

MAGINOR - JÁTÉKSZABÁLY

Bevezetés

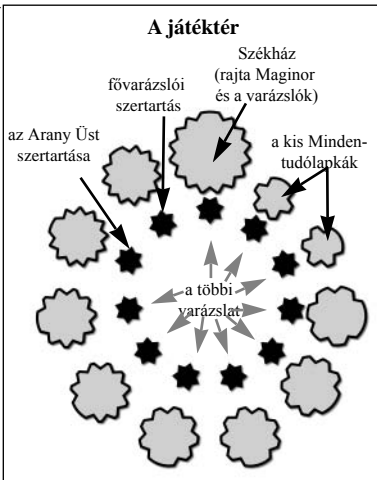
Eljött az ideje, hogy a Varázslótanács új Fővarázslót válasszon. Tekintélyes a pályázók száma, de közülük csak egy választható e megbecsült posztra. Maginor - a Varázslótanács kincstárnoka - elindul tanácskozni a bűbajos Mindentudókkal, mert az általuk kiválasztott varázsló lesz az új Fővarázsló.

A játék célja

Reiner Knizia Maginorja 10 éves kortól ajánlott játék 2-4 fő részére, melyben Te és ellenfeleid a Mindentudók szavazataiért versengő varázslókat személyesítesz meg. Meg kell győzned minden egyes Mindentudót, hogy rád szavazzon, még mielőtt Maginor odaér hozzá, hogy begyűjtse szavazatait. Az a játékos nyer, s lesz a Fővarázsló, aki a játék végén a legtöbb szavazattal rendelkezik.

A játék célja

- Mindentudók:** Ezek a lapkák jelképezik a 11 Mindentudót, akiket Te és ellenfeleid megpróbáltak befolyásolni. Minden ilyen lapkán bizonyos számú jel található, s minden ilyen jel a Mindentudó egy-egy szavazatát jelöli. A Mindentudólapka tetején található szám azt jelzi, hogy a támogatását egyedül elnyerő varázslónak ő hány szavazatot ér. A játékosok a Mindentudók szavazataiért versenyeznek. Amikor egy játékos megnyeri valamelyik Mindentudó egy szavazatát, elhelyez egy saját befolyásjelzőt a megfelelő szimbólum melletti részbe.
- Varázslók:** Minden ilyen jelző egy fővarázslói posztra pályázó varázslót jelöl. A játék megkezdése előtt minden játékos kiválaszt közülük egyet magának, s a játék alatt ezt fogja irányítani. Minden varázslónak saját színe van.
- Műanyag talpak:** Óvatosan helyezd a varázslójelzőket élükkel a műanyag talpakba, hogy képesek legyenek önállóan megállni a lábukon.
- Maginor:** Ez a figura jelképezi Maginort, aki a Mindentudóktól begyűjti a szavazatokat.
- Befolyásjelzők:** Ezek a jelzők jelképezik a varázslók Mindentudóknál szerzett befolyását. A jelzők négy különböző színű csoportja a négy varázslóhoz tartozik. A játék kezdetén mind a 15 darab - varázsló színéhez tartozó - jelzőt megkapod. Ha a játék során kifogysz befolyásjelzőidből, addig nem helyezhetsz le többet, míg azok a pályáról eltávolítva vissza nem kerülnek hozzád.
- Varázslókétyák:** A 40 darab kártya színenként négy egyforma készletre osztva a négy varázslóhoz tartozik. A játék kezdetén megkapod a varázsló színével megegyező 10 kártyát. A kártyák kijátszásával szerezhetsz meg szavazatokat, amint azt a későbbiekben olvashatod.
- Varázslatok:** Ezeket a varázslatokat tanulhatják meg a varázslók. Mind a 10 varázslat egy-egy különleges képességet jelent, amiről a szabályok közt a későbbiekben olvashatsz.
- Maginorkocka:** Ezen a kockán a számokat mágikus jelek helyettesítik. Öt jel megegyezik az Mindentudók lapjain található szavazatszimbólumokkal, a hatodik szimbólum magát Maginort jelképezi.
- Párbajjelzők:** Amikor két varázsló között konfliktus alakul ki, akkor használjuk ezeket a háromszögletű párbajjelző lapkákat a küzdelmük levezetéséhez, ahogy azt a szabályzat egy későbbi részébe majd leírja.



