

SÁRKÁNYOK VÖLGYE





Lépj be a Sárkányok völgyébe, ahol becserkészheted és megszelídítheted a különféle lényeket, még akár a völgyet uraló sárkányokat is!

A játékban található 70 egyedi mitológiai lény garantálja, hogy valamennyi játékkalkalom különleges és változatos legyen. Szelídítsd meg a legerősebb lényeket, hogy a legtöbb pontot gyűjtve te legyél a győztes!

Tartozékok

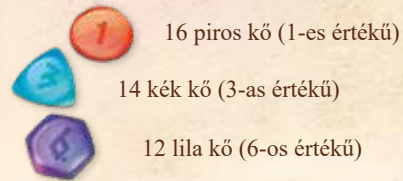
- 1 játéktábla és 1 sárkányfigura



- 1 pontozótábla



- 42 varázskő



16 piros kő (1-es értékű)

14 kék kő (3-as értékű)

12 lila kő (6-os értékű)

- 1 kezdőjátékos-jelölő



- 1 fordulójelölő



- 8 játékosjelölő



- 4 pontjelölő



- 70 kártya



hátlap



előlap

- 4 játékoslapka

előlap

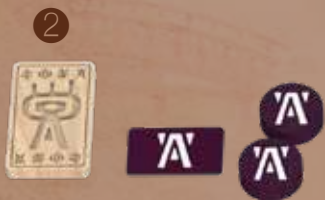


hátlap

Előkészületek

- 1 Minden játékos válasszon szintet, és vegye el a hozzá tartozó 2 játékosjelölőt és 1 játékoslapkát.
- 2 A játékot az kezdi, aki a legtöbb látott hullőt. Ez a játékos vegye magához a kezdőjátékos-jelölőt.
- 3 A játéktáblát és a pontozótáblát helyezték az asztal közepére.
- 4 Keverjék meg az összes kártyát, és alkossatok belőlük egy húzópaklit úgy, hogy mellette hagytok helyet a dobópaklinak is.
- 5 A fordulójelölőt helyezték a fordulósáv első mezőjére.
- 6 A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva minden játékos annyi pontot kap, ahányadik helyen áll a körsorrendben. A pontjelölőiteket tegyék a pontozósáv megfelelő mezőire.
- 7 A varázköveket tegyék a pontozótábla mellé, kialakítva a közös készletet.

A sárkányfigurát a játéktábla közepére helyezve még szebb fotókat tudtok készíteni a játékról.



A kártyák



Minden kártya egy-egy lényt ábrázol.

- 1 A kártya neve
- 2 A megidézés költsége

- 3 A kártya osztálya

A kártyák 5 osztályba sorolhatók:



tűz

víz

föld

szél

sárkány

- 4 A kártya hatása

A különböző kártyahatások előnyöket biztosítanak a játékosoknak.

- 5 A hatás típusa

A hatásoknak 3 típusuk van:



Azonnali:

Csak a kártya megidézésekor érvényesül a hatás.



Állandó:

A kártya megidézését követően folyamatos a hatás.



Aktív:

Fordulónként egyszer, a végrehajtásfázisban aktiválódik.

Szószedet

Kéz

A kezekben tartott kártyáid, amelyeket a játék során (általában megszelídítéssel) szereztél.

- A kezedet soha ne mutasd meg a többi játékosnak.
- A kézben tartható kártyák száma nem korlátozott.

Varázkövek

Varázköveket jellemzően a levadászott kártyák eladásával szerezhetsz. A varázkövek segítségével tudsz megidézni kártyákat a kezedből.

A játékban háromféle varázkő van.



A piros kő
értéke 1.



A kék kő
értéke 3.



A lila kő
értéke 6.

