SZÖRNY-ŰZŐ

Játékszabály

Inasnak jelentkeztetek a híres mágusnál. A nagy varázsló el is kezdte az okításotokat, azonban Halloween éjszakájának közeledtével tanítótoknak nyoma veszett! Lehet, hogy ez egyfajta próbatétel a számotokra? Akárhogy is, meg kell küzdenetek a hamarosan tömegével érkező szörnyekkel, amelyek folyton-folyvást mindenféle édességeket követelnek. És ti még csak a cukorka-varázslatot tanultátok…

Vegyétek fel a harcot a különböző fóbiákat képviselő – egyébként meglehetősen cuki – szörnyek ellen, szerezzetek minél több dicsőségpontot az elüldözésükkel, és gyűjtögessétek szorgosan a töklámpásokat!

Zavarjátok el az apró, fekete lidérceket, akik a rossz álmokat okozzák. Időnként megpróbálhattok bevetni egy cukorka-varázslatot is, hátha egy ilyen bűbáj javít a helyzeten…

A JÁTÉK MENETE

A Szörnyűző játék 5 fordulóból áll. Minden forduló egy felkészülési fázissal indul, majd megérkeznek a szörnyek, és elindul a csi-hi-puhi. A forduló közben legfeljebb egyszer beszaladhatsz a varázsló házába, hogy egy cukorkavarázslattal próbálkozz. A csatának akkor van vége, ha már senki nem tud vagy nem akar több akciót végezni. Ezután a csatatér kiértékelése zárja a fordulót.

A szörnykártyákat (és az általuk adott dicsőségpontokat) édességkártyák kijátszásával szerezhetitek meg – de csak akkor, ha a kártya színben passzol a szörnyhöz, és a rajta látható édesség is megegyezik azzal, amit a szörny követel!

A kártyák tartogatnak további jó (és kevésbé jó) dolgokat is számotokra. Így például lidérceket szabadítanak rátok, vagy segítséget jelentő bónuszkorongokkal és töklámpásokkal jutalmaznak meg.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a játéktér szélére a **játéktáblát.**
2. Válogassátok szét a **töklámpás lapkákat**, és tegyétek a tábla felső részére.
3. Keverjétek össze képpel lefelé a **szürke bónuszkorongokat**, majd húzzatok fel innen 5-öt, és tegyétek ezeket egyenként a tábla alsó részére. A többi maradjon a tábla mellett lefordítva.
4. Keverjétek meg alaposan a **szörnyek pakliját** *(a hátlapok színétől függetlenül)*, és tegyétek azt a játéktér szélére képpel lefelé.
5. A szörnykártya-pakli legfelső 5 lapjából képezzetek egy kis paklit. Ezt tegyétek a nagy pakli mellé, szintén képpel lefelé. Ez az 5 lap lesz a fordulójelző is egyben. Erre a szabályban **„kis húzópakliként”** hivatkozunk.
6. A fordulójelző lapok mellé jobbra pedig helyezzétek a fekete **kezdőjátékos-jelző kártyalapot** a szúrós szemű macskamajom képével felfelé.
7. Keverjétek meg az **édességkártyákat**, és képezzetek belőlük egy húzópaklit.
8. Halmozzatok fel minden **fehér cukorkatokent** és **fekete lidérctokent.**
9. Mindenki válasszon egy játékosszínt, és az annak megfelelő **tekercslapkát** a hozzá tartozó **3 kis, színes koronggal** együtt vegye maga elé.
10. Mindenki vegyen magához **2 fehér cukorkatokent.**
11. Válasszatok kezdőjátékost *(mondjuk azon az alapon, hogy kinek volt rémálma legutóbb)*, és neki adjátok oda a kis fekete **kezdőjátékos-jelző lapkát** a macskamajom képével.

Ezzel máris felkészültetek a „nagy összecsapásra”.

VARIÁCIÓK

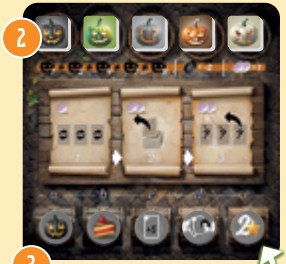
A szabályok ismeretében a játék a hagyományos mellett **egyszerűsített módban,** valamint **egyszemélyes módban** is játszható.

