

Fairy Tale

TARTALOM:
100 kártya
2 Szabálykönyv
(olasz, angol)

A JÁTÉKOSOK SZÁMA:
2-5 játékos
(az egyszerűsített szabályokkal 2-4)

A játék célja:

Érd el a legmagasabb lehetséges pontszámot. A végső pontszámot a játék végén a játékos előtt kijátszott kártyák értéke fogja megadni, melybe nem számítanak bele a „lezárt” kártyák, azaz a képpel lefelé fordítottak.

Előkészületek:

Az osztó (akit a játékosok közül véletlenszerűen választunk ki) megkeveri a kártyákat, és a paklit az asztal közepére helyezi.

A játék sorrendje:

A játék 4 körből áll, és mindegyik kör 3 fázisból (mindig ugyanabban a sorrendben):

1 Kártyák szétosztása 2 Kártyák kiválasztása 3 A kártyák kijátszása

1 Kártyák szétosztása:

Az osztó mindenkinek oszt a pakliból 5 kártyát. Mindenki felveszi saját kártyáit, és megnézi anélkül, hogy játékosársainak megmutatná.

2 Kártyák kiválasztása:

Amikor az osztó megadja a jelet a kezdésre, először minden játékos választ a kapott kártyái közül egyet és azt lehelyezi az asztalra maga elé, képpel lefelé. Ezután átadja megmaradt 4 kártyáját a mellette ülő játékosnak.

Majd minden játékos kiválasztja második kártyáját és továbbadja a megmaradtakat. Ez addig folytatódik, amíg minden játékosnak 5 kártyája lesz az asztalon, és a kezében egy sem.

Az első és harmadik körben a választás után megmaradt kártyákat a balra ülő játékosnak adjuk át, a második és negyedik körben pedig a jobbra ülőnek. A játékosok a játék során bármikor megnézhetik saját lapjaikat, melyeket kiválasztottak és maguk elé helyeztek.

3 A kártyák kijátszása:

Minden játékos felveszi 5 kiválasztott kártyáját és eldönti, mely kártyákat szeretné ezekből kijátszani. Összesen 3 kártyát lehet belőlük kijátszani és egyszerre csak egyet, a következők szerint:

A) Minden játékos kiválaszt egy kijátszani kívánt kártyát és lehelyezi maga elé, képpel lefelé.

B) A játékosok egyidejűleg fordítják fel kártyáikat.

C) Minden kártya kifejti lehetséges hatását.

Ezen a ponton minden játékos előtt 1 kijátszott kártya van, és 4 kártya a kezében. Még kétszer megismételjük a fázisokat A-tól C-ig, hogy minden játékosnak 3 kijátszott kártyája legyen az asztalon és 2 ki nem játszott kártya a kezében. Ezt a két kártyát ezután el kell dobni.

A kijátszott kártyák a játék végéig a játékos előtt maradnak: így tehát az első kör végén minden játékos előtt 3, a második végén 6, a harmadik végén 9 és a negyedik kör végén 12 kártya lesz. A kijátszott kártyáknak végig láthatónak kell lenniük az összes játékos számára, ezért nem helyezhetők le egymást eltakarva, csak egymás mellé.

A játék vége és a pontozás:

A negyedik kör végén vége a játéknak és pontozásra kerül sor.

Megjegyzés: Néhány kártya lezárt állapotban lesz, vagyis képpel lefelé a játszma során létrejött hatások miatt.

Ezeket a kártyákat el kell távolítanunk az asztalról, mivel 0 pontot érnek és nem szerezhetünk pontot ezek és a hozzájuk tartozó kártyák kombinálásával (lásd később „A kártyák” részt).

Minden játékos kiszámítja a megmaradt kártyákkal szerzett pontjait. A legtöbb pontot gyűjtött játékos lesz a győztes.

Kulcskifejezések:

Lezárt kártya: képpel lefelé lehelyezett kártya

Nyitott kártya: képpel felfelé lehelyezett kártya

Nyitás: egy lezárt kártya képpel felfelé fordítása

Zárás: egy nyitott kártya képpel lefelé fordítása

A kártyák felső részén az alábbi információk láthatóak:

a. A kártya neve:

b. A kártya értéke. Ez lehet: meghatározott (egy szám jelzi a kártya értékét), feltételes (a szám alatt egy kereszt látható), változó (a szám helyett egy csillag látható).

