

Mágikus Tekercsek

SZABÁLYKÖNYV



Mágikus Tekercsek

Valós idejű kockajáték 2-4 varázsló részére 8 éves kortól
Szerzők: Stelios Kourtis és Evangelos Foskolos

Képzeld el, hogy egy varázsló vagy, akinek minden vágya, hogy növelje befolyását és hatalmát a mágia világában. A legfontosabb célod, hogy tudásod és varázserőd gyarapítsd.

Kutatásaid során rájöttél, hogy a tudás az elvarázsolt erdő mélyén, egy templom könyvtárába van elzárva. Egy napon, amikor már órák óta bolyongsz az erdőben, végre rábukkansz az ősi, romos templomra. Belépve azt látod,

hogy számtalan tekercs lebeg a fejed felett a félhomályban.

„Ezek az én tekercseim!” kiáltasz fel, hangod diadalmasan visszhangzik a teremben. ...De várjunk csak, ez nem visszhang volt! Most látod, hogy rivális varázslók állnak a templom többi bejáratában, kezeiket az égbe emelve, győzedelmesen, akárcsak te.

Nem tűnnek túl boldognak attól, hogy itt látnak.

Ekkor hirtelen a tekercsek örvényleni kezdenek a levegőben – talán a kiáltásotok zaklathatta fel őket!

Hogyan tudsz varázsolni, és elkapni minél több tekercset ebben a zűrzavarban? Mindent meg kell tenned azért, hogy megkaparinthasd az ősi bölcsességet a **Mágikus Tekercsekből!**

A DOBOZ TARTALMA

4 db játékoslábla
különböző karakterekkel

Ezek a táblák jelzik az aktuális életerőtöket.



12 db kezdő varázslatkártya
(3-3 minden karakternek)

Ezeket a varázslatokat már megtanultátok
korábbi tanulmányaitok során.



44 db mágikus kocka



Ezekkel a kockákkal dobtok, hogy varázsoljátok
és tekercseket szerezzetek.

A kockákon az alábbi 6 szimbólum található:



Megjegyzés: Amikor a játékszabályban a kockákról
van szó, a mágikus kockákra kell gondolni.

1 db  dobókocka

Ezzel a nem-mágikus kockával dobtok, hogy
meghatározzátok bizonyos kockázatos
varázslatok hatását.

30 db mágikus
tekercskártya

Ezekkel a varázslatokkal bővíthetitek
a képességeiteket... amennyiben meg
tudjátok őket szerezni.



4 db életerő jelölő



Ezek segítségével tudjátok
nyomon követni az életerőtöket.



kép

tekercs neve

mágikus erő

feloldási költség
(szürke háttérrel)

varázslat hatása




megidézési költség
(üres háttérrel)

- Megidézési költség: A dobott kockákon ezeknek a mágikus elemeknek kell látszódnuk, hogy a Varázslás fázisban használhasd a varázslatot.

- Feloldási költség: A tekercskártyáknak van feloldási költsége is (szürke háttérrel) a varázslat megidézési költsége mellett, amelyet csak akkor kell figyelembe vened, amikor megszerzed a tekercskártyát a Dobás fázisban (lásd 8. oldal: tekercskártya megszerzése). A későbbiek során, megidézéskor ezeket az elemeket már nem kell megdobnod.

- Mágikus erő: Néhány varázslat erőteljesebbé válik attól függően, hogy mennyi az összesített mágikus erő az adott körben az általad megidézett varázslatokon.

- Varázslat hatása: Amit a varázslat okoz a varázslás fázisban.

-  **Sebzés:** Csökkenti az ellenfeleid életerejét, amitől akár ki is eshetnek a játékból.
-  **Gyógyulás:** Növeli az életerődöt, ami segít játékban maradni.
-  **Dobj egyet a számozott kockával.** A dobott szám megmutatja a varázslatod hatását.

Megjegyzés: Néhány varázslat hatása két választási lehetőséget is ad, ilyen esetben egyet kell kiválasztani.

