

Fairy Tale Tündérmese

Tartalom:
100 kártya
szabályfüzet

Játékoszám:
2-5 játékos
(alapjátékban csak 2-4)

A játék célja:

A játékosok a játék során kártyákat játszanak ki maguk elé. A játék végén az előttük képpel felfelé lévő kártyák pontértékét összesítik (a képpel lefelé lévő kártyákért nem jár pont). Az győz, akinek a legtöbb pontja van.

Előkészületek:

Választani kell egy kezdőjátékost, aki az összes kártyát megkeveri, majd húzópakliként kirakja az asztal közepére.

Játékmenet:

A játék **4 forduló**ból áll, mindegyik forduló pedig **3 fázis**ból (a fázisok sorrendje mindig ugyazez):

1) Kártyaosztás 2) Választás 3) Kártyakijátszás

1) Kártyaosztás:

Az osztó mindenkinek kioszt 5 lapot. A játékosok felveszik és megnézik saját lapjaikat, de egymásnak nem mutatják meg azokat.

2) Választás:

Az osztó jelére mindenki választ egyet a kezében lévő lapok közül, és azt képpel lefelé lerakja maga elé. Ezután a kezében maradt 4 lapot átadja szomszédjának, miközben másik szomszédjától megkapja annak megmaradt 4 lapját.

Ezután ebből a 4 kártyából választ egyet, továbbadva a megmaradt 3 lapot. Ez addig folytatódik, míg el nem fogynak a kártyák a játékosok kezéből, s egyszersmind 5 lap nem lesz mindenki előtt.

Az 1. és a 3. fordulóban a játékosok bal oldali szomszédjuknak adják át megmaradt lapjaikat, a 2. és a 4. fordulóban jobb oldali szomszédjuknak. **A játékosok bármikor megnézhetik a már maguk elé lerakott kártyáikat.**

3) Kártyakijátszás

Mindenki felveszi maga elől az 5 lapot, és eldönti, hogy ezek közül melyeket akarja kijátszani. Az 5-ből csak 3 lap lesz kijátszva, egyesével:

- Minden játékos kiválasztja a kijátszani kívánt kártyát, és azt kirakja maga elé képpel lefelé.
- A játékosok egyszerre felfedik kijátszott kártyájukat.
- A kijátszott kártyák hatásai aktiválódnak (lásd lentebb).

Ekkor minden játékos előtt 1 lap lesz, a kezében még 4. Az A-C lépéseket még kétszer meg kell ismételni, hogy mindenki előtt 3, a kezében pedig 2 kártya legyen. Ekkor ezeket a megmaradt 2 kártyákat a dobott lapokhoz kell tenni.

Az így kijátszott lapok a játék végéig a játékosok előtt maradnak. Az 1. forduló végén mindenki előtt 3 kártya lesz, a 2. végén már 6, a 3. forduló végén 9, végül a 4. forduló és a játék végén 12. **A kijátszott kártyákat úgy kell lerakni, hogy azokat mindenki jól láthassa.**

A játék vége, értékelés

A 4. forduló végén a játék is véget ér, ekkor kerül sor az értékelésre. Bizonyos hatások miatt lehetnek olyan lapok, amelyek képpel lefelé vannak a játékosok előtt. Ezek nem érnek egy pontot sem, és nem is használhatók pontszerzésre (pl. feltételek), így ezeket a kártyákat a dobott lapokhoz kell rakni.

Mindenki összesíti saját kijátszott lapjainak pontértékét. Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Szógyagyarázat:

Zárt kártya: Képpel lefelé lévő kártya.

Nyitott kártya: Képpel felfelé lévő kártya.

Nyitás: Képpel lefelé lévő kártya képpel felfelé forgatása.

Zárás: Képpel felfelé lévő kártya képpel lefelé forgatása.

Minden kártya felső részén megtalálhatók az alábbiak:

a) A kártya neve

b) A kártya értéke. Ez lehet **állandó** (egy szám), lehet **változó** (egy csillaggal a szám helyett) és lehet **feltételes** (keresztrel a szám alatt).

Ezekről bővebben *lentebb lehet olvasni.*

c) A kártya darabszáma. Ez mutatja meg, hány ugyanilyen kártya van a pakliban - ez fontos lehet a választásnál. Például a 4/100 azt jelenti, hogy a pakliban összesen 4 ilyen lap található.

d) A kártya frakciója.

Tündérerdő



Árnyékkirályság

a Szent Birodalom



Sárkányvölgy

e) A kártya típusa.



szereplő



helyszín



mese

f) A kártya száma. Bizonyos kártyákért (feltételek, változók) akkor jár pont, ha más (Tündérerdős, Sárkányvölgyes, Szent Birodalmas) lapokat is kijátszott a játékos. Ezért e frakciókba tartozó lapoknál egy szám is található a lapon a frakció színében.



Példa: A **Tavas szelleme** pontértéke 1, szereplő, a Tündérerdőhöz tartozik, a kártya száma 2, és az egész pakliban négy ilyen lap található.