(Az értékek további magyarázatához lásd „A kártyák” részt.);

c. A pakliban található egyforma kártyák száma: ez a szám megmutatja, hány darab van egy adott kártyából, így hasznos lehet a kártyák kiválasztásánál. Például, a 4/100 azt jelenti, hogy az adott kártyából 4 van az egész pakliban;

d. A kategóriája:

Tündérerdő



Árnyékvilág

Szent Birodalom



Sárkányvölgy

e. Típusa:



Karakter



Helyszín



Mese

f. A kártya száma: Néhány kártyához (6 Tündérerdő, 6 Szent Birodalom, 6 Sárkányvölgy) szükség van más kártyákra is, vagy azok szükségesek más kártyák mellé egy-egy feltétel kielégítéséhez vagy változó pontok megszerzéséhez (lásd később „A kártyák” részt). A könnyebb felismeréshez a kártyákon kategóriájuknak megfelelő számozás látható.

Példa: A Tavasztündér 1 pontot ér, karakter, a Tündérerdő kategóriába tartozik és a kártya száma a 2. Az egész pakliban 4 Tavasztündér van.



Hatások:

Néhány kártya azonnal kifejti hatását, mikor kijátszásra kerül. A kártyák jobb oldalán látható, kire vonatkozik a hatás és mely kategóriák lesznek érintettek.

A szimbólumtól függően a hatások a következőkre vonatkoznak:



a) csak a kártyát kijátszó játékosra



b) minden játékosra

Néhány kártya esetében a hatásokat egyidejűleg kell végrehajtanunk, ezek az alábbi sorrendben kerülnek végrehajtásra:

1) VADÁSZAT



2) NYITÁS



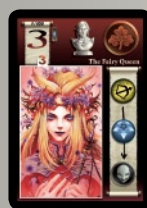
3) ZÁRÁS



1) VADÁSZAT

A Vadászat kártyák mindenkire hatnak.

Ha az egyik kijátszott kártyán a Vadászat szimbólum látható, azon kártyák, melyeket ezzel a kártyával egyszerre játszottak ki és az Árnyékvilághoz tartoznak, azonnal lefordításra kerülnek. Ha a lefordított kártyáknak is lett volna hatása, azok már nem lépnek életbe. A Vadászat kártya nincs hatással a korábban kijátszott kártyákra.

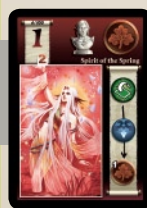


Példa: Tom kijátszik egy Tündérr királynőt, Anna kijátszik egy Démont (Árnyékvilág kategória) és Paul kijátsza a Kastélyt (Szent Birodalom kategória). A Tündérr királynő Vadászat hatásával megsebzí a Démont, akit azonnal le kell fordítani. Az ő bezáró hatása már nem lép életbe.

A Kastély nem tartozik az Árnyékvilág kategóriájába, így az nem szenved el a hatást. Lezáró hatása életbe lép.

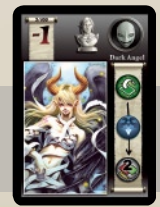
2) NYITÁS

A Nyitó kártyák csak az azt kijátszó játékosra vannak hatással. A játékosnak meg kell néznie előzőleg kijátszott és lezárt kártyáit, hogy rendelkeznek-e az adott szimbólummal (mely a jobb alsó sarokban látható). Ha igen, választania kell egyet és fel kell nyitnia azt, vagyis képpel felfordítva lehelyezni.



Példa: Tomnak korábban be kellett zárnia az Elf harcost (Tündérerdő kategória). Most kijátsza a Tavasztündért. Így felnyithatja az Elf harcost.

Megjegyzés: A Sötét Angyal kijátszásával a játékos saját belátása szerint felfordíthat kettőt lefordított kártyái közül, kategóriájuktól függetlenül bármelyiket.



3) LEZÁRÁS

A Lezáró kártyák hatással lehetnek a) az azt kijátszó játékosra vagy b) minden játékosra, a rajta lévő szimbólumtól függően.

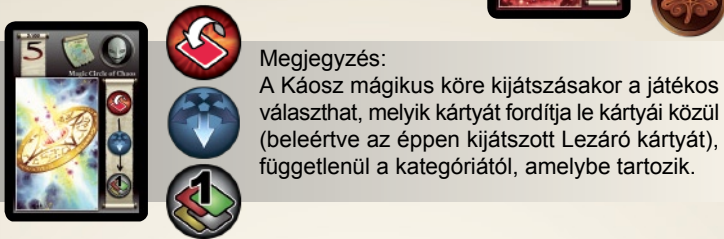
a) A játékosnak, aki kijátszta a kártyát, ellenőriznie kell, hogy van-e az érintett kategóriának megfelelő kártyája a korábban kijátszott, nyitott kártyái között (az érintett kategória a jobb alsó sarokban látható). Ha igen, választania kell egyet és le kell fordítania. Ha a játékos nem akar egy korábban kijátszott kártyát lezárni, lefordíthatja a Lezáró kártyát is, ha ez a kártya is az érintett kategóriába tartozik.