Ezek bemutatását a szabályfüzet végén találjátok.

JÁTÉKTÉR:

1 játéktábla (a varázsló háza)

töklámpás lapkák (25db)



2

3 bónuszkorongok (36db)

cukorkatokenek (40db)

8

lidérctokenek (24db)

4 nagy húzópakli

5 kis húzópakli

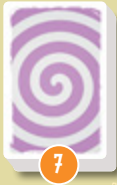
szörnykártyák (72 db) paklijai

6 macskamajom

kijátszott édességkártyák helye

az előőrs és a szörnykártyák helye

kijátszott édességkártyák helye



7 édességkártyák (72db)

a cserepiac és a kártyakínálat helye

11

kezdőjátékos-jelző lapka

JÁTÉKOS KEZDŐKÉSZLET:

tekercstoken (6×1db)

9

színes korongok (6×3db)

10

FELKÉSZÜLÉS

1. KÉZLIMIT

Az első forduló előtt mindenki húzzon fel a pakliból **4 édességkártyát a kezébe.**

A további fordulók előtt pótoljátok 4-re a kezetekből kijátszott édességkártyákat, de figyeljetek, bizonyos **módosítók** *(a legutóbb felvett szörnykártyákon)* ezt a számot csökkenthetik vagy növelhetik!

2. ELŐŐRS

Vegyetek le a nagy pakliból lapokat egyenként, anélkül, hogy megfordítanátok, és helyezzétek le azokat (továbbra is képpel lefelé) egy sorban a kezdőjátékost jelölő macskamajom kártya mellé, játékosszámtól függően:
1 és 2 játékos esetén semennyit,
3-4-5-6 játékos esetén 1-2-3-4 lapot.

3. CSEREPIAC

Az első forduló előtt csapjatok fel a **játékosszámnak megfelelő számú *(de legalább 3)* lapot** az édességkártyák paklija mellé *(ezt hívjuk a fordulók előtti cserepiacnak)*. Minden egyes további forduló előtt viszont a legutóbbi forduló 3 lapos kártyakínálatát egészítsétek ki (ha szükséges) úgy, hogy az ismét cserepiaccá váljon. *(Ha a megmaradt édességkártyákon cukorkatokenek vannak, azok maradjanak a helyükön.)*

4. KÁRTYACSERE

Mindenki tekintse meg a felhúzott kártyáit, majd játékossorrendben döntsetek arról, hogy **1 lapotokat le akarjátok-e cserélni** a cserepiacon lévő bármelyik kártyára.

Ha így döntesz, vedd fel az egyik lapot a forduló eleji cserepiacról, majd tedd a helyére azt, amelyiktől megszabadulnál.

Abban az esetben, ha a felveendő kártyán *(az előző fordulóról ottmaradt)* egy vagy több cukorkatoken található, azt/azokat is vedd magadhoz.

Milyen alapon döntenél a csere mellett?

Az előkészítési fázisban még nem láthatod a konkrét szörnyeket, de néhányuk színét előre megsejtheted. Ugyanis a szörnykártyák hátoldalának színe erről árulkodik, így hasznos információt nyújt arról, milyen színű kártyákra lesz szükség az érkező szörnyek ellen.

Természetesen csere esetén felvehetsz olyan kártyát is, amit az előtted lévők helyeztek a cserepiacra. Ha nem kívánsz cserélni, passzolj (visszaszállni nem lehet).

Ha a cseréről minden játékos döntött *(cserélt vagy passzolt)*, dobjátok a cserepiac lapjait egy dobópaklira *(ha a kártyákon maradtak cukorkatokenek, azok ezúttal elvesznek)*, majd a helyükre fordítsatok fel 3 kártyát az édességkártyák paklijából *(játékosszámtól függetlenül ez mindig 3 kártya)*: ez lesz az adott forduló **kártyakínálata.**

Az összes legutóbb megszerzett szörnykártyáját (ha van ilyen) mindenki fordítsa képpel lefelé, ezzel egy „dicsőségpaklit" képezve. Az új fordulóban a szörnyeket mindig képpel felfelé kell gyűjteni magatok előtt.

