

COM WYVERN

4 SZEMÉLYES STRATÉGIAI TÁRSASJÁTÉK

- 2 ÉS 3 FŐVEL IS JÁTSZHATÓ JÁTÉKMÓDOKKAL -



JÁTÉKSZABÁLY
ÉS
JÁTÉKMÓDOK

WWW.CASTLE-OF-MIND.COM



Lovagok és varázslatos lények csatája készülődik a négy királyság zászlaja alatt. Hogy hogyan alakul a sorsuk és végül kié lesz a birodalom, rajtatok áll.

A seregek mozgatása, a kiváló stratégia ugyanolyan fontos, mint a diplomácia: a megfelelő pillanatban megkötött vagy felbontott szövetségek akár az egész csata sorsát eldönthetik.

A szabályok egyszerűek, a hadszíntér folyamatosan változik, a játék fordulatokban gazdag és egészen a legvégéig izgalomban tart!

A négy királyság

					
Vörös Címer (játékosonként 2db)					Aki királyságának Vörös Címerét eljuttatja a terület közepén található Vörös Gyűrűhöz, megszerzi a győzelmet! A csata során két Vörös Címerest indíthatsz útjára. Az út során azonban számos veszély fenyeget...
Lovag (játékosonként 4db)					Minden király hű lovagjait küldi csatába. Ők segítik a Vörös Címerek útját és küzdenek a többi csapat harcosai ellen.
Varázskő (játékosonként 2db)					A varázskövek hordozóinak kulcs szerepe lehet a küzdelem során, ugyanis a területen lévő összes varázsmező a varázskövekkel aktivizálható.
Wyvern-medál (játékosonként 2db)					Ahhoz, hogy átjuss a csatamezőn, át kell haladnod a Wyvernek* Földjén. A Wyvern-medállal felébreszthetsz minden sárkányt a területükön, ami komoly veszélyt jelenthet azoknak, akik épp ott tartózkodnak.

*Wyvern: sárkányféle, kétlábú szárnyas lény, nyilat formázó farkveggel.

Játékszabály

(normál játékmód)



A BÁBUK ELHELYEZÉSE A TÁBLÁN

A csapatok a pálya négy széléről indulnak. A kezdéshez a különböző színű csapatokat a pálya szélén elhelyezett jelzéseknek megfelelően tegyük fel a táblára.

A bábuk a játék indításától kezdve játékban vannak, üthetők a kezdőmezőkön is.

A Vörös Címeresek a kezdésnél nincsenek a táblán - ezeket a játék során a sarkokban lévő vörös mezőkön lehet játékba hozni.



Egy mezőn egyszerre egy bábu állhat. A játékosok egy tetszőleges bábuval léphetnek egy mezőnyit, ha rájuk kerül a sor.

Egy mezőről bármely szomszédos üres mezőre lehet lépni. Szomszédos mező az, amelyikkel az adott mező érintkezik. A sarkok is számítanak.

Aki a sorban következik, annak lépnie kell (lépéskényszer).

Egy színről nem léphetsz át ugyanolyan színű mezőre.

(Tehát például arany oroszlán mezőről nem léphetsz át másik arany-színű mezőre.)



ide nem léphetsz,
mert egy másik
bábu áll itt

ide nem léphetsz,
mert ugyanolyan színű,
mint a mező,
ahonnan lépsz

ide nem léphetsz,
mert egy
saját bábud áll itt

A középső Wyvern-mező egynek számít, ide kívülről 12 mezőről is be lehet lépni.

Ezen a mezőn is csak egy bábu tartózkodhat egyszerre.

Ennek közepén található a Vörös Gyűrű, ahová csak Vörös Címeres léphet be a Wyvern-mezőről – és ha belép, nyer.



Ha a lépésben következő játékos megfogott egy bábut, azzal kell lépnie, nem foghat másikat. Ha a megfogott bábut elhelyezte a táblán és elengedte, nem léphet vele máshová.

A Vörös Címeresekre vonatkozó szabályok



A pálya sarkain lévő piros kapuk a Vörös Címeresek kezdőmezői.

Minden csapathoz két piros kapu tartozik, a saját színe felőli oldal két piros mezője. (Ez azt is jelenti, hogy egy piros kezdőmezőn két csapat is indíthat Vörös Címerest.)

A piros mezőkre csak Vörös Címeres bábu léphet. A Vörös Címeres felhelyezése a táblára ugyancsak lépésnek számít.

Ha a Vörös Címeres bábu kilépett az kezdőmezőről, nem léphet oda vissza. Innentől kezdve üthető.



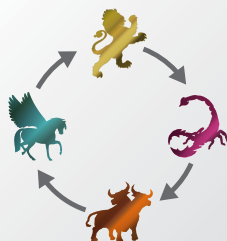
Lépéssorrend

A játékot az arany oroszlán kezdi.

Alapvetően az óra járásának megfelelő sorrendben követik egymást a játékosok.

Ha valaki bármely bábujaival egy másik játékos címerére lép, az következik lépéssel, akinek a címerére léptek.

