

VARÁZSLÉNYEK

KÁOSZHORDA



ALFA PAKLI

SZABÁLYKÖNYV

HATALOMTM
KÁRTYÁI

Hatalom Kártyái – Alfa pakli 5.

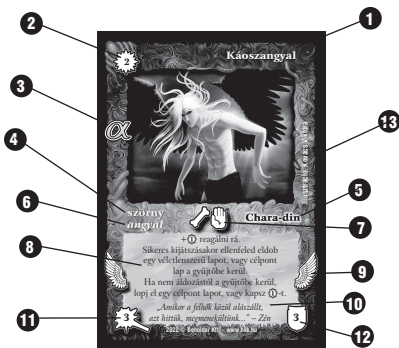
Szabálykönyv - borító




2022. © Beholder Kft.

BEVEZETŐ

A HKK-t alapesetben két játékos játssza (de van lehetőség többszemélyes meccsekre is!), ahol mindkét játékos saját paklival rendelkezik. Az alfa paklik előre összeállított paklik, amelyeket kibontva rögtön elkezdhetsz játszani. De az alfa paklit szabadon bővítheted, vagy akár teljesen új, saját paklit is építhetsz a több ezer elérhető kártyából. A játék cél az, hogy a paklidban levő szörnyeket és varázslatokat kijátszva nullára csökkentsd az ellenfeled életpontját: ha ez sikerül, megnyered a játékot!

EGY LAP FELEPÍTÉSE



1. **A lap neve.**
2. **A lap idézési költsége.** Ennyi  varázspontba kerül a lap kijátszása.
3. **A lap ritkasága és a kiegészítő jele.** A gyakori lapokat bronz, a nem gyakori lapokat ezüst, a ritka lapokat arany ikon jelöli.
4. **A lap típusa.** Ez lehet szörny, kalandozó, általános, azonnali vagy bűbáj.
5. **A lap színe/istene.** Bizonyos lapok hivatkozhatnak egy adott istenre, más néven „színre”.
6. **A lap altípusa.** Jellemzően a lények faját (pl. vérfarkas, angyal, szirén stb.) mutatja.
7. **Egyéb ikonok.** Nyerhető-e ki a lényből szörnykomponens () , vagy hogy tud-e tárgyat használni ().
8. **A lap képessége.** Az adott kártya leírása, ez mutatja, hogy a lapnak milyen képességei vannak.
9. **Repülés ikon.** A lény aktívan jön játékba.
10. **Színesítő szöveg.** Ez nem a lap működésére vonatkozik, pusztán érdekesebbé teszi a kártyát a háttértörténet bemutatásával.
- 11-12. **Lény sebzése és életpontja.**
13. **A lap rajzolója.**

A JÁTÉK MENETE

A játékhoz szükségetek lesz valamilyen sík felületre, a paklitokra, illetve valamilyen segédeszköze, mellyel életpontjaitokat és varázspontjaitokat jelölhetitek. Erre akár papír és ceruza is alkalmas, de használhattok különféle dobókockákat, gyöngyöket is. **A játékot mindenki 20 életponttal (ÉP) és 0 varázsponttal (VP) kezdi** (az ÉP-nek és a VP-nek is 20 a maximuma).



A játék elején megkeveritek a paklitokat, majd húzzatok 5-5 lapot! Ezután döntsétek el, ki kezdi a játékot, pl. kockadobással.

A játékosok felváltva jönnek. Minden játékos a saját köre elején varázspontot kap, aztán aktivizálja lapjait, majd húz 1 lapot a paklijából. Ezután játszhat ki lapokat a kezéből, támadhat a lényeivel, játszhat ki további lapokat. Az ő körében az ellenfél csak azonnali varázslatokat és hatásokat használhat. Ha végzett, passzol, és jön az ellenfél. **A játék akkor ér véget, ha valamelyik kör végén az egyik játékos ÉP-je 0 vagy kevesebb.** A kör fázisairól az alábbiakban részletesen olvashatsz:

