Szabályösszesítő

**Haladó variáció:** Két játékos vagy csapat számára. Szerezzetek pontokat a feladatokért és aktulis legendás lényekért a táblán.

**Párbaj:** Az Alap/Öldöklés párbaj módozata. Két játékos vagy csapat számára. Nincsenek feladatok. Szerezzetek pontokat az ellenséges jelzők elpusztításáért, legendás lények megidézéséért, illetve ha ellenfeletek megidéz egy Felvillanást.

**Mindenki mindenki ellen:** Az Alap/Öldöklés mindenki mindenki ellen módozata. Három vagy négy játékos számára. Nincsenek küldetések. Szerezzetek pontokat egy bizonyos színben az ellenség jelzőinek lerombolásáért, vagy mert Felvillanás célpontjaivá váltok. Szerezzetek pontokat az általatok választott színben, ha legendás lényt idéztek meg. A végső pontszámotokat az a szín határozza meg, amelyikkel a legkevesebb pontot értétek el. Játékonként egyszer minden színt felhasználhatsz egy teremtmény megidézésére.

**Csapat:** Csapatjáték, ahol két csapat a játék Haladó vagy az Öldöklés párbaj változatát játssza. Minden egyes csapatnak saját színű jelzőkészlete van. A csapattagoknak saját paklijuk van, az alsó hat lap derékszögben elfordítva. Ha csak elforgatott lapja van valakinek, az a játék végét kiváltó ok. A csapatnak két legendás lény kártyája van. A kör során átadhatod az irányítást a csapattársadnak.

*Előkészületek*

* Tegyétek a táblát az asztal közepére. Haladó variáció esetén használjátok azt az oldalt, amelynek közepén a jelölt mezők vannak. A másik oldalt az Alap/Öldöklés variációban használjátok.
* Csapat: A csapattársak a tábla két oldalán, egymással szemközt foglalnak helyet.
* Keverjétek meg a legendás lények és a Felvillanások pakliját. Helyezzétek őket a tábla mellé.
* A játékosok színt választanak és magukhoz veszik a megfelelő kártyákat és jelzőket.
* Csapat: A csapattársaknak saját paklijuk van, de egy jelzőkészleten osztoznak.
* Minden játék megkeveri a saját pakliját.
* Csapat: Csapatjáték esetén minden játék elforgatja a paklija legalsó hat lapját.
* Válasszatok kezdőjátékost.
* Minden játékos három teremtménykártyát húz a saját paklijából, valamint két legendás lényt és egy Felvillanást.
* Csapat: Csapatjáték esetén a csapattagok osztoznak a legendákon. Az a játékos, akire előbb kerül sor, két legendakártyát húz, a másik pedig egyáltalán nem húz.
* Haladó: Állítsátok fel a küldetéstáblát és fordítsatok fel három feladatot a következők szerint:
  + Keverjétek meg a küldetéseket és egyesével kezdjétek el felfordítani őket.
  + Ha haladó szintű (szimbóluma: ) feladat kerül elő, tegyétek félre. Addig folytassátok a húzást, míg nem lesz három nem haladó szintű feladatotok.
  + Ha a harmadik feladat ugyanolyan kategóriájú, mint a másik kettő (lásd a szimbólumot a bal felső sarokban), tegyétek félre, és addig húzzatok, míg nem lesz egy nem haladó szintű, eltérő kategóriájú küldetésetek.
  + Keverjétek vissza a pakliba az esetlegesen kiesett feladatkártyákat.
* Haladó: Fordítsátok fel a legfelső küldetéskártyát – ez lesz a „következő küldetés”.
  + Ha a négy felfordított feladatkártyából háromnak egyezik a típusa, a „következő küldetés” kártyáját tegyétek a pakli aljára és fordítsátok fel a következő lapot. Folytassátok addig, míg eltérő típusú feladat nem kerül elő.
* Haladó: A táblán nincs jelző a játék kezdetén.
* Párbaj: Állítsátok fel a párbaj pontozótábláját. Minden játékos (vagy csapat) letesz minden színből egy közönséges jelzőt a tábla nullás értékére, közönséges oldalával felfelé.
* Párbaj: A játékos, aki másodiknak (vagy csapatjátékban negyediknek) következik, minden színből egy-egy közönséges jelzőt feltesz a táblának egy-egy,  szimbólummal jelölt mezőjére.
* Mindenki mindenki ellen: Minden játékos felállítja a színével egyező pontozótáblát.
* Mindenki mindenki ellen: Minden játékos elvesz egy-egy jelzőt az ellenfeleitől, és azokat hősi oldalukkal felfelé a pontozótábla nullás értékére teszi.
* Mindenki mindenki ellen: A játékos, aki jobbra ül a kezdőjátékostól, három különböző színű közönséges jelzőt tesz a táblára úgy, hogy mindegyik egy másik szimbólummal érintkező mezőre kerüljön. Három játékos esetén ez azt jelenti, hogy minden játékosnak kerül jelzője a táblára. Négy játékosnál viszont a másodikként következő játékos jelzője nem kerül fel a táblára.

