

Fairy Tale

Tündérmese

Tartalom

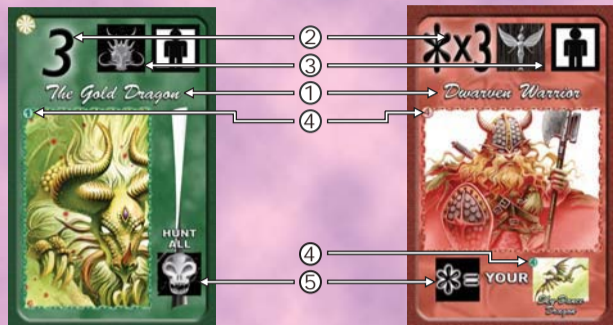
- 100 kártya
- szabályfüzet

Játékosok száma

- 2-4 az alapjátéknál,
- 2-5 a haladó játéknál

A kártyák

A kártyák hátoldala azonos, előlapjuk azonban különböző. A kártyákon található információk:



1) **A kártya neve:** Ennek az értéklésnél van fontos szerepe.

2) **A kártya pontértéke:** Ha itt egy * található, a kártya pontértéke más kijátszott kártyáktól függ.

3) **Kategória:** Ezek a szimbólumok mutatják meg, hogy milyen kategóriékba tartozik. Az első szimbólum a *frakció*, a második a *típus*.

4) **Kártyaszám:** Az itt látható szám jelzi, hogy hány ugyanilyen kártya van a pakliban. A háttér színe utal a frakcióra. Ha a kártya alsó részén (mint fentebb a törpeharcosnál) látható egy másik kártya kis képe, annál is ott a kártyaszám és a frakciósín. A frakciók színe: zöld **Sárkányvölgynek**, piros **Tündérerdőnek**, sárga a **Szent Birodalomnak**, fekete az **Árnyéknak**. (A japán kiadásban a számok nem színesek és "4/100" formájúak.)

5) **Hatás, képesség:** Ezek a szimbólumok a kártyák képességeit, hatását jelképezik.

Először célszerű az alapjáték szabályait végigolvasni, és az első néhány játékot aszerint játszani. Csak később, az alapjáték szabályainak teljes elsajátítása után célszerű áttérni a haladó játékra.

Az alapjáték

• A játék célja

A játékosok célja, hogy olyan kártyakombinációkat gyűjtsenek össze, amelyek a legtöbb pontot érik.

• Előkészületek

A kártyák közül ki kell válogatni a haladó játék kártyáit (20 lap, arany csillagocskával megjelölve a lap bal felső sarkában - a japán kiadásban a jobb alsó sarkában), ezeket félre kell tenni. A megmaradt 80 kártyát meg kell keverni és húzópakliként kirakni az asztal közepére.

• Játékmenet

A játék az alábbiak szerint folyik:

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 1) Választás (draft) | 2) Kártyakijátszás |
| 3) Választás (draft) | 4) Kártyakijátszás |
| 5) Választás (draft) | 6) Kártyakijátszás |
| 7) Választás (draft) | 8) Kártyakijátszás |
| 9) Értékelés | |

• Választás (draft)

A választás 5 lépésből áll:

- 1) A húzópakliból minden játékosnak ki kell osztani képpel lefelé öt kártyát.
- 2) Amikor az osztó befejezi az osztást, minden játékos felveszi a neki kiosztott öt kártyát, és ezek közül kiválaszt egyet.
- 3) Ezt a kártyát minden játékos képpel lefelé lerakja maga elé.
- 4) Ezután a játékosok a kezükben maradt kártyákat továbbadják szomszédjuknak. Az 1. és a 3. választás során balra, a 2. és a 4. választás során pedig jobbra adják tovább a kártyákat.
- 5) A játékosok addig ismétlik a 2-4. lépéseket, amíg el nem fogynak a kezükben lévő kártyák (ekkor mindenki előtt 5 kártya lesz képpel lefelé lerakva).

A választás során bárki bármikor megnézheti, hogy eddig milyen kártyákat választott ki magának.

• Kártyakijátszás

Az 1. választás befejeztével minden játékos előtt 5 kártyának kell lennie. Ezek közül minden játékos 3-at játszik ki, egyesével.

A kártyakijátszás menete ez:


- 1) A játékosok kezükbe veszik kártyáikat, választanak egyet, és azt képpel lefelé lerakják maguk elé.
- 2) Miután ezt mindannyian megtették, egyszerre mind felfordítják ezt a kártyájukat.
- 3) Megnézik a kijátszott kártyákat, és azok hatásait végrehajtják.