- **FONTOS: Sosem lehet 4-nél több varázköved (függetlenül attól, hogy mennyi az értékük).**
- Ha átléped ezt a határt, tarts meg 4 varázkövet, a többit pedig dobd el. Ezt még azelőtt tedd meg, hogy végrehajtanál egy újabb akciót.
- Nem cserélheted el a varázköveidet a közös készletben lévő varázkövekkel, kivéve, ha ezt egy kártyahatás lehetővé teszi.
- Ha a szükségesnél nagyobb értéket fizetsz be, a különbözet elveszik.
- A nálad lévő varázkövek száma és színe nyilvános információ.
- A varázkövek száma nem korlátozott. Ha elfogynának, helyettesítsétek azokat.

Játékterület

- A játékterület az az előtted lévő terület, ahová a megidézett kártyádat helyezed.
- A játékosok játékterületeinek száma megegyezik az aktuális forduló számával.
Példa: Az 5. fordulóban minden játékosnak 5 játékterülete van.
- **FONTOS: Nem lehet több megidézett kártyád, mint ahány játékterületed van. Ha a megidézett kártyáid száma eléri a játékterületeid számát, a játékterületeid megteltek.**



Példa: Ha 5 kártya van a játékterületeiden az 5. fordulóban, nem tudsz további kártyákat megidézni, hacsak nem szabadítasz fel játékterületet kártyák eltávolításával.



Pontok

A kártyahatások aktiválásával különféle módokon szerezhetsz pontokat. Amikor pontokat szerzel, mozgassd előre a pontjelölődet annyi mezővel, ahány pontot szereztél. Ha a forduló végén egy játékos legalább 60 ponttal rendelkezik, a játék véget ér.

MEGJEGYZÉS: Egyes kártyahatások révén pontokat veszíthetsz, de a pontjaid száma nem csökkenhet 0 alá.

A játék menete

A játék több fordulón keresztül zajlik (általában 8-10 forduló), és minden forduló 3 fázisból áll.

Vadászat → Akció → Végrehajtás

A vadászfázisban minden játékos választ 2 kártyát.

Az akciófázisban különféle akciókat hajtatok végre, beleértve a kártyák megidézését is.

A végrehajtásfázisban a játékerületeiteken lévő kártyák aktív hatásait érvényesítitek.

A fordulók addig követik egymást, amíg az egyik játékos ki nem váltja a játék végét (legalább 60 pontja van).

1. Vadászfázis

1. Fedjete fel játékosonként két kártyát a húzópakliból. A kártyákat válogassátok szét osztályok szerint, majd tegyétek azokat a játéktábla köré, a megfelelő osztályhoz tartozó részre.

MEGJEGYZÉS: Ha elfogy a húzópakli, keverjétek meg az eldobott kártyákat, és alkossatok egy új húzópaklit.

2. A kezdőjátékossal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva minden játékos válasszon egy kártyát, és tegye rá a játékosjelöljét. Nem választhatok olyan kártyát, amelyiken már van játékosjelölő.



3. Az utolsó játékosal kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányban haladva minden játékos válasszon egy második kártyát, és tegye rá a másik játékosjelöljét. Az utolsó játékos tehát egymás után két kártyát választ. Miután a kezdőjátékos lehelyezte a játékosjelöljét az utolsó kártyára, a vadászfázis véget ér.

2. Akciófázis

A játékosok körei a kezdőjátékossal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva követik egymást. A körödben tetszőleges számú akciót hajthatsz végre, és négyféle akció közül választhatsz (lásd jobbra).

- Többször is végrehajthatod ugyanazt az akciót.
- A választott akciót tetszőleges sorrendben hajthatsz végre.

Példa: Egy kártya megidézése után megidézhetsz egy újabb kártyát, majd eladhatsz egy kártyát.

Ha már nem tudsz, vagy nem szeretnél több akciót végrehajtani, a köröd véget ér, és a téled balra ülő játékos köre következik. Amint minden játékos befejezte a körét, az akciófázis véget ér.

MEGJEGYZÉS: Nem fejezheted be a körödet, amíg van játékosjelölőd egy kártyán. Előbb vissza kell szerezned a jelölődet a kártya eladásával, vagy megszelídítésével.