Előkészületek

- A Mindentudólapkákat helyezd el az asztalon kör alakban. Elsőnek a Szekházat tedd a kör tetejére, középre.
- Ezután helyezd el a két kis Mindentudólapkát - tetszőleges sorrendben - az óra járásával megegyező irányba haladva a Szekháztól.
- Helyezd a maradék Mindentudólapkákat tetszőleges sorrendben az óra járásával megegyező irányban haladva a kis lapoktól a Szekházig, így fejezve be a kört. (Maradjon amyi hely a lapkák között, hogy Maginort le lehessen helyezni közéjük, amint azt leírja a "Lépés Maginorral" című fejezet.)
- Helyezd a "fővarázslói szertartás" varázslatot képpel felfelé a Szekház mellé.

- Helyezd az "Arany Űst szertartása" varázslatot képpel felfelé az utolsó, vagyis a Szekház előtti Mindentudólapka mellé. (Azaz a Szekháztól az órajárással ellentétes irányban egy-egyvel.)
- Keverd össze a maradék varázslatjelzőket, és helyezd véletlenszerűen a maradék Mindentudólapkák mellé, aztán fordítsd őket képpel felfelé.
- Mindegyik játékos választ egy szintet, és megkapja a varázslóját, a befolyásjelzőket és a varázslókétyákat a megfelelő színből. Mindegyik játékosnak 10 varázslókétyával és 15 befolyásjelzővel kell ekkor rendelkeznie.
- Helyezd Maginort és a játékosok varázslóit a Szekházra.

A játék menete

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékos. Amikor a kezdőjátékos a körét befejezi, a tőle balra lévő játékos folytatja a játékot. Ez azt jelenti, hogy a játékosok felváltva következnek egymás után az órajárással megegyező irányban.

A köröd alatt a következő akciókat hajtod végre az alábbi sorrendben:

- Kijátszatsz tetszőleges számú varázslókétyát és varázslatot, bármilyen sorrendben.
 - Kötelező vagy lépned a varázslóddal vagy dobod a kockával.
- Figyelem! A körödnek azonnal vége (még akkor is, ha maradt végrehajtható akciód), ha egy Mindentudólapkát ki kell értékelni. (A kiértékelésről lentebb olvashatsz.)

1) Kártyák és varázslatok kijátszása

Köröd elején bármennyi varázslókétyát és varázslatot (ha rendelkezel varázslattal) kijátszatsz tetszőleges sorrendben. Megteheted, hogy eltekintesz ezen akciótól, és sem varázslókétyát, sem varázslatot nem játszol ki. Amikor kijátszol egy varázslókétyát vagy egy varázslatot, annak hatása azonnal életbe lép, majd ezt követően a lapot félre kell tenni.

Kártyák kijátszása

Kétfajta varázslókétya van: **szimbólumkártya**, illetve **boszorkányságkártya**.

Szimbólumkártyák: Minden szimbólumkártya az öt misztikus szimbólum közül tartalmaz egyet (tűz, víz, föld, levegő és végtel). Egy szimbólumkártya kijátszásával biztosíthatod magadnak annak a Mindentudónak egy szavazatát, akinél éppen a varázslóddal tartózkodik. Helyezd el egy befolyásjelzőt a Mindentudó egy megfelelő, még nem foglalt szimbólumához. Addig, amíg van megfelelő, más által el nem foglalt szimbólum, azok közül kell választanod. Ha már az összes megfelelő szimbólummal rendelkező helyen van befolyásjelző, akkor helyezd a sajátodat az egyik mellé: párbajoznod kell annak tulajdonosával. (A párbajról lentebb olvashatsz.) Ha az összes megfelelő szimbólumból már a te befolyásjelződ van, nem történik semmi.

