

TASH-KALAR

SZABÁLYKÖNYV

HALADÓ	Haladó variáció: Két játékos vagy két csapat számára. Szerezzetek pontokat a feladatokért és aktuális legendás lényekért a táblán.
PÁRBAJ	Öldöklés párbaj: Két játékos vagy két csapat számára. Nincsenek feladatok. Pontot kaptok ellenséges jelzők elpusztításáért, legendás lények megidézéséért, és ha ellenfeletek megidéző egy Felvillanást.
CSATA	Öldöklés csata: Három vagy négy játékos számára. Nincsenek feladatok. Szerezzetek pontokat az ellenség jelzőinek lerombolásáért, azzal egyező színben, vagy mert Felvillanás célpontjaivá váltok. Szerezzetek pontokat az átalatok választott színben, ha legendás lényt idéztek meg. A végső pontszámotokat az a szín határozza meg, amellyikkel a legkevesebb pontot érték el. Játékönként egyszer minden szint felhasználhatsz egy teremtmény megidézésére.
CSAPAT	Csapatjáték, ahol két csapat a játék Haladó vagy az Öldöklés párbaj változatát játssza. Minden csapatnak saját színű jelzőkészlete van. Csapatagoknak saját paklijuk van, az alsó hat lap 90°-ban elfordítva. Ha csak elforgatott lapja van valakinek, az a játék végét kiváltó ok. A csapatnak két legendás lény kártyája van. A kör során átdahatod az irányítást a csapattársadnak.

ELŐKÉSZÜLETEK

x Tegyétek a táblát az asztal közepére. Haladó variáció esetén használjátok azt az oldalt, amelynek közepén a jelölt mezők vannak. A másik oldalt az Öldöklés variációban használjátok.

CSAPAT	A csapattársak a tábla két oldalán, egymással szemközt foglalnak helyet. x Keverjétek meg a legendás lények és a Felvillanások pakliját. Helyezzétek őket a tábla mellé. x A játékosok szint választanak és magukhoz veszik a megfelelő kártyákat és jelzőket.
CSAPAT	A csapattársaknak saját paklijuk van, de egy jelzőkészleten osztoznak. x Minden játék megkeveri a saját pakliját.
CSAPAT	Csapatjáték esetén minden játék elforgatja a paklija legalsó hat lapját. x Válasszatok kezdőjátékost. x Minden játékos húz 3 kártyát a saját paklijából, két legendás lényt és egy Felvillanást.
CSAPAT	Csapatjáték esetén a csapattagok osztoznak a legendákon. Az a játékos, akire előbb kerül sor, két legendakártyát húz, a másik pedig egyáltalán nem húz.
HALADÓ	x Állítsátok fel a feladattáblát és fordítsatok fel három feladatot a következők szerint: - Keverjétek meg a feladatkártyákat és egyesével kezdjétek el felfordítani őket. - Ha haladó szintű  feladat kerül elő, tegyétek félre. Addig folytassátok a húzást, míg nem lesz három nem haladó szintű feladatotok. - Ha a harmadik feladat ugyanolyan kategóriájú, mint a másik kettő (lásd a szimbólumot a bal felső sarokban), tegyétek félre, és addig húzzatok, míg nem lesz egy nem haladó szintű, eltérő kategóriájú feladatok. - Keverjétek vissza a pakliba az esetlegesen kiesett feladatkártyákat. x Fordítsátok fel a legfelső feladatkártyát – ez lesz a „következő feladat”. - Ha a négy felfordított feladatkártyából háromnak egyezik a típusa, a „következő feladat” kártyáját tegyétek a pakli aljára és fordítsátok fel a következő lapot. Folytassátok addig, míg eltérő típusú feladat nem kerül elő. x A táblán nincs jelző a játék kezdetén.
PÁRBAJ	x Állítsátok fel a párbaj pontozótábláját. Minden játékos (vagy csapat) letesz minden színből egy közösleges jelzőt a tábla nullás értékére, közösleges oldalával felfelé. x A játékos, aki másodikkal (vagy csapatjátékban negyedikkal) következik, minden színből egy-egy közösleges jelzőt letesz a táblának egy-egy,  szimbólummal jelölt mezőjére.
CSATA	x Minden játékos felállítja a színével egyező pontozótáblát. x Minden játékos elvesz egy-egy jelzőt az ellenfeleitől, és azokat hősi oldalukkal felfelé a pontozótábla nullás értékére teszi. x A játékos, aki jobbra ül a kezdőjátékostól, három különböző színű közösleges jelzőt tesz a táblára úgy, hogy mindegyik egy másik  szimbólummal érintkező mezőre kerüljön. Három játékos esetén ez azt jelenti, hogy minden játékosnak kerül jelzője a táblára. Négy játékosnál viszont a másodikként következő játékos jelzője nem kerül fel a táblára.

