

Szilaj A titkos küldetés

Üdvözöllek titeket a végtelen prérin, ahol együtt száguldhattok Szilajjal, Bumerággal, Csini Lindával, Lucky-val és barátaival egy pörgős kártyajáték segítségével. A célotok az lesz, hogy minél ügyesebb kombinációkat komponáljatok történetünk szereplő, lovai, tárgyai és helyszínei megjelenítésével.

A játék célja

Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot tudja összeírni 8-12 kártya kijátszásával.

Tartalom

18 Titkos küldetés • 77 Kezdő kártya • 23 Haladó kártya
1 Kezdőjátékos jelölő kártya

Játékmódok

A kártyajáték két játékmód szerint játszható: kezdő és haladó.

Az első alkalommal a kezdőmódot ajánljuk. 2-3 játékos esetén a szabály másik oldalának elején található verziót ajánljuk!

A haladó kártyák összetettebb kombinációs lehetőségeket kínálnak, de ezzel együtt összetettebb gondolkodást igényelnek, így csak abban az esetben ajánlott a haladómód, ha a játékosok már megismerték a játék működését.

Előkészület

1. A kezdő játékmódhoz válogassuk szét a kártyákat hátoldaluk szerint.



Kezdő kártyák
(77 db)

Haladó kártyák
(23 db)

Titkos küldetések
(18 db)

A nappali hátoldalú kártyák a kezdő, míg az éjszakai hátoldalú kártyák a haladómódhoz szükségesek. A kék hátoldalú kártyák a titkos küldetések.

2. Keverjük meg a választott paklit és helyezzük az asztal közepére, ahol minden játékos eléri.
3. Válasszuk ki a kezdőjátékost! Tegye maga elé a kezdőjátékost jelölő kártyát.



A játék menete

1. Minden kör elején csapjunk fel eggyel több kártyát, mint amennyi a játékosok száma. Ezeket a kártyákat az asztal közepére, egymás mellé helyezzük.
2. A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden játékos vegyen el egy kártyát, majd azt játssza ki maga elé helyezve.
3. Miután mindenki elvett egyet, az utolsó bentmaradt kártyát dobjuk egy dobópaklira.
4. A kezdőjátékos adja tovább a tőle balra ülő játékosnak a kezdőjátékost jelölő kártyát, és már indulhat is a második kör.

TIPP: Érdemes nem csak arra figyelni, hogy a legjobb kártyát válasszuk és játsszuk ki, hanem arra is, hogy milyen értékes kártyákat hagyunk hátra a mellettünk ülőknek.

A játék vége

A kezdő játékmód 8 fordulóból áll, ilyenkor 8 kijátszott kártya lesz minden játékos előtt. Ezután kezdődik a pontszámolás.



TIPP: A 8 forduló egy ajánlott célszám, de közös megegyezés szerint játszható a játék tovább is, akár a pakli elfogyásáig.

A kártyák

1. **A kártya neve**
2. **A kártya győzelmi pont értéke:** Ha kérdőjel, akkor a kártya hatása fogja megmondani, hány pontot is ér.
3. **A kártya típusa**
4. **A kártya darabszáma:** Ez a szám mutatja, hogy az adott kártyából mennyi található a pakliban.
5. **A kártya hatása**
6. **A kártya színe:** A haladó játékmódban fontos lehet néhány titkos küldetésnél.



A kártyák győzelmi pont értéke

Egyes kártyákon könnyen látható, hogy mennyi pontot érnek: Lucky kártyája például 1 pontot ér a játék végén. A győzelmi pont a kártya bal felső sarkában, a kupában látható.



Szilaj és a hozzá hasonló kérdőjeles kártyák azonban egy kérdőjelet mutatnak a győzelmi pont értékénél. Szilaj minden nálunk lévő Lucky kártya után fog pontot hozni, így az értéke csak a végső pontszámoláskor mutatkozik meg.

[Például 2 Lucky kártya esetén 4 pontot ér.]

Előfordulhat olyan is, hogy egy kártya 0 pontot fog érni, ha a játék végére a feltételét nem tudjuk teljesíteni.

Egyes kártyák más kártyákra vannak hatással. A „Lucky & Szilaj” kártyája például +1 ponttal növeli, minden általunk kijátszott Lucky és/vagy Szilaj kártya értékét.



A kollektívgyűjtő kártyák annál több pontot adnak, minél többet sikerült összegyűjteni ugyanabból a kártyából. A rajtuk lévő táblázat mondja meg, mennyit. Például, ha 1 Erdő kártyánk van, 1 pontot kapunk a játék végén. Ha már 4 kártyánk van, az 16 pontot jelent összesen.

