

Helstáb Ákos



Játékszabályok

2019

Nehézségi szint választás:

Nagyon könnyű: Minden gyakorlatból - 10

Könnyű: Minden gyakorlatból - 5

Normál: Nincs levonás

Nehéz: Minden gyakorlathoz +5

Nagyon nehéz: Minden gyakorlathoz +10

Történet:

Begaria mesés szigetére érteztél, hogy jelentkezz a Bajnokok Próbájára. Ez a különleges játék valóban megmozgatja az izmokat. A küldetésed, hogy a feladatokat végrehajtva legyőzd a szörnyeket, fegyvereket, páncélokat, hátas állatokat vásárolj, és végül legyőzd az Erődben élő gonoszt.

Az egyes helyszíneken különleges feladatok, lehetőségek, vagy ellenséges lények várnak. Te döntöd el, hogy mennyi felszerelésre van szükséged, milyen szintig akarsz eljutni és hány nap alatt teljesíted. Mehetsz egyedül, vagy csapatban. A végső küldetésed az Erődben vár. Ott kell majd győzedelmeskedned a végső próbában, megküzdve a Bajnokok Próbájának legerősebb ellenfeleivel.

Játékekezdés:

A játékot a Királyi várban kezdéd. Ezt a mezőt előre ki kell készíteni, a többit összekeverni és lefordítani.



50 Aranyad van, **50** de pusztá kézzel kell elindulnod Begaria tájaira.

Amíg szintet nem lépsz, az 1-es jelzésű **1** kártyákat használhatod csak, tehát csak 1-es szintű szörnyek ellen vívhatsz és 1-es szintű felszereléseket, háttas állatokat használhatsz. Szintet lépni a Kastélyban tudsz majd.

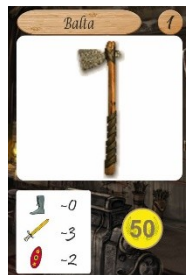
Keverd össze és tedd külön az ellenfél kártyákat, a felszereléseket, háttas állatokat és kincseket! Vedd ki a fő ellenséget. Őt majd az Erődben kell legyőznöd!

A kártyákról:



Az ellenfél neve mellett, a jobb felső sarokban látod, hogy hányas szintű. Alatta középen, hogy hány arany van nála, legalul pedig a végrehajtandó gyakorlatokat látod, amiket el kell végezned a legyőzéséhez.

A harcban használhatod a tárgyaiddat. Értелеmszerűen csak annyit, amennyit felhúzhatsz, vagy a kezében is elférne. Csak egy háttas állaton tudsz megülni. Ezeknek az értékeit levonhatod a végrehajtandó feladat számából.



Ha többen vagytok csapatban, akkor eldönthetitek, hogy az adott ellenféllel éppen ki harcol, de a gyakorlatokat nem oszthatjátok el egymás között! A harc után a pénzen is osztózni kell.

Királyi Vár

Mar Thaldarian, Begaria királya üdvözl. Induláskor 50 aranyat kapsz tőle.

-Hős Bajnok! Indulj utadra, hogy teljesítsd a próbát, vásárolj minél jobb felszerelést, győzd le az Erődben élő ellenségünket és tedd szabaddá Begaria szigetét!

A játék menete:

Helyezd el a hősödöt a királyi várban és indulhat a játék!

Minden lépés során húzz egy hatszögletű térképkártyát! Ezen a kártyán látod, hogy milyen térképmezőre érkeztél. Ezeknek a mezőknek a listáját a füzet további részében találod meg. A kihúzott térképrészletet illeszd ahhoz a mezőhöz, amin eredetileg álltál, majd lépj rá a kihúzott mezőre és nézd meg, hogy mi ott a teendőd!

Bármilyen irányban haladhatsz, de egyszerre csak egy mezővel léphetsz tovább! Ha túl sok, vagy túl erős ellenféllel találkozol, akkor lehetőséged van visszamenekülni oda, ahonnan jöttél. Ezután csak egy másik irányban mehetsz majd tovább, ugyanarra már nem. (Később persze visszatérhetsz, hogy legyőzd az itteni ellenfelet.)

Ha egy mezőn már jártál és legyőzted az ott levő ellenfeleket, attól még amennyiben újra oda lépsz, ismét húznod kell majd ellenfél kártyákat!