I. Előkészítő fázis

- ♦ A játékos kap annyi varázspontot (VP), ahányadik köre van, de legfeljebb 5-öt. Ezen felül minden második tartalékban lévő lény után jár +1 VP (ha tehát a 4. kör elején van két lényed a tartalékban, akkor nem 4, hanem 5 VP jár).
- ♦ Lezajlanak azok a hatások, melyek kifejezetten az előkészítő fázisban történnek (ha ilyen van, az a lapra rá van írva, pl. Lady Terilien ilyenkor gyógyít 2-t).
- ♦ A játékos passzív lapjai aktivizálódnak.
- ♦ A játékos feláldozhat (a gyűjtőbe rakhat) bármennyit a tartalékban lévő aktív szörnyei közül, ekkor megkapja a feláldozott lényekben lévő szörnykomponenst.

II. Húzás fázis

A játékos húz 1 lapot. Aki kezdi a játékot, nem húz lapot az 1. körében!

III. Fő fázis

A fő fázisban kijátszhat bármennyi lapot, illetve végrehajthat bármennyi cselekvést. **Fontos:** minden játékos csak a saját fő fázisában játszhat ki lapokat, kivéve az azonnali varázslatokat (ld. 11. oldal).

IV. Csere fázis

Ha egy játékos bejelenti, hogy véget ér a fő fázisa, megkezdődik a csere fázis. A csere fázisban az aktív játékos szabadon mozgathat lényeket a tartalékja és az őrszertje között. **Fontos:** csak aktív lény mozoghat a csere fázisban, és egy játékos őrszertjében maximum 3 lény tartózkodhat.

V. Harci fázis

- ♦ **Támadók kijelölése:** A játékos kiválaszthatja egy vagy több őrposztban lévő lényét, amikkel támadni szeretne. A lény támadhatja az ellenfél őrposztjában lévő bármelyik lényt, vagy magát az ellenfelet, de utóbbit csak akkor, ha át tud ütni az őrposztban. Egy lény akkor tud átütni az őrposztban, ha az ellenfél minden őrposztban lévő lényét támadja már a játékos legalább egy-egy lényével. Egy lény egyszerre csak egy lényt támadhat meg, viszont egy lényre van lehetőség akár két lényel is támadni. Ilyenkor a védekező lény gazdájának meg kell mondania, hogy melyik támadóra fog visszaütni.
- ♦ **Azonnali varázslatok és hatások:** bármely játékos használhat ilyeneket, pl. egy lény elpusztítására, megerősítésére, gyengítésére.
- ♦ **Ütés:** Megtörténik az ütés, a támadó és a védekező lények kölcsönösen megütik egymást (vagy ha játékost támadtak, akkor őt). Ezen a ponton lehet olyan varázslatokat és hatásokat használni, amelyek a lényeket gyógyítják (növelik az életpontját). Ezután azok a lények, amik ÉP-je 1-nél kevesebb, a gyűjtőbe kerülnek.

VI. Fő fázis folytatása

A harci fázist követően az aktív játékos kap még egy fő fázist, ahol ismételten lehetősége van bármennyi lap kijátszására.

VII. Gyógyulási fázis

Ebben a fázisban még van lehetőség azonnali varázslatok és hatások használatára, de más lapéra már nem. Ha már senki nem akar ilyet kijátszani, a sebesült lények visszanyerik hiányzó életpontjukat, és a kör véget ér, jön a másik játékos.

A LAPOK HELYE, LAPKIJÁTSZÁS

A játék során egy lap 5 különböző helyen lehet: a paklidban, a kezében, az asztalodon, a gyűjtődben vagy a Semmidben. Az épp kijátszott lények a tartalékba kerülnek, a csere fázisban támadni előrelküldött lények pedig az őrzosztba kerülnek.

A kezében bármennyi lap lehet, és egy körben bármennyi lapot kijátszhatsz, fontos azonban, hogy egy lapot csak akkor tehetsz ki, ha ki tudod fizetni az idézési költségét (ez a bal felső sarokban látható).