Mindenki vegye magához az előző fordulóban esetleg elhasznált tekercslapkáját *(a játéktábla mellől)*, és a macskamajom kártyájáról a felhasznált színes korongjait.

Ha ezután az utolsó forduló kezdődik *(azaz a kis húzópakli utolsó lapját tettétek le a kártyasorba)*, fordítsátok meg a macskamajom kártyát a töklámpás oldalára.

5. JÖNNEK A SZÖRNYEK!

Fordítsatok fel szörnyes kártyalapokat, egy sort képezve az alábbi táblázat szerint felhúzott lapokból (játékosszámtól függően):

	Összes kártya		Előőrs		Kis húzópakli		Nagy húzópakli
1	4	=	0	+	1	+	3
2	4	=	0	+	1	+	3
3	6	=	1	+	1	+	4
4	7	=	2	+	1	+	4
5	9	=	3	+	1	+	5
6	10	=	4	+	1	+	5

Miután előkerültek a forduló szörnyei, a kezdőjátékoson van a sor, hogy elindítsa a második fázist.

A CSIHI-PUHI

Ha rád kerül a sor, három lehetőség közül választhatsz:

A **Kijátszol egy lapot** a szörnyek sorához,

vagy

B **Betérsz a varázsló házába** *(ha még nem jártál ott ebben a fordulóban),*

vagy

C **Passzolsz,** és több akciót nem végzel az adott fordulóban.

A LAP KIJÁTSZÁSA

A csihi-puhi során a **szörnykártyák alsó és felső széléhez** lehet édességkártyát helyezni; a szörnyet azonnal sikerül elüldözni, **ha mindkét helyre** kerül egy-egy kártya.

Akkor játszhatsz ki egy lapot a szörnyek sorába, ha van a kezedben olyan, amelyik **illik valamelyik szörnykártyához** *(azonos színű, és azonos édességet mutat)*, és még a szörnykártya egyik élénél *(fent vagy lent)* van szabad kártyahely.

Valamint ilyenkor a kijátszott édességkártyádra **kötelezően rá kell helyezned** egy sajátszínű kis korongot is *(ha ilyen nincs már előtted, nem játszhatsz ki lapot).*

Azonnali értékelés

Abban az esetben, ha a csihi-puhi közben a szörny mindkét oldalához került kártya, azonnal ki kell értékelni a helyzetet. A két édességkártya közül a **magasabb számú** (1-12) tulajdonosa a nyertes. Az azonnali értékelés a következő sorrendben zajlik:

1. A **vesztes** a saját édességkártyája bónuszát* szerzi meg.
2. A **nyertes** az édességkártyája bónuszával együtt a szörnykártya bónuszait* is megszerzi, valamint magát a szörnykártyát, amit magához kell vennie *(képpel felfelé tartva a forduló végéig).*
3. Dobjátok el a felhasznált **édességkártyákat.**
4. A **felhasznált korongjelölők** kerüljenek a **macskamajom kártyájára.**
5. **Húzzatok a felvett szörnykártya helyett** újat a nagy pakliból.

* *A kártyabónuszokat a 10. oldalon részletezzük.*

Egy szörnykártya mellé kijátszható a már mellette lévőnél nagyobb és kisebb értékű édességkártya is, és akár mindkét kártya lehet ugyanazé a játékosé.

A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE:

Szörnykártya: **Édességkártya:**

1 Kártya színe

2 Édességtípus

3 Szörny pontértéke

4 Bal alsó bónusz

5 Jobb alsó bónusz

3 Kártya értéke

4 Kártya bónusza

5 Kártya eldobásának értéke

Harc a macskamajomért

Édességkártya kijátszható a macskamajom mellé is! Aki megszerzi a macskamajom feletti irányítást, átveszi a **kezdőjátékos** szerepét a következő fordulóra.