Egy kártya eladása



Egy kártya megszelídítése



Egy kártya megidézése

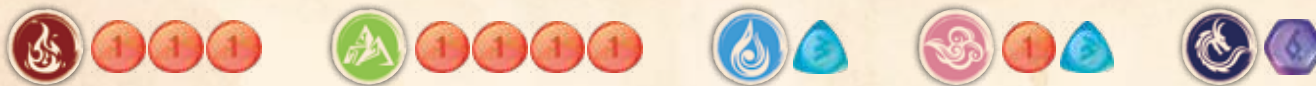


Egy kártya eltávolítása



Egy kártya eladása

- Egy kártya eladásához vedd vissza a vadászfázisban lehelyezett játékosjelölőd egyikét, és dobj el a hozzá tartozó kártyát. Ezért a kártya osztályától függően (a kártya költsége nem számít) varázsköveket kapsz.
- A játéktáblán látható, hogy az egyes osztályokba tartozó kártyák eladásáért milyen varázsköveket kapsz.



- **EMLÉKEZTETŐ:** Sosem lehet 4-nél több varázsköved (függetlenül attól, hogy mennyi az értékük).



Egy kártya megszelídítése

- Egy kártya megszelídítéséhez vedd vissza a vadászatzfázisban lehelyezett játékosjelölőid egyikét, és vedd a kezébe a hozzá tartozó kártyát.
- **EMLÉKEZTETŐ: A kézben tartható kártyák száma nem korlátozott.**



Egy kártya megidézése

- Ellenőrizd, hogy van-e még szabad hely a játéktérületeiden.
- Ha a játéktérületeid tele vannak (azaz a megidézett kártyák száma elérte a határértéket), nem tudsz kártyát megidézni.
- **FONTOS: A játéktérületeid száma megegyezik az aktuális forduló számával.**
- Fizesd be a kártya költségének megfelelő értékű varázsköveket, majd a kártyát tedd képpel felfelé magad elé. Ha a kártya költségénél többet fizetsz be, a különbséget elveszitek.
- **MEGJEGYZÉS: A kártya megidezésének költségét egyes kártyahatások csökkenthetik, és ezek a hatások halmozódhatnak, azonban egy kártya költsége sohasem csökkenhet nulla alá.**
- Hajtsd végre a megidézett kártya azonnali hatását, ha van.

Példa: Egy 4-es költségű kártya megidezéséhez az alábbiak szerint fizethetsz be varázsköveket:



4-et ér



4-et ér






VAGY



6-ot ér (2-vel többet fizetsz, mint a kártya költsége, de a különbséget elveszitek.)



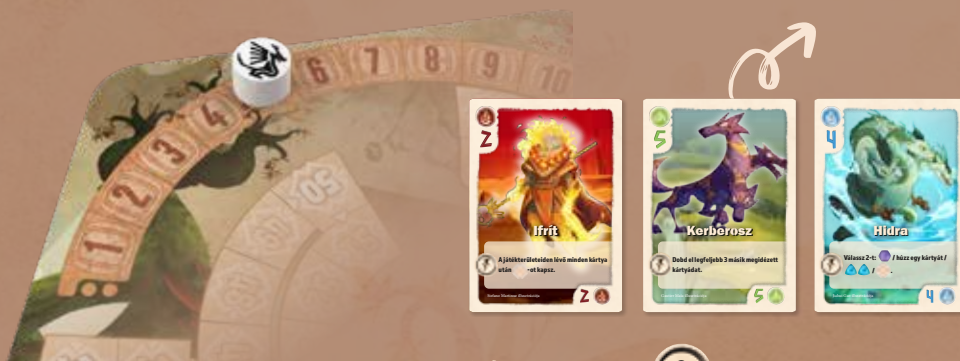
Márk a Hidrát szeretné megidézni.

