

JOHANNES KRENNER ÉS MARKUS SLAWITSCHECK JÁTÉKA

OLIVIER FAGNERE ILLUSZTRÁCIÓIVAL

SZUPERCSAPAT!

STRANDKUPA



JÁTÉKSZABÁLY

A titkos bázis sötét sarkaitól egészen a legmagasabb hegytetőig, megjelentek a vadonatúj kihívók!
A hátvéd megszerezte a zászlót, de még mielőtt elérné a gólvonalat, a ködből előbukkan egy dühös jeti, és megállítja!
Állítsd össze a lehető legfrenetikusabb csapatot, hiszen csak egy cél lebeg a szemed előtt:

MEGNYERNI A VILÁG LEGNAGYOBB ZÁSZLÓVERSENYÉT!

A JÁTÉK TARTOZÉKAI



8 kezdőpakli

6x kártya típusonként



9 bajnokságkártya



1 robotpakli
20x kártya



1 Szivárvány készlet
20x kártya



6 további készlet: 40x kártya készletenként

Meserengeteg Játékbolt Hegytető
Titkos bázis Egyetem Strandklub



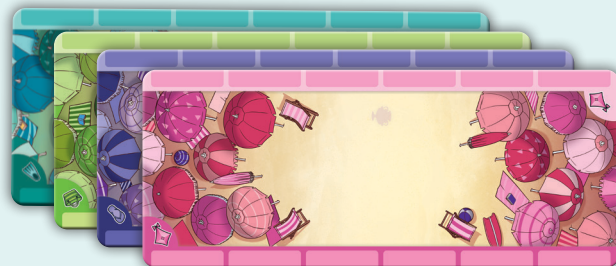
4 zászló



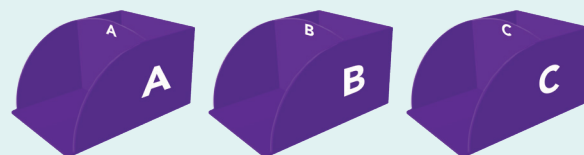
40 szurkoló



Eleje (Forduló) Hátulja (Pont)
28 trófea



4 strand



3 kártyatartó



16 edzőkártya



16 dupla kártyavédő az edzőkártyákhoz

KOMBINÁLHATÓ A SZUPERCSAPAT! JÁTÉKKAL



A gigászbajnokság-kártyák és az extra Kutyá kártyák csak a SzuperCsapat! játékkal együtt játszhatók (a doboz ezt nem tartalmazza).



9 gigászbajnokság-kártya



8 Kutya a gigászi bajnoksághoz

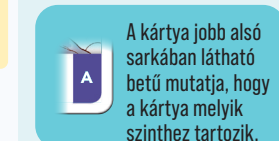
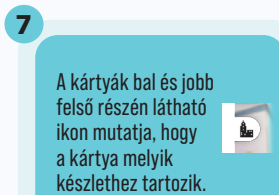
A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Ha már ismeritek a *Szupercsapat!* játékot, elég, ha a kiemelt szövegrészeket olvassátok el.

