

VARÁZSÖSVÉNY

ÉPÍTS UTAT! HÁTRÁLTASS MÁSOKAT! JUSS KI A MOGSÁRBÓL!



TERVEZTE: HORVÁTH-FEKETE SZABINA

FIRKÁLTA: GRACZA BALÁZS

A JÁTÉK LÉNYEGE

A mocsárban útlapkákkal építetik az utatokat a célig, és közben szó szerint keresztbe is tehetek egymásnak. Az, hogy hová kell eljutnotok, a választott játékváriációtól függ.

A JÁTÉK TARTALMA

- [illegible]

LÁDALAPKÁK DARABSZÁMA FAJTÁNKÉNT: 1db Kapu **11**, 3db Omni teleportlapka **12**, 3db Bónuszlapka **13**, 4db Bomba **14**, 1db „6 irányú” útlapka **15**

1. AZ ALAPJÁTÉK - VARÁZSLATOS CENTRUM

A JÁTÉK CÉLJA

Lépj át elsőként a mocsár közepén található titokzatos kapun, hogy kijuss a süppedő lápból.

ELŐKÉSZÜLETEK

A

Válasszatok egy-egy bábut, és vegyétek magatokhoz a színükkel megegyező kezdőmezőlapkákat is.

Az útlapkákat helyezték a zsákba, és jól keverjétek össze őket. Ezután húzzatok 5 lapkát, és tegyétek ezeket felfordítva minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Ez lesz az útlapkasor.



B

Vegyétek magatokhoz a bábutok színével megegyező akciókártyapaklit, keverjétek meg, majd húzzatok 3-at a kezetekbe.



C

Keverjétek meg a varázskártyák pakliját. Mindegyikőtök húzzon belőle kettőt, és ezek közül válasszon ki egyet. A megmaradt kártyákat keverjétek vissza a varázskártyapakliba.



D

Keverjétek össze 6 db ládalapkát (3 db bónuszt, 2 db bombát és 1db omni teleportot), majd a ládás felével felfelé helyezték el őket a tábla közepe körül lévő hat "romos" mezőre. [A ládalapkák leírását a 7. oldalon találod.]

A kapu ládalapkát képpel felfelé tegyétek a tábla közepére. Ez lesz a cél.



E

A lefordított kezdőmezőlapkáitok segítségével soroljátok ki azt a játékost, aki először választ magának kezdőpontot. Ez a játékos tegye le a kezdőmezőlapkáját a játéktábla egy üres sarkába, majd helyezze rá a bábuját. Ezután tőle jobbra haladva mindegyikőtök tegyen ugyanígy.



F

A kezdő játékos az lesz, aki utoljára helyezte a bábuját a táblára. Őt követve az óramutató járása szerint felváltva kerül sorra a többi játékos.



A JÁTÉK MENETE

A körünkben **1 kötelező** (egy akciókártya kijátszása) és **1 opcionális** (egy varázskártya kijátszása) akciót hajthatunk végre. Valamint **egyszer lehet passzolni** az egész játék során, hogy húzhass egy varázskártyát.

1 AKCIÓKÁRTYA KIJÁTSZÁSA (ÚTLAPKA LEHELVEZÉSE ÉS/VAGY MOZGÁS)

Mozogni és útlapkákat lehelyezni a **kezedben lévő 3 akciókártya egyikének kijátszásával** lehet. Tetszés szerinti sorrendben **helyezz le útlapká(k)at (A) és/vagy lépj (B)**, majd használat után tedd a kijátszott akciókártyát a dobópakliba. A köröd végén **húzz a húzópakliból, hogy a kezedben újra 3 lap legyen (ha ennél több van, a felesleget tetszés szerint dobod el a dobópakliba)**. Amennyiben elfogyott a húzópaklid, keverd újra a dobópaklid.