A fentieket (1-3.) a játékosok háromszor megismétlik, így a kártyakijátszás végén minden játékos előtt 3 kártyának kell lennie, képpel felfelé kirakva; továbbá minden játékosnak marad 2 lap a kezében. Ezeket a ki nem játszott kártyákat képpel lefelé a dobott lapokhoz rakják.

Minden további kártyakijátszás befejeztével hárommal több kártyának kell egy játékos előtt lennie: így a 2. kártyakijátszás után 6, a 3. kártyakijátszás után 9, az utolsó, 4. kártyakijátszás után pedig 12 lapnak kell minden játékos előtt lennie.

• A hatások

A kártyakijátszás során egyes kártyák hatásait végre kell hajtani. Az alapjátékban kétfajta hatás van csupán, a **felfedés** (Unflip, *Open*) és a **lefedés** (Flip, *Close*). A sorrendjük: **felfedés** → **lefedés**.

- YOU ← ① 1) **Kire hat?** Csak rád (You), vagy pedig az összes játékosra (All).
- FLIP ← ② 2) **Mi a hatás?** Felfedésnél egy képpel lefelé lévő lapot képpel felfelé kell fordítani, lefedésnél egy képpel felfelé lévő kártyát képpel lefelé kell fordítani.
- ONE ← ③ 3) **Hányszor?** Hány kártyát kell (neked vagy mindenkinek) fel- vagy lefedni.
-  ← ④ 4) **Mire hat?** A hatás csak adott szimbólumos kártyákra hat (minden kártya felső részén látható két szimbólum, ezek mutatják azt a két kategóriát, amibe az adott lap tartozik). A szimbólumok (kategóriák):

- | | | | |
|---|---|---|--|
|  Sárkányvölgy |  a Szent Birodalom |  bármely frakció |  helyszín |
|  Tündérerdő |  Árnyék |  szereplő |  mese |

Így hát ebben a példában a fenti kártya kijátszása után azt a kijátszó játékosnak egy képpel felfelé lévő Szent Birodalmas lapját képpel lefelé kell fordítania (ha képes rá).

A fel- vagy lefedés arra a kártyára is hathat, amelyik kiváltotta ezt a hatást.

1. példa: Anita kijátszik egy **sárkánybarlangot**, aminek a hatása: **“fedd le egy [Sárkány]-odat”**. Anita előtt van egy **égtáncos sárkány** is, így el kell döntenie, hogy a két [Sárkány]-os lapja közül melyiket fedi le, a sárkánybarlangot vagy az égtáncos sárkányt.

Amennyiben egyszerre több fel- és/vagy lefedés aktivizálódik, ezek közül a lehető legtöbbet végre kell hajtani (először a felfedéseket, utána a lefedéseket).

Ha valakinek nincs olyan kártyája, amire hatna a fel- vagy lefedés, a hatás nála nem aktivizálódik.

A játékosok bármikor megnézhetik saját lefedett kártyáikat.

•Értékelés

A 4. választás és a 4. kártyakijátszás után, amikor már minden játékos előtt 12 kártya van az asztalon, a játék véget ér, eljön az ideje az értékelésnek.

A lefedett kártyákért nem jár pont, ezeket a dobott lapokhoz kell rakni. Ezt követően mindenki összeadja felfedett kártyái pontértékét.

Ha egy kártya pontértéke változó (*), a többi kártyából kell kiszámolni a pontértékét.

2. példa: Jenő előtt a játék végén 4 **kisbirtokos** van. Mivel a * értéke annyi, ahány kisbirtokos van a játékos előtt, Jenő 4 pontot kap minden kisbirtokosáért.



3. példa: Éva előtt a játék végén 1 **bronzsárkány** és 2 **kerekasztal lovagja** van. Mivel az *x3 azt jelenti, hogy Éva 3 pontot kap minden kerekasztal lovagjáért maga előtt, a bronzsárkányért 2x3, azaz 6 pontot kap.



Egyes kártyákon látható egy barátszimbólum, mellette annak a kártyának a képes és a neve, amelyik a barátja (ti. amelyikkel kapcsolatban van, amelyik pontot kap érte). Például a fenti 3. példában a kerekasztal lovagja barátja a bronzsárkánynak.

A haladó játék

Ha a játékosok már jól ismerik az alapjátékot, a 20 haladó kártyát belekeverhetik az alapjáték 80 lapja közé.

A haladó játékban új képességek és hatások jelennek meg.