Erdő	Bolondok aránya
1 2 3 4	1 2 3 4 5 6+
1 4 9 16	1 -1 3 7 13 15 +2

Egyes kártyák mínusz pontokat is jelenthetnek. Például Grayson -2 pont a játék végén, ha nem tudunk megszabadulni tőle a haladó játékmódban.



A kártyák típusai

A kártyáknak 4 típusa van: karakter, ló, tárgy, helyszín. Egyes kártyák képessége ezeket a szimbólumokat jutalmazza. Például, Maricela minden második tárgy típusú kártyánként 2 pontot ad a játék végén.



Játék végi pontszámolás

A játék végén már csak meg kell számolni a győzelmi pontokat, hogy megtudjuk, ki nyerte a játékot.

Példa a pontszámolásra (színekkel jelöltük a kártyák és/vagy hatásai után járó pontokat): A „Szabadon száguldók” 6 pontot ad, ha a kijátszó játékos rendelkezik a legtöbb karakter típusú kártyával (zöld). A Nyergeket is érdemes az elején pontozni. Minden Nyereg 1 pontot ér (kék) és további 6 pontot kaphat, aki a legtöbbet gyűjtötte belőle. Pru Granger önmagában 1 pontot ér (kék), de Csini Linda minden Pru kártya után 2 pontot jelent (rózsaszín). Maricela 2 pontot ad minden második tárgykártya után (narancs). A Répa 2 darab esetén 4 pontot ér (kék). Szilaj ebben az esetben nem ér pontot, mert nem sikerült egy Lucky kártyát sem szerezni mellé.

TIPP: Ajánlott először közösen, és azokkal a kártyákkal kezdeni a számolást, amelyek a többi játékos kártyáit is figyelik, például Nyereg, Szabadon száguldók.



Haladó játékmód

A haladó játékmódhoz a haladókártyákat is keverjük a pakliba a játék elején. A játék megkezdése előtt minden játékos húzzon kettőt, majd válasszon egyet a titkos küldetések közül, a másikat tegye a húzópakli aljára.



A játék végén a küldetések teljesítéséért 6 pluszpont szerezhető. A pontszámolás első lépéseként csapjuk fel a titkos küldeteskártyánkat, és ellenőrizzük, hogy teljesítettük-e. A haladó játékmód a kezdőjáték menétől csak az összegyűjtött kártyák számában tér el: itt 8 helyett 12 kártyát játszunk ki.

Egy új hatású kártya típus is bekerül a pakliba, ami úgy kezdődik, hogy: „Kijátszaskor...”. Ezek a kártyák akkor fejtik ki a hatásukat, amikor azokat a középről felvesszük, majd magunk elé az asztalra helyezzük. Ha más kártya hatására kerülnek elénk, képességük nem aktiválódik.

Fontos: A „ha neked van a legtöbb” szövegezésű kártya csak akkor hozhat nekünk értékes pontokat, ha nincs holtverseny az adott típusú kártyából. Például, ha két játékosnak is 4-4 nyerge van, akkor nem jár pont.

TIPP: Gyakorlott játékosok 2-4 küldeteskártyát is húzzanak; majd abból válasszanak ki 1-et, vagy tartsanak meg többet házi szabályok szerint, közös megállapodás alapján a játék megkezdése előtt.

Passzív és aktív állapot

A haladómód egyes kártyái képesek arra, hogy más kártyákat fordítsanak arccal lefelé vagy arccal felfelé. Ha egy kártya arccal lefelé van előttem, azt passzív kártyának tekintjük: pontértéke nullázódik, hatása nem érvényesül.

Ezek a kártyák átadhatóak egymásnak másik kártya hatására, de a játék végi szettekbe sem számítanak bele. Ha egy másik kártya hatására visszafordítjuk őket, kijátszaskori képességük nem aktiválódik újra.

2 vagy 3 játékos esetén

A jobb választhatóság érdekében növeljük a forduló elején felcsapott kártyák számát (ezáltal csökkentjük a fordulók számát is). 2 vagy 3 főnél a forduló elején kétszer annyi (+1) kártyát csapjunk fel, amennyi a játékosok száma (2 főnél 5 kártya, 3 főnél 7 kártya), a játékosok felváltva vesznek el egy-egy lapot, majd megint egyet-egyét, végül az utolsó kártya mindig a dobópakliba kerül.

Draft modul

A kártyajáték játszható úgynevezett „draft” mechanikával is. Ebben az esetben a kártyákat ne középre, egy közös készletbe csapjuk fel, hanem osszuk minden játékosnak eggyel több kártyát, mint a játékosok száma.