Ha nem szeretnél lapot kijátszani a kezedből, (mert egyiket sem tudod jól kihasználni), tetszés szerinti számú lapot eldobhatsz, majd mindegyik helyett húzz egy-egy másikat a húzópakliból. Ebben az esetben **nem lehet más akció, a köröd véget ér.**

A ÚTLAPKA HÚZÁSA ÉS LEHELVEZÉSE

Az akciókártya felső része mondja meg, hány útlapkát húzhatsz. Tetszőlegesen választhatsz az 5 felfordított lapkából, vagy húzhatsz a zsákból is. **Az aktuális körödben szerzett minden útlapkád le kell helyezned, nem teheted félre őket későbbi körökre.**



PÉLDA AZ ÚTLAPKÁK HÚZÁSÁRA

Ha a kijátszott kártyádon az útlapka ikon mellett a 3-as szám szerepel, 3 pontot költhetsz el útlapkák húzására: **a sima útlapkák 1 pontba, míg a speciális útlapkák 2 pontba kerülnek** (utóbbiakról bővebben a következő oldalon írunk).



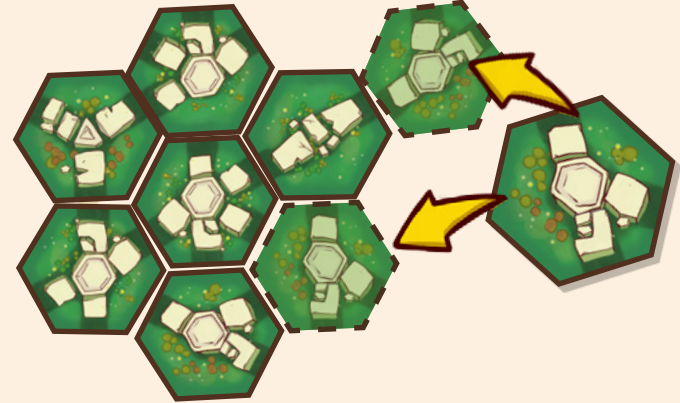
Dönthetsz úgy, hogy a 3 pontnak megfelelő útlapkát **csak az útlapkasorból vagy csak a zsákból húzod, de húzhatsz vegyesen is, mindkét helyről.**

Az útlapkákat egyesével is elveheted és a táblára teheted, de először akár magad elé is gyűjtheted az összes választott útlapkát.

Amennyiben az aktuális játékos **vett el útlapkát az útlapkasorból, akkor a köre végén egészítsétek ki azt a húzózsákból ismét 5 lapkára.**

Az útlapkák lehelyezésének szabályai

- Az útlapkákat **csak a kezdőmezővel vagy a már lerakott útlapkákkal élszomszédos mezőkre lehet lehelyezni**, függetlenül attól, hogy korábban ki rakta le ezeket. A szomszédos lapkákon lévő utaknak **nem kell kapcsolódniuk és egybefüggő utat alkotniuk** a szomszédos lapkákkal, ezért egy rafinált lehelyezéssel akadályozható a többi játékos haladását is.



- DE! Nem tehetsz le vagy módosíthatsz útlapkát úgy, hogy az egy játékost teljesen blokkoljon a továbbhaladásban, illetve meggátolja a célba jutásban (azaz minden lehetséges irányban zsákutcák jönnék létre),** még akkor sem, ha teleporton keresztül lépve, vagy varázskártyát használva tovább tudna haladni.

Ilyen módon a **kezdőmezőlapkák sem zárhatóak teljesen körbe** úgy, hogy egyik irányba se lehessen átlépni egy másik lapkára. A bábuink visszakerülhetnek ide a bomba ládalapka hatására (lásd a 7. oldalon).



- Nem tehetsz le útlapkát egy még lefordított és magában álló ládalapkával élszomszédosan.** A ládalapka mellé lerakott útlapkának érintkeznie kell egy már lent lévő útlapkával.

Egy ládalapka akkor **fedhető fel**, ha a hozzá kiépített úton rálépsz egy útlapkáról. A felfedett ládalapkákkal élszomszédosan már lehelyezhettek útlapkákat.

- A **záró útlapkákat** (lásd a következő oldalon), nemcsak üres mezőre, hanem egy már **korábban lerakott útlapkára, valamint a már felfedett ládalapkákra** is lehelyezhető.



SPECIÁLIS ÚTLAPKÁK

A csillaggal jelölt (★) speciális útlapok elvétele az útlapkasorból 2 pontba kerül, míg a zsákból húzva a többi útlaphoz hasonlóan csak 1 pontba.



