

Varázslatos KRÓNIKÁK



A holdkövek nyomában Játékszabály



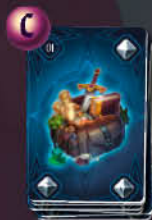
Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer két királyság. Bár szomszédok voltak, cseppet sem hasonlítottak egymásra. Az elsőt **A Nyár Királyságának** hívták, egyrészt ragyogó éghajlatának, másrészt félnék, melegszívű uralkodójának köszönhetően. A másik **A Tél Birodalma** volt. Nevét a fagyos, hófödte tájairól, valamint zsarnoki királynőjéről kapta, aki jégből faragott palotájában élt.

A két királyságot éveken át csupán egyetlen varázsló segítette. A rengeteg megoldandó probléma nagyon kimerítette szegényt. Ezért is kéri most a ti segítségeteket, kedves tanoncok! Segítsetek neki megoldani a környék rejtélyeit, és éljetez át feledhetetlen kalandokat! Keljetez útra és kutassátok fel a holdköveket, hogy együtt a világ legnagyobb varázslóivá válhassatok!

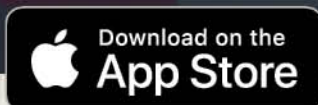
Bevezetés

A Varázslatos krónikák kooperatív nyomozós családi játék, amelyben egyszerre használtok egy játéktáblát és egy alkalmazást a kalandos rejtélyek megoldására.

A játék tartalma



- A** kétoldalas játéktábla, amely A Nyár Királyságát és A Tél Birodalmát ábrázolja
- B** 21 szereplőkártya
- C** 40 tárgykártya
- D** szabályfüzet



A Varázslatos krónikák játékhoz szükség lesz egy ingyenes alkalmazásra, amely letölthető az Apple AppStore-ból vagy a Google Play áruházból (ehhez jelenleg Android 5, iOS 11.0 vagy újabb verziók szükségesek, ez később változhat). Az alkalmazást elég egyetlen telefonra vagy tabletre telepíteni. Az alkalmazás nélkül a játékot nem lehet játszani. A letöltés után az alkalmazás használatához nem szükséges internetkapcsolat. A játék nyelve az alkalmazáson belül állítható.



A játék célja

Minden fejezet egy új, rejtélyes kalandot tartalmaz. A játék teljesen kooperatív: a játékosok együtt dolgoznak a rejtély megoldásán. A szereplőkkel való beszélgetések és a tárgyak gyűjtése során a történet egyre jobban kibontakozik. Miután megoldottátok a történet elején felmerülő problémát, válaszolnotok kell majd pár kérdésre. A válaszaitok határozzák meg a csapatotok játék végi pontszámát.

Minden megoldott rejtély végén egy holdkő lesz a jutalmatok. Miután mind a négy holdkövet megszereztétek, eléritek a célotokat, és varázslókká váltok. Ekkor belevághattok a játék utolsó történetébe.

Előkészületek

- 1 Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.

A játéktáblának két oldala van, az egyik A Nyár Királyságát, a másik A Tél Birodalmát ábrázolja.

Amikor egy történet bevezetőjét olvassátok, az alkalmazás megmondja, melyik oldalt használjátok. Egyelőre bármelyik oldalt választhatjátok.



- 2 Helyeztetek **minden** szereplő  és tárgykártyát  képpel felfelé az asztalra úgy, hogy minden játékos elérje őket.

- a A játék során ezeket a kártyákat szabadon átnézhetitek. Ezért olyan sorrendben és módon helyezhetitek el őket, ahogy szeretnétek.



A játék menete



Próbáljátok ki a rövid **bevezető történetet**, hogy megismerkedjétek a játékkal! Ebben minden szabályt megismerhettek. Ez azt jelenti, hogy a játékszabályt nem is muszáj tovább olvasnotok. A bevezető történetből azt is megtudhatjátok, mi lesz a célotok ifjú varázslótanoncokként, valamint megismerhetitek a főbb szereplőket, akikkel a kalandok során találkozni fogtok.