Megjegyzés: Néhány kezdő varázslatkártya két külön varázslatot is tartalmaz, ezekből akár mindkettőt is használhatod, vagy akár csak az egyiket.

Ismerkedjünk meg a varázslókkal



Albus

Ravasz trükkmester, aki imád fogadni és kockáztatni. Ha a szerencse mellette áll, a varázslatai erőteljesebbek és kiszámíthatatlanok, akár a tenger.



Alonora

Szenvedélyes tűzvarázsló, aki nem bonyolítja túl a dolgokat. A varázslatai nagyot ütnek és hatékonyan gyógyítanak, de hiányzik belőlük a rugalmasság.



Paravel

Békeszerető és nyugodt. Legtöbbször Földanyát hívja segítségül, hogy megvédje őt. Mestere a béke és a gyógyítás művészetének. De vajon célravezető a békés természet ebben a küzdelemben?



Celestine

Megidézti és irányítja a dzsinneket, a mennydörgés ádáz szellemeit. Varázslatai kicsit mindenre jők, de vajon aki mindenhez ért, az lehet bárminek is a mestere?

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Minden játékos választ egy karaktert (vagy véletlenszerűen kiosztjátok), elveszi a hozzá tartozó játékos táblát, a kezdő varázslatkártyákat, 5 db mágikus kockát és 1 életerő jelölőt.
2. A kezdő varázslatkártyákat mindenki maga elé helyezi képpel felfelé, ezek mellé kerül a játékos tábla. Az életerő jelölőt tegyétek a 35-ös mezőre (pirossal nyomtatva).
3. A mágikus kockákat tegyétek az asztal közepére, ez lesz a közös készlet. A közös készletben lévő kockák száma függ a játékosok számától:

játékosok száma	kockák száma a készletben
2	14
3	21
4	24

A maradék kockákat tegyétek vissza a dobozba.

4. Keverjétek meg a tekercskártyákat, és képezzetek egy húzópaklit. Úgy helyezétek el, hogy maradjon mellette hely a dobópaklinak. Húzzátok fel a legfelső kártyát és tegyétek a kockák mellé képpel felfelé, mindenki számára elérhető helyre. Ezek után készen álltok, hogy játsszatok a **Mágikus Tekercsekkel!**



Kezdő felállás 4 játékos esetén

The setup includes the following elements:

- Player Cards (Clockwise from top left):**
 - Albus:** Character portrait, name, 'Eletérő' grid (1-100), and abilities.
 - Celestina:** Character portrait, name, 'Eletérő' grid (1-100), and abilities.
 - Almona:** Character portrait, name, 'Eletérő' grid (1-100), and abilities.
 - Popovall:** Character portrait, name, 'Eletérő' grid (1-100), and abilities.
- Central Cards:**
 - A létlenség bűvöse:** 3 or 2.
 - A varázslat kárpótlása:** 1.
 - A természet hatalma:** 2.
 - A természet kárpótlása:** 1.
- Board Icons:** Various icons representing spells, items, and actions are placed on the parchment map.

A JÁTÉK MENETE

A **Mágikus Tekerces**ekben az a célod, hogy az ellenfeleid életerejét nullára csökkentsd, és ezzel kiejtsd őket a játékból, miközben te magad igyekszel ezt a sorsot elkerülni. A játékot körökre osztva játsszuk. Minden kör két fázisból áll: a Dobás és a Varázslás fázisból. A Dobás fázisban mindenki egyidejűleg dobálja a kockáit. Mindenki igyekszik minél több varázslatot megidézni, valamint a középben lévő tekerceskártyát megszerezni. A Varázslás fázisban mindenki elvégzi a sikeresen kidobott varázslatokat. Ha a kör végén csak egy játékos marad játékban, ő lesz a győztes.