Záró útlapka

A záró útlapján csak törmelék van, ezért **nem lehet rálépni**. Specialitása, hogy nemcsak üres helyre, hanem egy már korábban lerakott útlapkára, valamint a már felfedett ládaplakákra is lehelyezhető. A tábla közepén lévő lapkára **nem szabad rátenni** (ez a lapka játékvariációtól függően lehet kapu, omni teleport vagy „6 irányú” útlapka).



Teleport útlapka

Egy teleportlapkáról át lehet ugrani egy másik, **azonos színű teleportlapkára vagy omni teleportlapkára** (lásd 7. oldal). A teleportálás is **lépésnek számít**. Erre a lapkára is ráhelyezhető egy záró útlapka, ugyanúgy, mint a többi útlapkára.



B MOZGÁS

Az akciókártya alsó részén lévő értéknek megfelelően lehet mozogni az alábbi szabályok szerint:

- Egy lapkán **több játékos is állhat**.
- **Bármilyen irányba haladhatsz** az egymáshoz úttal (fehér színű lépőkövek) kapcsolódó lapkákon.
- **Csak lapkára léphetsz**. Magára a táblára (azaz üres mezőkre) nem.

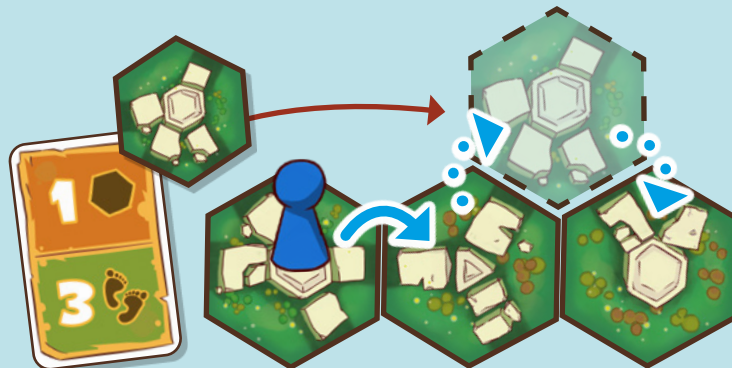


- Minden útlapkára lépés **1 mozgáspontnak** felel meg, de **nem kötelező** lelépni az összes mozgáspontot (lásd a példát a jobb oldalon).
- **Teleportlapkáról** csak egy vele **azonos színű teleportlapkára** lehet átugrani, amihez szintén **1 mozgáspont** kell (lásd fentebb).
- Felfedésük után a ládaplakákon is lehet mozogni. A felrobbant bomba- és bónuszlapka „6 irányú” útlapkának számít.
- **Ládalapka felfedése** esetén megszakíthatod a mozgásodat: rálépve felfeded a lapkát, majd ha tudsz lehelyezhetsz útlapka(k)at, és amennyiben még maradt mozgáspontod, azt is lelépheted.

PÉLDA A MOZGÁSRA

A kék játékos kijátszott egy akciókártyát, ami 3 mozgáspontot ad neki, de csak egy mezőt tudna előrehaladni, mert nincs további csatlakozó útlapka, amire továbbléphetne.

A kijátszott akciókártyával húzhat egy megfelelő útlapkát, amit ha lerak, összeköthet vele két másik útlapkát. A megmaradt 2 mozgáspontját is felhasználva így már tovább tud haladni.



Az útlapka lehelyezése és a mozgás **tetszőleges sorrendben** történhet, viszont **bombarobbanás esetén** (lásd 7. oldal) **azonnal véget ér a bombát felfordító játékos köre**, és az addig fel nem használt lapkák visszakerülnek a zsákba.

A választott akciókártya **A** és **B** akciója egyaránt használható. Azonban ha az egyik akció típusnál „0” az érték, akkor csak a másik akcióval tudsz élni.

2 VARÁZSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A körökben bármikor (útlapka lehelyezése vagy mozgás előtt, után, de akár közben is) lehetőség van kijátszani a varázskártyáid egyikét.

A kijátszott kártyák **többször nem használhatók fel**, használat után kerüljenek vissza a dobozba.

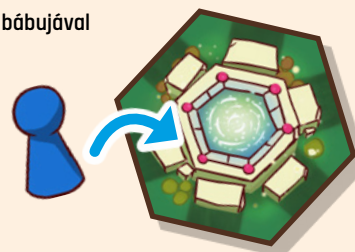
A varázskártyák magyarázata a játékszabály végén található.



