

Firkafilm



Játékszabály

ÁTTEKINTÉS

Eljött az idő, hogy összeálljon a következő nagyszabású animációs műsor szereplőgárdája. Kiváló tehetségkutatóként könnyedén felismered az új sztárokat, és a rendező arra kért, hogy segíts neki betölteni hat szerepet a készülő superprodukcióban. Találd meg a tökéletes szereplőket Firkafalvában, és érd el, hogy képernyőre kerüljenek.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy a legtöbb **hírnévvel** rendelkező tablót hozzák össze a **karakterkártyáikból**.

A játékosok minden fordulóban megkeverik a karakterkártyáikat, felcsapják azokat a tablójukba, és a kártyákból szerzett hírnév segítségével új karaktereket **bérelnek fel** vagy **távolítanak el** a tablójukból.

Amint egy játékos egyszerre legalább **30 hírnevet** szerez, minden játékos végrehajt egy **Végső felcsapást**, és a legtöbb hírnévvel rendelkező játékos győz!

KÉSZÍTŐK

Tervező: Jordy Adan és Renato Simões

Fejlesztő: Keith Matejka

Illusztrátor: Diego Sá

Grafikai tervező:

Stephen Kerr

Szerkesztő: Jon Healey

UX tervezés tanácsadó:

Shy Lev-Ari

Külön köszönet: Jonathan Amberson, Paul Berkgigler, Jess Carrier, Cosko, Steven Dast, Kirk Dennison, Harrison Dunn, Lauren Dunn, Adam Gigous, Gina, Alan Grgic, João Gurgacz, Nathan Jenne, Jim Kangas, Kane Klenko, Douglas Mascavo, Claire Matejka, Caleb Paulson, Piazone, Pipa, Mariana Rufatto, Jessica Shrestha, Karina Siebenaler, Eric Tague, Julie Taylor, és Zina.

TARTOZÉKOK



24 KEZDŐKÁRTYA



53 KARAKTERKÁRTYA



5 ÁRKÁRTYA



7 MINI KIEGÉSZÍTŐ
KÁRTYA



4 SEGÉDLET



4 HÍRNÉVKÁRTYA



1 KÜLÖNDÍJ KÁRTYA



1 KEZDŐJÁTÉKOS
KÁRTYA

KARAKTERKÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Adjatok minden játékosnak egy **segédletet** és egy **hírnévkártyát**.
- 2 Adjatok minden játékosnak 6 **kezdőkártyát**:
2 hernyót, 1 borzot, 1 szitakötőt, 1 méhet és 1 csigát.
Hagyjatok helyet az eltávolított kártyáknak.



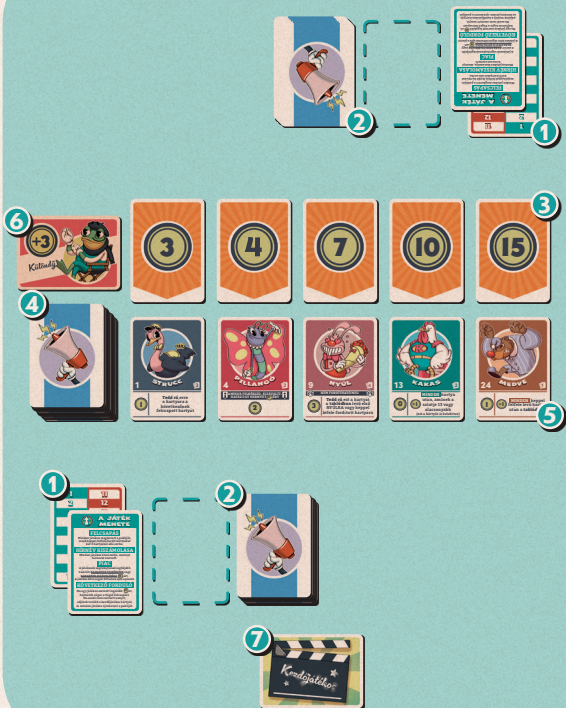
! Minden kezdőkártya szürke, a szintjük pedig 0.

A nem használt kezdőkártyákat, segédleteket és hírnévkártyákat tegyétek vissza a dobozba.