Ha a játékosnak nincs a Lezáró kártyán kívül másik kártyája az érintett kategóriában, akkor le kell fordítsa a Lezáró kártyát.

Példa: Tom előtt egy kijátszott Elf harcos látható (Tündérerdő kategória).

Kijátssza a Tündérekört.

Miután mindkét kártya az érintett kategóriába tartozik (Tündérerdő), Tomnak választania kell, melyiket szeretné lezárni.

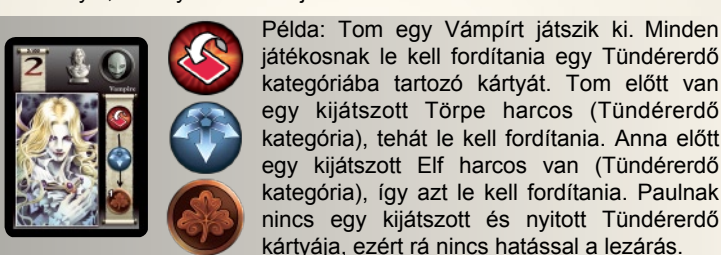


Megjegyzés:

A Káosz mágikus köre kijátszásakor a játékos választhat, melyik kártyát fordítja le kártyái közül (beleértve az éppen kijátszott Lezáró kártyát), függetlenül a kategóriától, amelybe tartozik.

b) Minden játékosnak ellenőriznie kell a már kijátszott, nyitott lapjaikat, hogy van-e köztük az érintett kategóriába tartozó lap (a jobb alsó sarokban látható). Ha igen, választaniuk kell egyet és képpel lefelé fordítani.

Ha egy játékosnak nincsenek az érintett kategóriához tartozó kártyái, a kártya rá nem fejt ki hatását.



Példa: Tom egy Vámpírt játszik ki. Minden játékosnak le kell fordítania egy Tündérerdő kategóriába tartozó kártyát. Tom előtt van egy kijátszott Törpe harcos (Tündérerdő kategória), tehát le kell fordítania. Anna előtt egy kijátszott Elf harcos van (Tündérerdő kategória), így azt le kell fordítania. Paulnak nincs egy kijátszott és nyitott Tündérerdő kártyája, ezért rá nincs hatással a lezárás.

A játékosok bármikor megnézhetik a maguk elé lehelyezett kártyáikat.

A kártyák:

5 különböző kártyatípus van:

1. **Akciókártyák:** meghatározott értékük van és kijátszáskor vannak hatásai. (Lásd fentebb a „Hatások” című részt.)

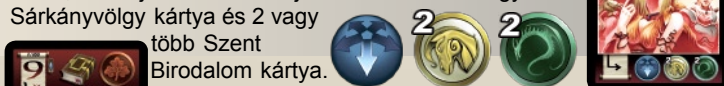
2. **Feltételes kártyák:** nagyon magas, meghatározott értékük van, de csak akkor, ha a rajta szereplő feltétel teljesül, egyébként 0 (nulla) pontot érnek. A teljesítendő feltétel a kártya alján látható.

1. Példa: Az 1. Tündérmese fejezet 6 pontot ér, de csak akkor, ha a játékosnak lesz a legtöbb Tündérerdő kategóriájú kártyája. Megjegyzés: A játékos megkapja a 6 pontot akkor is, ha döntetlen alakul ki egy vagy több játékosal.

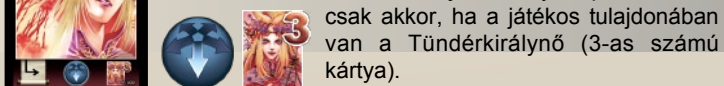


2. Példa: A 2. Tündérmese fejezet 7 pontot ér, de csak akkor, ha a játékos tulajdonában van 1 vagy több Tündérekör (1-es számú kártya) és 1 vagy több Tavasztündér (2-es számú kártya).

3. Példa: A 3. Tündérmese fejezet 8 pontot ér, de csak akkor, ha a játékosnak tulajdonában van 2 vagy több Sárkányvölgy kártya és 2 vagy több Szent Birodalom kártya.



4. Példa: A 4. Tündérmese fejezet kártya 9 pontot ér, de csak akkor, ha a játékos tulajdonában van a Tündérmese fejezet kártya (3-as számú kártya).