•Vadászat

A **vadászat** csak a vele egyidőben felfedett kártyákra hat, a már korábban kijátszottakra nem. A vadászat megelőzi a többi hatást (felfelé, lefedés), így a hatások sorrendje ez:

vadászat → **felfedés** → **lefedés**

A lapokat, amelyekre hat a vadászat, képpel lefelé kell fordítani. Ezen lapok hatásai (a vadászatot leszámítva) már nem aktiválódnak.



4. példa: Márk **démont**, Éva **Tündérkirálynőt** játszik ki. A Tündérkirálynő vadászata hat a démonra, azt képpel lefelé kell fordítani. A démon hatása (lefedés) már nem aktiválódik.

•Feltételes pontok

A csillagszimbólumos kártyák (a mesék) sok pontot érnek, de csak akkor, ha feltételük teljesül. Az értékelésnél meg kell nézni, teljesült-e feltétel; ha igen, a játékos megkapja a kártya pontértékét. Ha azonban a feltétel nem teljesült, a kártya nem ér pontot.

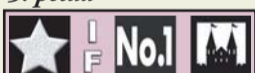
A feltételek

No.1 Ez a feltétel akkor teljesül, ha a játékos előtt van (képpel felfelé) a legtöbb az adott kategóriájú kártyából. A megosztott elsőség is elegendő.

2+ Ez a feltétel akkor teljesül, ha a játékos előtt van (képpel felfelé) az adott kategóriájú kártyából.

Ha a csillag egy vagy több kártya képe látható, a feltétel akkor teljesül, ha a játékos előtt van (képpel felfelé) legalább egy mindegyik ilyen kártyából.

5. példa



A) A feltétel akkor teljesül, ha a játékos előtt van a legtöbb helyszín.



B) A feltétel akkor teljesül, ha a játékos előtt van legalább két **Szent Birodalmas** és legalább két **Sárkányvölgyes** lap.



C) A feltétel akkor teljesül, ha a játékos előtt van (legalább) egy-egy **ezüstsárkány** és **sárkánybarlang**.

Megjegyzés: Az 5c példában a kis képek sarkában látható szám (2+) nem azt mutatja, hány ilyen kártyával kell rendelkezni, csak azt, hogy hány ilyen kártya van a pakliban.

•A bűbájos

A bűbájos egyedülként bír a **mindenható** képességgel. Az értékelésnél magára veszi egy másik kártya nevét és képét, hogy az azzal kapcsolatos kártyáiért a játékos több pontot kapjon. Ettől még magáért a bűbájósért továbbra is -1 pont jár.

Variánsok

Csapatjáték: 4 játékos esetén. Két kétfős csapat van, a csapatok egymással szemben ülnek. A játék az alapjáték vagy a haladó játék szabályai szerint folyik, de az értékelésnél a csapatok tagjai összesítik pontjaikat, és az a csapat győz, amelyik több pontot gyűjtött.

Kis segítség: Kezdők esetén ajánlott, az alapjátéknál. A játék elején mindenki kap egy lapot (nem lehet le- vagy felfedéses), amit képpel felfelé kirak maga elé. Az 1. választás előtt mindenki csak 4 lapot kap, és így az 1. kártyakijátszásnál is csak 4-4 lapot játszik ki mindenki, hogy ennek végén 5 lap legyen előtte.

Richard Garfield csapatjátéka: Mint a normál csapatjáték, azonban minden árnyékkártya megkapja ezt a hatást: **“egy kijátszott kártyádat cseréld ki partnered egy kijátszott lapjára”**. Bármelyik kijátszott lap kicserélhető, akár az éppen most kijátszott árnyékkártya is.

A cserék a lefedések után jönnek létre, vagyis a hatások sorrendje ez: **vadászat** → **felfedés** → **lefedés** → **csere**.

6. példa:

Márk előtt ott van a **bűbájos** és a **sárkánymese 4. fejezete**. A bűbájósról azt mondja, az **aransárkány**, így a mese feltétele teljesül. A meséért 9 pontot kap, a bűbájósért -1-et (és nem 3-at, amennyit az aransárkány ér).



Ha kérdése lenne a játékkal kapcsolatban, ide írjon: zmangames@shadowfist.com

Tervező: Nakamura Szatosi
Illusztrátor: Nacsigami Júta
Eredeti tördelője: Angurira Aki
Erdeti: © 2004 YUHODO

Kiadó: Z-Man Games, Inc.
Variáns: Richard Garfield
E kiadás tördelője: Paul Gerardi
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

© 2005 Z-Man Games, Inc.

További információk, a kiadó egyéb játécai: www.zmangames.com