- 3 Helyezzétek az 5 **árkártyát** az asztal közepére képpel felfelé, balról jobbra növekvő sorrendben.
- 4 Keverjétek meg a **karakterkártyákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit.
- 5 Fordítsátok fel a pakli 5 legfelső kártyáját, hogy létrehozzátok a piacot. Rendezzétek őket sorba szint szerint, és helyezzétek 1-1 kártyát mindegyik árkártya alá úgy, hogy a legalacsonyabb szintű karakterkártya legyen a bal szélső árkártya alatt, a legmagasabb szintű pedig a jobb szélső árkártya alatt.
- 6 Helyezzétek a **különdíj kártyát** képpel felfelé a karakterpakli mellé.
- 7 Adjátok a **kezdőjátékos kártyát** annak a játékosnak, aki a legutóbb látott rajzfilmet.

Kezdődhet is a játék!

PÉLDA AZ ELŐKÉSZÜLETEKRE 2 JÁTÉKOS ESETÉN



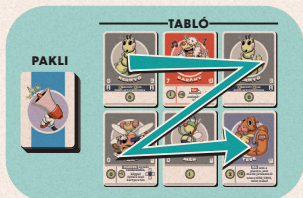
A JÁTÉK MENETE

A játék fordulókból áll, a fordulók pedig a következő négy fázisból: **Felcsapás, Hírnév kiszámolása, Piac, Következő forduló előkészítése.**

1. FELCSAPÁS

Ebben a fázisban minden játékos egyszerre cselekszik.

Először minden játékos képpel lefelé megkeveri a pakliját. Ezután minden játékos **egyesével** felcsap kártyákat a paklijából, két 3 kártyából álló sort létrehozva. A kártyákat balról jobbra, először a felső, majd az alsó sort feltöltve kell lehelyezni.



! Néhány karakterkártyán képességek vannak, amik lehelyezéskor aktiválódnak, még mielőtt a következő kártyát felfednék.

Minden játékos felfed és lehelyez kártyákat, amíg mind a 6 helyet be nem tölti a tablójában. A többi kártya a pakliban marad, képpel lefelé.

Ha egy játékosnak nincs elég kártyája, hogy kitöltse a tablóját, akkor annyi kártyát helyez le, amennyit tud.

! Néhány képesség változtathat azon, mennyi kártya helyezhető a játékos tablójába.

! Hacsak egy kártya másképp nem utasít, a különleges hatások és képességek csak az azt felfedő játékos tablójára vonatkoznak.

! Ha egyszerre több kártya képessége is érvényesülne, azokat balról jobbra, a felső sorral kezdve kell végrehajtani.

2. HÍRNÉV KISZÁMOLÁSA

A játékosok egyszerre átnézik a tablójukban lévő karakterkártyákat, és kiszámolják, mennyi hírnevet szereztek. Ezt a hírnév-kártyájukon jelölik, a segédletet úgy igazítva, hogy a nyíl az összpontszámra mutasson.

! Ez az összpontszám addig nem változik, amíg a játékos a Piac fázisban el nem költi a hírnevét.



Példa: Renátó **12**-et szerzett a tablójával.

Hernyók: **0**.

Bárány: **5** (1+4, mivel a kártya a középső oszlopban van).

Szitakötő: **2**
(1 minden szomszédos egyedi karakter után).

Méh: **1**.

Teve: **4** (2+2, mivel sem más játékosnál, sem a piacon nincs több teve).



Ha egy játékos szerzett legalább **30**-et, akkor a legtöbb hírnevet szerző játékos megkapja a különdíj kártyát, ami **+3**-et fog érni a Végző felcsapás során. Ha több játékos is szerzett legalább **30**-et, és döntetlen áll fenn a legtöbb hírnévvel rendelkezők között, tegyék vissza a különdíj kártyát a dobozba. Ez kiváltja a játék végét (lásd Végző felcsapás a 11. oldalon).



KÜÖLDÍJ KÁRTYA

3. PIAC

A kezdőjátékossal kezdve, majd tőle balra haladva, minden játékos elkölti a rendelkezésére álló hírnevet, amivel **legfeljebb 2 akciót** hajthat végre. Kétféle akció választható: **Karakter felbélése** vagy **Karakter eltávolítása**.

A játékos mindkét akciót végrehajthatja egyszer, vagy az egyik akciót végrehajthatja kétszer. Úgy is dönthet, hogy lemond egy vagy akár mindkét akciójáról.

Karakter felbélése: A játékos elvesz 1 karakterkártyát a piacról, elköltve a hírnevéből annyit, **amennyi a karakterkártya felett lévő árkártyán látható**. Ezután hozzáadja a felbérelt kártyát a felfedetlen kártyákat tartalmazó paklijához.