A macskamajom mellé bármilyen színű és típusú kártya kijátszható – de csak olyan, amelynek **az értéke az elsőként lerakott kártya értékétől eltér.** A macskamajom kiértékelése csak a forduló végén történik, függetlenül attól, hogy mikor került két édességkártya a lap mellé. A kiértékelésnél mind a győztes, mind a vesztes fél megkapja az édességkártyája bónuszát.

B BETÉRÉS A VARÁZSLÓ HÁZÁBA

Fordulónként egyszer *(és csakis egyszer!)* betérhetsz a varázsló házába, hogy ott cukorka-varázslattal próbálkozz, feljavítandó az esélyeidet a szörnyek ellen, azaz menet közben új édességkártyát szerezz. Ilyenkor kártyakijátszás helyett tedd a következőket:

1. **Helyezd át a tekercstokenedet** a játéktábla *(a varázsló szobája)* mellé.

2. **Dobj el** a kezedből legalább 1 **édességkártyát.**

3. Az eldobott édességkártya/-kártyák után **vegyél fel 1-1 cukorkatokent.**

Ezután **kötelezően el kell végezned legalább 1 varázslatot** a varázsló asztalán látható tekercsek segédletével. Egész pontosan bármennyit elvégezhetsz, akár mind a hármat, de csakis sorrendben (1.-2.-3.), és mindegyik varázslathoz cukorkát kell felhasználnod. A tekercsek a következő lehetőséget biztosítják számodra:

1. Egy cukorkáért **lecserélheted a kártyakínálat mindhárom lapját** *(ha egyiken-másikon cukorkák vannak, azok visszakerülnek a készletbe).*
2. Két cukorkáért **húzhatsz egy lapot** vakon a húzópakliból.
3. Két cukorkáért **felveheted a kártyakínálat egyik lapját** *(ekkor a befizetett cukorkákból egyet-egyet hagyj a nem választott két másik lapon, és a felvett harmadik lap helyett húzz újat).*

A varázsló házába történő belépéskor nem használsz el korongjelölőt.

C PASSZOLÁS

Ha az aktuális fordulóban már kijátszottad mind a három színes korongodat, muszáj passzolnod. Azonban ezt bármilyen egyéb megfontolásból korábban is megteheted. Passzolás után már több akciót nem végezhetsz ebben a fordulóban. Ilyenkor lefordítva tedd is az asztalra az esetleg megmaradt édességkártyáidat.

A CSATATÉR ÉRTÉKELÉSE

A fordulónak akkor van vége, **ha minden játékos passzolt.** Ekkor értékeljétek ki a fennmaradt csatateret, szigorúan balról, a macskamajomtól kezdve a sort.

A kezdőjátékos-jelző lapka ahhoz kerül, aki a nagyobb értékű lapot tette le a macskamajom mellé. Ha csak egy lap került oda, akkor automatikusan annak a tulajdonosa lesz a nyertes, ha pedig senki nem adott édességet a macskamajomnak, a kezdőjátékos személye nem változik a következő fordulóban. *(A vesztes és a nyertes édességkártya után a játékosok megkapják a nekik járó bónuszokat.)*

A csatatéren maradt szörnykártyák esetén szintén az a győztes, akinek a kártyája egyedüliként szerepel mellette. Ilyenkor ő megkapja a szörnykártyát, annak mindkét bónuszát, valamint az édességkártya bónuszát is.

Az aktuális fordulóban megszerzett szörnyek kártyáit mindig **képpel felfelé tárold** magad előtt.

Ha maradt a csatatéren olyan szörny, aki nem kapott édességet, a kártyáját dobjátok el, azaz helyezzétek egy dobópaklira a szörnykártyák mellett.

Ha ez volt az utolsó forduló, a játékzáró végső pontozás veszi kezdetét.

A VÉGSŐ PONTOZÁS

Ezen a ponton javasoljuk, hogy **fordítsátok meg a játéktáblát,** így a varázsló másik szobájában lévő eszközökkel követhetitek végig a pontozás folyamatát.

1. Helyezzétek 1-1 saját színű korongotokat a két hosszú pergamen 0-s mezőire mind az 1-esek, mind a 10-esek térfelén, majd kövessétek a könyvekre írt pontozási sorrendet.