(Tehát ha például az arany játékos egy varázskővel a bronz kétfejű bikára lép, a bronz bika következik lépéssel. Ez a saját színre nem vonatkozik, tehát ha az arany játékos arany címerre lép, a soron következő játékos – a bíbor skorpió – követi a lépésben.)



3 AZ ÜTÉS

Ütésre akkor van lehetőség, ha a játékos bármelyik bábujával a bábunak megfelelő mezőre lép. Ebben az esetben levehet egy másik csapattól egy olyan bábút, ami ugyanolyan mezőn áll.



A zöld játékos a varázskővel varázsmezőre lép...



...így bármelyiket leütheti az ellenfelek bábui közül, ami varázsmezőn áll. Több is van belőlük, ő dönti el, melyiket veszi le...



...végül az egyik skorpió esett áldozatul.

Ha ütésre lehetőség van, akkor kötelező ütni (ütéskényszer).

Ha több lehetőség is van ütésre, az ütő játékos dönti el, melyiket veszi le.

Minden bábú levehető, amelyik játékban van. A Vörös Címeresek is.



A DIPLOMÁCIA

A játékban soron következő játékos ajánlhat fel egyezményt egy másik játékosnak, mielőtt még a lépését megtenné. Bármelyik másik játékosnak felajánlható, és a másik játékos dönti el, hogy elfogadja-e azt vagy sem.

A normál játékmódban kétféle partnerséget lehet kiépíteni: szövetséget vagy megnehtámadási szerződést. A játékosok mindkét esetben kicserélik a diplomáciai tokenjeiket és felhelyezik azt a táblára, a szövetség- vagy a megnehtáadás-jelzőre.



Szövetség

Egy játékos egyszerre csak egy játékosal lehet szövetségben.

Szövetség bárkivel köthető, és nem kötelező kötni, felajánlani vagy elfogadni.

Ha egy játékos valakivel szövetségben van, nem ütheti le annak a bábuját.

Az ütés-kényszer továbbra is fennáll, tehát nem léphet úgy, hogy a lépés következményeként le kellene vennie a szövetségese bábuját. *(Tehát ha az arany és a bronz játékos szövetségben vannak, és az arany következik a lépésben, nem léphet varázskővel varázsmezőre akkor, ha csak a bronz játékosnak van varázsmezőn bábuj. Ha van másik játékosnak is bábuj a varázsmezőn, akkor odaléphet, és csak a másik, nem szövetséges játékos bábuját veheti le.)*

A szövetség normál játékmódban 5 körig tart, azaz 5 körig kötelező tartani. Az eltelt köröket az a játékos tartja számon és jelöli, aki a szövetséget ajánlotta - ez azt jelenti, hogy minden esetben lép egyet a jelzőjével, amikor rá kerül a sor a lépésben.



Megnehtáadásási szerződés

Egy játékos egyszerre csak egy játékosal köthet megnehtáadásást.

Megnehtáadás bárkivel köthető, és nem kötelező kötni.

Ha az egyik játékos ütés-helyzetbe kerül, és több lehetősége is van ütni, akkor a megnehtáadásási partnerének bábuját nem ütheti le.

A játékos léphet olyan helyzetbe, ahol csak a megnehtáadásási partnerének bábuját ütheti. Ebben az esetben le kell ütnie a bábuját, és a szerződés felbomlik.

A megnehtáadásnak nincs időkorlátja – normál játékmódban bármikor felbontható.



KIESÉS ÉS GYŐZELEM

Kiesés

Aki elvesztette két Vörös Címeresét és nincs szövetségben senkivel, az kiesett a játékból.

Aki elvesztette két Vörös Címeresét és szövetségben van, addig léphet, amíg a szövetség tart. Ha az lejárt, kiesett a játékból.

A kiesett játékosnak, ha vannak még a pályán bábu, azokat le kell vennie a tábláról.

Győzelem

Az nyer, aki a Vörös Címerét a középső Vörös Gyűrűhöz juttatja.

Ha a nyertes az utolsó lépésnél szövetségben van valakivel, a szövetségese szintén győztes.



Játékmódok



1 tábla, 4 játékos, sok lehetőség

A Castle Of Mind **Wyvern** többféle játékmódban játszható. Minden mód újabb lehetőségeket, újabb izgalmakat tartogat, úgy, hogy a játék fejlesztő hatása – mint minden COM játéknál – továbbra is megmarad.

Az alábbiakban 4 további játéklehetőség, azoknak a normál módtól eltérő szabályai találhatók.

(A szabályokat szabadon variálhatjátok, hogy még izgalmasabb legyen a játék.)

1 CSAK EGY MARADHAT

A normál módtól két apró dologban különbözik ez a mód, ám ettől mégis egy kicsivel nehezebb a játék, így gyakorlottabb játékosoknak ajánljuk.

- ☞ A megnemtámadást csak ütéssel lehet felbontani.
- ☞ Csak egyedül lehet nyerni.

