

Játékszabály

A játék célja, hogy tizenöt kör után – vagy ahány körben a játékosok megállapodnak – neked legyen a legtöbb kártyád.

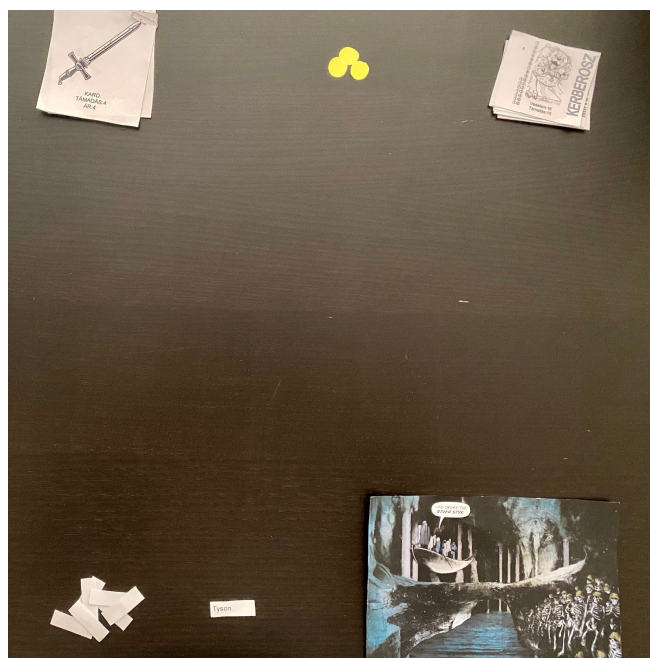
Játékelőkészületek:

Mindenkinek osszunk 1 db I-es számú hőskártyát, 3 db II-es számú hőskártyát és 2 db III-as számú hőskártyát. Ezeket helyezzük felfordítva az asztalra, a maradékot tegyük félre.

A játékosok keressék ki minden hős kártyájuk nevét a Sztüx-kártyák közül.

Minden játékosnak osszunk három drachmát kezdőpénzként.

A Sztüx-kártyákat, a Kovácsműhely kártyáit, a drachmákat, a Szörny-kártyákat és a Sztüxöt helyezzük el az asztalon az alábbi alakzatban:



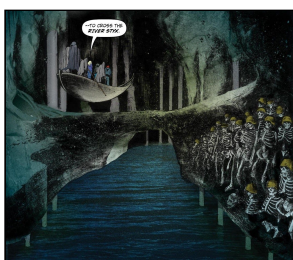
A játék menete:

Dobjunk a kockával. Aki a körben a legnagyobbat dobta, az kezd. Ezt követően az óramutató járásával megegyező irányba folytassuk a játékot.

Minden játékos egy körben összesen háromféle akciót hajthat végre. A 1. akciót legfeljebb egyszer, a 2. és 3. akciót többször is.

I. AKCIÓK

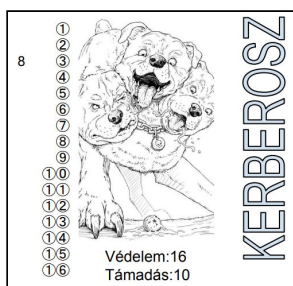
1. akció: Sztüxben fürdetés



A játék során megfürdetheted 2 általad kiválasztott hősödet a Sztüxben, ami szinte legyőzhetetlenné teszi. Egy kör erejéig ez a hősöd kimarad a játékból (nem mehet csatába). Amikor kiveszed a Sztüx ből, húzd ki egy másik hős nevét a lefordított

Sztüx-kártyákból: a játék végig csakis ez az egy hős viheti le a hősöd életerejét 1 pont alá a későbbi csaták során (a többi hős leviheti 1 pontra az életét, csak alá nem. A szörnyek sem tudják megölni a hősödet.). Azt csak te tudod, hogy ki ez a hős. Ha saját hősöd nevét húztad ki, tedd vissza és húzz újra.

2. akció: SZÖRNY-HARC



Pénzjutalomért harcolhatsz egy szörnnyel. Emeléssel húzz egy kártyát a szörny-pakliból! Például Kerberosz védelme (életerejé) 16, támadása (támadóereje) 10, és legyőzése esetén 8 drachmát kapsz.

A harc menete:

Mindig a szörny kezdi a támadást. A támadóerejével megsebez, azaz levon a te életerő (védelem) pontjaidból. Utána te sebezheted meg a szörnyet: a te támadóerő pontjaidat kell levonni az ő életerejéből (védelméből).

Amikor egy hős életeréje 3 vagy az alá kerül az őt ért támadás miatt, akkor támadóereje is lecsökken 2 ponttal.