Addig kell menned, míg meg nem találod az Erődöt. Ekkor használhatod a fő ellenség kártyáját. Őt kell legyőznöd, de ezt csak akkor teheted meg, ha már elérted az ötös szintet. Szintet lépni a Kastélyban tudsz majd megfelelő mennyiségű aranyért.

Ha sikerül legyőznöd a legfőbb ellenfelet, akkor véget ér a játék és győztél.

Dombság, Erdő, Hegy, Mocsár, Rét, Síkság, Sivatag, Völgy, Vulkán

Húzz fel annyi ellenfél kártyát, amennyi a mezőn jelölve van! Csak akkor harcolhatsz, ha a szintednek megfelelő, vagy annál alacsonyabb szintű ellenfelet húztál.

Ha például 2-es szintű vagy és három lapot kellett húznod, volt köztük egy 1-es szintű, egy 2-es szintű és egy 4-es, akkor csak az 1-essel és a 2-essel harcolhatsz, a 4-es szintűt vedd úgy, hogy nincs ott. Ha három 3-as szintűt húztál, akkor harc nélkül mehetsz tovább. Ha három 2-es szintűt, akkor mindhárommal harcolnod kell!

Fogadó

A fogadó a pihenés helye, de itt gyűlnek össze Begaria vándorai, kalandorai. Nem egy sötét, gyanús alak is megfordul itt. Bizalmas információkból tudod, hogy szintenként 10 aranyért kincses térképekhez is hozzá lehet jutni a kocsmárostól.

Kincses térképek:

Fizess ki annyiszor 10 aranyat, ahányas szintű vagy, majd húzz egyet a kincses térképek közül. Ha a térkép magasabb szintű, mint ahányas szintű te vagy, vissza kell tenned a pakli aljára és újat kell húznod!

Ha megvan a térképed, el kell jutnod a helyszínre, le kell győznöd az ellenfele(i)dét és kiáshatod a kincset. (Ha a színtednél magasabb szintű ellenfelet húzol, új lapot kell húznod!)



Falu

*A faluban gazdálkodó emberek mindenféle **állatokat** tartanak. Itt vásárolhatsz a színtednek megfelelő háttas állatot magadnak, ha van hozzá elegendő pénzed.*

Kikötő

A kikötőből messzi tájakra utazhatsz tovább:

Hajó a Királyi várba: 10 arany

Hajó Folyóhoz: 20 arany

Hajó a faluba: 30 arany

Hajó a városba: 40 arany

A kikötőben mindig van munka:

Hajórakodás: 10 guggolás: 10 arany

Favágás: 10 fekvőtámasz: 10 arany

Evezés: 10 felülés: 10 arany

Barlang

A Barlang szűk folyosóin a másik barlangba juthatsz!

Alagút

Az Alagút a Királyi várba vezet

Város

A városban mindenféle felszerelést, háttas állatot vásárolhatsz a színtednek megfelelő lapok közül.

Kunyhó

A kunyhóban egy idős lovag lakik. Itt megpihenhetsz utazásaid során. A színtednek megfelelő felszerelésekből vásárolhatsz.

Kastély

Itt találod a szintmestert. Szintenként 100 aranyért léphetsz szintet (pl. 3. szintből 4. szintre lépés 300 arany).

Folyó

Hajó a Királyi várba: 10 arany

Hajó Kikötőbe: 20 arany

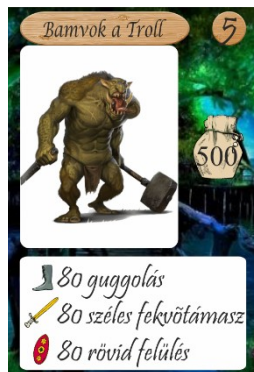
Hajó a faluba: 30 arany

Hajó a városba: 40 arany

Erőd

Itt találod Begaria legnagyobb ellenségét. Hogy legyőzd, minden erődre és ügyességedre szükséged lesz. Csak akkor lépj be, ha készen állsz!

A legnagyobb ellenség az 5-ös szintű Bamvok, a Troll.



Egyéb szabályok:

Ha van háttas állatod, egy fordulóban két mezőt haladhatsz.

Ha túl sok az ellenfél, visszamenekülhetsz arra a mezőre, ahonnan jöttél.

Jó játékot kívánunk!

Fehér Súlyom Kiadó

Helstáb Ákos egyéni vállalkozó

7623 Pécs, Semmelweis u. 28.

www.fehersulyom.hu

helstab.akos@gmail.com

+36 30 3622632

