

# HERES



RULEBOOK

fordította: Beorn (2016)



# HEROES - SZABÁLYKÖNYV

## TERVEZTE

Adam Kwapiński

## GRAFIKUSOK

Iga W. Grygiel, Piotr Foksowicz, Jarosław Nocoń, Grzegorz Bobrowski

## DTP

Iga W. Grygiel, Adam Kwapiński

## MAGYAR FORDÍTÁS

Beorn

## KORREKTÚRA

Ferdinand Köther

## MEGJELENÉS ÉVE

2015

## KIADÓ

Lion Games

## KIZÁRÓLAGOS FORGALMAZÓJA

Rebel Sp. z o.o.

## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS:

Rengeteg oka van annak, hogy a „Heroes” miért lett egy igen különleges játék. Mi nagyon sok időt eltöltöttünk azzal, hogy megpróbáljunk létrehozni egy olyan játékot, amely egy órányi szórakozást biztosít Neked. Sokan dolgoztak rajta - némelyikük jelentősen hozzájárulva a fejlesztési folyamathoz - és szeretnénk nekik itt ezt megköszönni. Külön köszönet jár Hubert Bartosnak, Wojciech Ingielewicznek és az egész Lázadó csapatnak, akik miatt a „Heroes” egy jobb terméké vált. Természetesen a játékesztelőket is meg kell említenünk. Többek között: Mateusz Albricht, Małgorzata Boryczka, Kamil Bukalski, Wiktoria Drozd, Paweł Grodek, Joanna Glen, Marcin Glen, Iga W. Grygiel, Violetta Kijowska, Mateusz Krakowiak, Kuba Kuliński, Jakub Kurek, Paweł Kurnatowski, Grzegorz Laskowski, Maciej Matuszewski, Michał Ozon, Krzysztof Pilch, Maciej Poleszak, Anna Polkowska, Kuba Polkowski, Marcin Ropka, Adam Sikorski, Michał Sieńko, Piotr Silka, Jacek Strzyż, Miriam Szalaj, Jakub Wasilewski, Mateusz Wojciechowski, Grzegorz Wozniak, Piotr Żuchowski és a lublini Hetman Jan Zamoyski 2. Általános Gimnázium diákjai.

## 1.) A JÁTÉK CÉLJA

A „Heroes” egy valós idejű, stratégiai, kockagyűjtögetős kártyajáték. A játékosok olyan névadó hősöket alakítanak, akik varázslatokat használnak, valamint egy sereg fantasy lényt irányítanak, amivel legyőzhetik ellenfeleiket. A játék akkor ér véget, amikor már csak egy hős van életben a csatatéren.

### FONTOS!

A szabálydobozokban, mint ez, bizonyos szabályok részletesebb magyarázatát fogod megtalálni, illetve a legfontosabb szabályok megismétlését. Olvasd el ezeket a szabálydobozokat nagyon figyelmesen!

### AZ ELSŐ JÁTÉKOTOK ALKALMÁBÓL

A „Heroes” nem egy túl bonyolult, de annál izgalmasabb valósidejű játék, így elképzelhető, hogy néhány szabályra nehezen fogtok visszaemlékezni, amikor első alkalommal játszotok vele. Ezért azt javasoljuk, hogy az első pár játék során hagyjatok figyelmen kívül néhány szabályt, és használjátok az egyszerűsített szabály-változatot. Minden olyan szabálydobozt, mint ez, nyugodtan figyelmen kívül hagyhattok az első néhány játék alkalmából.





4 játéktábla

20 alapvarázslat kártya



4 ×



25 hatoldalú kocka



60 varázslat kártya

4 speciális varázslat kártya  
(hősönként 1)



4 hős kártya



92 lény kártya  
(hősönként 23)



18 állandó varázslat jelző



86 kétoldalú sérülés / hatalom jelző





## 2.) A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

### 2.1. PAKLIK ÉS JÁTÉKKIEGÉSZÍTŐK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Válogassátok szét a lényeket a hátoldaluk szerint, és helyezzétek el őket a hozzájuk passzoló hősök közelében (1).
- Válogassátok szét a varázslat kártyákat típus szerint:
  - tegyétek a speciális varázslat kártyákat a hozzájuk passzoló hősökhöz (a kártyán szerepel a tulajdonos hős neve) (2).
  - az alapvarázslat kártyákat (ezüst háterű kártyák) osszátok szét 4 kupacba úgy, hogy mindegyikbe 5-5 lap kerüljön (2 *mágikus lövedék* kártya, 2 *parancs* kártya és 1 *mágiagemlegesítés* kártya). Minden játékosnak adjatok belőle egy-egy kupacot (3). A megmaradt alapvarázslat kártyákat vissza kell tenni a dobozban (ezek nem használhatók a játékban).
  - Keverjétek meg a 60 varázslat kártyát, és a paklit képpel lefelé tegyétek az asztal egy olyan helyére, ahol minden játékos kényelmesen eléri (4). Ez után fel kell húzni a varázslat pakliból 8 lapot, és 2 sorba rendezve, képpel felfelé kell őket lerakni (7). Ez a varázslat-bolt.
- Minden játékos kap egy játéktáblát, 6 dobókockát és egy sérülés jelzőt (5). A játéktábla két oldalas. Az egyik oldala a játék előkészítést mutatja az olyan játékosoknak, akik ki akarják hagyni a hadsereg összeállítást az első játékuk során. Miután mindenki kiválasztotta a játéktábla oldalt magának, a sérülés jelzőt a 21-es számra kell helyezni.

- Tegyétek a sérülés / hatalom jelzőket, valamint az állandó varázslat jelzőket egy-egy kupacba az asztalra úgy, hogy minden játékos könnyen elérje azokat (6).