*A játék menete*

* Minden játékosnak saját köre van. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban, egymás után kerülnek sorra, kezdve a kezdőjátékossal.
* Minden körben két akcióra van lehetőségetek. Kivétel: A kezdőjátékosnak csak egy akciója van az első körében.
* Lehetséges tevékenységek:
  + Egy saját közönséges jelző lerakása üres négyzetre.

🡪 Jelzőhiány: Ha nincs, amit lerakhatnátok, azzal akciót azzal kezditek, hogy felvesztek egyet a közönséges vagy hősi jelzőitekből, és lehelyezitek, mint közönséges jelzőt.

* Teremtmény megidézése. (Lásd a későbbiekben.)
* Saját pakliból húzott teremtménykártya eldobása. Ha így tesztek, további egy vagy több lapot is visszatehettek a paklik aljára. Körönként csak egyszer hajtható végre.
* Csapat: ha a pakli aljára tesztek egy lapot, forgassátok el derékszögben, míg a legfelsőt az elforgatottak közül forgassátok vissza, hogy pontosan hat lap legyen csak derékszögben elforgatva.
* A tevékenységek bármilyen sorrendben végrehajthatók. Körönként több jelző is lehelyezhető, és több teremtmény is megidézhető (de csak egy lapeldobásos akció). Minden akciótokat el kell használnotok.
* Segítségük hívhattok egy Felvillanást is (lásd később) minden más akció előtt. A Felvillanás megidézése nem számít akciónak.
* Csapat: Bármilyen akció előtt vagy miközben kártya hatását fejtenétek ki, átadhatjátok az irányítást a csapattársatoknak:
  + Csapat: Adjátok át a legendakártyákat a csapattársnak.
  + Csapat: A csapattárs befejezi a kártya hatásának kifejtését, ha épp folyamatban van.
  + Csapat: A csapattárs elhasználja az összes megmaradt akciót, hogy közönséges jelzőket helyezzen le a táblára. Nem használhatja fel az akciókat arra, hogy lapot dobjon el vagy teremtményt idézzen meg. Nem hívhat segítségül Felvillanást sem a körödben.
  + Csapat: Ha a csapattárs minden akciót elhasznált, a kör befejezése visszakerül ahhoz, aki a körét átadta (pontozás, laphúzás). Ezen a ponton már nem lehet Felvillanást segítségül hívni.
* Haladó: A körötök végén a feladatok közül egyre igényt tarthattok, ha a feltételek teljesülnek.
  + Haladó: Pótoljátok az elvégzett küldetést a „következő küldetés” kártyájával. Fordítsatok fel új lapot.
  + Haladó: ha három a felfordított négyből ugyanolyan típusú, a felső lapot tegyétek a pakli aljára, és fordítsátok fel a következőt. Addig csináljátok ezt, míg egy eltérő kategoriájú lap elő nem kerül.
* Párbaj: A körötökben lerombolt ellenséges jelzőket tartsátok a tábla mellett.
* Párbaj: A körötök végén pontokat szereztek az elpusztított ellenséges jelzőkért: két pontot minden legendás, egyet minden hősi, és egyet minden pár közönséges jelölőért.
  + Párbaj: Nem kaptok pontot a saját jelzők lerombolásáért. Nem kaptok pontot páratlan közönséges jelölőért.
* Párbaj: Egy pontot kaptok minden alkalommal, mikor legendás lényt idéztek meg. (A hősi jelző felfeljesztése nem számít legendás lény megidézésének.)
* Mindenki mindenki ellen: A körötök során lerombolt jelzőket tartsátok a tábla mellett.
* Mindenki mindenki ellen: A körötök végén pontokat szereztek az elpusztított ellenséges jelzőkért: két pontot minden legendás, egyet minden hősi, és egyet minden pár közönséges jelölőért.
  + Mindenki mindenki ellen: Nem kaptok pontot a saját jelzők lerombolásáért.
  + Mindenki mindenki ellen: Ha két vagy három páratlan jelzőtök marad (különböző színekben), az egyik, általatok választott színből még egy pontot kaptok.
* Mindenki mindenki ellen: Egy pontot kaptok az általatok választott színből mindig, ha megidéztek egy legendás lényt. (A hősi jelző felfejlesztése nem számít legendás lény megidézésének.)
* A körötöket kártyahúzással fejezzétek be úgy, hogy a kezetekben három teremtménykártya legyen a paklitokból, két legenda és egy Felvillanás.
  + Csapat: Csapatjátékban ahelyett, hogy legendakártyákat húznátok, adjátok át a meglévő legendakártyáitokat a csapattársatoknak. Húzzatok, hogy a kezetekben három teremtménykártya legyen a paklitokból és egy Felvillanás. A csapattársatok úgy zárja a körét, hogy addig húz, míg két legendakártya nem lesz a kezében.
  + Ha a Felvillanás- vagy legendakártyák elfogynak, keverjétek meg a dobott lapokat, hogy új paklikat képezzetek.
  + Ha felhúzzátok az utolsó teremtménykártyát a paklitokból, három lapnál kevesebb is lehet a kezetekben. Ne keverjétek újra a dobott lapjaitokat.