A forduló megkezdése előtt - fordulónként csak egyszer - egy kártyát a kezünkből egy dobópakliba dobunk: érdemes olyan kártyát választani, amit nem szeretnénk a draftolás során továbbadni. Minden játékos játsszon ki egy kártyát maga elé, ezután a kézben maradt paklit adja tovább a tőle balra ülő játékosnak. Ismétlődjön a forduló így, amíg minden kártya le nem került az asztalra, majd osszuk újra kártyákat!

A kártyák aktiválódásának sorrendjénél a kezdőjátékostól számított körsorrendet vegyük figyelembe. A játék vége és a pontszámolás annak a fordulónak a végén kezdődik, amelyikben a 12. kártyát magunk elé helyeztük.

Házi szabályok: állítsátok be a játék szintjét kedvetek szerint!

A mélyebb stratégiára vágyó játékosok egyedi végszámokat (a játék végét jelentő, fejenként kijátszott kártyák száma) is megadhatnak a draft modulban. Például 2 fő esetén elkezdhetik a játékot akár 6, 8 vagy 12 kártyával is, bár így több kártyát kell átlátni, de hosszabb tervek is lehet szólni. A játékot befejező végszám előre megbeszélte értéken (házi szabályok szerint) szabadon alakítható, tetszésük szerint, a kihívási szint növelése vagy csökkentése érdekében.

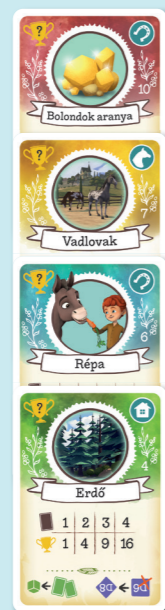
Fontos: Előfordulhat, hogy a játék végére valakinek kevesebb kártyája lesz lap eldobása (átadása) miatt.

Függelék - Egyes kártyák magyarázata és szabályaik



A Lucky és Szilaj kártyák:

A kártyák pontértéke növelhető. 2 Lucky és 2 Szilaj kártya esetén a pontok a következőképpen alakulnak: 2 Lucky kártya 1-1 pont, 2 Szilaj pedig 4-4 pont (a két Lucky miatt darabonként 2x2), így összesen 1+1+4+4 pont.



Bolondok aranya, Répa, Erdő, Vadlovak:

Szettgyűjtő kártyák. A táblázat felső sora a kártyák számát, míg az alsó sor a számuk után kapott pontokat mutatja. A pontok egyszer számolandóak, tehát nem minden egyes kártya fogja megkapni a feltüntetett értéket. [Például 4 Vadló esetén összesen 10 pontot kapunk, nem 4-szer 10-et]. A Bolondok aranya birtoklása negatív pontot is jelenthet, míg a Vadlovakból összesen 7 példány van a pakliban, így azokat teljesen összegyűjteni nehéz feladat, de jövedelmező.



Nyereg:

1 pontot ér minden egyes kártya a kijátszójának. A 6 ráadás pontot csak az a játékos szerzi meg, aki a legtöbb Nyerget gyűjtötte. Holtverseny esetén ezt a pontot senki sem kapja meg. A +6 pont egyszer számolandó, nem kártyánként - lásd szettek.



Örökké barátok:

Ez a kártya 5 pontot ér, ha játék végén mind a három lányból legalább 1-1 kártyával rendelkezel. Egyéb esetben 0 pontot jelent.



Iskola, Varjú, Boróka:

Ezekhez a kártyákhoz másik kártyá(ka)t kell lefordítanunk vagy eldobnunk, hogy kijátszhassuk magunk elé, és pontot is érjen. Ha nem tudjuk kijátszaskor teljesíteni a kártya feltételét, akkor arccal lefelé, passzív állapotban kell őket lehelyezni. Ezek a kártyák jó eszközök rá, hogy meg tudjunk szabadulni a negatív értékű lapjainktól is (például Grayson).



Turo:

A játék végén használható kártya. Segítségével például a szettekért kapott pontjainkat növelhetjük is (Például Bolondok aranya, Répa, Vadlovak stb.). Ha több Turo kártya került a játékba, akkor a kezdőjátékostól kezdve cseréljük a kártyákat.



Tükrör:

Érdemes ezt a kártyát felhasználni arra, hogy szettjeink értékét fokozzuk (például Bolondok aranya, Vadlovak). Ha összegyűjtöttünk 6 Vadlovat, a Tükröt használva már 7 Vadlót számolhatunk. De egyes értékes kártyák pontját is duplázzhatjuk vele. Hogy milyen kártyát tükrözzünk vele, azt elég eldöntenünk a pontszámoláskor.



Cora Prescott:

Képessége a kijátszaskor aktiválódik, tehát később már nem lehet felhasználni, viszont nem kötelező aktiválni, a kártya enélkül is kijátszható.



