

SCENARIOS[®]
Hatszínlár

Játékszabály

FELHÍVÁS!

Mindenek előtt, szeretném hangsúlyozni, hogy elhatárolódom minden katonai korszak embertelen, kirekesztő ideológiájától, nem támogatok semmiféle szélsőséges nézetet.

A játék pusztán, csak és kizárólag, a szórakoztatás céljából jött létre!

Bemutakozás

Üdvözöllek Benneteket!

A Pixenaries gyűjtögetős kártyajáték, egyik gyermekkori vágyam beteljesülése, melyre egészen pontosan 26 évet vártam.

Véleményem szerint, a játék nincs korhoz kötve. Számomra örök és meghatározó tényező.

A Pixenaries által megvalósítottam egy részem kicsiny darabkáját, amit most szeretnék megosztani Veletek!

Bízom benne, hogy kedveteket lelitek benne, s ígérem, hogy a közeljövőben további újdonságokkal fogok szolgálni.

Ti mindannyian szerves részét fogjátok képezni a Pixenaries Világának!

Ha szeretnétek ötleteiteket, észrevételeiteket, kritikáitokat megosztani, látogassatok el a honlapunkra a www.pixenaries.hu -ra vagy Facebook oldalunkra a www.facebook.com/pixenaries vagy írjatok nekünk e-mailt az info@pixenaries.hu címre.

Kellemes időtöltést és játékot kívánok!

A Készítő: Varga László

A Pixenaries világa

A Pixenaries egy gyűjtögetős, taktikai, háborús témára megalkotott kártyajáték.

Az első kiadásunkban összesen 208 különböző kártyalap áll rendelkezésedre, amelyből létrehozhatod a saját, egyedi paklidat.

Ritkaságuk szerint, a lapok lehetnek:

- átlagos (barna)
- ritka (zöld)
- elit (lila)

A csomagok mindegyike más és más lapokat rejt, a kezdő paklid összesen 40 lapból áll.

A későbbiek folyamán, további lapokkal tudod bővíteni. Így a számodra megfelelő, egyedi paklit fogsz tudni összeállítani a játékhoz.

A kártyalap ismertetése



A lapok fajtáinak ismertetése

Fakciók jelképei:

- I.  : A Birodalom
- II.  : Vörös Légión
- III.  : Zsoldos Gárda
- IV.  : A Szövetség

Illusztrációk jelentése:



(Katona): a leggyakrabban előforduló egység, amely fegyvert és felszerelést is használhat. Megsemmisülése esetén az általa felhasznált fegyver és/vagy felszerelés is megy a gyűjtőbe.



(Tank): átlagos értékeik magasabbak, mint a gyalogosoké. Mind páncélozott, hatékonyságukat korlátozza az üzemanyag.

A tank használata katonával: abban az esetben érvényes, ha tank és katona is van kint a harcmezőn, tehát aktívak. Ilyenkor lehetőség van **egy darab** katonát a tankodba ültetni (**egy** tankba, csak **egy darab** katona fér!). Ez esetben a tank kap +1 Pontosságot és + 2 Sebzést.

- bármelyik aktív katonádat beültetheted, vagy ha úgy szeretnéd, vissza küldheted a harcmezőre. Azonban ez körön belül lépésnek számít, tehát abban a körben nem tudsz a ki/be szállított katonáddal támadni.
- a katona ilyenkor nem tud támadni, sem pedig használni a képességeit.
- Az ellenség támadása és a visszatámadása, minden esetben a tankot éri.
- Megsemmisülés esetén, a tank és a bent ülő katona is egyszerre megy a gyűjtőbe.



(Fegyver): a katona vagy a Hős tudja használni.

A katona esetében, a katona és a fegyver sebzése összeadódik. Ezen kombináció alkalmával a fegyver pontosságát vesszük figyelembe.

Minden lövés alkalmával csökken a lőszer (ha nincs találat, akkor is.)

Sorozatlövés: amelyik fegyver rendelkezik ezzel a képességgel, abban az esetben az ellenség összes aktív egysége sebződik, beleértve a Hőst is.

- annyi lőszered fogy, ahány ellenséges egység (+ a Hős) kint van a harcmezőn. A Pontosság kidobása itt is kötelező. A lőszered akkor is fogy, ha nincs találat. (ha nem esik a kidobott szám, az adott fegyver pontosságának a számtartományába).

- ha a lőszered kevesebb, mint ahány ellenséges egység a harcmezőn van, eldöntheted, hogy melyik irányból szeretnéd kezdeni a sorozatlövést: balról jobbra, vagy jobbról balra.
- sorozatlövés esetén, nincs lehetőség visszatámadásra.