A hatások:

Egyes kártyák kijátszásakor valamilyen hatás aktiválódik. Hogy mi ez a hatás, kire és mire hat, az mind a kártya jobb oldalán található meg, az alábbi szimbólumokkal:

E két szimbólum határozza meg, hogy kire hat a hatás:



a) csak a kártyát kijátszó játékosra



b) minden játékosra

Gyakran több kijátszott kártyának is aktiválódik a hatása. A hatások az alábbi sorrendben aktiválódnak:

1) vadászat



2) nyitás



3) zárás



1) Vadászat

A vadászatok mindig **minden játékosra hatnak**.

Ha legalább egy kijátszott lap vadászatos, az **összes olyan éppen most kijátszott lap, amely az Árnyékkirálysághoz tartozik, lezárul**.

Ha ezeknek a kártyáknak lett volna bármilyen hatásuk, az már nem aktiválódik. A vadászat nem hat a már korábban kijátszott lapokra.



Példa: Anita Tündérr királynőt játszik ki, Jenő démon (Árnyékkirályság), Márk kastélyt (Szent Birodalom).

A Tündérr királynő vadászata aktiválódik, és a démon azonnal lezárul. A démon záró hatása már nem aktiválódik.

A kastély nem tartozik az Árnyékkirálysághoz, így nem hat rá a vadászat, záró hatása aktiválódik foga.

2) Nyitás

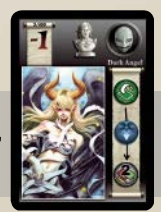
A nyitások mindig csak **a lapot kijátszó játékosra hatnak**.

A játékos megnézi, hogy a korábban kijátszott, de lezárt lapjai között van-e az **adott kategóriába** (legalsó szimbólum) tartozó; ha igen, azok közül **egyét ki kell választania és fel kell nyitnia** (képpel felfelé kell fordítania).



Példa: Jenő korábban már lezárta egy tündérr harcosát (Tündérerdő). Most kijátszik egy Tavasz szellemét, és felnyitja a tündérr harcost.

Megjegyzés: A Sötét Angyal kijátszása esetén a játékos **2 korábban lezárt lapját** nyitja fel, **függetlenül azok kategóriájától**. Ha több lezárt lapja is van, a játékos választ közülük.



3) Zárás

A zárásos kártyák **vagy** csak az azt kijátszó játékosra hatnak **(a)**, **vagy** minden játékosra **(b)**, ezt a kártyán látható szimbólum dönti el.

- a) A játékos megnézi, hogy a már **korábban kijátszott**, nyitott kártyái között van-e az **adott kategóriába tartozó** (legalsó szimbólum); ha igen, azok közül **egyét ki kell választania és le kell zárnia**. De a játékos dönthet úgy is, hogy az éppen most kijátszott, a zárást aktiváló kártyáját zárja le, mivel az is az adott kategóriába tartozik. Ha a játékosnak nincs a már korábban kijátszott, nyitott kártyái között ilyen kategóriába tartozó lapja, akkor mindenképp az éppen most kijátszott lapját **kell** lezárnia.

Példa: Jenő előtt ott van nyitva egy korábban kijátszott **tündérharcos** (Tündérvölgy). Most kijátszik egy **tündérgyűrűt**. Mivel mindkét lap Tündérvölgyes, el kell döntenie, hogy a kettő közül melyiket zárja le.



Megjegyzés: A **Káosz varázköre** kijátszása esetén a játékos **egy nyitott lapját** le kell zárnia. Ez bármelyik lap lehet (akár maga a Káosz varázköre), **függetlenül annak kategóriájától**.



- b) Minden játékos **választ egy olyant kijátszott**, nyitott lapjai közül, amelyik az **adott kategóriába tartozik** (legalsó szimbólum), és azt lezárja.

Ha valakinek nincs ilyen kategóriába tartozó nyitott kártyája, rá nem hat ez a lap.



Példa: Jenő kijátszik egy **vámpírt**. Mindenkinek le kell zárnia egy **Tündérvölgyes lapját**. Jenő előtt van egy nyitott **törpeharcos**, azt zárja le. Anita előtt van egy **tündérharcos**, ő azt zárja le. Márk előtt nincs nyitott **Tündérvölgyes lap**, így rá nem hat a vámpír.

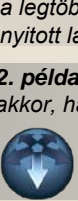
A játékosok bármikor megnézhetik saját lezárt lapjaikat.

A kártyák:

Ötféle kártya van:

- 1) Akciókártyák:** Az értékük **állandó**, és kijátszáskor van valamiféle hatásuk.
- 2) Mesekártyák:** Az értékük magas, de **feltételes**. Csak akkor jár értük pont a játék végén, **ha a feltételük teljesül**, egyébként 0 pontot érnek. A feltétel a kártya alján található.