- 1 Tegyetek az asztalra a játékoszámnak megfelelő mennyiségű strandot, a jobbra látható táblázat alapján.
- 2 Adjatok minden játékosnak egy játékoszámnak megfelelő bajnokságkártyát. A bajnokságkártya első sorában látjátok annak a strandnak és térfélnek a színét és az ikonját, ahol a versenyt kezditek. Ennek megfelelően üljetek le az asztalhoz.
- 3 Helyezzétek minden strand közepére a strand színével megegyező színű zászlót.
- 4 A trófeákat válogassátok szét fordulójatszám szerint, majd egyesével keverjétek meg a kupacokat. Tegyetek minden strandra egy-egy oszlopot a képpel lefelé fordított trófeákból úgy, hogy csökkenő sorrendben húztok egyet-egyét a forduló szerinti szétválogatott kupacokból (7-es legalulra, 1-es az oszlop tetejére). Az így alkotott oszlopokat tegyétek a strandon látható trófea ikonra.
- 5 Alkossatok egy készletet a szurkolókból ★.
- 6 Tegyétek a 3 kártyatartót (A, B, C) egy könnyen elérhető helyre.
- 7 Vegyétek elő a Szivárvány készletet ☁ [ez a készlet minden játék során használatban lesz].
Válasszatok ki a többi 6 készletből 5-öt, a megmaradt készletet pedig tegyétek vissza a játék dobozába. Ezután minden készlet lapjait válogassátok szét szintek szerint (A, B és C). Ezt követően keverjétek össze az összes A szintű kártyát, az így kapott paklit pedig tegyétek képpel lefelé fordítva a megfelelő kártyatartóba. Ugyanígy járjatok el a B és C szintű kártyákkal is.
Megjegyzés: Azt javasoljuk, hogy az első játékokot során ne használjátok a Meserengeteg készletet 🐛.
- 8 Vegyétek magatokhoz azt a 6 lapból álló kezdőpaklit, amelynek az ikonja megegyezik a nálatok lévő bajnokságkártya ikonjával.
- 9 Hagyjatok helyet a paklitok mellett a kimerült kártyáknak.
Amennyiben páratlan számú játékos játszik, szükségetek lesz a robotpaklira (részletek a 4. oldalon).

1

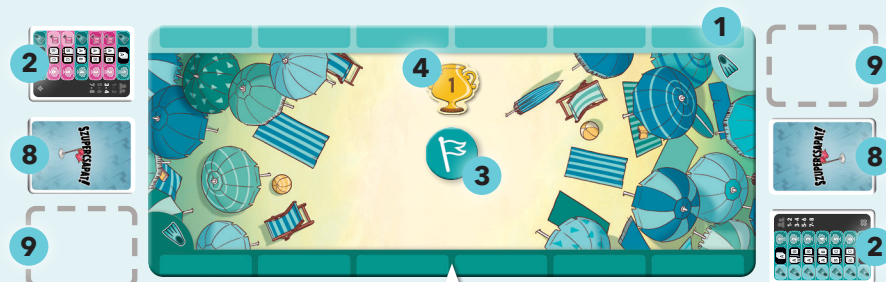
1-2	✓
3-4	✓ ✓
5-6	✓ ✓ ✓
7-8	✓ ✓ ✓ ✓



Ha kombinálni szeretnétek a Szupercsapat! játékot a Szupercsapat! - Strandkupával, használjátok a Város vagy a Szivárvány készletet. Majd válasszatok 5 tetszőleges készletet a 12 elérhetőből, és folytassátok az előkészületeket a leírtak szerint.



Egy 4 fős játék előkészületei:



A JÁTÉK CÉLJA

Az első lépés: Légy az egyike annak a két játékosnak, akik a legtöbb szurkolót ★ gyűjtötték a 7. forduló végére, és ezzel bejutottak a döntőbe!

A lényeg: Győzd le ellenfeled a döntőben!

A JÁTÉK MENETE

3-8 fős játék esetén [a kétszemélyes és az egyszemélyes játékváltozatok szabályai a 4. oldalon található]

Egy 7 fordulós bajnokságban vesztek részt.

Minden forduló a Pakliépítés fázissal kezdődik, ezt követi a Verseny fázis. A Pakliépítés fázis során újabb kártyák kiválasztásával fejlesztitek a paklitokat. A Verseny fázis során mindegyikötök egy-egy ellenféllel fog megküzdeni.

A 7. forduló után az a két játékos, aki a legtöbb szurkolóval ★ rendelkezik, megmérkőzik a döntőben.

PAKLIÉPÍTÉS FÁZIS (EGYMÁSTÓL FÜGGETLENÜL)

- Üljetek át egy másik strandhoz (ha szükséges)
- Húzzatok és válasszatok kártyákat
- Távolítsatok el kártyákat a paklitokból (opcionális)

VERSENY FÁZIS (EGY ELLENFÉLLEL)

- Keverjétek meg a paklitokat, és határozzátok meg, ki kezd
- Támadjatok, amíg az egyik kártyátok meg nem szerzi a zászlót
- A győztes vegye el a legfelső trófeát

PAKLIÉPÍTÉS FÁZIS

A Pakliépítés fázist a játékosok egymástól függetlenül hajtják végre.

