

CSATACSIRKÉK

ALEJANDRO PAZARÁN
GNOMOSAPIENS



Gnomosapiens

2-4 8+ 20'

BEVEZETÉS

A játékban egy csirkehadserget irányító parancsnok bőrébe bűjsz, aki vérszomjas csirkéket próbál győzelemre vezetnie a szárnyasok végtelen háborújában.

A játék során körsorrendben minden játékos elvesz egy kártyát a kínálatból, majd a játéktérületére helyezi azt, hogy azonos típusú csirkeharcosok és -varázslók csoportjait hozza létre. A támadó és védelmi értéket, amely lehet közelharcos vagy mágikus, a megfelelő típusú szomszédos csirkék száma határozza meg.

A csatafázisban a játékosok egymás ellen harcolnak, és megpróbálják 0-ra csökkenteni egymás életerőpontjait.

A játék győztese az lesz, aki utoljára marad életben, vagy akinek a legtöbb életerője van, amikor a játék végi feltételek egyike teljesül.

ELŐKÉSZÜLETÉK

1. Vegyetek magatokhoz egy kezdőkártyát, egy parancsnokkártyát és a parancsnok színével megegyező életerőkártyát. A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a dobózsba.
2. A kezdőkártyát mindannyian ugyanazzal az oldalával felfelé tegyétek magatok elé. Ez a kártya a játéktérületek kiindulópontja, ahová a seregeteket építitek, és ez mindenki számára jól látható.
3. A parancsnokkártyátokat a bónuszikon nélküli oldalával felfelé helyezték az életerőkártyákra úgy, hogy a nagy nyíl a 30-as számról mutasson. A parancsnokkártyátok mozgathatóságát tartjátok számon a játék során az életerőket.
4. A seregekártyákból alkossatok egy paklit, és tegyétek képpel lefelé az asztal közepére, hogy mindenki könnyen elérje. Fedjétek fel a felső 3 kártyát, és tegyétek azokat képpel felfelé a pakli mellé. Ez a 3 kártya lesz a kínálat.
5. Sorsoljatok kezdőjátékost (vagy kezdjen az, aki a legjobban fél a csirkéktől), és ő vegye magához a kezdeményezéskártyát.



TARTOZÉKOK



1 kezdeményezéskártya



4 kezdőkártya
(középen koponyával)



4 parancsnokkártya



4 életerőkártya



43 seregekártya

JÁTÉKMENET

A játék fordulókból, a forduló pedig 3 fázisból állnak: toborzás, csata és fegyverszünet. Az egyes fázisokban a kezdeményezéskártya birtokosával kezdve, és az óramutató járása szerinti haladva fogjátok végrehajtani a köreiteket. A kiesett játékosok nem vesznek részt a játékban.

A. Toborzás

A körödben az alábbi lépéseket követve bővítsd a sereged:

1. Válassz **egy** kártyát a kínálatból.

- A pakli legfelső kártyája és az attól legtávolabbi kártya ingyen elvehető.
- Ha a köztük lévő kártyák közül akarsz elvenni egyet, szükséged lesz a seregekártyákon látható érmékre.
- A középső kártya elvételéhez legalább **egy**, a pakli melletti kártya elvételéhez pedig legalább **két** látható **érme** szükséges (bárhon a játéktérületeden).

Ha több érméd van, azok nem biztosítanak egyéb előnyöket.



2. Ha a képpel felfelé lévő kártyák közül vettél el egyet, pótolod:

- Csúsztasd a kínálat kártyáit jobbra, és fedd fel a pakli felső kártyáját a pakli mellé, a 2 érmét igénylő pozícióba. Mindig 3 képpel felfelé fordított kártyának kell lennie a pakli mellett.

3. Helyezd a kiválasztott kártyát a játéktérületedre.

- A seregekártyák 4 mezőből állnak. Amikor lehelyezel egy kártyát, a játéktérületeden lévő egyik seregekártyának **legalább 1 mezőjét le kell fedned**. Egy kártyát nem csúsztathatsz be egy másik kártya alá. Az új kártya lefedhet 1, 2, 3 vagy akár 4 mezőt is.
- Az új kártyát tetszés szerint elforgathatod, de miután lehelyezted, már nem lehet elforgatni vagy eltávolítani, csak lefedni egy másik kártyával.

