



Áttekintés

A **RARRR!!** olyan kártyajáték, amely japán filmszörnyek egymás elleni gigászi csatáiról szól (l. *daikaidzsuk*). Minden játékos teremt magának egy szörnyet, képességekkel látja el, majd harcba küldi a többi szörny ellen azért, hogy ő rombolhassa majd le a városokat.

Tartozékok

8 rettenetes szörny van a játékban - mindegyikben olvasható egy japán szótag, valamint latin betűs megfelelője. A szörnykártyákon megtalálhatók a szörnyek kezdőképességei is.

8
szörny-
kártya



a név első szótaga (japán és latin betűkkel)

kezdőképességek

A megszerzett katakanakártyák teszik teljessé a szörnyeket. Minden szörnykártya mellé 2 katakanakártyát kell lerakni, ezek egészítik ki a nevét, valamint biztosítanak további képességeket a szörnynek.

24 katakana- kártya



A játékosok képességkártyákat szereznek, hogy azok révén szörnyük le tudják rombolni a világ nagyvárosait. Azokat kell választaniuk, amelyek a legjobban illenek szörnyük képességeihez, és be kell azokat osztaniuk, mert fejenként 12 ilyen kártyájuk jut csak az egész fordulóra.

72 képesség- kártya



A szörnyek városokért csatáznak majd egymással, mivel a városok győzelmű pontokat érnek. Minden városkártyán látható, hány győzelmű pontot ér; ezenkívül mindegyiknek van háttérszíne, városikonja és ellenállása, azonban ez utóbbiak csak a haladó játéknál számítanak.

háttérszín és városikon
(haladó szabály)

24
város-
kártya



ellenállás
(haladó szabály)

győzelmű pontok

a város neve

A mérce-kártyákon kell követni, hogy a szörnyek képességeiből mennyit fordítanak egy-egy csatára. Az egyes kártyát a tízes kártyára kell rakni úgy, hogy a megfelelő egyes helyi érték a megfelelő tízes helyi értékre mutasson.

12
mérce-
kártya



az aktuális harcban
használt képesség
(a képen 16)

A játék kezdetén minden játékos kap egy készlet erősítőkártyát. Egy készlet három lapból áll, egy-egy 1-es, 2-es és 3-as kártyából. Ezek bármelyik kijátszott kártyacsoporthoz hozzáadhatók, és az erejük megnöveli a kártyacsoport erejét. Utána az erősítőkártyát vissza kell raknia dobozba.

**18
erősítő-
kártya**



erő (1-3)

bármelyik képesség-
hez hozzáadódhat

Akinél ott van a legmérgesebb szörny kártyája, az választja ki, hogy melyik városért fog folyni a következő harc, és ő kezdi majd a kártyakijátszást.

**1
legmérgesebb-
szörny-kártya**



A játék célja

A játék három fordulóból áll, mindegyikben hat várossal. A legmérgeesebb szörny választja ki a lerombolandó várost. Aki legerősebb ott, az pusztítja el a várost, kapja meg annak győzelmi pontjait.

A játékosoknak ügyesen kell összedraftolniuk a képességkártyákat, majd ezeket úgy kijátszaniuk, hogy a legtöbb várost rombolhassák le.

Az győz, akinek a harmadik forduló végén a legtöbb pontja van.

Előkészületek

Minden játékos kap:

- egy készlet (3 db.) erősítőkártyát és
- egy készlet (2 db.) mércekártyát.

Külön-külön meg kell keverni a katakana-, képesség- és városkártyákat. A legmérgeesebb szörny kártyáját a legmérgeesebb játékosnak kell adni - ha a játékosok nem tudnak dönteni, a legidősebb játékos kapja.

Ezután meg kell alkotni a szörnyeket. Ki kell osztani minden játékosnak egy szörnykártyát, valamint 3 katakanakártyát. A megmaradt katakanakártyákat vissza kell rakni a dobozba, azokra ebben a játékban nem lesz szükség.

A játékosok a megkapott katakanakártyákat **draft**olják. (A következő oldalon olvashatók a draftolás szabályai.) A draftolás után a játékosoknál megint 3 katanakártya lesz, ezekből 2-t megtartanak, a harmadikat visszarakják a dobozba, arra nem lesz szükség.

A játékosok katakanakártyáikat lerakják szörnykártyájuk mellé, tetszőleges sorrendben. A következő oldalon látható például a szörny neve *Gofude*, de éppígy lehetne *Fugode* vagy *Degofu* is,

Draft

A draft arra jó, hogy a játékosok ne véletlenszerűen kapjanak lapokat, hanem kiválasszák maguknak a kártyákat. A RARRR!!-ban a katanakártyákat kell draftolni az előkészületek során, valamint a képességkártyákat minden forduló elején.