Amikor egy lényt vagy bűbáj varázslatot játszol ki, akkor azt ki kell raknod az asztalra. Ha egy ilyen lapot valamilyen módon elpusztítanak, akkor azt a gyűjtőbe kell tenni.

Amikor egy általános vagy azonnali varázslatot játszol ki, az nem kerül az asztalra, csupán létrejön a ráírt képesség, majd egyből bekerül a gyűjtőbe.

Bizonyos lapokon az szerepel, hogy egy lapot nem a gyűjtőbe, hanem a Semmibe kell rakni. Ez annyiban különbözik a gyűjtőtől, hogy innen már semmilyen módon nem kerülhetnek ki a lapok a játék végéig.



ÖRPOSZT

A Semmben
levő lapok
a gyűjtő alján,
képpel lefelé.



GYŰJTŐ



PAKLI

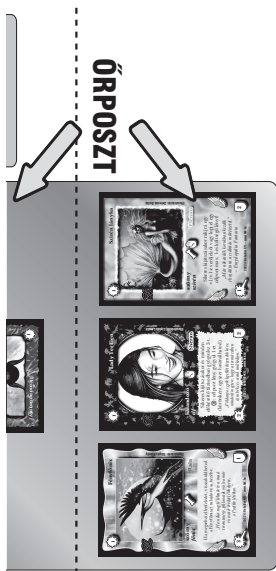


TARTALÉK



AKTÍV LÉNY

A lapok helye az asztalon.



ÖRPOSZT

TARTALÉK



GYŰJTŐ



PAKLI



AKTÍV LÉNY



PASSZÍV LÉNY

LAPTÍPUSOK

Lények

A lény lapok sebzéssel és életponttal rendelkeznek. A lényeknek több típusa létezik (pl. szörny, kalandozó), de ezek mind ugyanúgy működnek.

Amikor kijátszol egy lényt a kezedből, az az ún. **tartalékba** kerül. Amíg egy lény a tartalékban van, addig nem támadhat, és őt sem lehet megtámadni, de képességei ettől még működnek. Egy lény kétféleképpen kerülhet az asztalra: ha van rajta szárny ikon, akkor állítva, aktívan, ha nincs, fektetve, **passzívan. Az aktív lények rögtön tudnak támadni, a passzív lények csak a következő köröd elején aktivizálódnak, és akkor (ld. 8-9. oldali ábra).**

Annak a játékosnak, akinek éppen nincs köre, minden lénye **védkezési bónuszt** kap, ami +1 sebzést és +1 életpontot jelent. Ez tehát azt jelenti, hogy ha az ellenfélnek van egy lénye, aminek 2 sebzése és 1 életpontja van, az a te körödben nem 2/1-esnek számít, hanem valójában 3/2-esnek.

Általános varázslatok

Az általános varázslatok működése nagyon egyszerű: amikor kijátszol egyet a kezedből, létrejön, ami rá van írva, majd bekerül a gyűjtőbe.

Azonnali varázslatok

Az azonnali varázslatok pontosan ugyanúgy működnek, mint az általános varázslatok, ezeket azonban bármikor kijátszhatod, akár az ellenfél körében is.

Bűbáj varázslatok

A bűbájok abban különböznek az általános és az azonnali varázslatoktól, hogy ezek kijátszásuk után nem a gyűjtőbe, hanem az asztalra kerülnek, és onnan fejtenek ki valamilyen hatást (de nem kell a tartalékba vagy az őrszobába tenned). A bűbájok aktívan jönnek játékba, és képességeik is csak akkor működnek, ha aktívak.

Az azonnali varázslatok és hatások használata

Bár szabály szerint mindenki csak a saját fő fázisában játszhat ki lapokat, az azonnali varázslatok kivételt képeznek, hiszen ezeket bármikor ki lehet játszani, akár az ellenfél körében is (kivéve az előkészítő, a húzás és a csere fázisban). Azonnalit tehát akár az ellenfél fő fázisában, vagy akár a támadó lények kijelölése és az ütés között is játszhat ki.

