli, a többi lapka értékét *nem* változtatja meg. Ugyanarra a bábura több sárkányszarv is hathat, így több gyémántot is kaphat.



sárkányszarvikon

ÁRULÁS: A játéktáblán lévő árulás a vele egy sorban és oszlopban lévő összes pozitív értéket lenullázza; a negatív értékekre azonban nem hat. A felvonás végén, az utolsó bábu vagy lapka lerakása után, de még a kiértékelés előtt az árulások soraiban és oszlopaiban az összes pozitív értékű lapkát forgassátok képpel lefelé; e lapkák értéke 0 lesz.



árulásikon

SZURDOK: A szurdok saját sorát két sorra, ugyanígy saját oszlopát két oszlopra osztja (*lásd a példát a felvonás végénél*). Az így kettévágott sorok, oszlopok minden szempontból *különlőknek* számítanak: például az egyikben lévő sárkányszarv nem hat a másik részre, s az egyikben lévő árulás sem nullázza le a másikban lévő pozitív értékeket.

A II. felvonás játékterületén három előrenyomtatott szurdokot találtok; ezek hatása ugyanaz, mint a lerakott szurdoklapkáké.



szurdokikon

A II. ÉS A III. FELVONÁS MEGKEZDÉSE

Az I. felvonás befejeztével kezdődik a II., a II. felvonás befejeztével pedig a III. felvonás. A III. felvonás után össze kell számolnotok sagapontjaitokat, és a játék véget ér (*lásd lentebb*).

A II., illetve a III. felvonás megkezdése előtt forgassátok a játéktáblát megfelelő oldalára. A III. felvonás játékterülete a tábla hátoldalán található, és akkora, mint az előző két felvonás területei együttesen.

Ezután forgassátok képpel lefelé az adott felvonás lapkáit és keverjétek meg azokat; közülük húztok majd a fordulóban. Akinek közületek kettőnél kevesebb lapka van a kezében, az húzzon annyit, hogy két lapka legyen a kezében.

Fontos, hogy a felvonások között nem dobjátok el a kezetekben tartott lapkákat! Így az előző felvonásban felhúzott, még ki nem játszott lapkáitokat az adott felvonásban kijátszhatjátok. Ez az egyetlen módja annak, hogy előző felvonásból származó lapkákat használjatok az aktuális felvonásban. (Mint hogy a lapkák hátoldalának színe minden felvonásban más, könnyen figyelemmel kísérhetitek, hogy kinek hány korábbi felvonásból származó lapka van a kezében.)

A II., illetve a III. felvonást az előző felvonást befejező játékos bal oldali szomszédja kezdi.

A JÁTÉK VÉGE

A III. felvonás befejeztével számoljátok meg, mennyi sagapontot sikerült gyűjtenetek a három felvonás során. Az győz, aki a legtöbb sagaponttal rendelkezik.

Egyenlőség esetén az érintettek közül az győz, akinek megmaradt bábuin összesen több gyémántja van. Ha ez is egyenlő, az érintettek mind győztesek.

KÉSZÍTETTÉK

JÁTÉKTERVEZŐ: Reiner Knizia

FEJLESZTŐ: Jeff Tidball

GRAFIKUS: Kevin Childress

SZERKESZTŐ: James Torr

JÁTÉKTESZTELŐK: Kevin Childress, Emile de Maat, Uffe V. Jensen, Corey Konieczka, Robert Kouba, Rutger MacLean, Mikkel Morild, Christian T. Petersen, Arjan Snippe, Erik Snippe és Steen Molldrup Thomsen

GYÁRTÁSVEZETŐ: Rich Spicer

FEJLESZTÉSI VEZETŐ: Christian T. Petersen

KIADÓ: Christian T. Petersen

A MAGYAR KIADÁS MUNKATÁRSAI

FORDÍTÓ: Tasnádi Ákos

SZERKESZTŐ: Járdán Csaba

A Beowulf társasjáték Robert Zemeckis filmjén alapul, melynek forgatókönyvét Neil Gaiman & Roger Avary írta.

©2007 Shangri-La Entertainment LLC és Paramount Pictures. Minden jog fenntartva.

A Beowulf társasjáték a Reiner Knizia által tervezett KINGDOMS™ játékon – ©2003 Fantasy Flight Publishing, Inc., minden jog fenntartva – alapul. A KINGDOMS a Fantasy Flight Publishing, Inc. bejegyzett védjegye.

Külön köszönjük a Kingdoms eredeti tesztelőinek: Gabriela Dresselnek, Barbara és Dieter Hornungnak, Markus Michalkának, Karl-Heinz Schmielnek, Daniel Steelnek és Franz Vohwinkelnek.



WWW.BEOWULFMOVIE.COM



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



WWW.DELTAVISION.HU

PÉLDA: I. FELVONÁS



A (fekete hosszúhajó): $1 - 1 - 1 + 4 - 4 - 1 = -2$, x 1 gyémánt = -2 pont

B (kék hosszúhajó): $1 - 1 - 1 + 6 + 3 + 3 = 11$, x 1 gyémánt = 11 pont

C (fekete Beowulf): $6 + 4 - 4 - 1 = 5$, x 4 gyémánt = 20 pont (A bábu nem kap pontot a +5-ös lapka miatt, a sárkányszarv sem hat rá,

minthogy a szurdok két sorra vágja a sort.)

D (kék harcos): $4 + 3 - 6 + 1 - 1 + 5 - 2 + 5 = 9$, x 3 gyémánt = 27 pont

E (fekete hosszúhajó): $6 + 3 + 3 - 4 - 2 + 2 = 8$, x 1 gyémánt = 8 pont

F (szürke Heorot-kastély): $-4 - 2 + 2 - 6 + 0 = -10$, x 2 gyémánt = -20 pont (A bábu nem kap pontot a fenti, kincses +1-es lapka miatt, minthogy a szurdok két oszlopra vágja az oszlopot. A segítő tanácsos lapkáért sem jár pont; az egy különleges képességgel bíró, de az értékelésnél 0 pontot adó lapka.)

G (szürke harcos): $-1 + 3 + 0 + 5 - 1 + 1 + 2 = 9$, x (3 + 1) gyémánt = 36 pont (A bábu oszlopában lévő sárkányszarv miatt eggyel több gyémánttal kell számolni, mint ahány a bábun látható, tehát adott esetben három helyett négyel kell megszorzni a lapkák összegét.)