A draftoláshoz először is ki kell osztani a szükséges kártyákat - például 3 katanakártyát mindenkinek. Minden játékos megnézi a lapjait és kiválaszt közülük egyet, lerakva azt maga elé képpel lefelé. (A játékosok bármikor megnézhetik a maguk elé lerakott lapokat.) A többi lapot átadja bal oldali szomszédjának.

A választás-továbbadás addig folytatódik, míg el nem fogynak a továbbadható lapok.

- három kártya hatféleképpen rakható le. Aki kész van, az fennhangon bejelenti szörnye nevét a többieknek, és hozzá olyan hangot ad, mint az a szörny, aki épp egy várost készül elpusztítani.

A játék menete

A RARRR!! három **forduló**ból áll, és minden forduló két **fázis**ból:

- erősödési fázis, és *utána*
- harci fázis.

Minden forduló végén a játékosok eldobják megmaradt képességkártyáikat, és az összes képességkártyát jól meg kell keverni, mielőtt elkeződne a következő erősödési fázis.



Példa: E szörny neve Gofude, és különösen erős a radioaktív képessége.

Erősítési fázis

Meg kell keverni a képességkártyákat és mindenkinek kiosztani 12-t. Ezeket utána a játékos mind draftolja (mint korábban a katanakártyákat), és a draftolás végén megint 12 képességkártya lesz minden játékos kezében - ezeket használják majd a fordulóban.

Ezt követően fel kell csapni 6 városkártyát az asztal közepére: ezek azok a városok, amelyekért a szörnyek megküzdenek egymással a fordulóban.

Harci fázis

Mindenki mércekártyáin 0-ra állítja az erejét.

Akinél a legmérgeesebb szörny kártyája van, az jelöli ki a várost, amelyért megküzdenek a szörnyek; ezután vagy passzol, vagy kijátszik egy-több kártyacsoportot, az értékükkel megnövelve szörnye erejét. **A következő három oldalon olvasható, hogyan történik pontosan a kártyakijátszás!**

Miután a legmérgeesebb szörny játékos kijátszott vagy passzolt, bal oldali szomszédja jön (majd az övé, és így tovább), aki:

- *vagy* **kijátszik** egy-több kártyacsoportot úgy, hogy szörnye erejével nagyobb legyen, mint bármilyen másik szörny ereje;
- *vagy* **passzol**, azaz kiszáll az ezért a városért vívott harcból.

A harc addig folyik a fentiek szerint, amíg egy játékost leszámítva mindenki nem passzolt - ez a játékos nyeri a harcot. Elveszi a városkártyát és lerakja maga elé. Ezután eldobja összes kijátszott képességkártyáját, a kijátszott erősítőkártyáit pedig visszarakja a játék dobozába.

Kártyakijátszás

Az elkövetkező három oldalon a kártyakijátszásra vonatkozó szabályok olvashatók.

Kártyacsoportok

A képességkártyákat kártyacsoportokban kell képpel felfelé kirakni:

- Egy csoportban legalább egy képességkártyának kell lennie, és a csoportban csak egyféle képesség lehet. Erősítőkártya önmagában nem elég, legalább egy képességkártyát ki kell játszani.
 - A már korábban kijátszott csoporthoz nem rakható le újabb lap. Egy játékos **egy adott képességből csak egy csoportot játszhat ki**.
 - Egy kártyacsoportban legfeljebb annyi képességkártya lehet, ahány ilyen képességikon van az adott szörny kártyáin összesen.
 - A csoport összeréje a csoportot alkotó kártyák erejének összege, megszorozva annyival, ahány képességkártya alkotja a csoportot.
 - Egy csoporttal együtt mindig kijátszható **egy** erősítőkártya, hogy megnövelje a szörny erejét. Az erősítőkártya nem számít bele a kijátszható limitbe, ahogy szorzót sem ad.
 - A soron lévő játékos több csoportot is kijátszhat egyszerre.
 - Csak úgy játszhat ki a soron lévő játékos csoportot-csoportokat, hogy szörnye ereje nagyobb legyen az összes többi szörny erejénél.
- A kijátszás után a játékos mércekártyáit átrendezi úgy, hogy szörnye összerejét (a kijátszott csoportok erejének összegét) mutassa.

Passzolás

Aki passzol, az kijátszott erősítőkártyáit visszarakja a dobozba. A kijátszott képességkártyáit a dobott lapokhoz rakja - azonban előtte közülük egyet, ha akar, visszavehet a kezébe.

Aki passzol, az végleg kiszáll ebből a harcból.

Aki **utolsó**ként passzol, az két képességkártyáját is visszaveheti, nem csak egyet. Ezenkívül elveszi és maga elé lerakja a legmérge-
sebb szörny kártyáját.

Ha egy városnál mindenki licitál, a városkártyát vissza kell rakni a dobozba. Az, akinél a legmérge-
sebb szörny kártyája van, új várost választ, és passzol vagy kijátszik.