A JÁTÉK MENETE

x Minden játékosnak saját köre van. A játékosok az óramutató járásával meg egyező irányban, egymás után kerülnek sorra, kezdve a kezdőjátékossal.

x Minden körben két akcióra van lehetőségetek. Kívétel: A kezdőjátékosnak csak egy akciója van az első körében.

x Lehetséges akciók:

- Egy közösleges jelző lerakása üres négyzetre a saját színedben.
 - Jelzőhiány: Ha nincs, amit lerakhatnátok, azzal akciót azzal kezditek, hogy felvesztek egyet a közösleges vagy hősi jelzőitekből, és lehelyezitek, mint közösleges jelzőt.
- Teremtmény megidézése. (Lásd a későbbiekben.)
- Eldobhattok egy a pakliból húzott teremtménykártyát. Ha így tesztek, további egy vagy több lapot is visszatehettek a pakli aljára. Ez az akció csak körönként csak egyszer hajtható végre.

CSAPAT	Ha a pakli aljára tesztek egy lapot, forgassátok el derékszögben, míg a legfelsőt az elforgatottak közül forgassátok vissza, hogy pontosan hat lap legyen csak derékszögben elforgatva. x Az akciók bármilyen sorrendben végrehajthatók. Körönként több jelző is lehelyezhető, és több teremtmény is megidézhető. Minden akciótokat el kell használnotok. x Segítségük hívhattok egy Felvillanást is (lásd később) minden más akció előtt. A Felvillanás megidézése nem számít akciónak.
CSAPAT	x Bármilyen akció előtt vagy miközben kártya hatását fejtenétek ki, átdahatjátok az irányítást a csapattársatoknak: - Adjátok át a legendakártyákat a csapattársnak. - A csapattárs befejezi a kártya hatásának kifejtését, ha épp folyamatban van. - A csapattárs elhasználja az összes megmaradt akciót, hogy közösleges jelzőket helyezzen le a táblára. Nem használhatja fel az akciókat arra, hogy lapot dobjon el vagy teremtményt idézzon meg. Nem hívhat segítségül Felvillanást sem a körödben. - Ha a csapattárs minden akciót elhasznált, a kör befejezése visszakérül ahhoz, aki a körét átadta (pontozás, laphúzás). Ezen a ponton már nem lehet Felvillanást segítségül hívni.
HALADÓ	x A körötök végén a feladatok közül pontosan egyre igényt tarthattok, ha a feltételek teljesülnek. - Pótoljátok az elvégzett feladatot a „következő feladat” kártyájával. Fordítsatok fel új lapot. - Ha három a felfordított négyből ugyanolyan típusú, a felső lapot tegyétek a pakli aljára, és fordítsátok fel a következőt. Addig csináljátok ezt, míg egy eltérő kategóriájú lap elő nem kerül.
PÁRBAJ	x A körötökben lerombolt ellenséges jelzőket tartsátok a tábla mellett. x A körötök végén pontokat szereztek az elpusztított ellenséges jelzőkért: két pontot minden legendás, egyet minden hősi, és egyet minden pár közösleges jelölőért. Párbaj: Nem kaptok pontot a saját jelzők lerombolásáért. Nem kaptok pontot páratlan közösleges jelölőért. x Egy pontot kaptok minden alkalommal, mikor legendás lényt idéztek meg. (A hősi jelző felfeljesztése nem számít legendás lény megidézésének.)
CSATA	x A körötök során lerombolt jelzőket tartsátok a tábla mellett. x A körötök végén pontokat szereztek az elpusztított ellenséges jelzőkért: két pontot minden legendás, egyet minden hősi, és egyet minden pár közösleges jelölőért. - Nem kaptok pontot a saját jelzők lerombolásáért. - Ha két vagy három páratlan jelzőtök marad (különböző színekben), az egyik, átalatok választott színből még egy pontot kaptok. x Egy pontot kaptok az átalatok választott színből mindig, ha megidézték egy legendás lényt. (A hősi jelző felfeljesztése nem számít legendás lény megidézésének.) x A körötöket kártyahúzással fejeztétek be úgy, hogy a kezetekben három teremtménykártya legyen a paklitokból, két legenda és egy Felvillanás.
CSAPAT	- Csapatjátékban legendakártya húzás helyett, adjátok át a meglévőket a csapattársatoknak. Húzzatok kártyákat, hogy a kezetekben három teremtmény és egy Felvillanás legyen. A csapattársatok addig húz legendakártyát, míg kettő nem lesz a kezében. - Ha a Felvillanás- vagy legendakártyák elfognak, keverjétek meg a dobott lapokat, hogy új paklikat képezzetek. - Ha felhúzzátok az utolsó teremtménykártyát a paklitokból, lehetséges, hogy három lapnál kevesebb van a kezetekben. Ne keverjétek újra a dobott lapjaitokat.
A JÁTÉK VÉGE x A játék végét kiváltó ok az, ha valamelyikötök felhúzza az utolsó lapot a paklijából.	
CSAPAT	A játék végét kiváltó ok az, ha egy játékos felhúzza az utolsó, még nem elforgatott lapot a paklijából. A játékosok elforgatott lapokat is húzhatnak, ha szükséges.
HALADÓ	x A játék végét kiváltó ok az is, ha valamelyik játékosnak kilenc vagy több pontja van bármelyik játékos köre végén. Számoljátok össze a – játékos vagy csapat által – teljesített feladatokért járó pontokat. Plusz egy pont jár minden, aktuálisan a táblán lévő legendás jelzőért a játékos színeiben. (Nem számít, hogyan emelkedett legendás szintre.)
PÁRBAJ	x A játék végét kiváltó oknak számít az is, ha egy játékos tizennyolc vagy annál több pontot szerez.