2. Elsőként mindenki adja össze a szörnykártyái pontszámát, majd az értéket jelöljétek (10-esek és 1-esek formájában) a két pergamenen.

3. Ezek után állapítsátok meg, ki mennyi pontot szerzett a töklámpások gyűjtéséből. *(Lásd 1. függelék a töklámpásokról, 10. oldal)*

4. Adjátok hozzá az eddigi eredményhez azokat a pontszámokat, amelyeket a bónuszkorongok által szereztetek *(és a korongok még mindig ott vannak előttetek). (Lásd 12. oldal)*

5. Adjatok minden megmaradt 2 cukorkátokért 1-1 pontot magatoknak.

6. Vonjatok le minden megmaradt lidérctokenért 2-2 pontot.

Az így kialakult pontszám a végső - **a legmagasabb pontot elért varázslóinas a győztes.** Egyenlőség esetén az győz, aki több szörnykártyát gyűjtött össze. További döntetlen esetén az érintettek osztoznak a győzelmen.

1. FÜGGELÉK
A TÖKLÁMPÁSOK

A játék során bizonyos szörnykártyák bónuszaként hozzájuthatsz a rajtuk megjelölt töklámpáshoz. Ilyenkor vedd el a megfelelő színű kis, négyzetes lapkát a játéktábla felső részéről. *(Ha nincs már olyan lapka, akkor sajnos **nem tudod elvenni** a jutalmadat.)*

Ha a játék végéig sikerül összegyűjtened több különböző töklámpást, akkor akár 11 pontot is hozhatnak neked. A töklámpások sorozatának értékelése a játéktábla mindkét oldalán követhető. Akár több sorozatot is összeállíthatsz a játék során.

***Példa:** a lila játékos összegyűjtött 3 zöld tököt, 2 narancssárgát, 2 szürkét és 1 feketét. Ezekből három különböző színű sorozata lett, melyekért az alábbiak szerint kap pontot:*

A töklámpások sorába **beleszámít az a bónuszkorong is,** amin töklámpás látható; ezen kívül az a játékos, aki a **játék végén a kezdőjátékos-jelzőt birtokolja** *(azaz megszerezte a macskamajom kártyát a töklámpás oldalával felfelé),* további 1 tetszőleges színű töklámpással számolhat. *(Azonban a sorozata így **sem állhat 5 elemnél többből,** hiszen csak 5 színben vannak tökök a játékban.)*

2. FÜGGELÉK
KÁRTYABÓNUSZOK

A kártyabónuszok értékelése elsőként a kártyák kiértékelésekor, a csatatéren zajlik!

Ha valaki pl. a szörnykártyája révén kapna egy lidérctokent, de a kijátszott (nyertes) édességkártyájának bónusza épp eldobatna vele egy lidérctokent, akkor egyszerűen nem vesz fel lidérctokent a szörnykártya után.

Ritka helyzetekben előfordulhat, hogy a kártyák bónuszait tiltó ikonok egymásra mutogatnak, kioltják egymást. Ilyenkor mindig a **játékosnak előnyösebb sorrendben** kell kiértékelni ezeket az ikonokat.

Abban az esetben, ha egy bónuszikon olyan elem eldobását kéri, amely nincs a készletedben, **nem kell érvényesítened a büntetést.**

Szereztél 1 cukorkát. Minden nálad maradt 2 cukorka a játék végén 1 pontot ér.

Szereztél egy adott betűjelű bónuszkorongot a játéktábláról. Húzz a helyére újat a készletből.

A következő fordulóra eggyel több édességkártyát kapsz.

A következő fordulóra eggyel kevesebb édességkártyát kapsz.

Kapsz egy lidérctokent. Minden lidérc *(ha nálad marad)* **-2 pont levonást** ér a játék végén!

Dobj el egy cukorkát a készletedből.

Dobj el egy általad választott töklámpást a készletedből.*

Szereztél egy adott színű töklámpást *(ez itt pl. fekete)*. A töklámpások színsorozata pontot ér a játék végén.

Eldobhatsz 1 nálad lévő lidérctokent.

Nem számít az értékelésnél a lerakott édességkártyád bónusza *(nem kapod meg)*.