Vegyétek figyelembe, hogy a bevezetőt és az első négy történetet végig kell játszaniotok, hogy megkezdhesétek az utolsó történetet.

Egy történet megkezdése

Minden történet egy bevezetővel kezdődik, amiből megtudhatjátok a következőket:

- ▶ A játéktábla melyik oldalát használjátok.
- ▶ Ekkor fordítsátok a táblát a megfelelő oldalra.
- ▶ A helyszínt, ahonnan indultok a játéktáblán.
- ▶ A háttértörténetet és az adott történet céljait.

Miután elolvastátok a bevezetőt, kattintsatok a **KÖVETKEZŐ** gombra, hogy megkezdjétek a történetet! (Ekkor automatikusan a kezdő-helyszínetek 3D-s jelenetére kerülnétek.)

3D-s jelenetek

Amikor először értek egy új helyszínre, **automatikusan megjelenik** egy 3D-s jelenet.

Ahhoz, hogy körbenézzétek a helyszínen, balra, jobbra, fel és le mozgathatjátok a képet az ujjatokkal vagy forgathatjátok magát a készüléket is.




Egy kiválasztott játékos szétnéz a helyszínen, és körülírja a többi játékos számára, amit lát.

De ne bámészkodjatok sokáig, mert ha a kép bezárul... az időtök lejárt!

Miközben a játékos **hangosan körülírja, amit lát**, a többiek átnézik az összes tárgy- és szereplőkártyát az asztalon, és megkeresik a leírásoknak megfelelő kártyákat.

A tárgy- és szereplőkártyák mindig képpel felfelé legyenek a játékosok között, hogy a játékosok (akik nem a 3D-s jelenetet nézik) minél gyorsabban átnézhessék őket.

Ha az **idő lejár**, ne izguljatok! Bármelyik játékos dönthet úgy, hogy újra megnézi a jelenetet a  **NÉZD MEG ÚJRA** gomb megnyomásával.

Általában egy 3D-s jeleneten **két szereplőt** és két **tárgyat** találhattok.

Fogjátok a **szereplőkártyákat**, és **helyezzétek** őket a helyszínhez tartozó szereplő ikonnal ellátott mezőkre!



Példa: A Merlin tornya 3D-s jelenetben meglátod Merlint, így a többi játékos kikeresi a kártyáját a szereplőkártyák közül, és lehelyezi ehhez a helyszínhez.



Keressétek ki a megtalált **tárgyak kártyáit**, és **helyezzétek** azokat a játéktábla táská területére!

Példa: Látsz két tárgyat is: egy kardot és egy halat. A többi játékos kikeresi ezeket a kártyákat is, és lehelyezi egy-egy tárgymezőre a játéktábla táská területén.

A tárgykártyák a táská bármelyik mezőjére kerülhetnek (a tárgyak nem állnak kapcsolatban egy konkrét helyszínnel sem).



Beszélgetés szereplőkkel


Ha szereplőket találtok, érdemes beszélni velük.

EGY SZEREPLŐVEL VALÓ BESZÉLGETÉSHEZ:

Olvasd be a szereplő kártyáján található QR-kódot!

Irányítsd a készüléked kameráját a QR-kódra, majd érintsd meg, és tartsd lenyomva a képernyőt, hogy beolvassd azt!



Az alkalmazás menüjében  bekapcsolható az automatikus beolvasás funkció is.

Miután beolvastátok a QR-kódját, a szereplő válaszolhat **bármelyik másik** szereplő- vagy tárgy kártyákkal kapcsolatos kérdésekre.

EGY KÉRDÉS FELTEVÉSE EGY SZEREPLŐNEK EGY TÁRGYAL VAGY MÁSIK SZEREPLŐVEL KAPCSOLATBAN:

Míg a szereplővel beszéltek, **olvassátok be** egy másik tárgy vagy szereplő kódját, és a szereplő beszélni fog róla.