A játékban bármikor köthetsz partnerséget másokkal, viszont nem léphetsz be középre, ha szövetségben vagy, vagy ha megnemtámadási szerződésben állsz valakivel, csak egyedül.

2 KOOPERATÍV MÓD

A kooperatív módban nagyobb hangsúlyt kap az összjáték. Itt a COM Wyvern normál szabályai érvényesek, a következő változtatásokkal:

- ☞ Csak valakivel szövetségben nyerhetsz.
- ☞ A szövetség nem 5, hanem 3 körig tart.
- ☞ A megnemtámadást csak ütéssel lehet feloldani.
- ☞ Ha szövetségben vagy valakivel, nem léphetsz olyan mezőre, amivel a szövetségesed bábuját ütéssel fenyegeted - akkor sem, ha mást is leüthetnél arról a pozícióról.

3 KONFRONTÁCIÓ (2-3-4)

Ezt a módot játszhatjátok ketten, hárman vagy négyen is. Attól függetlenül, hogy hányan vagytok, bármelyik csapatot választhatjátok, indulhattok a pálya bármelyik oldaláról. *(Tehát ha például ketten vagytok, nem muszáj a két szemben lévő csapatot választanotok, két szomszédos királysággal is lehetek.)*

Ebben a módban:

-  nincs semmiféle partnerség, így győzni is csak egyedül lehet.
-  A lépésnél az eredeti Castle Of Mind szabályai érvényesek, azaz:
 - ☐ egy bábuval nem léphetsz a bábuval azonos mezőről ugyanolyan mezőre,
 - ☐ viszont más bábuval léphetsz két ugyanolyan mező között.
(Tehát arany oroszlánnaal nem léphetsz arany mezőről arany mezőre, de Wyvernnel léphetsz arany mezőről arany mezőre.)

4 BAJNOKSÁG

Ha hosszabb távra terveztek, akár egy egész estét, vagy még több időt rászánnátok a játékra, javasoljuk, hogy bajnoksági rendszerben játsszátok a COM Wyvernt. Ebben a módban felértékelődik a szövetség, a hosszú távú stratégia szerepe, és egy-egy megszerzett ponton is rengeteg múlhat.

Különbségek a normál módhoz képest:

-  Megnemtámadást csak ütéssel lehet felbontani.
-  Két további partnerség áll rendelkezésetekre:



Csatlós: Ha valakinek kiestek a Vörös Címeresei, de vannak még bábuai a játékban, csatlakozhat csatlósként egy játékoshoz. Így továbbra is léphet, ha rá kerül a sor, és pontot is kap, ha a partnere bejut a középső Vörös Gyűrűhöz.



Hadban állás: Ha valakivel nyíltan hadban állsz, nem léphetsz vele szövetségbe, és megnemtámadási szerződést sem köthetsz vele a játék végéig.

Ha az, akivel hadban állsz, a saját címerére lép, te következel a játékban

Javasoljuk, hogy minimum 3 mérkőzést játsszatok, és az egyes csatákon a következő pontértékeket írjátok jóvá:

10 pont, ha egyedül nyersz.

7 pont, ha úgy nyersz, hogy valakinek hadat üzentél a játékban.

5-5 pont mindkét játékosnak, ha szövetségben nyernek.

2 pont, ha a győzteskel érvényes megnemtámadási szerződésed van.

1 pont, ha csatlósként segítettél egy másik játékost győzelemre.

Castle Of Mind család

A Castle Of Mind játékcsalád minden tagja szórakoztatva fejleszt.

Minden családtag, így a Wyvern is különleges, tartalmaz olyan egyedi elemeket, amiktől a játék újabb rétegeket kap, amiktől még izgalmasabb és élvezetesebb lesz.

Minél többet játszol, annál több lehetőség nyílik a fejlődésre!

Keresd a Castle Of Mind család többi tagját a weboldalunkon!

WWW.CASTLE-OF-MIND.COM

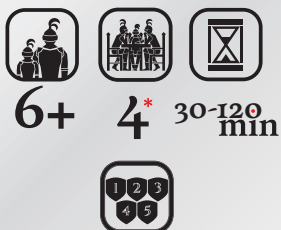


“Sokan voltak a tesztelők között, akik ismerték és játszották az eredeti COM játékot, ám az a változat nem annyira ragadta magával őket, talán az absztrakt jellege miatt. Meglepődve tapasztaltuk, hogy a Wyvern a sajátos és izgalmas stílusával, a kooperációs lehetőségeivel, a rengeteg lehetséges stratégiájával őket is elvarázsolta, szinte egytől egyig elmerültek a játék világában.”

– Hacker Péter, a tesztelés vezetője



A játékban található szimbólumok és jelölések kitaláltak, bármilyen hasonlóság más szimbólumokkal, jelölésekkel csak a véletlen műve.



**különböző játékmódok,
köztük 2 és 3 fős módok is*



Tervezte:
TÖRÖK-SZABÓ BALÁZS

Közreműködött:
HACKER PÉTER

Grafika:
ZAKARIÁS LÁSZLÓ

WWW.CASTLE-OF-MIND.COM