

Kuro

HŐS

BÖRZE



Játékszabály



reflexshop

A rivális királyságok azon versengenek, hogy ki tudja összeverbuválni a legválogatottabb vitézeket kerek e vidéken. A feladat: légy az első, akinek sikerül 6 különböző hőst felfogadni a kalandozáshoz!



Áttekintés

A játék kártyái 1-től 7-ig vannak számozva, a hét különböző **hősnek** megfelelően: minden szám egy bizonyos hőshöz van rendelve. A játékosok képpel lefelé fogják passzolni a lapokat, miközben megpróbálnak minél többet kideríteni az adott kártyáról. Egy játékos felveheti, vagy továbbadhatja a kapott lapot. Akinek sikerül összegyűjtenie **6 különböző hőst**, az **azonnal megnyeri a játékot**.

Ha elfogy a pakli, és senkinek nincs 6 különböző hőse, az nyer, aki a legtöbb hőst fogadta fel.

A játék célja

Gyűjtsd össze Te elsőnek a **6 különböző hőst**, vagy a legnagyobb létszámú csapatot a játék végére!

Tartalom

Ez a doboz a játékhoz szükséges, összes kelléket tartalmazza:

- 77 kártya (minden hősből 11)
- 5 játékos-segédlet
- 1 szabályfüzet

Előkészületek

1. Keverjétek meg a paklit, és minden játékosnak osszatok 2 hőst képpel felfelé! A játékosok előtt kiterített hőskártyákból áll **a játékosok csapata**. Ha valakinek 2 egyforma hős jutott, dobja el az egyiket, és húzzon új lapot, ameddig 2 különböző hőse nem lesz!
2. Minden játékos kapjon **5 lapot képpel lefelé**, amelyet a kezében tart majd! A többi lap képezi a húzópaklit, amit képpel lefelé az asztal közepére kell helyezni.
3. Az kezd, aki utoljára látott filmes csatajelenetet, vagy válasszatok véletlenszerűen kezdőjátékost!

Példa a játéktér elrendezésére

A húzópakli és a dobópakli közös, ezeknek mindenki számára elérhetőnek kell lennie. Minden játékosnak saját területe van a hőscsapata és az eldobott hősei számára.

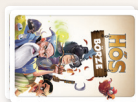


Húzópakli



Dobópakli

Játékos területe



Eldobott hősök



Hőscsapat

A játék menete röviden

A soron lévő játékost **aktív játékosnak** nevezzük. Amikor ő végez a körével, a tőle balra ülő játékos lesz az aktív játékos.

A körében az aktív játékos küld egy hóst a tőle balra ülőnek, figyelembe véve a dobópakli tetején elhelyezkedő lap értékét. A játékos, aki a lapot kapta, vagy elfogadja, vagy továbbadja azt a tőle balra ülőnek.

A kártyák leírása



1. **Erő:** Ez a szám mutatja, hogy a hős megfelel-e a kör elején felfordított lap értékének.

2. **Képesség:** Minden hősnek van egy különleges képessége, amit a játék során egyszer lehet felhasználni.

3. **Rajz:** A hóst ábrázolja.

4. **Követelmény:** Ez mutatja, hogy milyen értékkel kell rendelkeznie az aktív játékos által küldött hősnek.

A játék menete

A köre elején az aktív játékos húz egy lapot a húzópakli tetejéről, és felfordítva a dobópaklira helyezi. A lap jobb alsó sarkában látható, hogy milyen értékűnek kell lennie a kijátszandó lapnak.

Az aktív játékos ezután választ egy hőst a kezében tartott lapok közül, aminek az értéke megfelel a dobópaklin látható követelménynek, és lefordítva átadja a tőle balra ülő játékosnak. Ez a lap lesz abban a körben a **Kóbor Lovag**.

Példa: Az aktív játékos húz egy lapot a húzópakliból, és képpel felfelé a dobópaklira helyezi. Ez a lap most a Dühös Csirke. Leolvasható róla, hogy egy legfeljebb 3-as erejű hősnek kell gazdát cserélnie. Az aktív játékos kezében most két lap felel meg ennek a követelménynek: a 2-es erejű Piromániás és a 3-as erejű Banya. A játékos kiválasztja a Banyát, és Kóbor Lovagként lefordítva átadja a tőle balra ülőnek.



A Banya ereje megfelel a Követelménynek.