*A játék vége*

* A játék végét kiváltó ok az, ha valamelyikőtök felhúzza az utolsó lapot a paklijából.
  + Csapat: A játék végét kiváltó ok az, ha egy játékos felhúzza az utolsó, még nem elforgatott lapot a paklijából. A játékosok elforgatott lapokat is húzhatnak, ha szükséges.
* Haladó: A játék végét kiváltó ok az is, ha valamelyik játékosnak kilenc vagy több pontja van bármelyik játékos köre végén.
  + Haladó: Számoljátok össze a – játékos vagy csapat által – teljesített küldetésekért járó pontokat. Plusz egy pont jár minden, aktuálisan a táblán lévő legendás jelzőért a játékos színében. (Nem számít, hogyan emelkedett legendás szintre.)
* Párbaj: A játék végét kiváltó oknak számít az is, ha egy játékos tizennyolc vagy annál több pontot szerez.
* Mindenki mindenki ellen: a játék végét kiváltó ok az is, ha egy játékos egy bizonyos számú pontot ér el egy színből – tizenkettőt vagy többet három, tíz vagy több pontot négy játékos esetén.
* Ha egyszer a kör végét kiváltó ok bekövetkezett, a játék addig folytatódik tovább, míg minden játékos le nem játszott még egy kört, beleértve azt is, aki a játék végét kiváltó okot előidézte. Ezt követően a játéknak vége.
* Ha a játékban két fél áll szemben egymással, egy játékos vagy csapat bármikor feladhatja a játékot, átadva ezzel a győzelmet a másik fél számára. Az Alap/Öldöklés mindenki mindenki ellen verizójában azonban a játékosok nem adhatják fel a küzdelmet.
* Haladó: Az a játékos vagy csapat nyer, akinek több pontja van. Számoljátok össze a megszerzett feladatokért járó pontokat, illetve plusz egy pontot minden legendás jelzőért, amely aktuálisan a táblán van.
* Párbaj: Az a játékos vagy csapat nyer, akinek több pontja van.
* Mindenki mindenki ellen: Minden játékos annyi pontot szerez, amennyit a legkevesebb pontot szerzett színű jelzőjével elért. A magasabb pontszámok ütik az alacsonyabbakat.
  + Mindenki mindenki ellen: Döntetlen esetén hasonlítsátok össze a játékosok második legkevesebb pontot szerzett színű jelölőinek állását. (Négy játékos esetén a még fennálló döntetleneket a játékosok maradék színeinek összehasonlításával oldjátok fel.)
* Ha még mindig fennáll döntetlen, a következőképp lehet őket feloldani – ebben a sorrendben: felfejlesztett jelzők száma a táblán, a táblán lévő összes jelzők száma.
  + Ha még mindig döntetlen az állás, úgy is marad.

*Egy teremtmény megidézése*

* Egy teremtmény megidézése egy akcióba kerül, és a következőket tegyétek:
