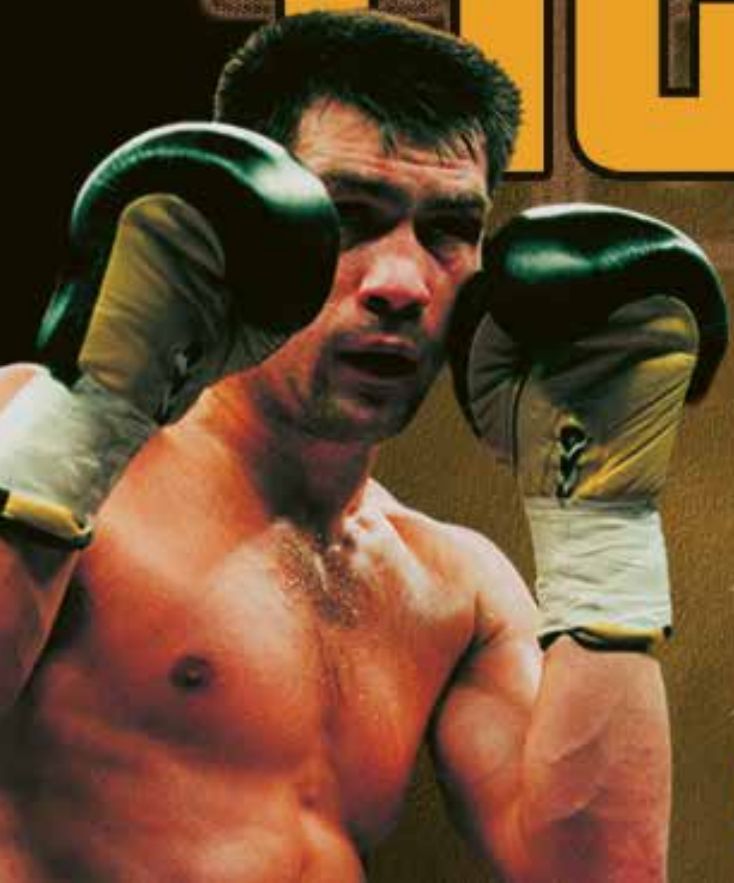
INSTRUKCJA
SPIELANLEITUNG
JÁTÉKSZABÁLYOK

TIGER



„Tiger"

DARIUSZ
MICHALCZEWSKI



Na ringu liczy się każda sekunda i każdy krok. Do końca bokserskiego wydarzenia pozostała już tylko chwila, a sędzia daje znak, że czas rozpocząć kolejną rundę. Wyprowadzaj mocne uderzenia, myl zwinnymi unikami i skutecznie paruj ciosy przeciwnika, by sięgnąć po tytuł mistrza świata!

Przed Wami pojedynkowa gra karciana oparta na mechanice budowania talii. Zagrywając karty, będziecie starali się zmniejszyć wytrzymałość przeciwnika, tak by pod koniec rundy mieć więcej punktów wytrzymałości niż on i tym samym zwyciężyć rundę. Gracz, który wygra więcej rund, zostanie zwycięzcą!

ZAWARTOŚĆ



Plansza



2 pionki



28 kart akcji podstawowych



28 kart akcji specjalnych w j. polskim



Instrukcja



Tor rund



Tor wytrzymałości zawodników



2 żetony wytrzymałości



1 żeton rundy



7 dwustronnych żetonów wygranej rundy

CEL GRY

Gracze rywalizują o wygraną w walce bokserskiej. Gracz, który w tym starciu wygra większą liczbę rund, zostaje zwycięzcą i zdobywa tytuł mistrza świata!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Połóżcie planszę na środku stołu lub na podłodze. Na oznaczonych kolorami polach startowych umieśćcie wybrane przez siebie pionki.

2. W zależności od tego, czy wybieracie krótszą, czy dłuższą rozgrywkę, połóżcie obok planszy tor rund stroną z pięcioma lub siedmioma polami rund ku górze. Umieśćcie żeton rundy na torze, na polu z numerem 1. W pobliżu połóżcie dwustronne żetony wygranej rundy.

3. Z drugiej strony planszy połóżcie tor wytrzymałości.
   Żetony wytrzymałości w kolorach graczy umieśćcie na najwyższych polach tego toru (pola z numerem 5).



4. Karty akcji specjalnych (czyli te zawierające tekst i grafiki na żółtym tle) potasujcie i stwórzcie z nich zakrytą talię. Odkryjcie trzy i połóżcie je obok planszy.