KÖRSORREND

1. DOBÁS FÁZIS

A Dobás fázisban a varázslók fel-alá szaladgálnak a könyvtárban, és próbálják elkapni a lebegő tekerceseket. E káosz közepette igyekeznek felidézni és koncentrálni arra is, hogy mire is van szükségük a már megtanult varázslatok elvégzéséhez. Mindenki egyszerre dobálja a kockáit és igyekszik az egyes varázslatai megidézéséhez szükséges elemeket megdobni, valamint a tekerceskártyát megszerezni.

Mindenki kezébe fogja az 5 mágikus kockát, majd a legfiatalabb játékos számol: 1, 2, 3, dobás! Ekkor mindenki azonnal dobni kezd a kockáival.

Kockadobás után az alábbi akciókból választhatsz:

a) Újra dobás: Válaszd ki, melyik kockákat szeretnéd újra dobni, és dobj újat velük (tehát bizonyos kockákat félretehetsz, ha azokra az elemekre szükséged van egy varázslat megidézéséhez, de ezeket még nem teheted fel az adott varázslat elemei közé, és nem vehetsz el helyettük újabb kockákat a közös készletből).

A fázis végéig akárhányszor újra dobhatsz.

b) Válassz ki egy teljesíthető varázslatot. Helyezd az összes szükséges elemnek megfelelő kockát a kártyára, hogy megidézd a varázslatot és így azt használhasd a Varázslás fázisban.

Az alábbi szabályok szerint idézhetsz meg varázslatokat:

- Csak az előtted lévő kártyákon szereplő varázslatokból tudsz idézni.
- Helyezd rá a kártyára a rajta szereplő összes elemnek megfelelő kockát. (Megjegyzés: A tekerceskártya sötét hátterű feloldási költségét már nem kell megdobnod és ráhelyezned a varázslat megidézéséhez.)

- A varázslat megidézéséhez szükséges összes kockát **egyszerre** kell rárakni a kártyára, nem lehet részletekben.
- Ugyanazt a varázslatot nem választhatod többször ugyanabban a körben. (Ha már rátetted a kockákat az egyik varázslatra, oda már nem tehetsz több kockát.)

Miután sikeresen kiválasztottál egy teljesíthető varázslatot, vedd el annyi kockát a közös készletből, amennyit ráraktál a kártyára. Azonnal dobj a kockákkal, és próbáld meg még több varázslatot megidézni.

Fontos: Ha a közös készletben nincs annyi kocka, mint amennyit el kéne vened, ettől a pillanattól fogva rajtad áll, hogy ezt **bármikor „Stop!” felkiáltással jelezd.** A Dobás fázis ekkor azonnal véget ér, és indul a Varázslás fázis.

c) Tekercskártya megszerzése: Tedd a kockáidat a közepen lévő tekercskártyára, ezzel megszerzed azt magadnak és egyben mindjárt meg is idézted, hogy használhasd a Varázslás fázisban.

Az alábbi szabályok szerint lehet feloldani és megszerezni a tekercskártyát:

- A kártyán látható összes elemet fel kell rakni a kártyára, tehát a megidézéshez szükséges (üres háttérű) és a feloldáshoz szükséges (szürke háttérű) elemeket is.
- A szükséges kockákat egyszerre kell felrakni a kártyára.
- Mikor feloldod és megszerzed a tekercskártyát, **„Stop!” felkiáltással jelezned kell,** ezáltal a Dobás fázis azonnal véget ér, és indul a Varázslás fázis. A megszerzett tekercskártyát tedd magad elé, a többi kártyád mellé.

Fontos: Előbb a kockákat kell elhelyezni a kártyán, utána jöhet a „Stop!” felkiáltás.

A
Sikerült az összes elemet kidobnod, ami a varázslathoz kell.



B
Helyezd el a kártyán őket.




C
Vegyél el 4 kockát a közös készletből.