### 2.2. VÁLASSZATOK HŐST ÉS KEZDŐ VARÁZSLATOT

A játék elején a véletlenszerű meghatározott kezdőjátékosról kezdve, a játékosok sorban választanak maguknak egy hőst és/vagy egy kezdő varázslatot a saját paklijukba. A soron lévő játékos elvehet egy hőst (ha még nem választott magának), VAGY a felcsapott 8 varázslat kártya (varázslat-bolt) első sorából egyet. Ez után a sorban következő játékos választhat. Négyyszer ismételjétek meg ezt az eljárást, amíg minden játékos nem választott magának egy hőst és 3 kezdő varázslatot.

### 2.3. VARÁZSLAT KÁRYA KIVÁLASZTÁSA

Miután egy játékos kiválaszt a 8 felcsapott lap első sorából egy varázslat kártyát, a felső sorból a lapot le kell csúsztatni az első sorba, majd a varázslat pakliból fel kell csapni a felső sor üresen maradt helyére egy új kártyát. A varázslat-bolt az egész játék során a helyén marad, és a fentiek szerint kell pótolni a felhúzott lapokat.





## 2.4. HŐS KIVÁLASZTÁSA

A kezdő varázslat kártyák összeválogatásakor minden játékosnak ki kell választania magának még egy hős kártyát is (amikor sorra kerül, egyszer egy varázslat kártya választása helyett). Amikor egy játékos egy hőst választ magának, akkor el kell vennie mellé a speciális varázslat kártyáját és a hozzá tartozó lényeket is. Ha egy játékos már választott magának egy hőst, nem választhat még egyet.

### TEREMTMÉNYEK: HŐSÖK ÉS LÉNYEK

Kétféle kártyát lehet a játéktáblára kijátszani, ezeket a kártyákat teremtményeknek nevezzük. A teremtmények hősök, vagy lények lehetnek. Ha a szabálykönyv, vagy egy kártya szövege teremtményre utal, úgy az jelenthet hőst is és lényt is. A szabályok, amelyek csak a lényeket befolyásolják, nem befolyásolják a hősöket, és viszont.

### SZABAD TEREMTMÉNYEK

A „Heroes” szabályai közt gyakran találkozatsz a „szabad” jelzővel. Ez azt jelenti, hogy a hős, vagy a lény kártya a játéktábla első (felső) sorában van; vagy a második (alsó) sorában úgy, hogy nincs előtte az első sorban lap. Ha egy teremtmény „nem szabad”, akkor a játéktábla második sorában van, és van előtte az első sorban egy másik lap.

## 3.) HŐSÖK

Négy hős van a játékban, mindegyiket egy hős kártya képviseli. Mind a négy hős kártya kétoldalas: egyik oldala a hős képét, nevét, kezdeti életpontjait ábrázolja; a másik oldala pedig a szövegdobozt, amely a hős különleges képességeit és gyengeségeit mutatja meg (mindkét tulajdonsága összefügg az elemekkel, amit a hős ural). Az első játéknál azt ajánljuk, hogy csak a szövegmező nélküli oldalát használjátok, és ne használjátok a hősök képességeit és gyengeségeit.

- 1 A HŐS NEVE**
- 2 ÉLETPONTOK SZÁMA** - a szám a hős kezdeti életpontját jelöli.
- 3 SZÖVEGDOBOZ** (csak a kártya hátsó oldalán) - itt találod a hős különleges képességét és gyengeségét, amely összefügg azzal az elemmel, amit a hős ural.

## 4.) VARÁZSLATOK

Minden játékos egy 9 lapból álló paklival kezdi a játékot (5 alap varázslat kártya, a speciális varázslat kártya, valamint a játék elején felhúzott 3 varázslat kártya). A játék során a játékosok varázslat kártyákat játszanak ki a kezükből. Különleges elemi szimbólumra, vagy hadvezetés szimbólumra (ebben az esetben ez egy *parancs* varázslat kártyára) van szükség arra, hogy használni lehessen őket. Minden varázslat kártyán az alábbi információk találhatóak meg:

- 1 NÉV** - a varázslat neve.
- 2 KÖVETELMÉNYEK** - a különböző varázslatokhoz ezeket a szimbólumokat kell megdobni a kockákkal - a szimbólum típusa határozza meg, hogy melyik elemhez tartozik az adott varázslat. A kezdő varázslat kártyák (*mágikus lövedék*, *parancs*, *mágiasemlegesítés*) nem kötődnek szorosan egyik elemhez sem.
- 3 CÉLPONT** - a célpont típusa, amire a varázslat elvarázsolható. A játékban különböző célpontok lehetnek:
  - Bármelyik teremtmény** - bármelyik kártyát (hőst, vagy lényt) meg lehet vele célozni, amelyik a játéktáblán van.
  - Bármelyik lény** - a játéktáblán lévő egyik lény lehet a célpontja.
  - Bármelyik játékos** - bármelyik résztvevő játékos lehet a célpontja.
  - Bármelyik szabad teremtmény** - a varázslat célpontja lehet a játéktábla első sorában lévő bármelyik hős, vagy lény; illetve a második sorban úgy, hogy nincs előtte más teremtmény.
  - Bármelyik saját lény** - bármelyik lény (hős nem) a játéktáblán, amelyik azé a játékosé, aki varázsol éppen.
  - Bármelyik saját teremtmény** - mint az előző, de ennek saját hős is lehet a célpontja.
- 4 HATÁS** - a varázslat hatása. Minden hatás leírása vagy az „azonnali”, vagy a „állandó” szóval kezdődik. Ha egy varázslat hatása állandó, az azután is játékban marad, miután a játékos kijátszotta.
- 5 ERŐSÍTÉS** - nagyobb hatásfokot lehet elérni úgy, ha a varázslatot a játékos erősíti, miközben kijátsza. A részletes szabályokat lásd a 8. oldalon.





## 5.) HADSEREG ÉPÍTÉSE

Miután a játékosok kiválasztották a hőseiket, és a kezdő varázslataikat, a következő feladatuk a hadseregük felépítése a rendelkezésükre álló lényeikből.