Nem értékelhető a megszerzett szörnykártya bal alsó bónusza.

Nem értékelhető a megszerzett szörnykártya jobb alsó bónusza

Dobj el egy általad választott szürke bónuszkorongot a saját készletedből.

A **bónuszkorongok beváltásáról** – ha azok beválthatók valamilyen egyéb fizikai komponensre – a felvételükkor dönthetsz *(pl. töklámpást vagy cukorkát csinálhatsz ezekből)*. Később a töklámpást tartalmazó bónuszkorongokat felhasználhatod a töklámpás gyűjteményedben, és fizethetsz is a cukorkát tartalmazó szürke koronggal, mintha cukorkát használnál fel, de azok a készletedben szürke bónuszkorongok maradnak mindvégig.

* Ha töklámpás eldobására felszólító bónuszt kapsz, nem dobhatsz el *(és nem is kell eldobnod)* olyan töklámpást, amely egy bónuszkorongon szerepel. Ugyanakkor el kell dobnod ezt a korongot a töklámpás ikonnal akkor, ha a kártya bónusza szürke bónuszkorong eldobását kéri *(és nincs választási lehetőséged)*.

3. FÜGGELÉK
A BÓNUSZKORONGOK

A szürke bónuszkorongok mind egyszer felhasználható képességek. Azonban egyszerre többet is felhasználhatsz.

Az adott színű töklámpásnak számít, vagy felvételkor beválthatod egy ugyanolyan színű töklámpás lapkára.

Dobj el egy lidérctokent a készletedből azonnal, vagy tartsd meg későbbre, hogy felhasználhasd, ha kell.

Az édességikonos bónuszkorongok kétféleképpen is felhasználhatók.

Ha a kijátszott **édességkártyádra** rakod, akkor az megváltoztatja a kártyád színét és az édesség típusát.

Ha pedig a kártyakijátszáskor magára a **szörnykártyára** teszed *(ezt csak akkor szabad, ha nincs másik édességkártya a lap mellett)*, akkor a szörny színét és édességikonját változtatod meg. Ettől kezdve csak az új helyzetnek megfelelő ikonnal ellátott kártyát lehet használni a megszerzéséért.

> Egy szörny mellé sosem kerülhet két azonos értékű édességkártya!

Ha kártyakijátszáskor ezt a bónuszkorongot ráhelyezed az édességkártyádra, annak értéke 5-tel megnő. *Figyelj, hogy döntetlen soha nem állhat elő a két kirakott kártya között!*

A bónuszkorong eldobásával egy időben a körödben egyszerre 2 édességkártyát is kijátszhatsz, akár ugyanazon szörny mellé. Mindegyikre le kell tenned 1-1 színes korongodat.

Vegyél fel 1 vagy 2 *(az ábrától függ)* cukorkát a készletből, vagy használd fel ezt a bónuszkorongot a varázslatoknál. Ha megmarad, a végső pontozásnál beszámítható cukorkaként.

Igyekezz megtartani a játék végéig, mert ez a bónuszkorong az adott mennyiségű *(1 vagy 2 – az ábrától függ)* pontot éri majd.

Használd ezt az egyszeri képességet egy kártyakijátszáskor.
Tedd a kártyára: nem lesz érvényes az édességkártyád bónusza.

Ha egy kártyabónusz valamelyik bónuszkorong felvételét írja elő, dönthetsz úgy, hogy a megjelölt helyett a szomszédjai egyikét veszed fel *(az „**e**” az „**a**”-val is szomszédos ilyenkor)*.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Az egyszemélyes játékot **ugyanúgy készítsd elő, mint egy kétszemélyes játékot.** A játék során egyszerűsítve modellezni fogod az ellenfeled cselekedeteit, végül ellene kell megnyerned a játszmát.

A játék elején döntsd el, milyen **nehézségi szinten** szeretnéd játszani a játékot:

- **Könnyű játéknál** adj az ellenfelednek 5 pont előnyt,
- **Normál játéknál** 10 pontot,
- **Nehéz játéknál** 15 pontot.