NINCS MEGFELELŐ LAPOM

Ha a kezervedben lévő lapok közül egyik sem felel meg a követelménynek, húznod kell egyet a pakliból, és átadni képpel lefelé a szomszédodnak. Vegyél el egy lapot a húzópakli tetejéről, és miután megnézted, lefordítva add tovább, majd dobj el egy lapot a kezedből!

Aki a Kóbor Lovagot kapja, többféleképpen cselekedhet:

- **felfogadja** (megfordítja a lapot);
- **továbbküldi**, azaz továbbadja a tőle balra ülő játékosnak, akinek ezután megint választania kell e lehetőségek közül (felfogadja, továbbküldi, nyomoz, stb.);
- **nyomoz**, azaz igyekszik többet megtudni a lapról (lásd a következő oldalon);
- használ egy **Képességet** (ezt bármelyik játékos megetheti).

Ha a Kóbor Lovag megtesz egy **teljes kört**, és visszaérkezik az aktív játékoshoz, annak muszáj felfogadnia, akár akarja, akár nem.

Amikor a Kóbor Lovagot felfogadták (vagy egy Képesség használatával eldobták), az aktív játékos húz egy lapot a húzópakli tetejéről a kezébe, majd a köre véget ér, és a tőle balra ülő játékos lesz az aktív játékos. A körök eszerint folytatódnak a játék végéig (lásd: *A játék vége*).

Hősök felfogadása

Egy hős felfogadásához fordítsd meg a Kóbor Lovagot!

Ha egy játékos olyan hőst fogad fel, amilyen még nincs neki, az előtte kiterített csapatba helyezi az új lapot.

Ha már van olyan hőse, amelyet felfogadott, a két egyforma lapot lefordítva a csapata mellé kell tennie. Ez lesz az **eldobott hősök** paklija.

A hőseid elvesztését megakadályozandó érdemes nyomozni, hogy minél több információt gyűjts a Kóbor Lovagról (lásd: *Nyomok*).

Nyomok

Ha többet akarsz megtudni a Kóbor Lovagról, mielőtt felfogadnád vagy továbbküldenéd, a kezekben tartott lapok közül egyet lefordítva átadhatsz az aktív játékosnak (aki eredetileg útnak indította a Kóbor Lovagot). Ő megnézi (úgy, hogy senki más ne lássa), és ha a lap megegyezik a Kóbor Lovaggal, igennel felel, ha nem, akkor nemet mond. A nyomozásra használt lapot ezután a dobópaklira kell tenni (ideiglenesen lefordítva, hogy a többiek ne lássák, mi volt az).

Az információgyűjtéshez bármennyi lapot felhasználhatsz a kezedből, mielőtt eldöntöd, hogy felfogadod, vagy továbbküldöd a Kóbor Lovagot.

A kezekben lévő utolsó lapot viszont már nem használhatod fel nyomozásra, tehát légy óvatos! (Ha csak egy lapod van, egyáltalán nem kérhetsz információt.)



Hősi Képességek

Minden hős rendelkezik egy különleges **Képességgel**, amit a játék során egyszer lehet használni. Csak a csapatodban (nem pedig a kezedben) lévő hősök képességét használhatod, és a játék alatt minden képességet csak egyszer használhatsz.

Ha felhasználtál egy Képességet, fordítsd a lapot fekvő helyzetbe, hogy látszódjon, ezt már nem használhatod többször!

A Képességeket bármikor használhatod, még akkor is, ha nem a te köröd tart, vagy a Kóbor Lovag nem előtted van.

Ha felhasználtál egy Képességet, hagyj egy kis időt a társaidnak, hogy reagáljanak a helyzetre, ezután már nem lehet visszakozni.

Ha olyan hőst fogadtál fel, amilyen már van az osztagodban, mielőtt eldobnád, felhasználhatod a Képességét (ha eddig még nem tetted).

Abban a pillanatban, amint valaki kimondja, hogy „felfogadom”, a hős megszűnik Kóbor Lovagnak lenni, többé nem hatnak rá a Kóbor Lovagra vonatkozó Képességek.

A játék vége

Az a játékos, akinek először sikerül 6 különböző hőst összegyűjteni az csapatába, azonnal megnyeri a játékot.

Egyéb esetben, ha egy játékos felhúzza az utolsó lapot a húzópakliból, a játék az ő köre után véget ér. Ilyenkor az nyer, aki a legtöbb hőst gyűjtötte.

Holtverseny esetén az a győztes, akinek kevesebb lapja van

az eldobott hősök paklijában.