  + Válasszatok egy lapot és tegyétek az asztalra.
  + Mutassátok meg, hogy a kártyán lévő alakzat egyezik a táblán lévővel.
    - Az alakzatok elforgathatók (90, 180 vagy 270 fokkal). Tükörképek és átforgatások is egyezést jelentenek.
    - Az idézéshez használt jelzőknek a kártyán mutatott alakzatban lévő jelzőkkel egyező vagy magasabb rangúnak kell lenniük.
    - Az üres mezőknek az alakzat szempontjából nincs jelentőségük.
  + Tegyetek egy, a kártya bal felső sarkában mutatott rangú jelzőt abba a mezőbe, amelyet az alakzatban fehér szegéllyel jelölnek.
    - Ez a mező lehet üres, ha csak az alakzat nem igényli, hogy a jelzőid egyike ott legyen.
    - Ha a mezőben egy egyező vagy alacsonyabb rangú jelző található, az megsemmisül, mikor lerakjátok az új jelzőt a mezőre.
    - Ha a mezőben egy magasabb rangú jelző található, nem idézhetitek meg a teremtményt. Az akciót vonjátok vissza.
  + Hiány jelzőkből: Ha abból a típusú jelzőből már mindet letettétek a táblára, még mindig van rá mód, hogy megidézzétek a teremtményt. A következő szabályok csak jelzőhiányra érvényesek:
    - Ha az idézés helyén egy olyan jelző található a táblán, amelyre szükségetek van (akár kell az alakzathoz, akár nem), használjátok azt a jelzőt, mint az újonnan megidézett teremtmény jelzőjét. (Fordítsátok át a megfelelő rangra, ha szükséges.)
    - Ha nincs ott semmi, elvehettek egy olyan jelzőt, amelyikre nincs szükség az alakzatban, és felhasználni, mint a teremtmény jelölője.
    - Ha egyik opicó sem valósítható meg, nem idézhettek meg lényt.
* Mindenki mindenki ellen: Ellenséges színenként a játék során egy rögtönzött idézést hajthattok végre:
  + Mindenki mindenki ellen: Válasszatok ki egyet az ellenséges színek közül. A pontozótáblátokon fordítsátok át ezt a színű jelzőt hősi oldaláról a közönségesre. Ebben a játékban már nem hajthattok végre több rögtönzött idézést e szín segítségével.
  + Mindenki mindenki ellen: Válasszatok ki egy jelzőt a táblán ebből a színből, és használjátok fel a teremtmény megidézéséhez, mintha saját, egyező rangú jelzőtök volna. Ez az előny csak egy lényhez használható, a többihez, amiket később idéztek meg, nem.
  + Mindenki mindenki ellen: Az ellenség jelzőjének színe nem változik. Miközben a kártya kifejti hatását, ellenséges jelzőnek számít (bár ugyanakkor a jelzőnek is, amelyet a teremtményetek megidézéséhez használtatok).
  + Mindenki mindenki ellen: Minden egyes teremtmény megidézéséhez csak egy ellenséges jelző használható fel ily módon.