- 1 Ez az 5. forduló, vagyis legfeljebb 5 megidézett kártyája lehet. Még csak 2 kártya van Márk játéktérletein, ezért megidézheti a Hidrát.
- 2 A következő varázkövekkel fizeti ki a Hidra költségét (4):

- 3 Márk a Hidrát képpel felfelé maga elé helyezi. A Hidranak van azonnali képessége, ami a megidézéskor aktiválódik. Úgy dönt, hogy a  és a  köveket veszi el.




Egy kártya eltávolítása

- Egy megidézett kártya eldobását a játéktérletről eltávolításnak nevezzük.
- Egy kártya eltávolításának költsége megegyezik az aktuális forduló számával.
- **FONTOS:** Csak a saját megidézett kártyáidat távolíthatod el.



Az 5. fordulóban egy kártya eltávolításának költsége 5.

Márk befizet egy -et egy kártya eltávolításáért. 1-gyel többet fizetett, mint az eltávolítás költsége, így a különbséget elveszik.

3. Végrehajtásfázis

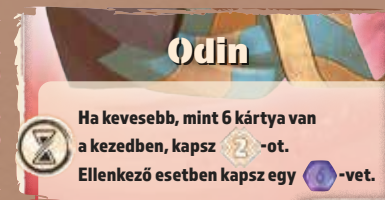


A játékosok a kezdőjátékosal kezdve az óramutató járásával megegyező sorrendben hajtják végre a köreiket. A körödben a játékkerületeden lévő kártyák minden aktív hatását egyszer érvényesíted. Ha több aktív hatással is rendelkezel, azokat tetszőleges sorrendben érvényesítheted. Ha egyetlen aktív hatással sem rendelkezel, vagy már minden aktív hatást érvényesítettél egyszer, a köröd véget ér. Amint minden játékos befejezte a körét, a végrehajtásfázis véget ér.



Márknak 5 kártya van a kezében.

A játékkerületen lévő kártyák közül 2-nek van aktív hatása.



Attól függően, hogy Márk melyik aktív hatást érvényesíti először, a végrehajtásfázisnak eltérő kimenetele lehet.

Először Odint aktiválja, és a kezében lévő 5 kártya miatt 2-ot kap, majd a Griff aktiválásával húz 1 kártyát.



VAGY

Dönthet úgy is, hogy először a Griff aktiválásával húz egy kártyát.



Így Odin aktív hatása miatt egy 6-ot kap, mivel már 6 kártya van a kezében.

A forduló vége

A végrehajtásfázist követően a forduló véget ér. Ezután ellenőrizzétek, hogy teljesült-e a játék végét kiváltó feltételek egyike. Ha egyik feltétel sem teljesült, kezdődhet a következő forduló, tegyétek a fordulójelölőt a következő mezőre. A kezdőjátékostól balra ülő játékos lesz az új forduló kezdőjátékosa, és megkapja a kezdőjátékos-jelölőt.



A játék vége és a győztes

Ha a forduló végén a játék végét kiváltó feltételek egyike teljesült, a játék véget ér.

Két ilyen feltétel van:

- Legalább egy játékosnak 60 vagy több pontja van a forduló végén; vagy
- Véget ért a 10. forduló.



Ha a pontjelölőd átlépte a 60 pontot, fordítsd át a játékoslapkádat.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.

Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb megidézett lényvel rendelkezik.

Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.

Készítők

Játéktervező: Eric Hong

Borítókép: Stefano Martinuz

Illusztrációk: Erica Tormen, Gautier Maia, Jiahui Gao, Stefano Martinuz

Gyártás: Marco Jung

Szerkesztő: Tylor Kim

Grafikai tervezés: Chong

További szerkesztés és korrekció: Antoine Prono (Transludis)