Ne feledjétek: Csak olyan kártyák kódját olvashatjátok be, amiket már a játéktáblára helyeztetek. Olyanokét **nem**, amik még az asztalon vannak.

Fontos! Egy szereplőt **sosem kérdezhetek helyszínről**; csakis más szereplőkről és tárgyairól van információjuk.

Ha bármikor egy **helyszín** kódját olvassátok be, **azonnal odautaztok** (ezzel megszakítva az aktuális beszélgetést).

Néha egy szereplő megemlíthet egy **szereplő- vagy tárgy kártyát**, ami **még nincs nálatok**.

Ha ez történik, keressétek ki a megfelelő kártyát az asztalról, és helyezzétek egy **felfedezetlen mezőre** (a játéktábla bal oldalán).

?

Ide, ha szereplő-kártya.

?

Vagy ide, ha tárgy kártya.



Példa: Miközben Merlinnel beszélgettek, megemlíti, hogy elvesztette a varázssbotját, és úgy gondolja, a király talán tudhatja, hol lehet. Ezután átnézik az összes kártyát a király és a varázssbot kártyákat keresve, majd egy-egy felfedezetlen mezőre rakjátok azokat.



?

?

FELFEDEZETLEN KÁRTYÁK:

Az ide helyezett kártyák olyan szereplőket és tárgyakat jelölnek, akiket / amiket még **nem találtatok meg**, de **kérdezhetek róluk más szereplőktől**.

Néha lehetőségetek nyílik egy tárgy átadására (kizárólag egy táskamezőről) egy szereplőnek, akivel épp beszéltek.

EGY TÁRGY ÁTADÁSÁHOZ:

Olvasátok be a kártya kódját, vegyétek el a táskamezőről, és helyezzétek vissza az asztalon lévő tárgyak közé!

Abbahagyhatjátok a **beszélgetést** egy szereplővel, ha megnyomjátok a **VISZLÁT!** gombot az alkalmazásban.

Helyszínek és utazás

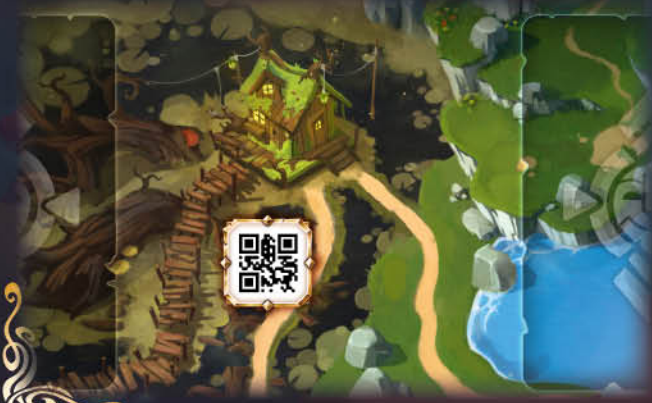
A játéktábla mindkét oldalán 6 helyszín található. Mindegyikhez tartozik egy QR-kód.

Az alkalmazás felső részén látható játékok, épp melyik helyszínen tartózkodtok.



Ahhoz, hogy egy másik helyszínre utazzatok, olvassátok be az adott helyszín QR-kódját!

Van viszont egy megkötés: Csak olyan helyszínrre utazhattok, ami **közvetlenül össze van kapcsolva a jelenlegi helyszínetekkel egy út segítségével** (ezek a térképen láthatók).



Példa: A játékosok a kastély helyszínen tartózkodnak a játéktábla A Nyár Királysága oldalán. Innen szabadon mozoghatnak az egyik úttal összekötött helyszínre: az erdőbe, Merlin tornyába vagy a vulkánhoz. Nem mozoghatnak azonban a tóhoz vagy a mocsárhoz, mivel ezek a helyszínek nincsenek úttal összekötve a kastéllyal.



FOLYAMATOSAN ÉS DINAMIKUSAN VÁLTOZÓ VILÁG!