Minden esetben te kezded az első fordulót az ötből *(helyezd le magad elé a macskamajom lapkáját)*, de később ezt **elveheti tőled** az automata ellenfél, és persze te vissza is szerezheted tőle.

Válassz mindkettőtöknek színt. Az ellenfelednek nincs szüksége tekercslapkára, de ő is kap 2 cukorkát indulásként. Ossz mindkettőtöknek 4-4 édességkártyát *(az ellenfeled lapjait helyezd az ő játékterére lefordított pakliként).*

Játékos kezdőkészlete:

Automata ellenfél kezdőkészlete:

A FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE során az automata csak akkor cserél lapot a cserepiacról, **ha valamelyiken van plusz cukorkatoken.** Ha több ilyen lap is van, azt választja, amelyik **nagyobb értékű lap.** A lapot **nem veszi fel,** és **nem is dob el** érte lapot a saját paklijából. **Mindössze a cukorkatokent gyűjti be** a kártyáról és eldobja a lapot, amit normál esetben felvett volna. **A kártyacsere után** – szokás szerint – dobd el a cserepiac lapjait, és csapj fel helyettük 3 másikat.

A CSIHI-PUHI ALATT a te köröd lényegében minden tekintetben úgy zajlik, mint a normál játékmódban. Azonban ha az **ellen-**

feled jön, fordítsd fel a paklija első lapját. Ha az találkozik valamelyik szörny igényeivel, **azonnal játszd ki.** A kijátszáshoz **az ellenfél** a következőket veszi figyelembe:

- Mindig igyekszik **egy szabad szörnykártyához rakni,** azon belül a legnagyobb értékűhöz.
- **Ha nincs szabad hely,** akkor ahhoz tesz, ahol megnyerheti a párharcot.
- Ha nincs ilyen, akkor olyanhoz rak, amelyhez **már ő is rakott.**
- Ha nincs ilyen, akkor lerakja mindenképpen egy olyan helyre, **ahová passzol a lapja.**

Ha bármilyen módon **két lap kerül egy szörnykártya mellé,** mindenképpen ki kell értékelni a helyzetet, és egy új szörnykártyát kell húzni.

Ha az első lapja nem passzol egyik szörnykártyához sem, húzd fel a következő lapját a paklijából, majd így tovább. Az első lehetséges lapot mindenképpen ki kell játszanod a nevében a fent leírt módon.

Ha a négyből egyik kártyája sem ér célt, akkor eldobja a két legutolsó lapját, és helyette vakon húz a pakliból egyet. Ezt, anélkül, hogy megnéznéd, lefordítva tedd a térfelére, majd a többi lapját is fordítsd rá erre a felhúzott kártyára. Ha az ellenfeled ilyen módon kártyát cserélt, akkor ezzel az ő köre véget ért, te következel.

Az ellenfeled ezt a kártyacserét mindaddig megteheti, amíg még van legalább két kártyája *(ő sosem vesz fel lapot a kártyakínálatból, így nem költ cukorkát a cseréknél, és nem cseréli le a kínálatot).* **Ha már nincs 2 kártyája ahhoz, hogy cseréjen,** de nincs olyan lapja, amelyet helyesen ki tudna játszani, az utolsó lapot mindenképpen lerakja a macskamajom kártyája mellé *(ha van még ott hely; ha nincs, akkor a lapja megmarad).*

Az ellenfeled a kijátszott kártyáihoz ugyanúgy használ kis korongokat, mint te magad. Ezáltal már nem tud újabb lapot lerakni, ha elfogyott a korongja.

A CSATATÉR ÉRTÉKELÉSE most akkor jön el, ha már **nincs senkinek akciólehetősége.** Ez ugyanúgy történik, mint a menet közben létrejött ütéshelyzetek értékelése, és ahogy történik többjátékos módban.

Az ellenfeled a játék során **felvesz mindent, amit felvehet,** és **eldob mindent, amit el tud dobni,** de **sosem konvertál át szürke bónuszkorongot,** így azok az eredeti formájukban maradnak előtte.