Minden játékos a saját hőséhez kapcsolódó lények közül választhat tetszőleges számút és típusút, csupán egyetlen feltétel betartásával: a kiválasztott kártyák összköltsége (összes lény ára) nem haladhatja meg a 10 pontot. A kiválasztott lény kártyákat egyenlőre minden játékos titokban tartja játékosársai elől (a többit vissza kell tenni a játék dobozába, képpel lefelé).

Ha már minden játékos kiválasztotta a saját lényeit, azokat mindenkinek el kell helyeznie a saját játéktábláján. Az első játékostól kezdve, sorban minden játékos választ egyet a megvásárolt lény kártyák (vagy a hős kártyája) közül, és azt képpel felfelé a játéktáblája egyik mezőjére teszi. Ezt a folyamatot addig kell ismételni, amíg az összes lény és hős le nem kerül a játéktáblákra.

## AZ ELSŐ JÁTÉKOTOK ALKALMÁBÓL

Ha ez az első játékok, akkor az egyszerűség kedvéért javasoljuk, hogy a játékot előre meghatározott kezdő seregekkel kezdjétek. A játéktáblák másik oldalán találtok ehhez segítséget. Itt láthatjátok az általunk javasolt teremtmények képeit. Egyszerűen vegyétek el ezeket a kártyákat, és képpel felfelé tegyétek mindegyiket a játéktáblátok megfelelő mezőire.



## VÉDD MEG A HŐSÖDET!

Ne feledd el megvédeni a hősedet olyan jól, ahogy csak tudod (tedd őt a hátsó sorba úgy, hogy mindenképpen legyen előtte egy lény). Amikor ugyanis a hősed életpontjai nullára csökkennek, azonnal elveszíted a játékot, függetlenül attól, még hány lényed van.

## 6.) TEREMTMÉNYEK

Minden játékos hadserege a hősből és lényeből áll (együttesen teremtményeknek nevezzük őket), amiket a játék előtt választott ki. Ezek a kártyák a játéktáblára kerülnek és döntő szerepük lesz a játékban.

Ne feledd, hogy a sima játék során csak azokat a teremtményeidet használhatod, akiket a játék előkészületek során a játéktáblára tettél. Óvatosan építsd fel tehát a saját hadseregéd, mert ők jelentik a kulcsot a győzelemhez. Minden lény kártya az alábbi információkat tartalmazza:

- 1 NÉV** - a lény neve.
- 2 ÁR** - a lény megvásárlási ára. A játékos által szabadon választott lények árának összege nem haladhatja meg a 10-et.
- 3 AKTIVÁCIÓS KÖLTSÉG** - a hadvezetés (sisak) szimbólumok száma határozza meg a lény aktivációs költségét (1-3). Minél erősebb egy lény, annál magasabb az aktivációs költsége. Az aktivációs költség nem számít a lény mozgatása közben.
- 4 ERŐ** - a lény által az alap támadásával okozott fizikai sebzés nagysága.
- 5 SZÍVÓSSÁG** - megmutatja, mennyi sebzést képes a lény elviselni, mielőtt elpusztulna. Ha a sebzések száma eléri, vagy meghaladja a lény szívósságát, a lény megsemmisül és el kell távolítani a játékból (le kell venni a kártyáját a játéktábláról).
- 6 TÁMADÁSI IRÁNYOK** - az itt lévő szimbólum mutatja meg, hogy ez a lény milyen irányba tud támadni az ellenséges teremtmények ellen a játéktáblán. A támadás részletes szabályait lásd később (8. oldal).
- 7 KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG** - a lény különleges képessége, amit egy normál támadás helyett tudsz használni, amikor aktivárod ezt a lényt; vagy egy olyan állandó képesség, amit nem kell aktiválni (ezt a képesség leírásának elején jelezzük). Egyes lényeknek nincs különleges képessége. Ebben az esetben a kártya egy dölt betűs színesítő szöveget tartalmaz csupán, amely nem befolyásolja a játék menetere.





## 7.) JÁTÉKSZABÁLYOK

A „Heroes” egy valós idejű játék. A játékosok egyszerre dobnak (egymás után akár többször is) a kockáikkal, és megpróbálnak minél gyorsabban egy olyan szimbólum-sorozatot gyűjteni, amely lehetővé teszi számukra a kívánt akció végrehajtását. Ha az egyik játékos már elégedett a dobásai eredményével, megállítja a játékot. Ha már minden kocka az asztalon van, az a játékos, aki megállította a játékot, végrehajt egy, a kockáin lévő szimbólumok által engedélyezett akciót. Miután végrehajtotta az akcióját, a többiek esetleges akciói következnek, majd tovább folytatódik a kockák dobálása, amíg ismét valamelyik játékos elégedett nem lesz a dobása eredményével és ismét le nem állítja a játékot.

Az alábbiakban megtalálod a játék szabályainak áttekintését, fázisokra bontva.

### 7.1. ELŐKÉSZÍTÉS

Ez a játék legfontosabb fázisa, ami teljesen valós időben zajlik. Teljesen egy időben (és amilyen gyorsan csak tudnak), minden játékos dob a saját 6 kockájával, és megpróbál valamilyen érvényes szimbólum-sorozatot kidobni. Amíg a kockadobások zajlanak, bármelyik játékos bármennyi eldobott kockáját visszaveheti az asztalról a kezébe, majd újra dobhat velük, ha nem tetszik neki a dobás eredménye. Ha valaki úgy dönt, hogy ő a 6 kockájával már megfelelőt dobott, akkor hangosan így szól: „állj!”. Amikor az „állj!” elhangzik, a játékosok már nem vehetnek fel az asztalról egyetlen eldobott kockát sem, csak arra van lehetőségük, hogy az éppen kezükben lévő kockáikkal még egyszer dobhassanak. Miután minden kocka az asztalon van, a játék megáll.