2. VARÁZSLÁS FÁZIS


A Varázslás fázisban a varázslók már készen állnak a párbajra. A játékosok a Dobás fázis során megidézett varázslataik hatásait végrehajtják (az újonnan megszerzett tekerckártya hatása is érvényesül). Ez a fázis egy gyógyulási és egy sebzési lépésből áll. Egymás után hajtsátok végre a lépéseket. (Az óramutató járásának megfelelő irányban következzenek a játékosok, kezdje az, aki lezárta a Dobás fázist.)

1. lépés: Gyógyulás

Mindenki összeadja a saját megidézett varázslatain a  ikonok melletti számokat, dob a számozott kockával, ha szükséges, és az életerő jelölőjét a kapott számnak megfelelően előre mozgatja a táblán.

Megjegyzés: Az életerő mennyisége nem lehet 40-nél több, ha meghaladná azt, a 40 fölötti rész elvész.

2. lépés: Sebzés

Mindenki összeadja a saját megidézett varázslatain a  ikonok melletti számokat, dob a számozott kockával, ha szükséges, és a tőle jobbra ülő játékos az életerő jelölőjét a kapott számnak megfelelően hátra mozgatja a táblán. (A tekerckek okozta légörvény miatt az összes csapás mindig a tőled jobbra ülőre zúdul.)

Fontos: Ha egy játékosnak nullára csökken az életerője, a megidézett varázslatainak a hatása akkor is érvényesül.

Játékvariáció: Ha változatosabban szeretnétek támadni, akkor játszhattok úgy is, hogy a sebzési lépés során egyik körben a jobb, másik körben a bal oldali játékosra hatnak a támadásaitok.

3. A KÖR VÉGE

- 1) Akinek nullára csökken az életerege, kiesik a játékból, nagyon kimerült, és ezért üres kézzel távozik a könyvtárból. A kártyái a dobópakliba kerülnek, a kockái vissza a dobozba. Ha csak egy játékos maradt játékban, ő lesz a győztes!
- 2) Mindenki leveszi a kockákat a kártyáiról, 5 kockát magánál tart, a többit visszarakja a közös készletbe.
- 3) Ha valaki kiesett a játékból, módosítsuk a közös készletben lévő kockák számát a játékosok számának megfelelően. (Lásd: Előkészületek) A felesleges kockákat tegyük vissza a dobozba.
- 4) Ha a tekereskártyát senki sem szerezte meg, tegyük a dobópakliba.
- 5) Csapjunk fel egy új tekereskártyát a húzópakliból. (Abban a ritka esetben, ha a húzópakli elfogyna, keverjük meg a dobott lapokat, és alkossunk új húzópaklit.) Ezután kezdődhet a következő kör!

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha a kör végén csak egy játékos marad játékban. Ő lesz a győztes, a **Mágikus Tekercsek** csodálatos tudásának egyetlen és kizárólagos birtokosa.

Ha senki nem marad játékban a kör végén (előfordulhat, hogy egyszerre több játékosnak is nullára vagy az alá csökken az életereje a Varázslás fázisban), az lesz a győztes, akinek az életereje közelebb van a nullához. Ha így is döntetlen alakul ki, senki nem nyert, és a varázslóink bennrekednek a könyvtárban, ami bezárul a következő 1000 évre. Legközelebb talán több szerencsével járnak...

TIPPEK

- Minden karakternek van egy kedvenc eleme, amely mindhárom kezdő varázskártyáján megtalálható, illetve van két elem, amely egyikén sem szerepel. A játék kezdetén lehetőleg ne dobd újra azokat a kockákat, melyeken a preferált mágikus elem van, így több esélyed lesz a sikeres varázslatokra.
- Figyelj arra is, hogy mit csinálnak az ellenfeleid, vedd észre, ha valaki a kör befejezésére készül. Az is fontos lehet, ha a tőled balra ülő játékos (illetve, aki téged támad) olyan varázslatot választ, amin sok sebzésponst van.
- Minden megszerzett tekercs plusz lehetőséget ad. Ha a tekercsen ugyanazok a mágikus elemek vannak, mint a többi varázskártyádon, az nem lesz különösebben hasznos. Igyekezz olyan tekercset megszerezni, hogy ne számítson, mit dobsz, és minden elemet fel tudj használni.