Újratöltés: lőszeres doboz kártyával vagy képességekkel. Ha kifogy, nem lehet használni. (Nem feltétlen kell eldobni).

Csere: ha a Hős vagy a katona már használ egy fegyvert, de a kihúzott kártyáid közt találsz egy számodra jobbat, lecserélheted a meglévőt. Ekkor az általa választott új fegyver teljes költségét ki kell fizetnie, a régit pedig a gyűjtőbe dobnia.



(Felszerelés): egy részük támadásra, egy részük védekezésre alkalmas.

- támadó: gránátok
- védekező: aknák
- támogató: elsősegélycsomag, testpáncél stb.

- fegyvertartozékok: hangtompító, lézer, stb.



(Ellátmány)= lapok kijátszásának költsége.



(Életpont/Ép)= az egység életpontja. Ha az értéke 0-ra csökken, a lap megsemmisül.



(Sebzés)= ez az egység alap sebzése.



(Pontosság)= a sikeres találatot befolyásoló tényező. Minél magasabb a száma, annál nagyobb az esélye annak, hogy eltalálsz az ellenséget.

A fegyverek, tankok és katonák esetében mindig dobni kell 2 darab vagy egy 12 oldalú dobókockával.

Példa: 7-es pontosságod van, akkor 1-től 7-ig terjed az az érték, amit ki kell dobnod a sikeres találat érdekében.



(Páncél¹) = Találatonként 1 darab páncélt lehetséges szétörni, függetlenül a lap sebzésétől.

Kivétel: az ellenfél rendelkezik páncéltörő képességgel.



(Lőszer) = ez a mennyiség jelzi, hogy hány alkalommal tudod elsütni a fegyvert.

Újratöltés: lőszeres doboz kártyával vagy képességekkel. Ha kifogy, nem lehet használni. (Nem feltétlen kell eldobni).



(Üzemanyag) = kizárólag a tankoknál szerepel.

Megszabja a támadás és a visszatámadás számát.

Újratöltés: üzemanyag kártyával vagy képességgel. (Miután kifogyott az üzemanyag se támadni, se visszatámadni nem tud!)

Képességek

Támadás: a legalapvetőbb képesség, minden egység rendelkezik vele. (katona, tank).

Körönként egy egység, csak egyszer tud támadni (kivétel, ha a lapon fel van tüntetve, hogy többször is léphet) és használni a speciális képességét².

Visszatámadás: minden egyes alkalommal, mikor támadás ér Téged vagy valamelyik egységedet, lehetőséged van visszatámadni arra az egységre, aki megtámadott (kivétel, ha az ellenség lapján fel van tüntetve, hogy nem lehet neki visszatámadni).

Olyan esetben, amikor egy lap több célpontot sebez, nincs visszatámadás.

Kitérés: esélyed van arra, hogy kitérj ellenfeled támadása elől. Ennek értékét, 2 darab vagy egy 12 oldalú dobókockával kell kidobni. Minél nagyobb az értéke, annál nagyobb esélyed van a kitérésre.

Példa: 7-es kitérésed van, akkor 1-től 7-ig terjed az az érték, amit ki kell dobnod a sikeres kitérés érdekében.

Nemezis: amíg a lap életpontja 0-ra nem csökken és semmisül meg, ellenfeled közvetlenül ezt az egységedet támadhatja.

Páncéltörés¹: amekkora a páncéltörés értéke, annyi páncélt semmisít meg.

Fontos: ha az adott egység páncéltörő értéke nagyobb vagy megegyezik az ellenséges kártyán szereplő páncéllal, közvetlen sebzés éri páncélja elvesztése után.

Gyógyítás: megsebzett katonára vagy a játékosra vonatkozik. Visszatölt X életpontot. (Az alapérték fölé nem mehet!)

Szerelés: a megsérült tankra vonatkozik. Visszatölt X életpontot vagy X páncélt. (Az alapérték fölé nem mehet!)

Alvás/harcképtelenség: 1 körig a katona/tank nem tud támadni és visszatámadni, illetve képességeit használni.

Speciális képesség²

Körönként csak egyszer lehet használni, X Ellátmány elköltése ellenében (kivétel, ha a lapon fel van tüntetve, hogy egy körben többször is lehet használni).

1 kör alatt, egy egység használhatja az alap támadását és a speciális képességét is.

KIVÉTEL: ha az egység támadó jellegű speciális képességgel rendelkezik. Ilyenkor el kell döntened, hogy az alap támadást, vagy a speciális képességét használod az aktuális kör alatt.