Akkor győzöl, ha a szörny életeréje nulla, vagy az alá megy, és a te életerőd legalább egy marad. Ilyenkor jár a drachma-jutalom.

A megölt szörnyet tegyék félre, ő vele már nem lehet harcolni a játék végéig.

Ha a küzdelemben a szörny győz, akkor a hősöd egy körre kimarad: tegyék a hőskártyát a Sztüx mellé, a szörnyet pedig vissza a szörny-pakliba.

3. akció: Kiegészítők vásárlása



A kovácsműhelyben kiegészítőket vásárolhatsz a támadóerőd vagy életerőd növelésére, bármely hősöd számára. Csata megkezdése előtt lehetőséged van a kiegészítőket csereberélni hőseid között.

Figyelem: előfordulhat, hogy néhány kör után elfogynak a Szörny-kártyák és/vagy a kiegészítők. Ekkor már csak csatázzanak a hősök.

II. A CSATA

Miután minden játékos végrehajtotta a három akcióját, elindul a közös csata.

Valamennyi játékos dob a kockával. Aki a legnagyobbat dobta, az kezd. Valamennyi játékos felfordítva helyezze maga elé az összes hőskártyáját úgy, hogy azok mindenki számára láthatóak legyenek.

<div> <div> <div>①</div> <div>②</div> <div>③</div> <div>④</div> <div>⑤</div> <div>⑥</div> <div>⑦</div> <div>⑧</div> <div>⑨</div> </div> <div>  </div> <div> <div>Vénusz</div> <div>Védekezés: 9</div> <div>Támadás: 10</div> </div> </div>	<div> <div> <div>①</div> <div>②</div> <div>③</div> <div>④</div> <div>⑤</div> <div>⑥</div> <div>⑦</div> <div>⑧</div> <div>⑨</div> <div>⑩</div> </div> <div>  </div> <div> <div>Athéné</div> <div>Védekezés: 8</div> <div>Támadás: 10</div> </div> </div>
3 II	15 II

A soron lévő (támadó) játékos kiválaszt két hőskártyát: egyet a saját, egyet pedig bármely ellenfele (védekező) hősei közül. A védekező hős életereje (védekezés) csökken a támadó hős támadóerejével (támadás). A harc mindig csak egyirányú!

Ha a védekező így az életét veszti (azaz az életereje nulla, vagy az alá csökken), akkor a hőskártya a támadó játékoshoz kerül, de az aktuális körben már nem játszik. Ha ez a védő utolsó hős kártyája volt, akkor az ő számára a csata véget ért. A csatát menet közben fel is lehet adni (kiszállni).

Ezt követően az óramutató járásával megegyező irányba haladunk tovább, és a következő játékos támadhat.

Ezek a harcok addig mennek, ameddig már csak egy játékos marad a csatában (csak az hősei maradnak életben): ő nyerte a csatát.

Jutalomból az első kieső játékos által elnyert kártyákból húzhat egy véletlenszerűen. (A húzás előtt ideiglenesen el lehet távolítani a hőskártyák kiegészítőit, hogy nehezebben lehessen felismerni, de utólag ezeket is oda kell adni).

Ha döntetlen lesz a csata (két játékos marad a végén és nem tudják egymást legyőzni, pl két Sztüx ös), akkor a bent maradt játékosok véletlenszerűen húznak egymástól egy lapot.

Különleges erők jelentése:

- Elsodrás: egy ütéssel meg tudsz ölni egy általad kiválasztott hőst.
- Harcképtelenség: Egy általad kiválasztott hős abban a csatában már nem tud többet támadni.
- Villámmal lecsapás: egy ütéssel meg tudsz ölni egy általad kiválasztott hőst.
- Elnyel a föld: egy ütéssel meg tudsz ölni egy általad kiválasztott hőst.
- Féláron vásárolhatsz: féláron vásárolhatsz a kovácsműhelyben.
- Megmérgezhetsz egy embert: minden csata- körben lemegy egy élete annak a hősnek, akit megmérgeztél. Ha emiatt ez a hős meghal, ezt a hős-kártyát a „mérgező” játékos kapja meg.
- Megtudhatsz egy információt: megtudhatod, hogy a kiválasztott ember kit húzott a Sztüx-ben (így mindenki számára publikus lesz a megtudott információ!).
- Bármit kérhetsz: bármit kérhetsz az ellenféltől (pl.: ebben a körbe ne támadj meg engem).

Figyelem! A különleges erőket egy csata-körben egyszer lehet használni.

Azon hősök, akik különleges ereje az, hogy egy ütéssel meg tudnak valakit ölni, ha egy Sztüx ben megfürdetett hőst támadnak meg, akkor annak a hősnek az életét 1-re vihetik le.

Játék készítője: Benedek Lea
info@mitomagia.com