### 7.2. AKCIÓ BEJELENTÉSE

Miután minden játékos dobott a kezében lévő utolsó kockájával is, az a játékos, aki megállította a játékot, végrehajthat egy olyan akciót, amit a kidobott kockái szimbólumai megengednek. (Ezt a játékost aktív játékosnak nevezzük.) Azonban az akció végrehajtása előtt alkalmazni kell a hőse gyengeségének hatását, valamint minden olyan állandó varázslat hatását, ami akkor aktiválódik, amikor a játék megáll.

#### A JÁTÉK MEGÁLLÍTÁSÁNAK HATÁSAI

Az állandó varázslatok hatását, illetve a hős gyengesége (ellentétes elemétől) miatti sérülését csak annak a játékosnak kell alkalmaznia, aki megállította a játékot (még mielőtt végrehajtaná az akcióját). Ha egy játékos megállította a játékot, az ilyen hatások nem alkalmazandók egyenlőre más játékosokra. Például: egy ellenséges hős nem szenvedhet el sebzést ugyanebben az időben egy ellentétes elemtől, függetlenül attól, hogy milyen szimbólumot mutatnak éppen az ő kockái.

### 7.3. ELLENTÉTES ELEMÉK ÁLTAL OKOZOTT SÉRÜLÉSEK

Minden hősnek van egy különleges képessége és van egy gyengesége is. A hős gyengesége azon elem ellentéte, amit a hős ural (az ellentétek párosával vannak elrendezve: tűz↔víz, föld↔levegő). Ez azt jelenti, hogy minden alkalommal, amikor egy játékos megállítja a játékot (de még az akciója bejelentése előtt), a hőse annyi mágikus sérülést szenved el, amennyi a hősevel ellentétes elem szimbólumot dobott a kockáival. A játékos ettől még tudja használni ezeket a kockákat is, függetlenül attól, hogy esetleg megsebeztek-e a hősét. Egyenlőre csak annak a játékosnak a hőse szenvedhet emiatt sérülést, aki megállította a játékot, a többi játékos hőse még nem.

#### AZ ELSŐ JÁTÉKOTOK ALKALMÁBÓL

Ha ez az első játékotok, akkor javasoljuk, hogy hagyjátok figyelmen kívül a hőseitek különleges képességét, és gyengeségét is. Az egyszerűség kedvéért csak a hőseitek szövegmező nélküli oldalát használjátok.

#### TATSD SZEMMEL ELLENFELEIDET

Ne feledd a „Fair play” szellemét, valamint azt sem, hogy a „Heroes” egy nagyon dinamikus játék, és a játékosok hajlamosak elfeledkezni bizonyos szabályokról (főként azokról, amik a hőseiket negatív módon érinthetik). Épp ezért minden játékosnak a szemét a másikon kell tartania, hogy az aktív játékos ne felejtse el a hőse ellentétes elemek miatti sebzését (aktív játékos az, aki megállította a játékot).

### 7.4. A LEHETSÉGES NÉGY AKCIÓ

Miután az aktív játékos hőse elszenvedte a gyengesége miatt, az ellentétes elem által okozott esetleges sérüléseit, valamint a játék megállítása miatti összes egyéb hatást megoldottátok, az aktív játékos végrehajthat egy akciót. A játék megállítása lehetővé teszi számára, hogy egy (de csak egyetlen) akciót hajthasson végre az alábbi 4 lehetséges közül:

#### I. AKCIÓ: EGY VARÁZSLAT KIJÁTSZÁSA

Ez a játék legfontosabb akciója. Ha az aktív játékos ezt választotta, akkor ki kell játszania egy varázslat kártyát a kezéből. Minden kártyának van egy követelménye (bizonyos számú szimbólum). Ahhoz, hogy a játékos kijátssza ezt a varázslatot, a kockáival ki kellett dobni a szüksége szimbólumokat. Egy játékos csak egy kártyát játszhat ki egy akciója alatt.

Ha a játékos egy varázslatot akar kijátszani, akkor választania kell a lehetséges célpontok közül, majd alkalmaznia a varázslat hatását. Egy állandó varázslat hatása a választott célponton addig tart, amíg a varázslatot nem semlegesítik. Néhány varázslathoz szükség lesz speciális jelzőkre is, amelyek segítenek emlékezni arra, hogy melyik célpontot célozta már meg egy varázslat. Ha egy célponton már működik egy állandó varázslat, nem lehet azt még egy ugyan ilyen varázslattal megcélózni (azaz például két mérgezés nem játszható ki egyetlen lényre).



Miután az aktív játékos kijátszotta a kártya azonnali hatását, a játékosnak a kártyát a saját dobott lapjai közé kell eldobnia (képpel felfelé). Egy állandó varázslat kártyát csak akkor kell eldobni a játékos saját dobott lapjai közé, ha semlegesítették azt (addig az asztalon marad).

## A varázslatok erősítése

A játékban kijátszható legtöbb varázslatot lehet erősíteni (ez alól csak a *mágikus lövedék*, a *parancs* és a *mágiasemlegesítés* a kivétel). Egy varázslat erősítése különböző hatásokkal járhat, amiről a kártya legalsó sora tájékoztat.