Ugyanez a szabály vonatkozik az azonnali hatásokra is: az aktiválást kívánó képességeket (így nevezzük azokat a képességeket, melyek használatáról te magad dönthetsz) ugyanakkor lehet használni, amikor az azonnali varázslatokat.

Fontos: a HKK-ban a játékosok mindig felváltva cselekednek, ami azt jelenti, hogy ha csinálsz valamit (például kijátszol egy lapot), akkor utána mindig lehetőséget kell adnod az ellenfelednek a cselekvésre. Persze ha nem szeretne cselekedni, utána kijátszhat még egy lapot, de azt nem teheted meg, hogy az ellenfél beleegyezése nélkül kijátszol egymás után két lapot, vagy hogy rögtön a harci fázissal kezded a kört. Az alapszabály az, hogy egy fázisról csak akkor léphettek tovább, ha már egyik játékos sem szeretne cselekedni az adott fázisban.

IKONOK, KULCSSZAVAK

A lapokon található ikonok, kulcsszavak leírása.

Áldozás (lényé)

Ha egy lapodon az szerepel, hogy egy lényedet fel kell áldoznod (valami költségének), akkor azt a lényt rakd a gyűjtőbe, az ellenfél szörnykomponenst nem kap érte.

Feltámad

A lénynek ez a képessége akkor működik, ha a lap a gyűjtőben van. Az ilyen lényt az idézési költség kifizetésével kijátszhatod a gyűjtőből is a fő fázisodban.

Gyógyul

Játékos és lény is gyógyulhat. Ha játékos gyógyul, egyszerűen növeld meg az életpontját (de 20 fölé nem mehet). Lényt akkor is tudsz gyógyítani, ha ÉP-je 0 vagy az alá csökken.

Gyűjtő

Ide kerülnek az elhullott kártyák, vagyis azok az asztalon maradó lapok, melyeket elpusztítanak, illetve kijátszásukat követően az általános és az azonnali varázslatok is.

Jelző

Ha valami azt mondja, rakj valamilyen jelzőt egy lapra, akkor rakj egy gyöngyöt vagy más apró tárgyat a lapra. Ezzel mindig jelölsz valamilyen hatást. Pl. az erőjelző a lény sebzését, ÉP-jét növelheti.

Lap ellopása

Célpont lapnak te leszel a gazdája, ha lény volt, a tartalékodba kerül. Aktív lap aktívan, passzív lap passzívan kerül át.

Láthatatlan


A láthatatlan lény akkor is átüthet az őrszonton, azaz támadhatja a másik játékos vagy annak építményét, ha még nincs minden, az ellenséges őrszontban levő lény támadva.

P – Ha egy képesség előtt ezt a jelölést látod, az azt jelenti, hogy a képességnek az a költsége, hogy passzivizálnod kell az adott lapot, vagyis állított helyzetből fektetett helyzetbe kell forgatnod. **Fontos:** lényt kizárólag a tartalékban lehet passzivizálni, az őrszontban nem!

Megakadályoz

Ha egy lap meg tud akadályozni egy másikat, akkor azt közvetlenül a másik lap kijátszása után rakhatod ki, mielőtt az még létrejönne. A megakadályozott lap nem kerül a játékba, csak a gyűjtőbe. Ezt reakciónak hívjuk.

Repül

Bizonyos lényeken a szövegdoboz szélein egy  ikont látsz, ez azt jelenti, hogy ez a lény repül, vagyis nem passzívan (fektetve), hanem aktívan (állítva) jön játékba.

Semmi



Bizonyos lapok nem a gyűjtőbe, hanem a Semmibe küldenek lapokat, illetve előfordul, hogy valamilyen költség kifizetéséhez a Semmibe kell dobnod lapot. Ez egy gyűjtőhöz hasonló hely az elhullott lapok számára, annyi különbséggel, hogy a Semmiből már semmilyen módon nem kerülhet ki lap a játék végéig.

Ezeket a lapokat érdemes képpel lefordítva a gyűjtő alá helyezni.