Javier:

Azonnal aktiválódik a vakon húzott kártya képessége kijátszaskor.



Nyiszi Stone:

A kártyát aktiváló játékosnak is át kell adnia egy kártyát a kijátszottjai közül (ami lefordított is lehet). A kijátszott Nyiszi kártya így nem adható át, a hatás érvényesülésekor a körben kijátszott kártyák közül kell választani. Aki nem tud kártyát átadni, az mentesül az átadás, de nem mentesül a kártyakapás hatása alól. A kapott kártyák „Kijátszaskor” hatása nem aktiválódik.



Mixtli:

Új titkos küldeteskártyákat tud szerezni nekünk a játék közben, így több küldeteskártyát is teljesíthetünk. A régi kártyát nem kell, hogy eldobjuk.



Nincs meg a társasjáték? Sebjaj! Az alábbi linken megtalálhatjátok!

kekjatek.hu/szilaj-tarsasjatek

Kedves Kalandorok!

Tudtátok, hogy létezik a Szilaj - Kalandok Miraderőben társasjáték is?

És azt tudtátok, hogy a kártyajáték nem csak egy egyedülálló játék, hanem használható a társasjátékkal együtt is? Most elmondjuk, hogy mit kell tennetek a társasjáték és kártyajáték kombinálásához:

A társasjáték előkészülete során keverjétek meg a kártyajáték pakliját, és azt arccal lefelé helyezétek a játéktér mellé. Mostantól minden alkalommal, amikor piros, kék, zöld vagy sárga kockát vennétek fel, húzzatok mellé egyet a kártyajáték paklijából is. A húzott kártyát arccal felfelé, de fejfelé lefelé tegyétek magatok elé.

Ezek a kártyák bármikor segítségetekre lehetnek a játék során: a saját körötökben bármikor és bárennyit felhasználhattok belőlük.

A társasjáték és a kártyajáték kombinálása dinamikusabbá, gyorsabbá, így rövidebbé is teszi a játékot, ezért érdemes 4-ről 5-re növelni a győzelemhez szükséges képességek kártyák számát.

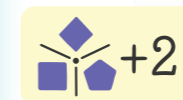
Mire jók a kártyák?

A kártyákat kétféleképpen lehet használni. Vagy a mozgásokat gyorsítja, vagy kockákat tudtok velük szerezni. Minden kártyán csak az egyik képességet használhatjátok, majd utána a kártyát dobjátok egy dobópaklira!

Kockabeváltások

A kártya színe mutatja, hogy milyen kockát lehet érte szerezni. Ha el tudtok dobni két ugyanolyan színű kártyát, akkor felvehetek helyette egy piros, kék, zöld vagy két sárga kockát.

Mozgás során használható képességek



Bármelyik kockával is dobtál, a dobásod értékéhez adj annyit, amennyit a kártya mutat.



Bármelyik kockával is dobtál, a dobásod értékét duplázz meg.



Bármelyik kockával vagy kockákkal is dobtál, egy kockát újradobhatsz.



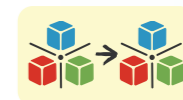
Ebben a körben használt képességek kártyádat nem kell elforgatnod, a következő körben újra ki tudod használni.



Ebben a körben a hatoldalú kockával is dobhatsz (lásd az ábrán). Ez a segítség képességek kártya használata esetén is érvényesíthető.

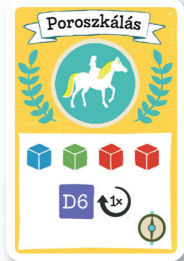


Egy piros, kék vagy zöld kockádat egy másik színűre cserélheted a készletben vagy a küldeteskártyádon.



Egy piros, kék vagy zöld kockádat egy másik színűre cserélheted a készletben vagy a küldeteskártyádon.

Poroszkálás



Mint biztosan észrevettétek, a kártyajáték mellé csomagoltunk még két különleges képességek kártyát is. A poroszkálás képesség is megtanulható, és úgy használható, mint bármelyik másik képesség.

Amikor a társasjátékkal játszotok, ezeket a kártyákat a játék elején a többi saját képességek kártyával ellentétben a tábla mellé tegyétek le, mert csak az első két játékos tudja majd megszerezni. A soron lévő játékos képességek kártyaként megnevezheti a poroszkálást is, majd a lépéshez dobjon a 6 oldalú kockával. Ha nem elégedett az eredménnyel, egyszer újradobható a kocka. Ezután, ahogy az iránytű is mutatja, el kell fordítani a kártyát fejfelé.

Száguldjatok szabadon!

kekjatek.hu
A minőségi játékelmény