CSATA	x A játék végét kiváltó ok az is, ha egy játékos egy bizonyos számú pontot ér el egy színből – tizenkettőt vagy többet három, tíz vagy több pontot négy játékos esetén. x Ha egyszer a kör végét kiváltó ok bekövetkezett, minden játékos lejátsszik még egy teljes kört, beleértve azt is, aki a játék végét kiváltó okot előidézte. Ezt követően a játéknak vége. x Ha a játékban két fél áll szemben egymással, egy játékos vagy csapat bármikor feladhatja a játékot, átadva ezzel a győzelmet a másik fél számára. Az Öldöklés csata verziójában azonban a játékosok nem adhatják fel a küzdelmet.
HALADÓ	x Az a játékos vagy csapat nyer, akinek több pontja van. Számoljátok össze a megszerzett feladatokért járó pontokat, és plusz egy pontot minden legendás jelzőért, amely a táblán van.
PÁRBAJ	x Az a játékos vagy csapat nyer, akinek több pontja van.
CSATA	x Minden játékos annyi pontot szerez, amennyit a legkevesebb pontot szerzett színű jelzőjével elér. A magasabb pontszámok ütik az alacsonyabbakat. - Döntetlen esetén hasonlítsátok össze a játékosok második legkevesebb pontot szerzett színű jelölőinek állását. (Négy játékos esetén a még fennálló döntetleneket a játékosok maradék színeinek összehasonlításával oldjátok fel.) x Ha még mindig fennáll döntetlen, a következőképp lehet őket feloldani – ebben a sorrendben: felfejlesztett jelzők száma a táblán, a táblán lévő összes jelzők száma. - Ha még mindig döntetlen az állás, úgy is marad.

EGY TEREMTMÉNY MEGIDÉZÉSE

x Egy teremtmény megidézése egy akcióba kerül, és a következőket tegyék:

- Válasszatok egy lapot és tegyék az asztalra.
- Mutassátok meg, hogy a kártyán lévő alakzat egyezik a táblán lévővel.
 - Az alakzatok elforgathatók (90, 180 vagy 270 fokkal). Tükröképek és átforgatások is egyezést jelentenek.
 - Az idézéshez használt jelzőknek a kártyán mutatott alakzatban lévő jelzőkkel egyező vagy magasabb rangúnak kell lenniük.
 - Az üres mezőknek az alakzat szempontjából nincs jelentőségük.
- Tegyetek egy, a kártya bal felső sarkában mutatott rangú jelzőt abba a mezőbe, amelyet az alakzatban fehér szegéllyel jelölnek.
 - Ez a mező lehet üres, ha csak az alakzat nem igényli, hogy a jelzőid egyike ott legyen.
 - Ha a mezőben egy egyező vagy alacsonyabb rangú jelző található, az megsemmisül, mikor lerakjátok az új jelzőt a mezőre.
 - Ha a mezőben egy magasabb rangú jelző található, nem idézhetitek meg a teremtményt. Az akciót vonjátok vissza.
- Hiány jelzőkből:** Ha egy típusú jelzőből már mindet letettétek a táblára, még mindig megidézhetek a teremtményt. A következő szabályok csak jelzőhiányra érvényesek:
 - Ha az idézés helyén egy olyan jelző található a táblán, amelyre szükségetek van (akár kell az alakzathoz, akár nem), használjátok azt a jelzőt, mint az újonnan megidézett teremtmény jelzőjét. (Fordítsátok át a megfelelő rangra, ha szükséges.)
 - Ha nincs ott semmi, elvehettek egy olyan jelzőt, amelyikre nincs szükség az alakzatban, és felhasználni, mint a teremtmény jelölője.
 - Ha egyik opció sem valósítható meg, nem idézhetek meg lényt.