Annak érdekében, hogy az aktív játékos erősíteni tudja az éppen kijátszott varázslatát, el kell dobni további 2 varázslat kártyát a kezéből (a saját dobott lapjai közé, képpel felfelé). Egy éppen kijátszott varázslatot tetszőleges számban lehet erősíteni, minden 2-2 eldobott varázslat kártyával egyszer-szer. A lehetséges erősítések a következők:

- **Állandó +1** - minden erősítés után a játékos rátehet egy hatalom jelzőt a varázslat kártyára. A hatalom jelzők megnehezítik, hogy semlegesítsék ezt a varázslatot. Ez az erősítés az állandó varázslatok esetén elérhető.
- **Lapdobás +1** (*energiaszívás*) - minden erősítés lehetővé teszi, hogy az ellenfele még egy lapot eldobjon a kezéből.
- **Sebzés +1** - minden erősítés megnöveli a varázslat által okozott sebzést egyel.
- **Gyógyítás +1** (*gyógyítás*, *életszívás*) - minden erősítéssel egy extra sérülés gyógyítható a célpont teremtmenyen.
- **További célpont** (*láncvillám*, *teleportálás*) - minden erősítés lehetővé teszi a varázslathoz egy extra célpont hozzáadását, a kártyán leírt szabályok szerint.
- **Nem fejleszthető** (*mágikus lövedék*, *parancs* és *mágiasemlegesítés*) - ezeket a varázslatokat nem lehet fejleszteni.

Mindezekon felül minden hős rendelkezik azzal a különleges képességgel, hogy azokat a varázslatokat, amelyek ugyan abba a típusba tartoznak, ami a hős saját eleme, egyszer ingyen (a 2 kártya eldobása nélkül) fejleszthessen. Természetesen a játékos az ingyenes erősítésen túl még tovább fejlesztheti az éppen kijátszott varázslatát, 2-2 kártyák eldobásával.

## AZ ELSŐ JÁTÉKOTOK ALKALMÁBÓL

Ha ez az első játékok, akkor javasoljuk, hogy hagyjátok figyelmen kívül a fenti szabályokat, azaz a varázslatok összes lehetséges módon való erősítését. Figyelmen kívül hagyhatjátok a hősök saját eleméhez köthető varázslatok ingyenes erősítését, illetve a 2-2 kártya eldobásával elérhető erősítéseket is.

Egy varázslat kijátszása után (és csak ekkor) az aktív játékos aktiválhatja és mozgathatja a lényeit, tetszőleges sorrendben.

## LÉNYEK AKTIVÁLÁSA

A választott varázslata kijátszása után, az aktív játékos a fennmaradó kockái segítségével (amelyekre nem volt szükség a varázslat kijátszásához) aktiválhatja a lényeit. Az aktív játékos 1 aktivációs pontot kap minden hadvezetés (sisak) szimbólum után a kockáin, kivéve természetesen azokat, amiket már a varázslata kijátszásához elhasznált. Minden lény kártyájára rá van nyomtatva annak aktivációs költsége (a sisak szimbólumok száma a bal alsó sarkában).

Az aktivált lény vagy azonnal megtámad egy kiválasztott ellenséges lényt, vagy használhatja a különleges képességét (ha van neki). Az aktív játékos bármennyi lényét aktiválhatja (amíg meg tudja fizetni az aktivációs költségét), de mindegyik lényt egy akció során csak egyszer.

Egy lényt kétféle módon lehet aktiválni: egy *parancs* varázslat kártya kijátszásával, vagy a kockákon megmaradt hadvezetés szimbólumok segítségével. Az aktiválás után a lény vagy támad egyszer (a játékos által kiválasztott irányba, ahol is a célpontjának az erejének megfelelő sebzést okozza), vagy használja a speciális aktiválható képességét (ha van neki egyáltalán ilyen).

- **EGY LÉNY TÁMADÁSA:** miután a lény aktiválása megtörtént, a játékos megtámadhatja vele ellenfele egyik lényét. A lény csak szabad lényt tud megtámadni (azaz olyat, aki az első sorban van, vagy ha a második sorban, akkor nincs előtte másik lény). A lény csak szabad hőst tud megtámadni. A támadás lejátszásához elsőként ellenőrizni kell, hogy melyik célpontok vannak a támadó lény hatótávolságán belül. Úgy kell tekinteni a két játéktáblát, mintha azok csatlakoznának a felső éllel. A támadás lehetséges irányait a lény kártyán lévő nyíl szimbólumok mutatják meg: ezeket az ellenséges mezőket tudja a lény megtámadni. A támadás irányát jelző szimbólumok a következők:



a lény megtámadhat egy közvetlenül előtte lévő szabad lényt az ellenfél játéktábláján



a lény megtámadhat egy közvetlenül előtte, és tőle jobbra lévő szabad lényt az ellenfél játéktábláján



a lény megtámadhat egy közvetlenül előtte, és azzal szomszédos (tőle jobbra, vagy balra) mezőn lévő szabad lényt az ellenfél játéktábláján



a lény megtámadhatja bármelyik szabad lényt az ellenfél játéktábláján

A következő oldalon számos példa található a különböző lények lehetséges támadási irányaira. Amikor egy lény támad, az aktív játékosnak választania kell egyet a lehetséges célpontok közül, és ez lesz a támadó lény célpontja.

A kiválasztott célpont annyi (fizikai) sebzést kap, amekkora a támadó lény ereje.