A Üljetek át egy másik strandhoz, ha szükséges

Ellenőrizétek a bajnokságkártyátokon, hogy ebben a fordulóban melyik strand melyik térfélén fogtok játszani. Ha szükséges, üljetek át. Ilyenkor vigyétek magatokkal a bajnokságkártyátokat, a paklitokat, az addig összegyűjtött szurkolóitokat és a trófeáitokat.

Bajnokságkártya áttekintése:

A bajnokságkártya minden sora (fentről lefelé) egy-egy forduló jelképez a 7-ből.

Az ikon és a háttérszín mutatja, hogy melyik strand melyik térfélén játszottok az adott fordulóban.




A betűk jelzik, hogy milyen szintű pakliból választhatok (részletek a 3. oldalon). A csillagok jelzik, hogy hány szurkolót ★ kaptok, ha ezt a lehetőséget választjátok.

A trófeán látható szám azt mutatja, hogy az adott Verseny fázisban melyik trófeát szerezhetitek meg.

B Húzzatok és válasszatok kártyákat

Húzzatok fejenként 5 kártyát az adott fordulóban elérhető egyik pakliból.

Az A, B, C betűk mutatják, hogy az adott fordulóban milyen szintű pakliból húzhattok. A kártyák száma mutatja, hogy hány kártyát adhattok a paklitokhoz.

A fehér csillagok jelzik, hogy hány szurkolót  kaptok, ha az adott lehetőséget választjátok.

Azokat a kártyákat, amiket nem választottatok, tegyétek a megfelelő kártyatartó dobópaklinak kialakított rekeszébe. Ha már nem fér több kártya a rekeszbe, keverjétek meg az eldobott kártyákat, majd tegyétek azokat az azonos szintű húzópakli alá.

Pakliépítés fázisonként egyszer – amennyiben még nem választottátok ki az összes kártyátokat – húzhattok új kártyákat. Tartsátok meg a már kiválasztott kártyákat, és dobjátok el minden más kártyát, amit ebben a Pakliépítés fázisban húztatok. Majd húzzatok ugyanannyi kártyát, mint amennyit eldobtatok, ugyanabból a pakliból.

C Távolítsatok el kártyákat a paklitokból (opcionális)

A Pakliépítés fázis végén **eltávolíthatok tetszőleges számú kártyát** a saját paklitokból. Minden eltávolított kártyát tegyetek a megfelelő kártyatartó dobópakli rekeszébe (A, B vagy C szintű). Ha a kezdőpakli kártyáit távolíthatok el, ezeket tegyék vissza a játék dobozába.




Válassz 3 kártyát az A pakli kártyáiból.



Válassz 2 kártyát a B pakli kártyáiból, **vagy** 1 kártyát a C pakli kártyáiból.



Válassz 2 kártyát a B pakli kártyáiból + 2 szurkoló  **vagy** 1 kártyát a C pakli kártyáiból.

Egy kártya áttekintése



A kártya neve

A készlet ikonja

A legtöbb kártyából 4 példány van. *Ritka* olvasható azokon a kártyákon, amikből 3 vagy kevesebb, és *gyakori* azokon, amikből 5 vagy több van.

A kártyák alap ereje a felső sarkokban látható.

Az A szintű kártyák alap ereje legfeljebb 4, a B szintű kártyáké legfeljebb 7, a C szintű kártyáké pedig legfeljebb 11.

Sok kártyán található hatások, és egyes hatások bónusz erőt adnak *(ld. Hatások a 4. oldalon)*.

VERSENY FÁZIS

A Verseny fázist mindig egy ellenféllel párban játszátok, a többi játékostól függetlenül.

A Keverjétek meg a paklitokat, és határozzátok meg, ki kezd

Keverjétek meg a paklitokat, és tegyétek a bajnokságkártyátok mellé.