Speciális képesség

Speciális képessége leggyakrabban az asztalon levő lapoknak van, ez a lap alsó felén levő szöveg. Vannak állandóan működő, automatikusan létrejövő és aktivizálást igénylő speciális képességek. Nem minősül speciális képességnek többek közt a színesítő szöveg, a hátrány és a semlegesítés.

Szörnykomponens

A szörnykomponenst (röviden SZK) jelöli, ami a varázsponthoz hasonlóan a játék egyik erőforrása, ám az a különbség, hogy ez nem termelődik automatikusan. Bizonyos lény lapokon közepén láthatasz  ikont. Ez azt jelenti, hogy ha az ellenfél egy ilyen lényre elpusztul, akkor kapsz annyi -t, amennyi a lényben volt. Ha csak alfa paklival játszotok, akkor ezzel nem kell foglalkozni.

A felsoroltakon túl számos egyéb ikonnal és kulcsszóval találkozhat az eddig megjelent több ezer HKK lapokon. A HKK részletes, mindenre kiterjedő szabályzatát a teljes szabálykönyvben tekintheted meg:

https://www.beholder.hu/blog/hkk_szabalykonyv



HOGYAN TOVÁBB?

A pakli bővítése

Paklidat ezután többféle módon bővítheted. A legegyszerűbb, ha vásárolsz a különféle kiegészítőkből, melyekben egyrészt találhatsz olyan lapokat, melyek kifejezetten a Te paklidba illenek, másrészt cserereélhetsz más játékosokkal is. Ne feledd: a HKK egy gyűjtögetős játék, így a lapok cseréje éppúgy a játék része, mint az egymás elleni meccsek, ezért ne félj ilyen módon új lapokra szert tenni! A cserélésben a lapok bal szélén látható ritkaság ikon (bronz – gyakori, ezüst – nem gyakori, arany – ritka) lesz segítségére, ez alapján meg tudod állapítani, nagyjából mennyire értékes egy-egy kártya.

A pakliösszeállítás szabályai

Baráti játékban a pakli mérete minimum 30 lap, HKK versenyeken pedig minimum 50 lap. Ügyelj emellett arra is, hogy egy fajta lapból maximum 3 darabot használhatsz a paklidban (ezért is találsz a gyakori lapokból 3-3 darabot az egyes Alfa paklikban). Erre ajánlott is törekedni, hogy nagyobb eséllyel húzd be a legjobb lapjaidat, így érdemes például beszerezni még többet az Alfa paklikban található ritka lapokból is! Egy pakliban legfeljebb 3 különböző szintet használhatsz egyszerre.

Versenye

A HKK egyik legizgalmasabb része a versenyzés, ahol értékes nyemrényekért (kiegészítők, ultra ritka lapok, pénzdíj) szállhatsz harcba. Versenyekeket minden hétvégén rendeznek az ország számos pontján, és több olyan verseny közöl is válogathatsz, melyek kifejezetten a kezdőbb játékosok számára kerülnek meghirdetésre! A versenykiírásokat a játék hivatalos honlapján találod meg a „Versenykiírások” menüpontban.

<http://www.hkk.hu>

HATALOM KÁRTYÁI™ Alfa pakli

Tervezés: Horváth Dávid

Tesztelés: Ács Domonkos, Horváth Dávid, Horváth Zsolt,
Jancsár János, Tihor Miklós

Tipográfia és tördelés: Dikó István

Felelős kiadó: Tihor Miklós ügyvezető igazgató
Mevásárolható a legjobb játék- és szerepjátékboltban,
valamint a Beholder webboltban:

<http://bdv.beholder.hu>

Telefon: 06-1/280-7932

E-mail: hkk@holder.hu

Honlap: www.hkk.hu

Levélcím: Beholder Kft, 1680 Budapest, Pf. 4

Teljes szabálykönyv:

https://www.beholder.hu/blog/hkk_szabalykonyv

Bemutató játék videó:

https://www.beholder.hu/blog/mi_is_az_a_hkk



Copyright © 1995-2022 Beholder Kft.

Minden jog fenntartva.