Ha egy végtelkártyát (azaz csillagos kártyát) játszol ki egy olyan Mindentudólapkánál, amin nincsen ilyen jel, akkor a végtelkártyát helyettesíted másik szimbólumképpel felhasználhatod, és ezserint hajtod végre a lépésedet.

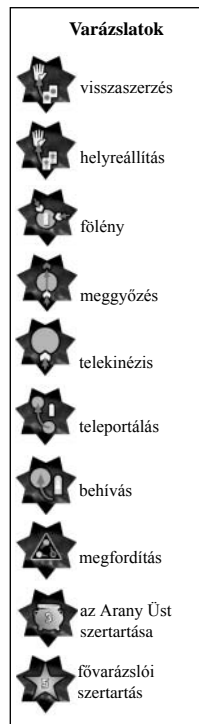
Példa: *Jani varázslója a Szürke Sasnál áll. Jani kijátszik egy vízkártyát. Mivel van szabad vízszimbólum a Szürke Sas lapjánán, ezért Jani elhelyezi egy befolyásjelzőjét az egyik még el nem foglalt vízszimbólumnál. Ha az összes vízszimbólumnál már lenne befolyásjelző, Janinak párbajoznia kellene valamelyik játéktársával.*

Boszorkányságkártyák: A boszorkányságkártyákon egy varázspálca látható. Amikor egy ilyen kártyát játszol ki, kiválaszthatod akármelyik Mindentudót, és úgy dobssz a kockával, mintha a varázslóddal azon a lapkán lenne. Az ilyen akció a köröd végén lévő kockadobáson kívül értendő. (A kockadobásról lentebb olvashatsz.)

Varázslatok kijátszása

A Mindentudók megtaníthatják a varázslódat egy-egy varázslatra, amennyiben elég szavazatot szerzel ehhez. (Erről lentebb olvashatsz.) Ha van varázslódat, a köröd alatt (s az egész parti alatt - Fgb) egyszer kijátszhatod, létrehozva a következő hatásokat:

- Visszavezhetsz két kártyát a kijátszott szimbólumkártyáidból, amelyek visszakerülnek a kezvedbe.**
- Helyreállítasz:** Visszavezhetsz két kártyát a kijátszott boszorkányságkártyáidból, amelyek visszakerülnek a kezvedbe.
- Fölnény:** Helyezz el egy vagy két befolyásjelzőt bármelyik elfoglalt szimbólumhoz az aktuális Mindentudólapkán.
- Meggyőzés:** Cseréld ki egy befolyásjelzőt a sajátodra az aktuális Mindentudólapkán.
- Telekinézis:** Helyezz el egy befolyásjelzőt egy elfoglalt szimbólumhoz bármelyik Mindentudólapkán.
- Teleportálás:** Tedd a varázslódat bármelyik Mindentudólapkára.
- Behívás:** Értékeld ki a Szekháztól órajárással megegyező irányban eső első Mindentudólapkát (az értékelésről lentebb olvashatsz), majd helyezd Maginort a következő Mindentudólapka elé az üres részre. Ezzel rögtön vége is a körödnek.
- Megfordítás:** Ez az egyetlen varázslat, amit más játékos köre során ki lehet játszani. Játszd ki ezt a varázslatot egy párbaj elvesztése vagy döntetlen esetén, s így a párbajt nyomban megnyered.
- Az Arany Űst szertartása:** Ez a bonyolult szertartás nem jár mágikus hatással, de három szavazatot ér.
- Fővarázslói szertartás:** Ez a bonyolult szertartás nem jár mágikus hatással, de öt szavazatot ér.



2) Varázsló mozgatása vagy kockadobás

Ez az a pontja a körönek, amit kötelező végrehajtandó: lépned kell a varázslóddal vagy dobnod kell a kockával. Vagy az egyiket, vagy a másikat meg kell tenned, mindkettőt azonban tilos. (Ha a varázslód nincs egyik Mindentudólapkán sem, akkor nem dobhatsz, viszont a varázslóval lépned kell.)

Varázsló mozgatása

Amennyiben ezt az akciót választod, egyszerűen helyezd át varázslódat az aktuális Mindentudólapkáról egy másik olyan Mindentudólapkára, amely még játékban van.