A támogató jellegű egységekre (pld: gyógyítás, szerelés, újratöltés, laphúzás stb.) ez a szabály nem vonatkozik. Ezek esetében, az alap támadás használata is megengedett.

A játékos szerepe és egy kör felépítése

Te vagy a Hős. Fontos kulcsfigurája vagy a harcnak, de ahogy az lenni szokott, Te sem vagy halhatatlan.

A játékot 30 Életponttal kezded (ez a maximum) és 5 Ellátmánnyal.

Hősként Te is képes vagy a fegyvereket és a felszereléseket használni.

Fejlesztés: tankok és katonák esetében lehet alkalmazni. Abban az esetben érvényes, ha a kihúzott lapjaid között többször is megtalálható ugyan az a lap. Ekkor lehetőséged van fejleszteni, maximum három szintet.

- „egy lap” már aktív, ez esetben költség nélkül ráhelyezheted a másik ugyan olyan lapot úgy, hogy + 2 ponttal növelheted tetszőlegesen az életpontját és/vagy a sebzését.

- akár fejlesztve is játszhatod a lapokat.
(nem jár plusz ponttal, csupán 1 lap
kijátszási költségét kell megfizetned).

A kör felépítése

- 1) Húzol 1 lapot a megkevert paklid tetejéről.
- 2) Megkapod az aktuális köröd Ellátmányát.
- 3) Lapok kijátszása, támadás, képességek használata.

A játékot minden játékos 30 életponttal és 5 Ellátmánnyal kezdi.

Ellátmányod körönként növekszik, méghozzá a következők szerint:

1. kör: 5 Ellátmány
2. kör: 2 Ellátmány
3. kör: 3 Ellátmány
4. kör: 4 Ellátmány
5. kör: 5 Ellátmány
6. kör: 6 Ellátmány
7. kör: 7 Ellátmány

- 8. kör: 8 Ellátmány
- 9. kör: 9 Ellátmány
- 10. kör: 10 Ellátmány

Körönként kapható maximális Ellátmány száma: 10. (Össz. Ellátmány száma: 30)

- Miután kijátszod az adott kártyát a kezedből, a lap passzív. Nem képes támadni és a képességeit használni. Várakozó állapotban van. Ez esetben az ellenség sem támadhatja. Egy kör elteltével aktivizálódik - vagyis kint van a harcmezőn -, képes lesz támadni és a képességeit használni.
- A Hőst minden esetben lehet támadni, kivétel, ha egy Nemezis-e van kint a harcmezőn.

A lapok elhelyezkedése:

„Ellenség gyűjtője”

Ellenség paklija

Az Ellenség Passzív lapjai

(A harcmező)

Az ellenség Aktív lapjai

(A harcmező)

A Te Aktív lapjaid

A Te Passzív lapjaid

Te „gyűjtőd”

Te paklid

A példajáték

(A példajáték leírása, a minden alkalommal előforduló lépéseket és az alapvető lehetőségeket igyekszik bemutatni az első játékmenet során.)

Balázs és Laci fognak játszani.

(A játék folyamán a változó értékeket /pld.: élet, lőszer, üzemanyag/ dobókocka segítségével fogják jelölni).

Dobókocka dobással eldöntik, melyikük fog kezdeni. Balázs ötöst dobott, Laci kettést, így Balázs nyitja a játékot.

A játék kezdetekor mindketten 30 Életponttal rendelkeznek. (ezt egy papír és toll segítségével vezetik).

Mindketten húznak 3-3 lapot a megkevert paklijukból.

Mivel ez az első kör, Balázs kap 5 Ellátmányt. Kihúzott kártyái között van Waltz, A Birodalom faksióból, egy golyóálló mellény a felszerelések közül és egy Goblin ML-42-es tank 1 páncéllal, a Zsoldos Gárda faksióból.

3 Ellátmányért kijátssza a Goblin ML-42-es tankot, így Ellátmánya 0-ra csökken. Mivel a Goblin ML-42 egyik képessége, hogy aktívan lép a harcmezőre, ezért azonnal támadhat. Mivel Lacinak még nincs kint a harcmezőn egysége, így a sebzés közvetlenül a Hőst (Lacit) éri. A Goblin ML-42-es tank 8 Pontossággal rendelkezik, ezért Balázsnak a támadás előtt, 1-től 8-ig terjedő számtartományban ki kell dobnia egy számot, hogy eltalálhassa (8 feletti érték esetén nincs találat).