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha egy játékos a bábujával a tábla közepén lévő kapu lapkára lép, így jutva ki a mocsárból.

A játék nyertese az első játékos, akinek sikerül a kapura lépnie.



2. JÁTÉKVARIÁCIÓK

A. REJTÉLYES MÁGIA - REJTETT CÉL

A JÁTÉK CÉLJA

Találd meg és lépj át elsőként a ládalapok között elrejtett titokzatos kapun, hogy kijuss a süppedő lápból.



ELŐKÉSZÜLETEK

Az **A** - **C** és **E** - **F** pontokban megegyezik az alapjáték előkészületeivel.

A ládalapok lehelyezése (**D** pont) másképpen történik:

- D** ● Keverjete össze 2 db bónusz, 3 db bomba és a kapu ládalapját, majd ládás oldalukkal lefelé helyezzék el a tábla "romos" mezőin.



- Egy omni teleport ládalapját képpel felfelé tegyék a tábla közepére.



A JÁTÉK MENETE

Az útlapka lehelyezésének szabályai az alapjátékhoz képest az alábbiakkal egészülnek ki:

- A közepre helyezett omni teleport lapkával szomszédos mezőktől is el lehet kezdeni az útlapok lehelyezését, így az akár körbe is zárható.
- Záró útlapka a középső omni teleportra **nem** helyezhető.
- Mivel a cél ismeretlen, ezért a lefordított ládalapokat **nem** lehet teljesen elzárni.

A többi pontban az alapjáték leírását kell alkalmazni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha egy játékos a bábujaival a lefordított ládalapok közül felfedi a titokzatos kaput. A kapura lépő játékos lesz a nyertes.

B. MÁGIKUS KÁOSZ - INVERZ PUSZTULÁS

A JÁTÉK CÉLJA

Ezúttal a mocsár közepéről kell elsőként kijutnotok, elérve a mocsár egyik sarkában lévő kezdőmezőlapkára [itt „célmezőlapkaként” hivatkozunk majd rá].



ELŐKÉSZÜLETEK

Az **A** - **C** pontokban megegyezik az alapjáték előkészületeivel.

A ládalapok, a kezdő- és a „célmezőlapok” (**D**, **E** és **F** pont) módosulnak:

- D** ● Keverjete össze 2 db bónusz és 4 db bomba ládalapját, majd a ládás oldalukkal felfelé helyezzék el őket a tábla "romos" mezőin.



- A „6 irányú” útlapok képpel felfelé tegyék a tábla közepére. Ez lesz a kezdőmező, ahonnan minden játékos indul, és ide is kerülnek vissza a bomba hatására. Ezért az alapjáték kezdőmezőjéhez hasonlóan **ezt sem szabad körbezárni** [lásd a 4. oldalon], és a mellé helyezett útlapoknak mind a 6 irányban **úttal kell kapcsolódnuk** hozzá.



- E** Mindenki helyezze a bábuját a közepén lévő „6 irányú” útlapkára. Válasszátok ki azt a játékos, aki először teheti le a kezdőmezőjét, ami most „célmezőként” szolgál. A választott játékos helyezze le a „célmezőlapkáját” a játéktábla egy szabad sarkába, majd ezt követően tőle jobbra haladva minden további játékos tegyen ugyanígy.

- E2** Opcionálisan, 2-4 játékoskal játszva a játékosok számától függően a tábla olyan sarkaira, amelyekre nem helyezték „célmezőlapkát”, tehettek 1-1 omni teleportlapkát a háromból [a működésükről a 7. oldalon olvashattok] az alábbiak szerint:



- 2 játékos esetén egy „célmezőlapka” mellé csak 1 omni teleportlapka kerüljön. A „célmezőlapkák” mindegy, hogy egymáshoz képest melyik sarokba kerülnek.

▶ **3 játékos esetén** minden második sarokra helyezték le a „célmező-lapkáitokat”, és ezek közé kerüljön 1-1 omni teleportlapka.

▶ **4 játékos esetén** két egymással szemközti sarkot hagyjatok szabadon, ide helyezték le a 1-1 omni teleportlapkát.