Dobás a kockával

Amikor dobsz a kockával, a dobás eredményétől függően a következőket kell végrehajtandó:

Szimbólum: Valamely szimbólum dobása esetén (tűz, víz, föld, levegő vagy végzet) e szimbólumnak megfelelően biztosíthatod magadnak egy szavazatot annál a Mindentudónál, ahol a varázslód éppen látogatóban van.

Egy még el nem foglalt megfelelő szimbólumhoz helyezd el egy befolyásjelződet. Amíg van közöttük szabad, addig azokból kell választandó egyet. Ha az összes megfelelő szimbólumnál már van befolyásjelző, helyezd a sajátodat az egyik mellé, és annak tulajdonosával párbajoznod kell. (A párbajról lentebb olvashatsz.) Ha a te befolyásjelzőid foglalnak el minden megfelelő szimbólumot, akkor nem történik semmi. Ha **végzet**szimbólumot (csillagot) dobált olyan Mindentudólapkánál, amelyiken ilyen nincs, akkor ezt tekintsd dűszókernek: a Mindentudólapka bármelyik szimbólumát választhatod.

Példa: Dávid varázslója az Egyszarvúnál van látogatóban. Dávid dob a kockával, és dobásának eredménye a tűz szimbóluma. Van több elfoglaltan tűzszimbólum is az Egyszarvú lapkáján, tehát Dávid tesz egy befolyásjelzőt az egyikhez. Ha az összes tűzszimbólumnál lenne befolyásjelző, Dávidnak párbajra kellene hívni az egyik jelző tulajdonosát.

Maginor: Ha a kockával Maginort (varázslósöveg) dobod, először válassz egy szimbólumot, és cselekedj, mintha azt dobta volna. Azután a lentebb írtak alapján helyezd át Maginort.

Maginor mozgatása

Maginor mindig az óra járásával megegyező irányba mozog egy Mindentudólapkáról a következő lapka előtti üres helyre, utána a következő lapkára, és így tovább a Mindentudólapkák alkotta körön. H például Maginor a Szürke Sas előtti üres részen áll, és Maginort kell léptetni, akkor rálép a Szürke Sas lapkájára. Következő mozgatása során elhagyja a Szürke Sas és a következő Mindentudólapka előtti üres helyre kerül. Amikor Maginor elhagy egy Mindentudólapkát, azt ki kell értékelni (lásd lentebb).

Értékelés

Minden Mindentudólapka csak egyszer értékelődik ki a játék során. Egy lapkát *azonnal* ki kell értékelni, ha:

- Maginor elhagyja ezt a lapkát, vagy
- e lapka összes szimbólumánál került befolyásjelző.

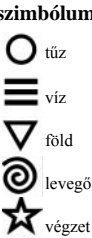
Amikor egy Mindentudólapkát kiértékelünk, meghatározzuk, hogy melyik játékosnak van rajta a legtöbb szavazata. Egyenlőség esetén az érintett játékosok közül az nyer a Mindentudónál, akinek a befolyásjelzője az óra járással szembe fordított lapkától számítva. Hasonlóképp határozzuk meg a második legtöbb szavazattal rendelkező játékosot.

Mindentudók és varázslatok

A Mindentudólapkát és a hozzá tartozó varázslatot a két legtöbb szavazattal rendelkező játékos kapja meg. A legtöbb szavazattal rendelkező játékos választ először, hogy a Mindentudólapkát kéri vagy a varázslatot, a második helyezett pedig megkapja azt, ami megmaradt. Az elnyert lapkát vagy varázslatot képpel feléled helyezd magad elé. Egy Mindentudólapka elenyérése azt jelenti, hogy a varázslód rendelkezik a Mindentudó összes szavazatával.

Ha a kiértékelte lapkánál csak egy játékosnak vannak befolyásjelzői, akkor ő választhat:

Misztikus szimbólumok



Egyéb szimbólumok



vagy a lapot kéri, vagy a varázslatot. A nem választott tartozék a játékból kiesik, földre kell tennetek. Ha nincs egyetlen befolyásjelző sem a kiértékelte lapkánál, a Mindentudólapkát és a varázslatot is földre kell tennetek.