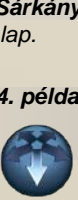
1. példa: A **tündérmese (1. fejezet)** 6 pontot ér, de csak akkor, ha az ezt kijátszó játékos előtt van a legtöbb nyitott **Tündérvölgyes lap**. Akkor is teljesül a feltétel, ha csak **holtversenyben van neki a legtöbb ilyen nyitott lapja**.



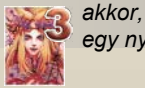
2. példa: A **tündérmese (2. fejezet)** 7 pontot ér, de csak akkor, ha az ezt kijátszó játékos előtt van **legalább egy-egy nyitott tündérgyűrű (1-es lap) és Tavasz szelleme (2-es lap)**.



3. példa: A **tündérmese (3. fejezet)** 8 pontot ér, de csak akkor, ha az ezt kijátszó játékos előtt van **legalább két-két Szent Birodalmas és Sárkányvölgyes lap**.



4. példa: A **tündérmese (4. fejezet)** 9 pontot ér, de csak akkor, ha az ezt kijátszó játékos előtt van **egy nyitott Tündérmese (3-as lap)**.



3) Barátkártyák: Az értékük állandó.

A kártya alján mindig található egy barátszimbólum, mellette annak a lapnak a képével, amelyik e kártya barátja. A 4. fajtába tartozó lapok egy része barátkártyák után kap pontot.

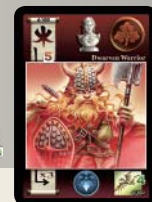


Példa: Az **égtáncos sárkány (4-es lap)** barátja a **törpeharcosnak (5-ös lap)**.



- 4) Változó értékű kártyák:** Az értékük **változó**, attól függ, hogy a **szükséges kártyából** hány van a játékos előtt nyitva. Az ilyen lapok annyiszor egy vagy annyiszor három pontot érnek, ahány **szükséges kártya** van nyitva a játékos előtt. A **szükséges kártya** képe a lap alsó részén látható. Kétfajta ilyen kártya van.

1. példa: A **törpeharcos (5-ös lap)** annyiszor 3 pontot ér, ahány **égtáncos sárkány (4-es lap)** van nyitva a játékos előtt. Jenő előtt egy törpeharcos és két égtáncos sárkány van nyitva, így a törpeharcosáért 2-szer 3, azaz 6 pontot kap. A két égtáncos sárkány önmagában is ér 3-3 pontot, a három kártyáért így összesen 12 pontot kap.



Megjegyzés: Ha Jenőnek előtt nem lenne nyitva egy égtáncos sárkány sem, törpeharcosáért 0 pontot kapna.

2. példa: A **csalafinta tündérke (6-os lap)** annyi pontot ér, ahány csalafinta tündérke (6-os lap) van nyitva a játékos előtt (a szükséges lap ez a lap maga, tehát egy ilyen lap legkevesebb 1 pontot ér). Éva előtt négy csalafinta tündérke van nyitva, így mindegyik 4 pontot ér, a négy csalafinta tündérkéért összesen tehát 16 pontot kap.



A 2. és a 4. fajtába tartozó lapok előtt ez a két szimbólum azt jelzi, hogy a játékos akkor kap pontokat, ha rendelkezik az adott kártyákkal.

- 5) A bűbajos:** A lap alján egy kérdőjel látható. A játék végén ez a lap **felveszi egy másik lap nevét**, így teljesíthető vele mese feltétele, illetve több pont szerezhető egy változó értékű kártyával. Fontos, hogy a lap csak pontosan meghatározott lapot helyettesíthet mesénél (a fentebb példákban 2. és 4. fejezet), kategóriát nem (1. és 3. fejezet). A bűbajos nem kapja meg a felvett lap értékét, a bűbajos értéke -1.



Példa: Anita előtt ott van nyitva a **tündérmese 4. fejezete**, de nincs előtte nyitva **Tündérmese királynő**. Úgy dönt, a bűbajost **Tündérmese királynőként** kezeli, így a mese teljesül, kap 9 pontot, viszont magáért a bűbajosért veszít 1 pontot, tehát a két lapért összesen 8 pontot kap.

A kezdők az első néhány játékot játszhatják egyszerűsített szabályokkal, ez az alapjáték. Az alapjáték legfeljebb 4-en játszható.

Az alapjáték szabályai:



A 100 lap közül ki kell válogatni és félretenni az ezzel a szimbólummal jelölt lapokat. A játékban nem lesznek mesék, nem lesz vadászat és nem lesz ott a bűbajos sem.

Csapatjáték:

A csapatjáték az alapjáték és a haladó játék szabályai szerint is játszható. Csak négyen játszhatják, a kétfős csapatok tagjai egymással szemben ülnek. A játékszabályok nem változnak, de a csapattagoknak érdekes figyelniük egymásra. A játék végén a csapatok tagjai összeadják szerzett pontjaikat, és az a csapat győz, amelyik összesen több pontot szerzett.

www.whatsyourgame.it, info@whatsyourgame.it

Tervező: Nakamura Szatosi

Illusztrátor: Nacsigami Júko

© 2004 Yuhodo © 2005 What's Your Game?

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)