Karakter eltávolítása:

A játékos **5**-ért eltávolít 1 karakterkártyát a tablójában lévő felcsapott kártyák közül. Az eltávolított kártyát félreteszi, azt többé nem keveri vissza a paklijába a Felcsapás fázis során. Az eltávolított kártyákat képpel felfelé helyezték a paklitok mellé.

- ! A játékos paklijában vagy tablójában lévő, de képpel lefelé fordított kártyákat nem lehet eltávolítani.
- ! A játékos csak a saját tablójában lévő kártyákat távolíthatja el.
- ! Ha egy játékos paklijában és tablójában 4-nél kevesebb kártya van, nem távolíthat el karakterkártyát.
- ! Ebben a fázisban **nem számoljátok újra a hírnevet**. Az el nem költött hírnév **nem vihető át a következő fordulóba**.

Piac újratöltése: Miután egy játékos végzett az akcióival, és kevesebb, mint 5 kártya van a piacon, fedjete fel új kártyákat a karakterpakliból, amíg ismét 5 kártya lesz középen, majd rendezzék őket szint szerint növekvő sorrendbe, balról jobbra.



Ezután az aktív játékos balján ülő játékos hajtja végre a Piac fázist. Amint minden játékos végzett a Piac fázissal, kezdődhet a Következő forduló előkészítése fázis.

! Ha a karakterpakli kifogyna, ne adjatok több kártyát a piachoz. A piacon maradt kártyákat csúsztassátok a legmagasabb értékű árkártyák alá, szintjük szerinti sorrendben.

! Ha a piacról is elfogyott az összes kártya, fejezzétek be a fordulót, és folytassátok a Végső felcsapással.



PÉLDA A PIAC FÁZISRA:

Renátónak **(12)**-e van. Az első akciójával felbérli a kecske karakterkártyát 7 hírnévért. A kecskét a paklijára teszi.



A második akciójával eltávolít egy hernyó karakterkártyát a tablójából, és áthelyezi azt a tablójából az eltávolított kártyái közé.

Alapvetően **(5)**-be kerül eltávolítani egy kártyát, viszont a hernyó különleges hatása miatt ez csak **(3)**-be kerül. Így maradt **(2)**-e, viszont akciót már nem hajthat végre.

Renátó újratölti a piacot egy új karakterkártya felfedésével, és azt a szintje szerint elhelyezi a többi karakterkártya között.

4. KÖVETKEZŐ FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékosok összeszedik a tablójukból a kártyákat, és a paklijukhoz adják őket.

Kétfős játék esetén: Miután a második játékos újratöltötte a piacot, dobjátok el a piacról a bal és jobb szélső kártyákat. Ezután ismét töltsétek fel a piacot, és rendezzétek sorba a kártyákat a szintjük szerint.

Ha egy játékos sem szerzett **30**-et a Hírnév kiszámolása fázisban, a kezdőjátékos **adja tovább a kezdőjátékos kártyát** a balján ülő játékosnak, és kezdjétek új fordulót.

Ha egy vagy több játékos szerzett legalább **30**-et a Hírnév kiszámolása fázisban, azzal kiváltjátok a játék végét. Következhet a Végső felcsapás!

VÉGSŐ FELCSAPÁS

Minden játékos végrehajt egy utolsó Felcsapás fázist, és kiszámolja a hírnevét. Ha egy játékos megszerezte a különdíj kártyát, azzal **+3**-et ad az összpontszámához.

Az a játékos lesz a győztes, aki a Végső felcsapás során a legjobb szereplőgárda összeállításával a **legtöbb hírnevet szerezte**.

Döntetlen esetén az érintett játékosok összegyűjtik a kártyáikat a tablójukból és a paklijukból, megkeverik őket, és újra végrehajtanak egy Felcsapás és egy Hírnév kiszámolása fázist. A legtöbb hírnevet szerző játékos lesz a győztes. Ismételjétek meg ezeket a lépéseket, amíg meg nem lesz a győztes.



Aligátor (15): Az aligátor képességének célpontja biztosít hírnevet a Hírnév kiszámolása fázisban, amit el is lehet költeni a Piac fázisban, annak ellenére, hogy az aligátor a Piac fázis végén eltávolítja a célpont kártyát. Ha az aligátor képességének célpontjai egymásra tett kártyák, azok közül bármelyik eltávolítható. Ha az aligátort egy képesség eltávolítja a Piac fázis során, az aligátor a fázis végén nem távolít el kártyát.