Befolyás és varázslók

Kiértékelés után a befolyásjelzők a lapkától visszakerülnek tulajdonosaikhoz. A varázslókat a kiértékelte Mindentudólapkáról a kör közepére helyezjük, sohasem másik Mindentudólapkára. (A következő körökben kell őket másik Mindentudólapkára helyezni.)

Kiértékelés és Maginor

Ha egy Mindentudólapka azért lett kiértékelve, mert az összes szimbólum foglalt rajta, a megmaradt Mindentudólapokakat közelebb húzzuk egymáshoz, így nem marad hely ott, ahol a lapka volt eddig. Maginor úgy halad ott át, mintha az a Mindentudólapka soha ott se lett volna. Ha Maginor éppen rajta állt a kiértékelte Mindentudólapkán, automatikusan áthelyezzük az kiértékelte lapka utáni üres helyre.

Ha kiértékelésre kerül sor, az aktuális játékos köre befejeződik. (Ha a kiértékelést egy kijátzott varázslókártya vagy varázslat okozta, a játékos nem játszhat ki több kártyát vagy varázslatot, nem dobhat, és nem mozgathatja a varázslóját.)

Kivétel: A Székházat csak akkor lehet kiértékelni, amikor Maginor rálép. A Székház mindig az utolsóként kiértékelte Mindentudólapka.

Párbajok

Egy Mindentudólapka minden szimbólumánál csak egy befolyásjelző lehet. Ha egy olyan lapkához kell elhelyezned a befolyásjelződet, ahol már az összes adott szimbólum foglalt, párbajoznod kell.

Párbajra hívásához helyezd a befolyásjelződet a kihívott ellenfél befolyásjelzője mellé. Te vagy a **kihívó**, és a megtámadott szimbólum aktuális tulajdonosa a **védő**. Mindketten vegyetek magatokhoz egy háromszögletű párbajjelzőt.

Mind a ketten válasszatok titkosan egy elemi (föld, víz vagy tűz) lényt a mágikus csatához úgy, hogy a párbajjelző kiválasztott sarka sarka mutasson az ellenfél felé, majd egyszerre fedjétek fel jelzőtöket.

A párbaj az alábbiak szerint dől el:

- a földelemenltől legyőzi a vízelemenltől;
- a vízelemenltől legyőzi a tüzelemenltől;
- a tüzelemenltől legyőzi a földelemenltől.

Ha mindketten tűz- vagy mindketten vízelemenltől idéztetek, akkor mindketten vegyetek vissza befolyásjelzőtöket, a szimbólum senkicé.

Ha mindketten földelemenltől idéztetek (ez a csillagos lény a párbajjelzőn), a párbajt a védő nyeri.

A győztes befolyásjelzője a harcban elnyert szimbólumánál marad, míg a vesztes visszaveszi onnét befolyásjelzőjét.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor az összes Mindentudólapka ki lett értékelve. Mindig a Székház lesz utolsóként kiértékelve. A Székházat csak akkor kell kiértékelni, amikor Maginor rálép (és nem lép rá, mint a többi lapka esetében). A Székházat nem lehet kiértékelni addig, amíg Maginor rá nem lép, akkor sem, ha már az összes szimbólumánál van befolyásjelző.

A játék végén minden játékos összeadja a szavazatai számát. Az a játékos győz, akinek a legtöbb szavazata van. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek a tulajdonában a legnagyobb értékű Mindentudólapka van.

Közreműködők

Tervező: Reiner Knizia

Tördelő: Brian Schomburg

Grafikusok: Scott James és Brian Schomburg

Szerkesztők: Darrell Hardy, Christian T. Petersen és Greg Benage

Játéktesztelők: Iain Adams, John Christian, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson és Markus Welbourne

Printed in the United States of America. Copyright ©2001. MAGINOR is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. All images and characters contained herein are the property of Fantasy Flight Publishing, Inc. ©, TM 2001. None of the text, gameplay, or images of MAGINOR may be reproduced without the specific permission of the publisher.

párbajjelző