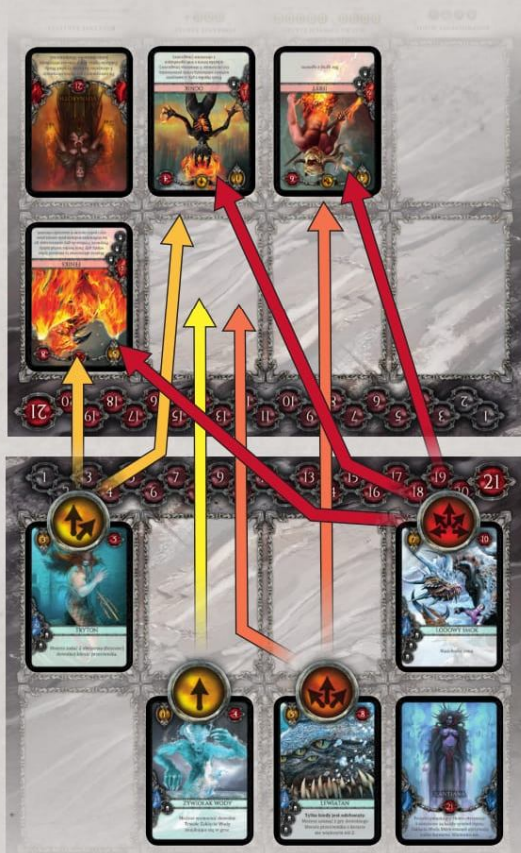


**SELLÓ**  
megtámadhatja a  
főnixet, vagy a lánglédreccet

**JÉGSÁRKÁNY**  
megtámadhatja a  
főnixet, a lánglédreccet,  
vagy az ifritet

**VÍZELEMÉNTÁL**  
csak a lánglédreccet  
tudja megtámadni

**LEVIATÁN**  
megtámadhatja a láng-  
lédreccet, vagy az ifritet



## Fizikai és mágikus sebzések

A játékosok játék közben varázslatok, vagy a saját lények támadásai által sérüléseket okoznak ellenfeleik teremtményeinek. A teremtmények különleges képességei miatt fontos, hogy az okozott sérülés milyen típusú (fizikai, vagy mágikus). Minden lény alap támadása (de nem biztos, hogy a különleges képessége is) fizikai sérülést okoz. A varázslatok és a különleges képességek leírásában szerepel a sebzésük típusa. Minden kidobott kockán lévő szimbólum által okozott sérülés (például a hősök gyengeségéből fakadó, ellentétes elem miatti sérülés) minden esetben mágikus sérülésnek számít. Ha egy lény annyi sérülést szenved el összesen, amennyi a szívóssága, a lény elpusztul. Ha egy hős sérülés jelzője a nullára kerül, a játékos elveszíti a játékot.

## SÉRÜLÉS ÉS GYÓGYÍTÁS

Amikor egy lény sérülést szenved, annyi sérülés jelzőt kell a kártyájára tenni, amennyi sérülést elszenvedett. Amikor egy hős sérülést szenved, annyival kell a hős sérülés jelzőjét balra mozgatni, ahány sérülést elszenvedett. Amikor egy lény sebeit gyógyítják, annyi sérülés jelzőt kell eltávolítani a kártyájáról, amennyit gyógyítottak rajta. Amikor egy hős sérüléseit gyógyítják, annyival kell a hős sérülés jelzőjét jobbra mozgatni, amennyit gyógyítottak rajta.

• **KÜLÖNLEGES KÉPESSÉG HASZNÁLATA:** ha egy aktivált lény rendelkezik valamilyen különleges képességgel (olyannal, ami a kártyán szereplő leírás alapján nem állandó képesség), a lény aktiválása során a játékos ezt is használhatja az alap támadása helyett. Az egyes lények nem állandó képességét a lehetséges támadási irányoktól függetlenül lehet használni, nem számít ebben az esetben, hogy a célpont szabad-e, vagy nem (kivéve, ha a kártya szövege esetleg mást nem mond).

• **TEREMTMÉNYEK MOZGATÁSA:** egy varázslat kijátszása, és a hatásának megoldása után az aktív játékos arra is használhatja a fennmaradt kockáit (amik nem lettek a varázslathoz hozzárendelve), hogy mozgassa a lényeit. Egy hadvezetés (sisak) szimbólum egy teremtmény mozgatását teszi lehetővé (függetlenül annak aktivációs költségétől) egy szomszédos (merőleges, nem átlós) mezőre. Ellentétben a normál aktiválással, egy teremtményt egymás után többször is lehet mozgatni (lépésenként egy-egy hadvezetés szimbólumért cserébe). Egy adott teremtményt egy akció során az aktív játékos egyszer aktiválhat normál módon, és akár többször is mozgathat, esetleg más teremtmények aktiválása és/vagy mozgatása közben, tetszőleges sorrendben.

## TEREMTMÉNYEK AKTIVÁLÁSA / MOZGATÁSA

Egy játékos csak egy varázslat kijátszása után aktiválhatja / mozgathatja a teremtményeit. Csak a varázslat során fel nem használt hadvezetés szimbólumokat használhatja. Más akciók során (varázslat húzása, mágia semlegesítése, új varázslat tanulása) nem lehet a teremtményeket aktiválni / mozgatni. Egy játékos nem választhatja a „varázslat kijátszása” akciót, hogy aktiválhassa / mozgassa a teremtményeit, ha nem játszik ki egy varázslatot sem.

## II. AKCIÓ: VARÁZSLAT HÚZÁSA

Amennyiben egy játékos legalább 3 kártya szimbólumot dobott, akkor választhatja a varázslat húzása akciót is. A játékos egy varázslat kártyát húz a saját paklijából, illetve további plusz egyet, minden 3 feletti extra kártya szimbólum után (például 5 kártya szimbólum esetén összesen 3 kártyát húzhat a paklijából). Amennyiben a játékos ezt az akciót választja, utána már nem tud más akciót végrehajtani (varázslat kijátszása, teremtmények aktiválása / mozgatása) még akkor sem, ha meglenne ehhez a kidobott kockákon a szükséges számú szimbólum.

## HÚZÓ- ÉS DOBÓ PAKLIK

Ha egy játékos saját paklijából elfogynak a kártyák, amikor egy új lapot kellene húznia, akkor össze kell kevernie a dobott lapjait, és képpel lefelé fordítva egy új húzó paklit készíteni belőle.

## III. AKCIÓ: ÚJ VARÁZSLAT TANULÁSA

Ha nem akar a saját paklijából varázslatot húzni, a játékos a kidobott kártya szimbólumokat arra is használhatja, hogy egy új varázslatot tanuljon meg. Ez az akció lehetővé teszi az aktív játékos számára, hogy elvegyen egyetlen varázslat kártyát az asztalról (a varázslat-boltból): ha 4 kártya szimbólumot dobott, az alsó sorban lévő 4 varázslat kártya közül választhat csak, míg ha 5 kártya szimbólumot dobott, akkor a felső sorból is választhat. Az elvesztett varázslat kártyát a már ismert módon kell pótolni: ha az alsó sorból vett el egy kártyát a játékos, a felső sor lapját le kell csúsztatni majd az üres helyre egy új varázslat kártyát kell felcsapni.