*Egy Felvillanás segítségül hívása*

* A körödben bármilyen akció előtt vagy után megidézhettek egy Felvillanást.
* A Felvillanás megidézéséhez a következő kritériumok közül legalább egynek teljesülnie kell:
  + A (lapon) felső kritériumnak akkor feleltek meg, ha az ellenfeleteknek annyival több felfejlesztett (hősi vagy legendás) jelzője van, mint neked.
  + A (lapon) alsó kritériumnak akkor feleltek meg, ha az ellenfeleteknek annyival több jelzője van összesen a táblán, mint nektek.
  + Mindenki mindenki ellen: Az Öldöklés mindenki mindenki ellen verizóban ti választotok ki egy ellenfelet, akivel összehasonlítjátok magatokat, mikor segítségül hívtok egy Felvillanást.
* Ha a felső kritériumnak megfeleltek, a felső hatást fejtitek ki. Ha az alsó kritériumnak feleltek meg, az alsó hatást fejtitek ki. Ha mindkettőnek, előbb a felső, utána pedig az alsó hatást fejtitek ki.
* Ha a kártyán lévő hatást, hatásokat kifejtettétek, dobjátok el.
* Párbaj: Ha megidéztek egy Felvillanást az Alap/Öldöklés párbaj verizóban, az ellenfeletek egy pontot kap (függetlenül attól, hogy egy vagy két hatásnak feleltetek-e meg).
* Mindenki mindenki ellen: Ha megidéztek egy Felvillanást az Alap/Öldöklés mindenki mindenki ellen verizójában, az ellenfél, akit magatokkal összehasonlításra választotok, a ti színetekben szerez egy pontot (függetlenül attól, hogy egy vagy két kritériumnak tudtok megfelelni).