Ha valakinek egy képességkártya sincs a kezében, passzolnia kell.
Ha valaki nem akarja vagy nem tudja felüllicitálni a legerősebb szörnyet, passzolnia kell.

A játékosok a kijátszott kártyacsoportjaikat maguk előtt tartják, képpel felfelé, amíg nem passzolnak - vagy győznek.

Példaharc

*Valternél van a legmérge-
sebb szörny kártyája, ő választ várost - most
épp Sao Paulót, ami 4 győzelmi pontot ér.*



Valter szörnye Ahefu, és a képességei: 3 elektromosság, 6 mérgező, 2 radioaktivitás és 1 tűz.

Valter kezdi a harcot Sao Paulóért úgy, hogy kijátszik egy elektromos kártyacsoportot: egy 1-est és egy 3-ast. Az összeg 4, ezt 2-vel kell szorozni, így a szörnye ereje 8-as, ezt állítja be mércekártyáival.



Mindenki sorra kerül, és mindenki felüllicitálja az előzőt. Mikor megint Valteren a sor, már 54-nél kell erősebbnek lennie Ahefunak!

Ahefu képessége 3 elektromos kártya kijátszását teszi lehetővé, de e harc során többé már nem játszhat ki elektromos kártyacsoportot. Ehelyett két csoportot is kijátszik, mérgezőt (5 kártya) és radioaktívot (2 kártya) - az előbbiből azért csak 5 lapot, mert nincs 6 mérgezős kártya a kezében. Nagyon akarja Sao Paulót, ezért a mérgezős kártyacsoporttal kijátssza egyik értékes erősítőkérttyáját. (Az erősítőkérttya nem számít bele a limitbe, és szórzót sem biztosít.)



Valter szörnyének ereje: 8 elektromosság, 55 mérgezés (11x5), valamint 8 radioaktivitás, ami összesen 71! Ha megint rákerülne a sor, még tűzzel próbálkozhatna, de csak 1 tűzkártyát játszhana ki. Szerencsére senki se tudja (vagy akarja) felüllicitálni a 71-et, így Valteré Sao Paulo.

A harc vége

Miután a harc befejeződött, mindenki visszaállítja mércekártyáin szörnye erejét 0-ra. Akinél a legmérgeesebb szörny kártyája van, az választ egy új várost és kezdi el ott a harcot (passzolással vagy kiját-
szással).

A forduló vége

Ha már nincs egy felcsapott városkártya sem az asztal közepén, vagy már senki kezében nincs képességkártya, a forduló befejeződik. Az asztalon maradt városkártyákat vissza kell rakni a dobozba. Új forduló kezdődik azzal, hogy fel kell csapni 6 városkártyát közepére.

Akinél maradt képességkártya, eldobja azt vagy azokat. Az összes képességkártyát össze kell keverni, majd mindenkinek ki kell osztani 12 lapot - ezeket fogják a játékosok eldrafoltolni.

A harmadik fordulóval a játék is véget ér.

Győzelem

A harmadik forduló után meg kell nézni, kinek érik a legtöbb pontot megszerzett városkártyái: ő győzött. Egyenlőségnél az győz, aki több városkártyát szerzett; ha ez is egyenlő, az érintettek mind győztesek.

Haladó játék

Néhány játék után a játékosok az alant olvasható haladó szabályokból bármennyit beilleszthetnek a játékba.

Bónuszpontok

A városkártyák színek, illetve szimbólumok szerint csoportokat alkotnak (pl. Ázsia: piros/rizzsel teli tál). A játék végén bónuszpontok járnak az azonos csoportokba tartozó városkártyákért:

- 1: nincs bónuszpont
- 2: 1 bónuszpont
- 3+: 2 bónuszpont

A globális fenyegetés is bónuszpontokat ér - a játék végén bónuszpontok járnak az eltérő csoportokba tartozó városkártyáékért:

- egyféle: nincs bónuszpont
- kétféle: 1 bónuszpont
- három: 2 bónuszpont
- négyféle: 4 bónuszpont
- öt- vagy többféle: 8 bónuszpont



Szorókétyák

A kijátszott kártyacsoportokban lehetnek képpel lefelé lévő, tet-szőleges fajtájú képességkártyák. Ezek ereje ugyan 0, de szorónak viszont számítanak. Ezeket a lapoka elforgatva kell lerakni. Beleszámíthatnak a kijátszható kártyamennyiségbe.

Példa: E kártyacsoport ereje 20: $(3+2+0+0) \times 4$

Ellenállóképesség

Minden városkártyán látható egy képességikon, ennek ellenálló a város. Ilyen kártyákból álló kártyacsoportban eggyel kevesebb lap lehet csak. **Példa:** Az előző példánál maradvá Valter szörnyének hiába 6-os a mérgezőképessége, csak 5 mérgezőkártyát játszhat ki, mert Sao Pauló ellenáll a mérgezésnek.