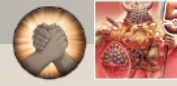


3. **Szövetséges kártyák:** meghatározott értékük van.

A kártyák alján mindig látható a „Szövetséges” ikon, mellette pedig a szövetségbe lépő kártyák illusztrációja. A Szövetséges kártyák szükségesek ahhoz, hogy a 4. (változó) típusú kártyákkal is pontot szerezzünk.



Példa: Az Égtáncos Sárkány (4-es számú kártya) szövetségben áll a Törpe harcosal (5-ös számú kártya).



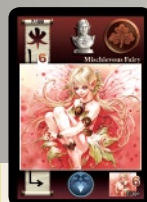
4. **Változó kártyák:** változó értékük van. A kártya értéke függ a maga elé kijátszott, szükséges kártyáktól. Egy pontot hoznak (vagy 3 pontot, ha van egy x3 szorzó a kártya alján a nyíl mellett) minden egyes szükséges kártyáért, amely a játékosnál van. A szükséges kártya képe a kártya alján látható.

1. Példa: A Törpe harcos (5-ös számú kártya) 3 pontot hoz minden egyes Égtáncos sárkányért (4-es számú kártya), mely a játékosnál van. Példa: Tomnak 1 Törpe harcosa és 2 Égtáncos sárkánya van. A Törpe harcos így 6 (2x3) pontot hoz. Mivel az Égtáncos sárkányok darabja 3 pontot ér, Tom összesen 12 pontot szerez.



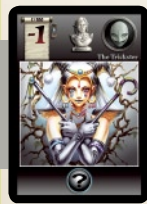
Megjegyzés: ha a játékosnak egy Égtáncos kártyája sincs, a Törpe harcos 0 (nulla) pontot fog érni.

2. Példa: A Pajkos tündér (6-os számú kártya) minden egyes Pajkos tündér (6-os számú kártya) után egy ponttal többet ér. Jegyezzük meg, hogy a szükséges kártya megegyezik magával a kijátszott kártyával. Így legalább egy pontot fog érni, mivel magát a kijátszott kártyát is szükséges kártyaként kezeljük. Tehát, ha Tomnak például 4 Pajkos tündére van, egyenként 4 pontot fognak érni, így az összes szerzett pont 16 lesz.



A második és negyedik típusú kártyákon ezek a szimbólumok azt jelzik, hogy a változó pontok megszerzéséhez, vagy a feltételek teljesítéséhez a játékosnak szüksége lesz a jelzett kártyákra.

5. **A Szemfényvesztő:** a kártya alján egy kérdőjel látható. A játék végén egy másik kártyát fog helyettesíteni, mellyel változó pontokat szerezhetünk vagy teljesíthetünk vele egy feltételt, amelyhez konkrét kártyák szükségesek. Megjegyzés: nem használható olyan feltételek teljesítéséhez, melyben meghatározott kategóriákra vagy típusokra van szükség, egy játszma alatt csak 1 kártyát helyettesíthet és mindig egy ponttal kevesebbet fog érni a pontozásnál (-1), mint a helyettesített kártya.



Példa: Hogy teljesítse a 4. Tündérmese fejezet követelményeit, Tom úgy dönt, hogy a Szemfényvesztő a Tündérmese fejezet 9 pontot fog érni. Tom ezzel összesen 8 pontot gyűjt, mivel a Szemfényvesztő mindig egy ponttal kevesebbet ér.

Ha fokozatosan akartok megismerkedni a játékkal, először használjátok az

EGYSZERŰSÍTETT SZABÁLYOKAT:



Vegyétek ki a 100 kártyából a 20 kártyát, melyeken ez a szimbólum látható. A VADÁSZAT, a feltételes kártyák és a Szemfényvesztő kártyákat nem használjuk.

PÁROS JÁTÉK:

Ezek a szabályok a négyjátékos változatra érvényesek. Először is, a játékosok két főből álló csapatokra oszlanak. Ezután az asztalhoz párjukkal szembe ülnek le. A játékosoknak mindig figyelniük kell a kártyákra, melyeket párjuk kijátszik. A játék a pontozás kivételével úgy kezdődik és zajlik le, mint normál esetben. A páros játékban az a csapat győz, aki több pontot gyűjt összesen a másik csapatnál.

A kérdéseket, megjegyzéseket és tanácsokat a következő címre várjuk:

info@whatyourgame.it Weboldal : www.whatyourgame.it

szerző: Satoshi Nakamura illusztrátor: Yoko Nachigami

© 2004 Yuhodo © 2005 What's Your Game?

Fordította és szerkesztette: X-ta