FONTOS: A Verseny fázisban nem nézhetitek meg vagy rendezhetitek át a kártyáitokat, kivéve, ha egy kártya hatása ezt lehetővé teszi.

Dobjátok fel a zászlókorongot, hogy meghatározzátok, ki kezd. Ez a játékos felcsapja a paklija felső lapját, a saját térfelére helyezi a strandon, majd ráteszi a zászlót a kártyára. Jelenleg ez a kártya **birtokolja a zászlót**. A 2. fordulótól kezdve az a játékos lesz a kezdőjátékos, akinél a magasabb fordulószerű trófea van. Döntetlen esetén dobjátok fel a zászlókorongot.

B Támadjatok, amíg az egyik kártyátok meg nem szerzi a zászlót

Amikor az ellenfeletek egyik kártyája birtokolja a zászlót, **támadtok**.

Támadás során egymás után csapjátok fel a lapokat a paklitokból, egészen addig, amíg a felcsapott kártyák teljes ereje **eléri vagy meghaladja** a zászlót birtokló kártya teljes erejét. Minden felcsapott kártya után ellenőrizzétek a kártyák teljes erejét.

Ha több, mint 1 kártyát kell felcsapnotok, az összes felcsapott kártya alap erejét és bónusz erejét adjátok össze.

Amint a támadó kártyák teljes ereje eléri vagy meghaladja a zászlót birtokló kártya teljes erejét, vegyétek le a zászlót az ellenfél kártyájáról, és tegyétek azt a **legutóbb** felcsapott kártyátokra. **Nem** csaphattok fel több kártyát, mint amennyi a zászló megszerzéséhez szükséges.

Támadás

A kártyák teljes ereje =

Első kártya alap ereje + bónusz erő
+
Második kártya alap ereje + bónusz erő...

VS

Zászló birtoklása

A kártya teljes ereje =

A kártya alap ereje + bónusz erő

A **legutóbb** felcsapott kártyátok lesz a zászlót birtokló kártya. A támadás során felcsapott többi kártyát csúsztatásotok ez alá a kártya alá.

Az ellenfeleteknek most képpel felfelé a kispadjára kell ültetnie azt a kártyát, amely elvesztette a zászlót, illetve az összes alatta található kártyát is. **Az összes azonos nevű kártyát egy helyre kell ültetni a kispadon.** Egy helyen csak azonos nevű kártyák ülhetnek.

Mostantól az ellenfeletek támad. Addig játsszatok, amíg az egyikőtök megnyeri a versenyt.

Kétféleképpen lehet megnyerni a versenyt:



- I. Az ellenfeletek támad, de nem tud akkora teljes erőt kijátszani, hogy megszerezze a zászlót.
- II. Az ellenfeleteknek egy vagy több kártyát kispadra kellene ültetnie, de nincs elég üres hely a térfelén.



A kispadotok 6 helye a strand jobb oldalán van.

C A győztes vegye el a legfelső trófeát



Aki megnyeri a versenyt, elveszi az adott fordulóhoz tartozó trófeát a strandról, és a bajnokságkártyája mellé helyezi.

A trófeák hátoldalán látható, hogy hány szurkolót  érnek. Ezt tartsátok titokban. A fordulók előrehaladtával a trófeákon lévő szurkolók  száma nő.

A verseny után gyűjtsétek össze a paklitok összes kártyáját: a kispadon és a strandon lévő kártyákat, a kimerült kártyákat, illetve a ki nem játszott kártyákat. Ha a 7. forduló előtt vagytok, a játékot a következő forduló Pakliépítés fázisával folytassátok.



A DÖNTŐ ÉS A JÁTÉK VÉGE

A 7. forduló végén mindenki adja össze a játék során szerzett és a trófeák hátoldalán látható szurkolókat . Az első és második legtöbb szurkolót  gyűjtő játékosok csapnak össze a döntőben.

A döntetlenek a több trófeát szerző játékos javára dőlnek el. Ha ez is egyenlő, akkor az a játékos vesz részt a döntőben, akinél a magasabb számú forduló trófeája van.