Borz (0): Minden fordulóban csak egy játékos aktiválhatja a borz képességét, döntetlen esetén a képesség nem érvényesül. A borz képességével akár saját maga is eltávolítható. A képességet kötelező végrehajtani, és nem kell elkölteni rá akciót: ha egy játékos aktiválja a borz képességét, a Piac fázisban a szokásos módon két akciót hajthat végre.

Elefánt (12): Ha az elefánt elsőként kerül a játékos tablójába, a képessége nem aktiválódik. Az elefánt akkor is a legutóbb lehelyezett kártyát fordítja meg, ha az el lett mozgatva.

Kecske (6): Ha egy majom újabb sort hoz létre a felső sor felett, a kecske képessége így is aktiválódik.

Kígyó (11): Ha a játékos paklijának tetején lévő kártyát nem lehet eltávolítani ☀, vagy a játékos paklija kiürül a kígyó lehelyezése után, a játékos akkor is rátesz a kígyóra egy kártyát a karakterpakliból, annak ellenére, hogy nem távolított el kártyát. Előfordulhat, hogy a játékos a kígyó képessége miatt eltávolít egy kártyát, amin az „amikor eltávolítod” hatás van, vagy rátesz a kígyóra egy kártyát, amin az „amikor felbérled” hatás van. Ezeket a hatásokat a Felcsapás fázis befejeztével hajtsa végre. Ha a rátett kártya egy páva, adja hozzá a hírnevet az összpontszámához, és a Piac fázisban hajtsa végre egy bónusz akciót. Ha egy elefánt, fordítsa meg a kígyót. Ha egy pulyka, tegye rá a kígyóra. Ha egy nyúl, majom vagy malac lett rátéve a kígyóra, és a lehelyezés után el lesz mozgatva onnan, a játékos ne tegyen újabb kártyát a kígyóra.

Kutya (5): A Piac fázisban a piacon történt változások nem módosítják a kutya által biztosított hírnevet.

Ló (10): Ha egy játékos felbérel egy lovat, azonnal dobjon el bármennyi kártyát a piacról, fedjen fel ugyanennyit a pakliból, és rendezze őket szint szerinti sorrendbe. Az eldobott kártyákat pedig képpel felfelé helyezze a karakterpakli mellé.

Majom (17): Ha a játékos egy majmot a táblója felső sorába helyez, mozgassa át a kártyát a felső sor fölé, ezzel egy újabb sort létrehozva. A következő felcsapott kártya arra a helyre kerül, ahová a majom eredetileg került volna. Ez az újonnan létrehozott sor a játékos táblójának része, viszont a 6 kártyahelyből nem foglal el 1-et sem, és nem is számít a „felső sornak”.

Malac (18): A malac bármelyik játékos paklijába helyezhető, vagy akár a karakterpakliba is visszatehető. Ha a karakterpakliba kerül, azt keverjétek meg.

Medve (24): A medve hírnevének számításába minden képpel felfelé lévő, egymásra tett kártya és saját maga is beleszámít.

Pillangó (4): A pillangóval a játékos csak a saját táblójából távolíthat el képpel felfelé lévő hernyót.

Pulyka (20): Ha a pulyka elsőként kerül a játékos táblójába, a képessége nem aktiválódik. A pulykát akkor is a legutóbb lehelyezett kártyára kell rátenni, ha az el lett mozgatva.

Sas (2): Ha a sas utolsó kártyaként kerül a táblóba, a játékos ne fedjen fel és ne helyezzen le újabb kártyát. A sas által megfordított kártya különleges hatása vagy képessége nem aktiválódik.

Strucc (1): Ha a strucc utolsó kártyaként kerül a táblóba, a játékos ne fedjen fel és ne helyezzen le újabb kártyát. A következő felcsapott kártyát még a képessége aktiválása előtt rá kell tenni a struccra. A strucc képessége csak egyszer aktiválódik, még abban az esetben is, ha a következőnek felcsapott kártya egy képesség miatt el lesz mozgatva a struccról.

Szamar (3): Ha a szamar a tábló felső sorába kerül, akkor nem kell eltávolítani.

Tehén (25): Ha a tehénnel szomszédosan egymásra tett kártyák vannak, azok közül bármelyik kártya hírneve lemásolható.