F A kezdő játékos az lesz, aki utoljára helyezte a táblára a „célmező-lapkáját”. Őt követve az óramutató járása szerint következik a többi játékos.

A JÁTÉK MENETE

Az útlapka lehelyezésének szabályai az alapjátékhoz képest az alábbiakkal egészülnek ki:

- A kezdőmezőről (itt a „6 irányú” útlapka), minden irányba meg kell hagyni a kijutás lehetőségét.

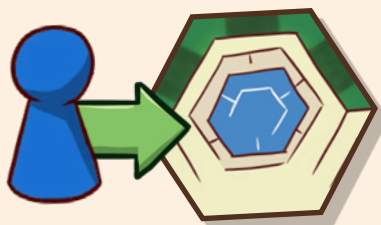


- Záró útlapka a középső kezdőmezőre (a „6 irányú” lapkára) nem helyezhető.
- A „célmezőlapkák” mellé is tehettek le útlapkákat.

A többi pontban az alapjáték leírását kell alkalmazni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha egy játékos eléri a saját színű „célmezőjét”, így jutva ki a mocsárból. Ez a játékos lesz a nyertes.



SZERETITEK A HÁZISZABÁLYOKAT?

A 3 játékszabály akár tetszőlegesen kombinálható, esetleg teljesen új szabály(oka)t is beiktathattok. Ha sikerült egy élvezetes játékvariációt összerakni, akkor kérek, küldd el nekünk a hello@fundal.hu e-mail címre, hogy közzétehessük oldalunkon: www.fundal.hu

A LÁDALAPKÁK ÉS HATÁSAIK

Egy ládalapka úgy fedhető fel, ha a kiépített úton rálépnek egy útlapkáról. A felfedett ládalapkákkal élszomszédosan már lehelyezhetőek útlapkák. A bomba és a bónuszlapka hatása csak a felfordításkor érvényesül, és újra rájuk lépve nem aktiválódnak. A ládalapkát felfordító játékos a felfedésért egy varázskártyát húzhat.



BOMBA

Az alapjátékban és a 2/A játékvariációban:

Ha ilyen ládalapkát sikerült felfordítani, akkor körülötte **kétmezőnyi körben le kell venni az útlapkákat**, és vissza kell tenni ezeket a zsákba. A felrobbant útlapkákon álló játékosok a **kezdőmezőkre kerülnek**, ahonnan még lehetőségük van 2 mezőt előrehaladni, amennyiben van előttük kiépített út.

Ha egy játékos saját magát robbantotta fel, a köre azonnal véget ér, és az addig fel nem használt lapkái visszakérülnek a zsákba.



A 2/B játékvariációban:

A bomba hatása itt **láncreakcióként fut végig** minden olyan lapkán, ami kapcsolódik hozzá.

A „kezdőmezőlapka” kivételével minden más érintett lapka lekerül a tábláról, vissza a zsákba. A **teleportlapkákon keresztül nem terjed tovább a bomba hatása**.



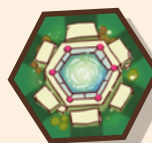
BÓNUSZLAPKA

Aki bónuszlapkára lép, **egy bónusz akciókártyát húzhat**. Ha ugyanabban a körben valaki több ládalapkát is felfordít, több, mint 3 akciókártya lesz a kezében. Mivel a **kör végén ezekből csak három lehet megtartani**, a többit tetszés szerint **el kell dobni** a dobópaklidba.



OMNI TELEPORT

Ez egy többszínű teleportlapka. Bármelyik teleportlapka között lehet vele mozogni az 5. oldalon leírtak szerint. Rálépve **nem kötelező** használni.



KAPU

Az alapjáték és a 2/A játékvariáció esetén ez a célmező. Az a játékos nyer, aki legelőször rálép a bábujával.

VARÁZSKÁRTYÁK

A varázskártyákon lévő szövegeket lerövidítettük. Ha kérdés merül fel a pontos használatukkal kapcsolatban, a játékszabály szövege a mérvadó.

A **FORGATA!** kivételével, (melynek leírása lent található), a varázskártyák kijátszásával nem módosítható olyan útlapka, amin akár egyetlen bábu is áll.

A saját körödben csak egy varázskártya játszható ki.