Játékterület

Új kártya



Miután minden játékos elvett egy seregkártyát, és lehelyezte azt a játékterületére, a csata következik.

B. Csata

Számoljátok meg, hány olyan csirke van a játékterületeteken, ami élszomszédos egy másik, azonos típusú és háttérű csirkével.

A számolást típusonként külön-külön végezzétek el.

A körödben az alábbi lépések szerint támad meg a többi játékost:

- Jelentsd be a támadási értékeidet:
 - Közelharc támadás** – Támadó csirkeharcosok (Piros háttérrel, kezükben karddal)
 - Mágikus támadás** – Támadó csirkevarázslók (Kék háttérrel, kezükben varázspálcával)
- A többi játékos bejelenti a védelmi értékeit:
 - Közelharc védelem** – Védekező csirkeharcosok (Narancssárga háttérrel, kezükben pajzzsal)
 - Mágikus védelem** – Védekező csirkevarázslók (Lila háttérrel, védőpajzsot varázsolnak)
- A megtámadott játékosok számolják ki, hogy mennyi életerőt veszítenek. A sereged megfelelő támadási értékéből vonják le a saját védekezési értéküket:
 - A közelharc védelem a közelharc támadást, a mágikus védelem a mágikus támadást blokkolja.
 - Ezután csúsztatassák a parancsnokkártyájukat az új életerejüknek megfelelő értékhez.
 - Azok a játékosok, akiknek az életerejük 0-ra csökkent, még végrehajtják a támadásukat az aktuális fordulóban.



A támadásod **nem oszlik meg** a többi játékos között. Minden ellenfél egyénileg számolja ki az elvesztett életerejét. Miután mindenki végrehajtotta a támadását, a fegyverszünet következik.

C. Fegyverszünet

- Azok a játékosok, akiknek az életerejük 0-ra csökkent, kiesnek a játékból.
- A játékterületeteken lévő minden látható bájjal után 1 életerőpontot kaptok (nem kell szomszédosnak lenniük egymással).
- Adjátok át a kezdeményezéskártyát a következő játékosnak, és kezdjétek el az új forduló.

A kiesett játékosok nem gyógyulnak a bájjaloktól, és nem kapják meg a kezdeményezéskártyát.



A játék háromféleképpen érhet véget:

- Ha az új forduló kezdetén csak egy játékosnak maradt életerej, akkor ő lett a győztes!
- Ha minden játékban maradt játékos ugyanabban a fordulóban esik ki, nézzétek meg, hogy kinek van közülük a legnagyobb életerej. Amikor egy játékos életerej 0-ra csökken, fordítsa a parancsnokkártyáját fejjel lefelé, és a kis koponyás nyilat használja a toviábbiakban az életerőpontjai jelöléséhez. Az így jelölt életerőpontok negatívak, és az a játékos győz, akinek az életerej a legközelebb van a 0-hoz.
- Ha a forduló elején nincs elég kártya a kínálatban ahhoz, hogy minden játékos elvegyen egyet, a legtöbb életerővel rendelkező játékos győz.

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinél a forduló elején a kezdeményezéskártya volt. Ha a döntetlenben nem vesz részt az a játékos akinél a kezdeményezéskártya volt, az győz, aki a körsorrendben előrébb van.



Ha kicsit változtatnátok a játék menetén, kipróbálhatjátok az alábbi játékváltozatokat, külön-külön vagy akár kombinálva.

Aszimmetrikus kezdés

A játék kezdetén fordítsátok a kezdőkártyákat arra az oldalára, amelyik mindegyikötöknél különböző.

Ha rövid az életed tolld meg egy csirkével

Amikor az életerőtök a felénél kevesebbre csökken, az életerőkártyátokkal együtt a parancsnokkártyákat is fordítsátok át a másik oldalára. A kártya bónuszikonja a csata fázisban +1 csirkét biztosít az adott típusból. Ha az életerő növekedése miatt visszafordítjátok az életerőkártyát, a parancsnokkártyát is fordítsátok vissza.



	1 támadó csirkeharcos		2 támadó csirkeharcos
	1 támadó csirkevarázsló		2 támadó csirkevarázsló
	1 védekező csirkeharcos		2 védekező csirkeharcos
	1 védekező csirkevarázsló		2 védekező csirkevarázsló
	1 érme 1 bájjal		2 érme



Tervező: Pepe Macba

Fejlesztő: William Burgos