Balázs hetest dob, a Goblin ML-42 öt darab benzint dob (mellyel minden tank rendelkezik, eltérő mennyiségben és támadásukat korlátozza) négy marad, ezért a Hős (Laci) sebződik 2 Életponttal, mivel a Goblin ML-42 támadási ereje 2.

Így Lacinak 28 Életpontja marad, amit vezet a papírján.

Balázsnak nincs több Ellátmánya, ezért nem tud mit tenni, átadja a lépést Lacinak.

Laci is hozzájut az 5 Ellátmányhoz. Az ő kihúzott kártyái között szerepel Vagabond gyalogos, a Zsoldos Gárdából, egy M1911-es pisztoly, 6 darab tölténnyel a fegyverek közül, illetve lézercélzó a felszerelések közül.

Laci úgy dönt, hogy kijátssza 1 Ellátmányért Vagabond-ot. Azonban előtte odaadja Vagabond-nak az M1911-es pisztolyt, amihez további 2 Ellátmányt használ fel, ezért Ellátmánya 0-ra csökken.

Vagabond alap támadási ereje 2, de ez esetben hozzá adódik a pisztoly sebzése is, ami szintén 2. Így Vagabond támadási ereje összesen 4-re növekszik. Mivel Vagabond is aktívan lép a harcmezőre, ezért azonnal támadhat.

Megrohamozza Balázs Goblin ML-42-es tankját, de mivel az M1911-es fegyver és Vagabond is rendelkezik pontossággal (mindkettő pontossága 8), így dobnia kell a dobókockával.

Ha valamelyik gyalogos egység használja a fegyvert, ez esetben a fegyver pontosságát vesszük figyelembe, így 1-től 8-ig terjedő számtartományban kell dobnia.

Laci hatost dobott és fogyott egy darab lőszer az M1911-ből. A Goblin ML-42-es 1 darab páncéllal rendelkezett, mely Laci sikeres támadása után megsemmisült.

Balázs úgy dönt, hogy ideje visszatámadnia. A Goblin ML-42-vel támad, mely esetében hatos pontosságot dob és ismét eggyel csökken az üzemanyaga. A támadás sikeres, Vagabond-nak 1 Élete marad. Ám Laci sem tétlen, és újra támad

Vagabond-al, mivel képességei közé tartozik, hogy egy körben kétszer támadhat. Balázs tankja lesz a célpont, s miután ötös pontosságot dob ki, a találata sikeres, így a Goblin ML-42 megsemmisül, mivel Vagabond és az M1911 kombinációjának 4 a támadási ereje, a Goblin ML-42-nek pedig 4 élete volt.

Balázs tankja megy a gyűjtőbe. Most Balázs köre következik.

Ez a második kör. Balázs és Laci – amikor rájuk kerül a sor – felveszik a második kör esetében járó 2 Ellátmányt.

Balázs húz egy új lapot a paklijából, és egy P38-as pisztolyhoz jut hozzá. Úgy dönt, hogy a Hóst (önmagát) ruházza fel a P38-cal, ami nem kerül Ellátmányba. Ezt követően ki kell dobnia a pontosságát, ami 1-től 8-ig terjedő számtartomány.

Négyest dob és megtámadja Laci egységét. Egy darab lőszere fogy a nyolcból, és Laci Vagabond egysége, a rátett M1911-es fegyverrel együtt megy a gyűjtőbe.

Ezt követően Balázs 2 Ellátmányért kijátssza Waltz gyalogos egységét. Szintén azonnal aktívan lép a harcmezőre, ezért jó szokásához híven, ismét közvetlenül Lacit támadja. Waltz pontossága 9, Balázs pedig hatost dob, így találata sikeres, Laci pedig 3-at sebződik. 25 Életpontja marad.

Balázsnak nincs több lehetősége, így Laci következik.

Laci is húz egy új lapot a paklijából, ami egy golyóálló sisak a felszerelések közül. Úgy dönt, felhasználja a Hős részére (saját maga) és elkölt 2 Ellátmányt.

Ezáltal, Laci rendelkezik 1 darab páncéllal.

Mivel Ellátmány hiányában mást nem tud lépni, ezért Balázs következik.

Harmadik kör. Balázs és Laci – amikor rájuk kerül a sor – felveszik a harmadik kör esetében járó 3 Ellátmányt.

Balázs húz egy lapot a paklijából és kihúzza Max-et A Szövetség faksióból.

Balázs, mint a Hős, támadja közvetlenül Lacit, azonban sikertelen a támadás, mivel 2-t dobott.