A tábláról a varázskártyák hatására lekerülő útlapkákat a húzózsákba kell tenni.

Hogyan juthatsz varázskártyához?

- Az előkészületek során mindenki választ egy varázskártyát (3. oldal, C pont).
- Egy ládalapka felfordítása után húzhatsz egyet jutalmul. A már felfordított ládalapkára lépve nem jár semmi.
- A játék során egyszer lehetőség van passzolni, ekkor nem játszatsz ki sem akciókártyát, sem varázskártyát, de cserébe húzhatsz még egy varázskártyát.



FORGATA! (2 DARAB)

Forgass el egy útlapkát!

Elforgathatsz egy útlapkát tetszőleges irányba. Ezen a lapkán akár bábu is állhat.



CSERUTO! (2 DARAB)

Cserélg meg két útlapkát!

Felcserélhetsz két lerakott útlapkát egymással, tetszés szerint elforgatva. Olyan útlapka nem cserélhető meg, amin zárólapka van.



LEVESIO! (3 DARAB)

Vegyél le a tábláról két útlapkát!

Visszatehetsz két útlapkát a tábláról a zsákba. Abban az esetben, ha egy lapkán zárólapka van, mind a záró, mind az alatta lévő lapka külön útlapkának számít, vagyis ha mindkettőt le szeretnéd venni, más lapka nem vehető már le.



ROBBALO! (2 DARAB)

Robbants fel legfeljebb három összefüggő útlapkát!

Vegyél le a tábláról 1, 2 vagy 3 egymással élszomszédos útlapkát, és tedd vissza őket a zsákba. Ezek az útlapkákon akár zárólapka is lehet.



FELHÜZIO! (2 DARAB)

Húzz fel plusz két útlapkát, és játszd ki ezeket!

Húzhatsz két útlapkát az útlapkasorból vagy a zsákából, illetve akár egyet-egyet mindkét helyről is, amiket ebben a körödben le is kell tenned. Ezek lehetnek az útlapkasorban lévő speciális lapkák is.



VEDA! (1 DARAB)

Egy körön át kétmezőnyi körben védve vagy!

A bábudtól kétmezőnyi körben a többi játékos nem helyezhet le útlapkát, és a már ott lévő útlapkákat sem módosíthatja vagy veheti le addig, amíg újra sorra nem kerül.

A bomba ládalapka felnyitása esetén ugyanúgy lekerülnek az útlapkák, kivéve azt az egyet, amin az ezt a kártyát kijátszó játékos áll. Ő ott marad, csak a körülötte lévő út szűnik meg.



CSERLA! (2 DARAB)

Cserélg meg két tetszőleges ládalapkát!

Cserélg fel egymással két ládalapkát. Nem számít, hogy fel lettek-e már fordítva vagy sem. Olyan ládalapka, amire zárólapka került, nem cserélhető meg.



MEGNEZA! (3 DARAB)

Less meg egy még felfedezetlen ládalapkát!

Titokban megnézhetsz egy még lefordított ládalapkát. A többieknek nem kell megmutatnod, hogy mit rejt!



ATHALA! (1 DARAB)

Átugorhatsz a mocsár felett!

Átléphetesz egy olyan szomszédos útlapkára, amihez nem vezet út. Ez a lépés nem vonódik le a kijátszott akciókártya mozgáspontjaiból. Sem záróútlapka, sem üres mező nem léphető át.

JÓ JÁTÉKOT ÉS KELLEMES SZÓRAKOZÁST KÍVÁN A FUNDÁL, VALAMINT A KELLER ÉS MAYER!

Köszönetemet szeretném kifejezni elsősorban Kellermayer Sándornak, aki az ötletben fantáziát látott, és segített a megvalósulásában. Külön köszönet illeti Gracza Balázst, aki nemcsak a fantasztikus illusztrációt készítette, hanem Báji Ritával együtt a játékszabály megírásában is segítségemre volt. Emellett köszönöm a különböző társasjátékos helyeknek és kluboknak, akik lehetővé tették, hogy a játékomat számos résztvevővel tesztelhettem. Valamint köszönöm mindazoknak, akik visszajelzésükkel vagy bármilyen módon segítettek a Varázsosvény formálódását, létrejöttét – különösen a családomnak.