A döntő verseny előtt nem húztok és választotok új kártyákat, de továbbra is eltávolíthatok tetszőleges számú kártyát a paklitokból a Pakliépítés fázisban.


A szokásos módon határozzátok meg, hogy ki kezd.


Az a játékos lesz a játék győztese, aki megnyeri a döntő versenyt.

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Két változás van a játék végével kapcsolatban:

I. Nem játszotok döntőt. Ehelyett az a játékos lesz a győztes, akinek a 7. forduló végén a legtöbb szurkolója  van.

II. Ha az egyik játékosnak a Verseny fázis végén legalább 11 szurkolóval  **több** van, mint az ellenfelének, a játék **azonnal** véget ér, és a több szurkolóval rendelkező játékos győz.

Tartsátok a trófeáitokat képpel felfelé, hogy mindig lássátok, kinek hány szurkolója  van.

A ROBOT



Amennyiben páratlan számú játékos van, a Robot helyettesíti a hiányzó játékost.

Helyeztetek egy játékoszámnak megfelelő bajnokságkártyát a kártya első sorában látható strand térfele mellé. Ha minden játékosnak megfelel, azt javasoljuk, hogy a Robotnak azt a bajnokságkártyát válasszátok, amin csak ikon található.

A **Robot pakliját** a kezdő robotkártyák (K) alkotják. Tegyétek a paklit a bajnokságkártya mellé. A következő kártyákból kell állnia: 1 Alfa, 1 Béta, 1 Roboblöki, 1 B.A.J.N.O.K. és 4 Kiborg.

Az extra Kiborg kártyát (K*), csak akkor tegyétek bele, ha az edzőkártyákat is használjátok.

A Robot a Pakliépítés fázisban nem csinál semmit.

A Verseny fázis kezdetén keverjétek meg a Robot pakliját. A Verseny fázis szabályai szerint játsszatok; amikor a Robot támad, csapjátok fel lapokat a paklijából.

Ha a Robot nyeri a versenyt, a forduló trófeáját tegyétek vissza a játék dobozába.

A verseny után gyűjtsétek össze a Robot paklijának az összes kártyáját, és a Robot bajnokságkártyájával együtt tegyétek ezeket a Robot bajnokságkártyája szerinti következő helyszínre.

Ha 1-es szintű Robot ellen játszatok, a Robot paklija csak a kezdőkártyákból (K) áll. Amennyiben nehezebb szinten szeretnétek játszani, az előkészületek során keverjétek meg az R jelű kártyákat, majd:

2-es szint esetén cseréljétek ki az Alfa kártyát egy véletlenszerű R kártyára.

3-as szint esetén a fent leírt 2-es szintű módosítás mellett cseréljétek ki a Béta kártyát egy véletlenszerű R kártyára.

R

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Ebben az esetben egyedül játszol a Robot ellen. A kétszemélyes játék szabályai lesznek érvényben. A többszemélyes változattal szemben a robot megtartja a megszerzett trófeáit, és azonnal győz, ha sikerül nálad 11 szurkolóval többet gyűjtenie.

A fent leírtak szerint készítsd elő a Robot játékát. Amennyiben extra kihívást szeretnél, az egyszemélyes változathoz tartozó 3 (E) kártyát keverd a többi robotkártya (R) közé, mielőtt a nehézségi szinttől függően kicserélnél 1-5 kártyát.

Ha még nagyobb kihívásra vágysz, tovább fokozhatod a nehézségi szintet:

4-es szint esetén a fent leírt 3-as szintű módosítás mellett cseréld ki a Roboblöki kártyát egy véletlenszerű R kártyára.

5-ös szint esetén a fent leírt 4-es szintű módosítás mellett cseréld ki a B.A.J.N.O.K. kártyát két véletlenszerű R kártyára.