Az így „megtanult” új varázslat kártya a játékos kezébe kerül. Amennyiben a játékos ezt az akciót választja, utána már nem tud más akciót végrehajtani (varázslat kijátszása, teremtmények aktiválása / mozgatása) még akkor sem, ha meglenne ehhez a kidobott kockákon a szükséges számú szimbólum.



**IV. AKCIÓ: MÁGIA SEMLEGESÍTÉSE**

A játék során a játékosok kétféle varázslatot is kijátszhatnak. Néhány közülük azonnali varázslat (a kártya kijátszása után a hatását azonnal alkalmazni kell, majd a kártyát el kell dobni a játékos dobott lapjai közé); de néhány játékban marad a kijátszása után is. Egy állandó varázslat hatása mindaddig játékban marad, amíg nem semlegesítik.

Egy állandó varázslat semlegesítéséhez az aktív játékosnak mind a négy elem egy-egy szimbólumából álló sorozatot kell dobni a kockáival. Ha ez sikerült, az aktív játékos kiválaszt egy játékban lévő állandó varázslatot, és eltávolítja róla az egyik jelzőt (ha van rajta), vagy eldobja magát a varázslat kártyát (ha nincs már rajta egy jelző sem) a tulajdonosa dobott lapjai közé.

Amennyiben a játékos ezt az akciót választja, utána már nem tud más akciót végrehajtani (varázslat kijátszása, teremtmények aktiválása / mozgatása) még akkor sem, ha meglenne ehhez a kidobott kockákon a szükséges számú szimbólum.

**SEMLEGESÍTÉS ÉS A HŐSÖK GYENGESÉGE**

Mivel a mágiasemlegesítéshez mind a 4 elem szimbólumából kell egy, így a dobás legalább egy sérülést okoz a hősnek, a gyengesége miatt (ellentétes elem). Az egyetlen kivétel akkor van, ha a játékosok először játszanak a „Heroes” játékkal, és könnyítésként egyáltalán nem használják sem a hősök erősségeit, sem a gyengeségeiket.

Hasonlóan egy kijátszott varázslat erősítéséhez, a mágiasemlegesítés akciót is lehet erősíteni: minden 2 kézből eldobott kártya után egy-egy extra jelzőt lehet eltávolítani az adott állandó varázslat kártyájáról (vagy meg lehet teljesen semmisíteni azt). Az akció erősítéseként eldobott kártyákkal csak egyetlen célpont állandó varázslat kártyájáról lehet jelzőket eltávolítani, nem lehet több állandó varázslatról jelzőket eldobni egy akció keretében.

**8.) A JÁTÉK VÉGE ÉS A JÁTÉK MEGNYERÉSE**

A játék azonnal véget ér ha már csak egy hős maradt a játékban. Ilyenkor az ezt a hőst irányító játékos lesz a győztes!

A játék kezdete előtt a játékosok megállapodhatnak más győzelmi feltételben is (ez különösen ajánlott a legelső játék esetén). Például a játék nem csak akkor érhet véget, ha már csak egy hős marad a játékban, hanem akkor is, amikor már nem maradtak lények a játéktábláján (csupán a játékosok hősei vannak már csak életben).

**HA NINCS SZABÁLYOS AKCIÓ**

Amennyiben egy játékos az „állj!” kiáltással megállította a játékot, de a kidobott kockái segítségével semmilyen szabályos akciót nem tud (vagy nem akar) végrehajtani, a hőse 2 (mágikus) sebzést szenved el. Ezek után az összes kockáját vissza kell vennie a kezébe, és így folytatódik tovább a dobás sorozat.

**AZ ELSŐ JÁTÉKOTOK ALKALMÁBÓL**

Ha ez az első játékok, akkor javasoljuk, hogy hagyjátok figyelmen kívül a fenti szabályt, azaz ne büntessétek azt a játékost, aki megállította bár a játékot, de nem tud szabályos akciót végrehajtani. Mint minden valós idejű játék, a „Heroes” is gyors döntéseket követel, miközben szorít az idő, ezért bármelyik játékos hibázhat. Ha egy tapasztalt játékos mutatja be ezt a játékot, hagyja meg ezt az előnyt a tapasztalatlan társainak...

**7.5. A TÖBBI JÁTÉKOS AKCIÓJA**

Miután az a játékos, aki megállította a játékot, minden akcióját befejezte, az összes többi játékos eldöntheti, hogy az éppen kidobott kockáival akar-e valamilyen engedélyezett akciót végrehajtani, vagy nem. A megállító játékostól balra ülő játékostól kezdve, szép sorban, mindenkinek döntenie kell. Ha a játékos akciót akar végrehajtania, azt a fenti szabályok szerint kell megtennie (ellentétes elem miatti sérülés, akció bejelentése, akció végrehajtása, stb.). Ha nem kíván akciót végrehajtani, a hőse sem sérülhet, és a következő játékos jön.

**7.6. A JÁTÉK ÚJRAINDÍTÁSA**

Miután minden játékos döntött, és aki akart, az végrehajtotta az akcióját, egy új előkészítés fázis kezdődik. Azoknak a játékosoknak, akik akciót hajtottak végre, az összes kockájukat vissza kell venniük a kezükbe; aki nem hajtott végre akciót, az eldöntheti, hogy hány kockáját veszi vissza a kezébe (így gyűjtve tovább a kívánt szimbólumokat). Újra kezdődik a kockadobálás.