x Miután lehelyeztéték az új jelzőt a táblára, hajtsátok végre a kártyán lévő hatást.

x Ha a kártyán lévő hatást, hatásokat kifejtettétek, dobjátok el.

CSATA	x Ellenséges szízenként a játék során egy rögtönzött idézést hajthattok végre: - Válasszatok ki egyet az ellenséges színek közül. A pontozótáblatokon fordítsátok át ezt a színű jelzőt hősi oldaláról a közönségesre. Ebben a játékban már nem hajthattok végre több rögtönzött idézést e szín segítségével. - Válasszatok ki egy jelzőt a táblán ebből a színből, és használjátok fel a teremtmény megidézéséhez, mintha saját, egyező rangú jelzőtök volna. Ez az előny csak egy lényhez használható, a többihez, amiket később idéztek meg, nem. - Az ellenség jelzőjének színe nem változik. Miközben a kártya kifejti hatását, ellenséges jelzőnek számít (bár ugyanakkor a jelzőnek is, amelyet a teremtményetek megidézéséhez használtatok). - Minden egyes teremtmény megidézéséhez csak egy ellenséges jelző használható fel ily módon.
-------	---

EGY FELVILLANÁS SEGÍTSÉGÜL HÍVÁSA

x A körödben bármilyen akció előtt vagy után megidézhetek egy Felvillanást.

x A Felvillanás megidézéséhez a következő kritériumok közül legalább egynek teljesülnie kell:

- A (lapon) felső kritériumnak akkor feleltek meg, ha az ellenfeleteknek annyiival több felfejlesztett (hősi vagy legendás) jelzője van, mint neked.
- A (lapon) alsó kritériumnak akkor feleltek meg, ha az ellenfeleteknek annyiival több jelzője van összesen a táblán, mint nektek.
- Az Öldöklés csata verzióban ti választotok ki egy ellenfelet, akivel összehasonlítjátok magatokat, mikor segítségül hívtok egy Felvillanást.

x Ha a felső kritériumnak megfeleltek, a felső hatást fejtitek ki. Ha az alsó kritériumnak feleltek meg, az alsó hatást fejtitek ki. Ha mindkettőnek, előbb a felső, utána pedig az alsó hatást fejtitek ki.

x Ha a kártyán lévő hatást, hatásokat kifejtettétek, dobjátok el.

PÁRBAJ	x Ha megidéztek egy Felvillanást az Öldöklés párbaj verzióban, az ellenfeletek egy pontot kap (függetlenül attól, hogy egy vagy két hatásnak feleltek-e meg).
CSATA	x Ha megidéztek egy Felvillanást az Öldöklés csata verziójában, az ellenfél, akit magatokkal összehasonlításra választotok, a ti színetekben szerez egy pontot (függetlenül attól, hogy egy vagy két kritériumnak tudtok megfelelni).

TEREMTMÉNYEK ÉS FELVILLANÁSOK HATÁSÁNAK KIFEJTÉSE

x Amíg egy kártya hatásának kifejtése nincs befejezve, nem lehet másik akcióba kezdeni, sem pedig Felvillanást segítségül hívni.

CSAPAT	Az irányítást átadhatjátok a csapattársatoknak akár a hatás kifejtésének közepén is. A csapattársatok fejezi be a hatás kifejtését, mielőtt a megmaradt akcióikat is elhasználja.
--------	--

x A hatás egyes részei opcionálisak:

- Ha van **opcionális** rész, arra a szövegben utalnak. (pl. lerombolhatod, letehetsz. stb.)
- Ha a „**legfeljebb**” szó szerepel mennyiségi meghatározásban, abba a nulla is beleértendő.

x A hatásnak azon részei, ahol az opcionálításra nincs utalás, kötelezők.

x Ha egy hatást nem lehet teljes egészében kifejtteni, hajtsátok végre azon részeit, amiket lehet.

x Ha egy kártya leírásában saját nevére utal, akkor az a táblán a teremtményt jelképező jelzőre vonatkozik.

x Kulcsszavak:

- Kapsz egy akciót:** A körötökben további egy akciót hajtotok végre. (A plusz akció felhasználása nem része a kártya hatásának kifejtésének.)