Ennek ellenére, a lőszere ugyanúgy csökkent eggyel. Ezt követően ismét támad, Waltz-al, megint csak a Hőst. Ötös pontosságot dob, így támadása sikeres. Azonban most Laci nem sebződik közvetlenül, csupán az 1 darab páncél hullik le róla. Ezért golyóálló sisakja megy a gyűjtőbe. Laci köre következik.

Laci húz egy lapot. Szerencsésen kihúzta a taposó aknát a felszerelések közül.
De mivel nincs elég Ellátmánya, ezért átadja a stafétát Balázsnak.

Negyedik kör. Balázs és Laci – amikor rájuk kerül a sor – felveszik a negyedik kör esetében járó 4 Ellátmányt.

Balázs húz egy lapot, és a +4 Ellátmánynak köszönhetően, összesen 7 Ellátmánnyal rendelkezik.

Könnyedén kijátssza Max-et 5 Ellátmányért, aki egyelőre passzív státuszban van, tehát nem tud vele támadni.

Ezt követően Balázs támadja a Hőst, sikeresen kidobja a P38 pontosságát, a lőszere fogy, Laci pedig sebződik.

Balázs ezután támad Waltz-al, ám a játék közben Laci beveti a taposó aknát 3 Ellátmányért.

Megszakította Waltz sebzését, aki sebződött 3-at, így 1 élete maradt. A taposó akna a gyűjtőbe kerül. Balázs jelenleg nem tud lépni, így Laci következik.

Laci húz egy lapot, ami a Dwarf ML-53-as tank, 1 páncéllal, a Zsoldos Gárda fakcióból.

Meglévő Ellátmányáért kijátssza, ami ez esetben 4-et jelent.

A Dwarf ML-53 tank aktívan lép a harcba, így rögvest megtámadja közvetlenül Balázst. Ez a tank 8 pontossággal rendelkezik, Laci pedig hatost dobott, így sebzi Balázst 3-al és eggyel csökken az üzemanyaga. Balázs nem támad vissza, hanem folytatja a kört.

Ötödik kör. Balázs és Laci – amikor rájuk kerül a sor – felveszik az ötödik kör esetében járó 5 Ellátmányt.

Balázs húz egy lapot, és kihúzza az MGL gránátvetőt a fegyverek közül, ami 3 páncéltöréssel rendelkezik. Úgy határoz, hogy a P38-át lecseréli az MGL-re, így a P38-as megy a gyűjtőbe. Max már aktív, így a harcmezőre került.

Max egyik képessége közé tartozik, hogy mindaddig, amíg kint van a harcmezőn, a lőszernek nem fogynak.

Sem a katonák, sem pedig a Hős esetében.

Az új fegyverével a kezében, Balázs

megtámadja Laci Dwarf ML-53-as tankját.

Kidobja a megfelelő pontosságot. Az MGL támadási ereje áthatol a Dwarf ML-53-as 1 darab páncélján, és 5-el sebzi.

Mivel ez a tank 5 Élettel rendelkezett

megsemmisül és megy a gyűjtőbe. Ezt

követően támad Waltz-al, akivel újabb

sikeres találat után, Lacit 3-al sebzi, akinek

így 20 Életpontja marad. Mivel Max is aktív,

vele is megkísérli a támadást, közvetlenül a

Hős ellen.

Max 7 pontossággal rendelkezik, melyet Balázs

sikeresen kidob, ezáltal 6-ot sebződik Laci.

Balázs köre ezzel véget ér, és Laci

következik...

TARTALOMJEGYZÉK

Bemutatkozás.....	3-4
A Pixenaries világa.....	5
A kártyalap ismertetése.....	6
A lapok fajtáinak ismertetése.....	7-12
Képességek.....	13-15
A játékos szerepe és egy kör felépítése.....	16-18
A lapok elhelyezkedése.....	19
A példajáték.....	20-28

PIXENARIES®

Ötletgazda és forgalmazó: Varga László

Illusztráció, doboz grafika, tervezés és háttér:
Varga László

Szövegezés: Schönig Henriett és Varga László

Gyártó: ifj. Balázs János
Nyomdaipari Szolgáltató kkt.
4032. Debrecen, József Attila u. 15
www.nyomdaiparikkkt.hu



2016 COPYRIGHT © A Pixenaries, Varga László
e.v. bejegyzett védjegye.

Minden jog fenntartva.

A Pixenaries gyűjtögetős kártyajáték első kiadása megrendelhető webshopunkból (www.pixenaries.hu), ahol további újdonságokat és bővebb információt is találsz kártyajátékunkkal kapcsolatban.

Telefonos elérhetőség: +36 20 982 39 97

E-mail: info@pixenaries.hu

Honlap: www.pixenaries.hu