Fordító: Banitz István

Lektor: Horváth Lajos, Nagy Levente

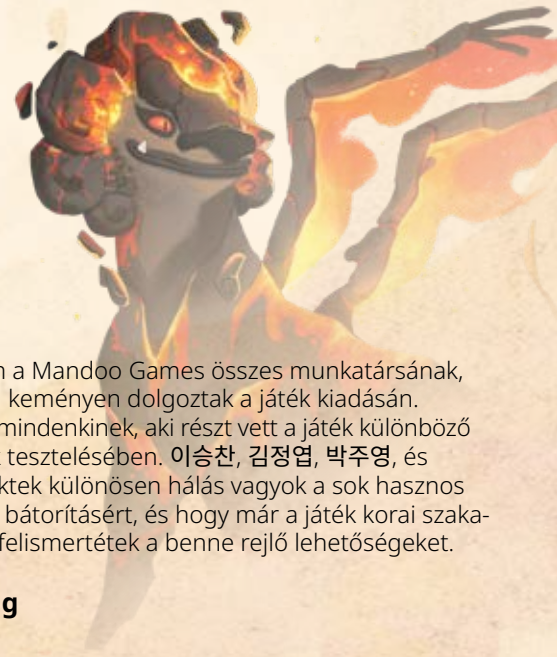
Tördelő: Bence Domonkos



©2023. Mandoo Games Co.,Ltd.

Minden jog fenntartva!

www.mandoo games.com



Köszönöm a Mandoo Games összes munkatársának, hogy ilyen keményen dolgoztak a játék kiadásán. Köszönet mindenkinek, aki részt vett a játék különböző verzióinak tesztelésében. 이승찬, 김정엽, 박주영, és 조원우, nektek különösen hálás vagyok a sok hasznos tanácsért, bátorításért, és hogy már a játék korai szakaszában is felismertétek a benne rejlő lehetőségeket.

Eric Hong

A kártyák hatásai


Ha egy kártya hatása ellentétes a játékszabállyal, a kártya hatása mindig elsőbbséget élvez.

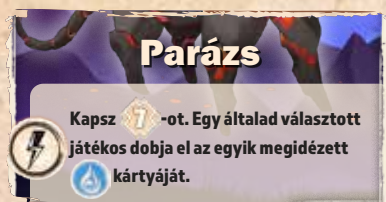


Minden hatást érvényesíteni kell.

Példa: Ha van kártya a kezedből, a végrehajtásfázisban érvényesítened kell a Gorgó hatását, tehát el kell dobnod egy kártyát a kezedből.

Ha a hatást kiváltó feltétel nem teljesül, a hatás sem aktiválódik.

Példa: Ha nem tudsz kártyát eldobni, nem kapod meg a -et.





A kártyát nem tudod megidézni, ha az azonnali hatásának valamelyik részét nem lehet végrehajtani.

Példa: Ki kell választanod egy játékost (magadat is beleértve), akinek van legalább egy megidézett víz osztályú kártyája. A választott játékos eldöntheti, hogy melyik víz osztályba tartozó kártyáját dobja el. Ha egyik játékosnak sincs megidézett víz osztályú kártyája, amit eldobhatna, nem tudod megidézni Parázst.




Amikor egy olyan kártyát idézel meg, amelynek megidézést befolyásoló állandó hatása van, az állandó hatás magára a megidézett kártyára nem hat.

Példa: Nem kapsz -ot akkor sem, ha a Kappát  befizetésével idézted meg.



Azonnali hatás érvényesítésekor a megidézett kártya már egy játékterületeden van, és nem a kezedből.

Példa: Az Örökkévaló azonnali hatásának érvényesítésekor -ot kapsz a sárkány osztályért is, hiszen az Örökkévaló már játékterületeden lévő kártyának számít.



A „vedd vissza a kezedbe” kifejezés mindig arra utal, hogy egy megidézett kártyát vissza kell vened a kezedbe. Ha a kártyán nem szerepel konkrét célpont, ezt a kártyát kell visszavenned a kezedbe.

Példa: Ha megidézed az Ördögfiókát, a végrehajtásfázisban vissza kell vened a kezedbe.