Ha továbbra is holtverseny van két vagy több játékos között, az a nyertes, aki kevesebb hősi Képességet használt a játék során.

Ha még ezután is fennáll a holtverseny, akkor több győztest ünnepelhetnek!

A lapok által meghatározott erő:

1. **Dühös Csirke:** 3-as vagy kisebb értékű lapot kell küldeni.
2. **Piromániás:** 5-ös vagy nagyobb értékű lapot kell küldeni.
3. **Banya:** 3-as, 4-es vagy 5-ös értékű lapot kell küldeni.
4. **Kutyaidomár:** csak páratlan értékű lapot lehet küldeni.
5. **Örmester:** csak páros értékű lapot lehet küldeni.
6. **Fekete Lovag:** A játékosok számával megegyező vagy kisebb értékű lapot kell küldeni.
7. **Varázsló:** A játékosok számával megegyező vagy nagyobb értékű lapot kell küldeni.



A hősök képességei

1. Dühös Csirke: Érvénytelenítsd!

Érvénytelenít egy éppen használt Képességet. A hős akkor is használtnak minősül, ha a Képessége hatását érvénytelenítették, tehát mindenképpen el kell fordítani. A Dühös Csirke egy másik Dühös Csirkét is képes érvényteleníteni.

2. Piromániás: Dobd el a Kóbor Lovagot!

Tedd a Kóbor Lovagot képpel felfelé a dobópaklira! Ebben az esetben nem számít eldobott hősnek. Ha a Kóbor Lovagot megfordították, a Piromániás hatását már nem lehet érvényteleníteni a Dühös Csirkével.

3. Banya: Frissítsd fel egy hősöd!

Állítsd vissza az egyik használt hős lapodat az eredeti helyzetébe! Innentől újra használhatod a képességét, akár közvetlenül a Banya használata után is.

4. Kutyaaidomár: Ne hagyd, hogy felfogadják!

Az általad választott játékost rákényszerítheted, hogy adja tovább a Kóbor Lovagot a bal oldali szomszédjának. A Kóbor Lovagot el kell dobni abban az esetben, ha az visszakerülne az aktív játékoshoz, és ő a Kutyaaidomár hatása alá kerül. A Kutyaaidomárt senki sem használhatja arra, hogy önmagát



óvja meg a Kóbor Lovag felfogadásától.

5. Őrmester: Nézd meg a Kóbor Lovagot!

Ezzel a Képességgel megnézheted a Kóbor Lovagot (de úgy, hogy rajtad kívül senki ne lássa). Ha akarsz, elárulhatod a hős nevét a társaidnak, de magát a lapot semmiképpen sem mutathatod meg nekik. Nyugodtan hazudhatsz is, akár egészen más nevet is mondhatsz, mint amit a kártyán láttál.

6. Fekete Lovag: Hagyd figyelmen kívül a követelményt!

Ezzel a Képességgel az aktív játékosnak nem kötelező betartani az előírt értéket, olyan erős lapot küld ki Kóbor Lovagnak, amelyet akar.

Akármelyik játékosra alkalmazhatod ezt a Képességet, de többnyire érdemes magadra alkalmazni, hogy ne kelljen olyan lapot kiküldened, amivel valaki más megnyerné a partit.

7. Varázsló: Húzz két lapot!

Ezzel a Képességgel húzhatsz két lapot a húzópakli tetejéről, és kezvedbe veheted azokat. Ha a pakliban már csak egy lap van, azt az egyet húzd fel! A kezvedben bármennyi lap lehet.



Variánsok

Ez a verzió némileg különbözik az eredeti japán játéktól. Két területen történt jelentősebb változás, az alábbiak az eredeti szabályok:

- **Nyomozás:** Ha a játékos információ reményében átad egy kártyát, a válasz attól függ, hogy a lap megfelel-e a Kóbor Lovag jobb alsó sarkában leírt követelményeknek (a válasz ekkor is „igen” vagy „nem”).
- **A játék vége:** A játék csak akkor ér véget, ha valaki összegyűjt 6 különböző hőst. Ha elfogy a húzópakli, az eldobott lapokat meg kell keverni, és új húzópaklit kell képezni belőlük.

Kuro játéka (Yasushi Kuroda) • **Illusztráció:** Biboun



reflexshop

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

© 2017 IELLO USA LLC. A IELLO, Heroes For Rent és logóik a IELLO USA LLC védjegyei.

www.iellogames.com