Az eldobások esetén némiképp mérlegelned kell (helyette):

- **Ha töklámpást kell eldobnia,** lehetőleg olyat dob el, amelyből van duplikátuma.
- **Ha bónuszkorongot kell eldobnia,** akkor elsőként az édességeket dobja el, majd a képességeket, majd az 1 cukorkás korongokat, majd a 2 cukorkásokat, aztán a töklámpásokat, csak ez után az 1 csillagosokat, és végül a lidércűzőket és a 2 csillagosokat.
- **Ha olyan szörnykártyát húzott fel,** amely befolyásolja a kézlimitet *(ami eredetileg 4 kártyalap),* akkor ennek megfelelően húzz neki lapokat a következő forduló elején.
- **Ha ő szerzi meg a kezdőjátékos kártyáját,** akkor add át neki a kiértékeléskor a fekete macskamajom lapkát.

VÉGSŐ PONTOZÁS

A játék végén az ellenfeled pontszámait ugyanúgy kell összeadnod, mint a sajátjaidat, de ne feledd el, hogy **hozzá kell adnod a játék elején meghatározott 5-10-15 pontot,** a választott nehézségi szint szerint, valamint adj minden **2 olyan bónuszkorongja után 3 pontot,** amelyen édességikon vagy képességikon található.

Vajon sikerül-e nyerned az automata ellen? Próbáld meg különböző nehézségi beállításokkal!

IMPRESSZUM

Játékterv & grafika:
Pierrot

Játékszabály:
Pierrot, Gracza Balázs, Lapikás Judit

Kiadó és forgalmazó:
Private Moon Studios
www.privatemoonstudios.hu

Köszönet:
Marosi Viktória, Csapó Tamás, Lapikás Judit, Gracza Balázs, Nagyidei Róbert, Gyöngyösi Gábor, Barkóczi Edit, Pásztor Balázs, Nemes Balázs, Gál József.

Külön köszönet a tesztelőknek, akik nagyban hozzájárultak a játék formálódásához.

EGYSZERŰ JÁTÉKMÓD

A játék előkészítésénél tégy úgy, mint a normál mód esetén, de **nem lesz szükséged lidérctokenekre, töklámpásokra, bónuszkorongokra, a játéktáblára és a tekercslapkákra sem.** Ebben a játékmódban mindenki a 3 színes korongját, valamint a szörnyek és az édességek pakliját használja, kiegészítve a cukorkatokenekkel. Azonban kezdésként **senki nem kap cukorkát.** A játékmenet a normál módnak megfelelő, néhány jelentős kivétellel:

- **A kártyákon lévő bónuszikonok nem számítanak,** csak a szörnyek/édességek értéke és színe.
- Ha két oldalról kártya vesz közre egy szörnylapot, a kiértékelés során **a vesztes vigaszdíj gyanánt 1. cukorkát kap,** a nyertes elviszi a szörnyet.
- Mindig, amikor nem tudsz, vagy nem akarsz lerakni egy édességkártyát a szörnyek sorához, megteheted, hogy **eldobsz pontosan 2 édességkártyát, és cserébe felveszel 1-et a kínálatból** *(3 felfordított kártyalap)* **vagy vakon húzol az édességkártyák paklijából.** Ezt a forduló során többször is megteheted, addig, amíg van még legalább 2 kártyád, amit eldobhatsz. Ekkor a csere után a köröd mindig azonnal véget ér, kártyát csak legközelebb játszhatsz ki, amikor ismét rád kerül a sor.
- A macskamajomnál a kezdőjátékos szerepén túl a győztes *(a nagyobb értékű kártyalapért)* **1 cukorkát is kap,** a vesztes semmit. A játék végén a macskamajom lapkája **+1 pontot** jelent a birtokosának.
- **Minden forduló elején** mindig 4-re kell kiegészíteni a játékosok kezében lévő kártyák számát.
- **A játékvégi értékelésnél** előbb mindenki adja össze a megszerzett szörnykártyái értékét, majd adja hozzá a megmaradt cukorkái értékét *(most minden cukorka 1 pontot ér!)*, végül a macskamajom birtokosa adjon még 1 pontot a végső pontszámához.

A **nagyobb pontszámot** elért játékos a győztes.

Döntetlen esetén a kártyákból szerzett pontszám a döntő.