Ha visszamentek egy korábban meglátogatott helyszínre, nem kizárt, hogy találtok ott valami újat. Ez esetben a 3D-s jelenet **automatikusan megnyílik**.

Ha a 3D-s jelenet nem nyílik meg automatikusan, akkor **semmi sem változott**, amióta legutóbb a helyszínen voltatok. Ettől függetlenül újra körülnézhetek, ha megnyomjátok a

 **NÉZD MEG ÚJRA** gombot.



Tárgyak használata

Néha, amikor meglátogattok egy helyszínt, egy új gomb jelenik meg az alkalmazásban, ami egy új akció végrehajtását teszi lehetővé. Ahhoz, hogy ezt végrehajtsátok, a megfelelő tárgyat kell használnotok (be kell olvasnotok a kódját).

Nyomjátok meg a gombot, majd olvassátok be a tárgy kódját, amit használni akartok. Ha a kiválasztott tárgy működik, az alkalmazás megmondja, mi történik. (Ha rossz tárgyat választotok, semmi sem történik; de ne aggódjatok, később újra próbálkozhattok.)

Példa: Megérkeztek az erdőbe, és egy **MÁSZÁS** gombot láttok az alkalmazásban. Megnyomjátok, majd beolvassátok a tárgy kódját, aminek segítségével mászni próbáltok. Ha a létra kódját olvastátok be, az alkalmazás megmondja, mi történik a sikeres mászás akció következtében.



Ne feledjétek, csak olyan tárgyat használhattok, ami egy táska mezőn található, olyat nem, ami még az asztalon vagy egy felfedezetlen mezőn van.

A játék vége

Ha teljesítitek a történet bevezetőjében található célt, a játék véget ér... de előbb még a csapatotoknak válaszolnia kell néhány kérdésre. Olvassátok be azoknak a kártyáknak a kódját, amik tudomásotok szerint a legjobb választ adják a feltett kérdésekre. Megnyomhatjátok a **MEGOLDÁS** gombot, hogy elolvassátok a teljes történetet, vagy akár újra is játszhatjátok a fejezetet.

FIGYELMEZTETÉS: Néhány ritka esetben előfordul, hogy a beolvasás nem működik. Ennek okai lehetnek:

- A világítás a helyiségben (kerüljétek az árnyékokat)
- Kártyavédők használata (tükröződhet)
- A telefon kamerája (piszkos a lencse stb.)

Figyeljete rá, hogy a QR-kód a kijelölt négyzeten belül legyen, és tartsátok mozdulatlanul a készüléket, hogy a kamera fókuszálni tudjon! Ha a kamera így sem fókuszál megfelelően, próbáljátok meg elé rakni a kezeteiket, hogy újrafókuszáljon.

Napló

Ha bármikor kihagynátok vagy elfelejtenétek a történet egy részét, vagy hogy melyik kártyákat olvastátok már be, lessetek bele a naplóba!

Nyomjátok bármikor a  ikonra, hogy visszanézzétek a korábban elhangzott történetrészeket és a beolvasások eredményét!



Készítők

Játéktervező:	David Cicurel
Író:	Benjamin Bouchard
Illusztrátorok:	Chanon Tonrcharoensri, Whihoon Lee, Maryna Nesterova
Művészeti vezető:	Mateusz Komada
Grafikai tervező és App UI:	Katarzyna Kosobucka
Kreatív vezető:	Filip Miluński
Programozó:	Marcin Musiał
Producer:	Vincent Vergonjeanne
Projekt Menedzser:	Marta Borowska
Fejlesztés:	Filip Miluński
Gyártásvezető:	Przemek Dołęgowski
Gyerekjáték konzulens:	Rafaèle Dhuitte
Játéktesztelők:	Cornélia Rubie, Tomasz Napierała, Lukasz Zep, Loïc “Cyol” Plateaux
Játékszabály szerkesztő:	Jonathan Bobal
Korrektúra:	Bree Goldman

Külön köszönet:

Aurélie Cicurel