Teve (8): A Piac fázisban a piacon történt változások nem módosítják a teve által biztosított hírnevet. Ha több játékos táblójában, illetve a piacon lévő tevék száma között döntetlen alakulna ki, minden döntetlenben részt vevő játékos megkapja a teve után a hírnevet.

KULCSSZAVAK

Néhány karakterkártyán különleges hatások vagy képességek találhatók, amik kulcsszavakat tartalmazhatnak:

- **Egymásra tett kártyák szomszédossága:** Az egymásra tett kártyák nem szomszédosak egymással, viszont mindegyik ilyen kártya szomszédos a mellette lévő, az oldalával érintkező összes kártyával.
- **Eltávolítani:** A játékos elvesz egy kártyát a tablójából, majd képpel felfelé az eltávolított kártyái közé teszi. A játékosok bármikor átnézhetik bármelyik játékos eltávolított kártyáit.
- **Megfordítani:** A játékos átfordít egy kártyát a tablójában. Egy képpel lefelé fordított kártyának nincs neve, szintje, különleges hatása vagy képessége, és nem biztosít hírnevet. A képpel lefelé fordított kártyákat egy másik kártya hatásával vissza lehet fordítani, viszont az így visszafordított kártyának nem aktiválódik a képessége.
- **Rátenni:** A játékos ráhelyez egy kártyát egy másik, már tablójában lévő kártyára úgy, hogy mindegyik kártyának látszódjon a különleges hatása és a képessége. Ha egy képesség egy olyan kártyára tenne újabb kártyát, amin már van, az új kártya a legfelső kártyára kerül. Az egymáson lévő kártyák ugyanazt az egy helyet foglalják el a tablóban. Az egymáson lévő, képpel felfelé lévő kártyák neve, hírneve, szintje, különleges hatása és képessége is aktív.
- **Szomszédos:** A játékos tablójában az élszomszédos kártyák szomszédosnak számítanak. Az átlósan elhelyezkedő kártyák nem szomszédosak.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Az egyszemélyes játékváltozatban a győzelemhez egy Hírnév kiszámolása fázison belül el kell érned 30 hírnevet, mielőtt a karakterpakli kifogyna.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT: ELŐKÉSZÜLETEK

- A kezdőpaklid a következő kártyákat tartalmazza: **1 szitakötő, 1 méh, 1 csiga és 3 hernyó** (a többjátékos módban használt 2 hernyó helyett).

! A borz nem használható az egyszemélyes játékváltozatban.

- A malac kártyát helyezd vissza a dobozba.
- Az előkészületek után dobj el 20 kártyát a karakterpakliból képpel felfelé egy dobópakliba.
- A kezdőjátékos kártyára és a különdíj kártyára nincs szükség.



EGYSZEMÉLYES JÁTEKVÁLTOZAT: A JÁTEK MENETE

Minden fordulóban a szokásos módon hajtsd végre a Felcsapás, Hírnév kiszámolása, Piac és Következő forduló előkészítése fázisokat.

Miután a Piac fázis végén újratöltötted a piacot, dobod el a piacról a bal és a jobb szélső kártyákat. Ezután töltsd újra, és rendezd szint szerinti sorrendbe a kártyákat.



Ha a piac újratöltésénél a karakterpakliban nincs elég kártya, hogy teljesen feltöltsd, a játéknak vége, vesztettél.

Ha egy Hírnév kiszámolása fázis végén elértél **30**-et, győztél!

EGYSZEMÉLYES JÁTEKVÁLTOZAT: NEHÉZSÉGI FOKOZATOK

A játék nehézségének módosításához az előkészületek során dobj el kevesebb vagy több kártyát:

- **KEZDŐ KOMÉDIÁS (KÖNNYŰ):** 17 kártya
- **MEZEI MÓKAMIKI (KÖZEPES):** 20 kártya
- **VÉRBELI VICCMESTER (NEHÉZ):** 23 kártya

Hiányzó vagy sérült tartozék esetén, illetve ha kérdésed merült fel, írd az ügyfélszolgálatunknak: info@gemklub.hu

© 2025 Thunderworks Games LLC. Minden jog fenntartva!

7182 US Hwy 14 Suite #402, Middleton, WI 53562 USA

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1064 Budapest, Izabella u. 66., III./26.

www.gemker.hu, info@gemker.hu