Ha a játékosok úgy döntenek, hogy használja ezt a szabályt, a játék azonnal véget ér, amint az utolsó lény is elpusztul. Ebben az esetben az a játékos, aki hősenek a legtöbb életpontja van, nyer. Abban az esetben, ha döntetlen, folytatni kell a játékot addig, amíg csak egy hős éli túl az összecsapást.



## 9.) TÖBBJÁTÉKOS MÓD

Alapvetően a fenti szabályok azonosak mind két, mint több játékos esetén is. Többjátékos módban a játékosok csak mindig egy ellenfelük ellen hajthatnak végre akciókat (nem számít, hogy éppen milyen akciót). A játékosok nem támadhatják, nem varázsolhatnak, nem befolyásolhatják semmilyen módon egy akciójuk során a többi ellenfelüket. Természetesen egy új akció során már szabadon választhatnak maguknak egy másik játékost aktuális ellenfélnek.

Miután a játékosok már tisztában vannak az alapszabályokkal, kipróbálhatják az alábbi játékvariációkat is.

### JÁTÉKOS KIESÉSE NÉLKÜLI VARIÁCIÓ

Ebben a változatban a játékosok nem esnek ki a játékból: mindenki a játék legvégéig játszik. Ha bármelyik hős életerege 0-ra csökken, akkor nem meghal, csupán elkábul. Az a játékos, aki egy kábult hőst irányít, semmilyen akciót nem tud végrehajtani, amíg nem sikerül 5 kártya szimbólumot dobni: ekkor megállíthatja a játékot, és a hőse sérülés jelzőjét az 5-ös mezőre helyezheti át (más akciót ekkor még nem tehet). Ezután felveszi az összes kockáját, és újra dobni kezd vele, mint a normál játékban. Ezen speciális akció után a többi játékos nem hajthat végre akciót az éppen kidobott kockáikkal.

Mivel a hősök nem halnak meg ebben a változatban, így az a játékos nyeri meg a játékot, aki legelőször összegyűjt 21 pontot. Minden alkalommal, amikor egy játékos az akciója során bármilyen módon megsebez egy ellenséges hőst, annyi pontot kap, amennyit sebzett a hősből. A játékosok győzelmi pontjait a hőstábla sebzés mezőin, egy hatalom jelzővel lehet nyilvántartani.

### CSAPAT VARIÁCIÓ

Ez a változat lehetővé teszi a játékosoknak, hogy csapatokban játszassanak. A játék előkészületek megegyeznek a normál játékéval, az egyetlen különbség csupán annyi, hogy a játék előtt a játékosok közös megegyezéssel 2 fős csapatokat alkotnak. A csapat tagjai egymás mellé ülnek, az asztal ugyan azon oldalára. Minden csapattaggal szemben ül egy ellenfele, mintha egyszerre két párbaj folyna. Minden ellenfél-pár külön-külön képez egy-egy 8 lapos varázslat-boltot, és a játék során elkülönítve is kezelik egymástól. Minden játékos-pár a saját 8-8 varázslat lapja közül húzhat magának új varázslatot, és a kijátszott varázslatok célpontja is csak a játékos-páros valamelyik játéktáblája lehet. A játék úgy folytatódik, mintha egymás mellett két különálló párbaj zajlana. A játékosok nem befolyásolhatják a másik játékos-pár tagjait semmilyen módon (beleértve a játék megállítását is), és addig játszanak a normál párbaj szabályai szerint, amíg az egyik hős vereséget nem szenved. Ekkor a 3 megmaradt játékos szünetelteti a játékot, újra keveri a varázslat-bolt kártyáit, és egy új, közös 8 kártyából álló (2 sorban 4-4) varázslat-boltot tesznek ki az asztalra. Innentől a játékot csak a 3 megmaradt játékos folytatja, azzal a különbséggel, hogy az egyedül megmaradt ellenfél ellen 2 játékos harcol. A játék akkor ér véget, ha egy csapat mind a 2 hőse meghal. Az a csapat, amelyben legalább még egy hős életben maradt, megnyeri a játékot.

*A fordító megjegyzése: a csapatjátékot izgalmasabb szerintem az alábbiak alapján játszani:*

1. változat: az egy csapatban lévő játékosok mind a két ellenfelükre hathatnak a lényekkel, és a varázslataikkal (természetesen egy akció során csak az egyikükre), és ekkor természetesen a játék megállítása is minden résztvevő számára megállítja a játékot.

2. változat: a csapatok játékos-párjai addig folytatják a két párbajt, amíg mind a két párbaj valamelyik hős győzelmével nem ér véget. Ha a két győztes ugyan abba a csapatba tartozik, az a csapat megnyerte a játékot. Ha nem, akkor a két győztes tovább folytatja a játékot úgy, hogy most már egymással párbajoznak. Aki a győztesek párbaját megnyeri, az a csapat nyeri a játékot.

### TORNA

Ez a variáció a csapat játékhoz hasonlít. A különbség az, hogy a torna idején minden játékos a saját ellenfelével játszik. Amikor mind a két párbaj véget ér, a győztesek egymással vívnak párbajt úgy, hogy a játéktáblájukon semmit nem változtatnak, megmaradnak a kezükben lévő lapjaik, a hőseik életpontjai, a jelzőik, stb. Egyedül az új 8 varázslat lapos varázslat-boltot kell felcsapni, amiből a játékosok az új varázslataikat húzhatják majd. Az új párbaj nyertese lesz a torna első helyezette, a vesztes pedig a második. Mindeközben a vesztes játékosok a 3. helyért vívnak egymással egy párbajt. Javasoljuk, hogy a torna során a hősök kezdeti életpontjainak száma 15 legyen (21 helyett), és a kezdeti sereget is csak 6 pontból lehessen megvásárolni (10 pont helyett).

### VÉGE

*A kártyák magyarázata és fordítása a kiegészítő szabálykönyvben található.*