Sebzés



Gyógyulás



Mágikus erő



Annyit sebzél, amennyi a Mágikus erő
pontod összesen az adott körben.



Dobj a számozott kockával.



Dobj egy mágikus kockával.



Dobj egyet a számozott kockával, és a
dobott számnak megfelelően sebzél.

Szabályok, amelyekre különösen figyeljetek!

- Először rá kell tenned az aktuális tekercskártyára az összes rajta szereplő elemnek megfelelő kockát, csak ezután fejeződik be a fázis és szerzed meg a tekercskártyát.
- A fázis vége után (vagyis miután elhangzik a „STOP” szó) már nem lehet kockákat elhelyezni a kártyákon.
- A varázslatokhoz szükséges elemeket nem lehet részletekben rakni a kártyákra. A játékos dönthet úgy, hogy bizonyos kockákat félretesz, mert azokra az elemekre szüksége van, de nem teheti azokat a kártyára, amíg az összes megfelelő elem nincs meg, és addig nem is pótolhatja őket a közös készletből.
- Ha valaki legurította az asztalról a kockáját, a játék nem áll meg, amíg keresgéli, a többiek folytathatják a játékot, ezzel büntetve az ügyetlen varázslót. (Természetesen dönthetünk úgy, hogy megáll a játék, amíg megtalálja a kockát.)

Kártyamagyarázat

Mérgező eső/Földrengés: Pl. Mérgező eső használatakor 6-ot sebzél a téled jobbra ülő játékosba, vagy 5-öt sebzél a téled jobbra ülő játékosba és 3-at minden más játékosba (kivéve magadba).

Apró tűzgolyók: +1 sebzés minden 3. mágikus kockáért, amit ebben a körben felhasználtál. Például, ha összesen 10 kockát használtál ebben a körben, akkor az Apró Tűzgolyók varázslattal 3-at sebzél.

Védőaura/Bomlasztó aura: Hatástalanítja ebben a körben egy tetszőleges ellenfeled 2 vagy 1 elemet használó varázslatát. (Függetlenül attól, hogy az adott varázslat megszerzésekor 5 kockát kellett tenni rá.)

Szerencsés csontok: Ha ezt a varázslatot megidézted, akkor ebben a körben ettől fogva 7 kockával dobhatsz.

Energiafolyam: A célpont játékos 3 sebzést szenved és a megidézett varázslatainak a mágikus ereje 2-vel csökken ebben a körben.

A láthatatlanság köpenye: Minden ellened irányuló varázslat 1-gyel kevesebb sebzést okoz számodra. Azokra a varázslatokra nincsen hatással, amelyek nem ártanak neked (pl. gyógyító varázslatok).

IMPRESSZUM

Szerzők: Stelios Kourtis & Evangelos Foskolos

Illusztrációk: Asterman Studio

Grafikai terv: Stelios Kourtis & Asterman Studio

Szabálykönyv: Spyros T. Koronis

Fejlesztők: Stelios Kourtis, Evangelos Foskolos, Dimitris Chatzidimitriou

Felelős Kiadó: Drawlab Entertainment

Gyártás: Whatz Games

Importálja és magyarországi forgalomba hozza:

Gamer Café Kft. (2030 Érd, Budai út 28., info@compaya.hu) és az
Ellypszilon Kft. (1145 Budapest, Bácskai u. 25., info@lullajatek.hu)

Külön köszönet minden meg nem nevezett játékesztelőnek, aki segített a "Mystic ScROLLS" fejlesztésében, hogy egy ilyen csodálatos játék lehessen, mint amit a kezekben tartasz.

Drawlab csapat: Stelios Kourtis, Evangelos Foskolos, Stavros Kourtis, Eirini Argiti, Nancy Merou, Dimitris Chatzidimitriou, Dimitrios Charalambidis, Babis Natsos.

Mágikus Tekercsek