- Húzz egy extra kártyát a körötök végén:** Először felhúzzátok a lapokat úgy, hogy a keze- tekben a szokásos 3–2–1 lap legyen, majd a megadott típusból egy további lapot. Későbbi körökben, mikor húztok, csak a szokásos laplimitre egészíthetitek ki a kezeteket, de nem kell eldobnotok az extra lapokatokat, ha túlléptek a megengedett limíten.

CSAPAT	– Legendakártyák esetén az extra lap húzását a csapattárs hatja végre.
--------	---

- Felfejlesztett jelző:** Hősi vagy legendás jelölő.

- Nem legendás jelző:** Közönséges vagy hősi jelölő.

- Ellenséges jelző:** Egy jelző, amely valamelyik ellenfeletekhez tartozik.

- Jelző:** Ha nincs deklarálva, hogy ellenséges, akkor a hatás minden játékos jelzőjét érinti.

- Jelölt mező:** Színezett mező az alakzatban. Ha a szöveg nem utal jelölt mezőkre, akkor az alakzatban lévő színezett mezők csak illusztrációs célt szolgálnak.

- Szomszédos/érintkező mező:** Egyike a nyolc mezőnek, amelynek oldala (merőlegesen) vagy sarka (átlósan) közös egy adott mezővel. Ha az adott mező nincs közelebről meghatározva, vegyék úgy, hogy arról a mezőről van szó, amelyikre épp újonnan megidéztek egy jelzőt.

- Távolság:** A legkevesebb mozgás, amely ahhoz kell, hogy egy mezőről egy másikra jussatok. Például a szomszédos mezőknél a távolság: egy.

- Mozgás:** Egy mozgás mindig szomszédos mezőbe történik. Ha a mozgás foglalt mezőbe történik, az ott lévő jelző megsemmisül.

- Alapmozgás:** Ez a fajta mozgás csak üres vagy olyan mezőbe történhet, ahol alacsonyabb rangú jelző tartózkodik.

- Harci mozgás:** Ez a fajta mozgás csak üres vagy olyan mezőbe történhet, ahol azonos vagy alacsonyabb rangú jelölő található.

- Alap- és harci ugrás:** Egy ugrás ugyanolyan, mint egy mozgás, kivéve, hogy a mezőknek nem kell érintkezniük. Ha nincs külön meghatározva, egy ugrást a tábla bármelyik mező-jére végrehajthatjátok.

- Lerakás:** Mint a lerakás akció. Mindazonáltal, ha nincs elérhető előírt színű és rangú jelző, akkor a jelzőt letenni nem lehet.

- Felfejlesztés:** A legendás jelzőket nem lehet felfejleszteni. Egy közönséges jelző felfejlesztéséhez fordítsátok át azt. Egy hősi jelző felfejlesztésekor vegyék le a jelzőt, és tegyetek a helyére egy legendás jelzőt. Ha nincs elérhető, a hősi jelzőt nem lehet felfejleszteni.

- Lefokozás:** Közönséges jelzőt nem lehet lefokozni. Egy hősi jelző lefokozásakor fordítsá- tok át azt. Egy legendás jelző lefokozásakor tegyetek a helyére egy hősi jelzőt. Ha nincs elérhető a készletekben, a jelzőt nem lehet lefokozni.

- Lerombolás:** Egy jelző elpusztításához vegyék le azt a tábláról.

- Átalakítás:** Egy ellenséges jelző átalakításához cseréljétek ki azt egy saját, azonos rangú jelzőtökre (ha csak nincs ettől eltérő rang definíálva).

x Miközben azt számoljátok, **hány ellenséges jelzőt romboltatok le**, számoljátok össze: az idézés során megsemmisített jelzőket, a mozgás és ugrás során megsemmisített jelzőket, azokat, amelyeket valamilyen romboló hatással pusztítottatok el, illetve azokat, amelyeket átalakítottatok. Sem a felfejlesztés, sem pedig a lefokozás nem számít jelző megsemmisíté- sének.

x Bármilyen jelző, ami lekerül a tábláról, vissza kell kerüljön tulajdonosához.