E

KÉSZÍTŐK

Tervező: Johannes Krenner és Markus Slawitscheck

Gyártásvezető: Sophie Gravel

Szerkesztők: Martin Roy, Roman Rybiczka, Julian Steindorfer és Martin Bouchard

Illusztrátorok: Olivier Fagnère, Jeff Harvey és Chris Quilliams

Grafikusok: Sandra Galicia, Alexandra Gosselin, Emeline D'Aoust és Vincent Fugère

Fordító: Szöllösi Rita

Kulturális érzékenységet felelős tanácsadó: Calvin Wong Tze Loon

A Pretzel Games elkötelezett híve a kulturális sokszínűség megjelenítésének, és a mindenki számára hozzáférhető játéknak. Kétségek vagy javaslatok esetén kérjük, vedd fel velünk a kapcsolatot a honlapunkon keresztül!

HATÁSOK

Ha olyan kártyát fedtek fel, amin **nincs** semmilyen kulcsszó, akkor azonnal hajtsátok végre a kártya hatását, amennyire csak lehetséges.

Fontos: Ha egy kártya azonnali bónusz erőt kap, ez akkor is megmarad, ha ez a kártya birtokolja a zászlót.

Ha olyan kártyát fedtek fel, amin **vastagon** szedett kulcsszó található, ez határozza meg, hogy a kártya hatása mikor érvényesül.

Támadás során: Ez a hatás csak annál a támadásnál érvényesül, aminél a kártyát felfeditek. A hatás érvényét veszti, amikor valamelyik kártyátok megszerzi a zászlót.

Kispadon: Ez a hatás onnantól érvényesül, hogy a kártya kispadra kerül, és addig tart a hatása, amíg a kártya a kispadon van. A bónusz erőt adó hatások az ugyanolyan nevű kártyáknál összeadódnak.

Zászló birtoklásakor: A hatás onnantól érvényesül, amikor erre a kártyára kerül a zászló, és addig tart, amíg a zászló a kártyán van.

Sikertelen zászlószerzés: Ez a hatás csak akkor érvényesül, ha a kártyának nem sikerül megszereznie a zászlót.

Zászló elvesztésekor (csak az első *Szupercsapat!* játékban): A hatás akkor érvényesül, amikor lekerül erről a kártyáról a zászló. Ehhez szükséges, hogy előzőleg ez a kártya birtokolja a zászlót. A zászló elvesztésével járó hatások előbb érvényesülnek, mint a zászló megszerzése esetén életbe lépő hatások.

Speciális: Ezeknek a kártyáknak speciális szabálmódosító hatásuk van (ld. a leírást a kártyán).

Kiválasztáskor: Ez a hatás egyszeri, és azonnal érvényesül, amikor a Pakliépítés fázis során kiválasztjátok ezt a kártyát.

Ha a verseny kezdetén olyan kártyát csaptok fel, amin valamilyen hatás található, ne felejtsetek el érvényesíteni a hatását. Ha egy hatással **szurkolókat** szereztek, vegyétek el azokat a készletből, és tegyétek a bajnokságkártyátok mellé.

Ha egy hatás a megszerzett szurkolók számától függ, ne számoljátok bele a trófeáitok hátoldalán levő szurkolókat.

Egyes hatásokkal kártyák kerülhetnek a **kimerült kártyáitok paklijába**. A kimerült kártyák száma nincs korlátozva. Ezeket képpel felfelé tegyétek az asztalra, hogy ne keverjétek össze a húzópaklitokkal.

A Szivárvány készletben található kártyák minden készlet ikonjával rendelkeznek. Minden készletspecifikus bónusz érvényes rájuk, és minden készletspecifikus kártyahatás kihat rájuk.

Például: A kispadodon van a Kávéfőző készlet] és a Téli bob készlet]. Felfeded a Batyust készlet]. Támadás során érvényesül a Kávéfőző hatása. Amennyiben birtokolja a zászlót, a Téli bob hatása lép érvénybe a Batyus kártyánál.

Kövess minket:



/1moretimegames
/planbgames.info



GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu | info@gemker.hu



19 rue de la Coopérative,
Rigaud QC J0P 1P0, Canada
info@planbgames.com



© 2023 – 1 More Time
Games OG
Nobilegasse 26 / 13,
AT-1150 Vienna
1moretimegames.com



Agency:
White Castle Games
www.whitecastle.at