*Teremtmények és felvillanások hatásának kifejtése*

* Amíg egy kártya hatásának kifejtése nincs befejezve, nem lehet másik akcióba kezdeni, sem pedig Felvillanást segítségül hívni.
  + Csapat: Az irányítást átadhatjátok a csapattársatoknak akár a hatás kifejtésének közepén is. A csapattársatok fejezi be a hatás kifejtését, mielőtt a megmaradt akcióitokat is elhasználja.
* A hatás egyes részei opcionálisak:
  + Ha van opcionális rész, arra a szövegben utalnak.
  + Ha a „legfeljebb” szó szerepel mennyiségi meghatározásban, abba a nulla is beleértendő.
* A hatásnak azon részei, ahol az opcionalitásra nincs utalás, kötelezők.
* Ha egy hatást nem lehet teljes egészében kifejteni, hajtsátok végre azon részeit, amelyeket lehet.
* Ha egy kártya leírásában saját nevére utal, akkor az a táblán a teremtményt jelképező jelzőre vonatkozik.
* Kulcsszavak:
  + Kapni egy akciót: A körötökben további egy akciót hajtotok végre. (A plusz akció felhasználása nem része a kártya hatásának kifejtésének.)
  + Húzni egy extra kártyát a körötök végén: Először felhúzzátok a lapokat úgy, hogy a kezetekben a szokásos 3-2-1 lapkombináció legyen, majd a megadott típusból egy további lapot húztok. Későbbi körökben, mikor húztok, csak a szokásos módon korlátozott (3-2-1) lapkombinációra egészíthetitek ki a kezeteket, de nem kell eldobnotok az extra lapotokat, ha túllépitek a megengedett limitet.
    - Csapat: Legendakártyák esetén az extra lap húzását a csapattárs hatja végre.
  + Felfejlesztett jelző: Hősi vagy legendás jelölő.
  + Nem legendás jelző: Közönséges vagy hősi jelölő.
  + Ellenséges jelző: Egy jelző, amely valamelyik ellenfeletekhez tartozik.
  + Jelző: Ha nincs deklarálva, hogy ellenséges, akkor a hatás minden játékos jelzőjét érinti.
  + Jelölt mező: Színezett mező az alakzatban. Ha a szöveg nem utal jelölt mezőkre, akkor az alakzatban lévő színezett mezők csak illusztrációs célt szolgálnak.
  + Szomszédos/érintkező mező: Egyike a nyolc mezőnek, amelynek oldala (merőlegesen) vagy sarka (átlósan) közös egy adott mezővel. Ha az adott mező nincs közelebbről meghatározva, vegyétek úgy, hogy arról a mezőről van szó, amelyikre épp újonnan megidéztetek egy jelzőt.
  + Távolság: A legkevesebb mozgás, amely ahhoz kell, hogy egy mezőről egy másikra jussatok. Például a szomszédos mezőknél a távolság: egy.
  + Mozgás: Egy mozgás mindig szomszédos mezőbe történik. Ha a mozgás foglalt mezőbe történik, az ott lévő jelző megsemmisül.
  + Alapmozgás: Ez a fajta mozgás csak üres vagy olyan mezőbe történhet, ahol alacsonyabb rangú jelző tartózkodik.
  + Harci mozgás: Ez a fajta mozgás csak üres vagy olyan mezőbe történhet, ahol azonos vagy alacsonyabb rangú jelölő található.
  + Alap- és harci ugrás: Egy ugrás ugyanolyan, mint egy mozgás, kivéve, hogy a mezőknek nem kell érintkezniük. Ha nincs külön meghatározva, egy ugrást a tábla bármelyik mezőjére végrehajthatjátok.
  + Lerakás: Mint a lerakás akció. Mindazonáltal, ha nincs elérhető előírt színű és rangú jelző, akkor a jelzőt letenni nem lehet.
  + Felfejlesztés: A legendás jelzőket nem lehet felfejleszteni. Egy közönséges jelző felfejlesztéséhez fordítsátok át azt. Egy hősi jelző felfejlesztésekor vegyétek le a jelzőt, és tegyetek a helyére egy legendás jelzőt. Ha nincs elérhető, a hősi jelzőt nem lehet felfejleszteni.
  + Lefokozás: Közönséges jelzőt nem lehet lefokozni. Egy hősi jelző lefokozásakor fordítsátok át azt. Egy legendás jelző lefokozásakor tegyetek a helyére egy hősi jelzőt. Ha nincs elérhető a készletetekben, a jelzőt nem lehet lefokozni.
  + Lerombolás: Egy jelző elpusztításához vegyétek le azt a tábláról.
  + Átalakítás: Egy ellenséges jelző átalakításához cseréljétek ki azt egy saját, azonos rangú jelzőtökre (ha csak nincs ettől eltérő rang definiálva).
* Miközben azt számoljátok, hány ellenséges jelzőt romboltatok le, számoljátok össze: az idézés során megsemmisített jelzőket, a mozgás és ugrás során megsemmisített jelzőket, azokat, amelyeket valamilyen romboló hatással pusztítottatok el, illetve azokat, amelyeket átalakítottatok. Sem a felfejlesztés, sem pedig a lefokozás nem számít jelző megsemmisítésének.
* Bármilyen jelző, ami lekerül a tábláról, vissza kell kerüljön tulajdonosához.