5. Każdy gracz otrzymuje taką samą talię startową, złożoną z 14 kart akcji podstawowych (karty bez tekstu, zawierające tylko symbole akcji). Talia dla jednego gracza została oznaczona symbolem trójkąta w prawym górnym rogu kart, a dla drugiego symbolem koła. Przetasujcie osobno te karty tworząc dwa zakryte stosy do dobierania.



6. Każdy z graczy powinien umieścić swoją talię obok siebie, tak by mieć do niej swobodny dostęp. Gracze powinni dobrać z wierzchu swojego stosu (talii startowej) 7 kart.

ROZGRYWKA

W zależności od wybranej przez was długości rozgrywki, gra jest podzielona na 3, 5 lub 7 rund. Każda runda składa się z rozgrywanych naprzemiennie tur graczy.
Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia widziała rękawice bokserskie.

W swojej turze gracz może w dowolnej kolejności:

- **zagrać 1 kartę akcji**
- **kupić jedną kartę specjalną** spośród 3 odkrytych i dobrać ją na rękę,
- **odrzucić z ręki 2 karty** na swój stos kart odrzuconych **i dobrać 1 kartę ze swojej talii,**
- **poruszyć pionek o jedno pole** (i w czasie ruchu obrócić go w dowolnym kierunku),
- **spasować** (nawet nie wykonując ani jednej akcji poza tą).



Jeżeli gracz nie zagra żadnej karty w swojej turze i spasuje, nie może już wykonać żadnych akcji w tej rundzie (poza zagrywaniem kart reakcji).

Zagranie przynajmniej 1 karty w swojej turze uznawane jest za kontynuowanie gry w tej rundzie przez gracza i po turze przeciwnika ponownie może on wykonywać swoje akcje.

OPIS POSZCZEGÓLNYCH AKCJI

Zagranie karty akcji:



Połóż przed sobą jedną kartę z ręki i wykonaj przypisaną jej akcję, przedstawioną za pomocą symboli lub, w przypadku kart specjalnych, za pomocą tekstu. Akcje oznaczone zostały symbolem  lub tekstem **Akcja.** Jeżeli pomiędzy symbolami akcji znajduje się znak „**+**”, możesz wykonać obie te akcje w dowolnej kolejności. W przypadku, gdy akcje są przedzielone znakiem „ **/** ” **należy wybrać, z której z nich** korzysta się przy zagraniu karty.

Gracz zostawia przed sobą zagrane karty tworząc tak zwany ciąg kart. Karty pozostają **w ciągu** aż do wykorzystania ich do zakupu kart specjalnych lub do końca rundy. Dopiero wtedy trafiają na stos kart odrzuconych gracza.



Zakup karty specjalnej:

Wszystkie karty w ciągu zapewniają graczowi punkty energii , które można wydać na zakup odkrytych kart specjalnych. Każda karta zapewnia dokładnie jeden punkt energii. Gracz może odłożyć dowolną liczbę kart z ciągu, na własny stos kart odrzuconych i wziąć dowolną z trzech dostępnych kart specjalnych, której koszt (przedstawiony w prawym górnym rogu) jest równy liczbie odrzuconych w ten sposób kart. Po nabyciu karty specjalnej należy ją wziąć do ręki, co oznacza, że gracze mogą jej użyć w tej samej rundzie, w której ją zakupili.

Po zakupie karty specjalnej należy natychmiast odkryć kolejną kartę specjalną z talii i położyć ją obok pozostałych dwóch kart.

Na planszy znajdują się pola dające dodatkowe punkty energii, które można wykorzystać do zakupu kart specjalnych w tej rundzie. Tak długo jak gracz stoi na polu z dodatkowymi punktami energii, może wykorzystywać je przy każdym zakupie kart w swojej turze, otrzymując w zależności od zajmowanego pola zniżkę o jeden lub dwa punkty energii.





Poruszenie się pionkiem i pole widzenia:

Przesuń swój pionek o jedno pole na planszy w dowolnym kierunku. W ramach tej akcji możesz również obrócić pionek w dowolną stronę.
W **Twoim polu widzenia** znajdują się trzy pola znajdujące się bezpośrednio przed twoim pionkiem (czyli te sąsiadujące ze strefą podstawki oznaczoną białymi liniami). Pola z tyłu pionka są poza Twoim polem widzenia, co ma znaczenie dla niektórych akcji. Ważne jest więc, aby tak jak w prawdziwym boksie, starać się być zawsze zwróconym przodem do przeciwnika. Gracz nie może wejść na pole zajmowane przez pionek przeciwnika ani poruszyć się poza planszę.

Reakcja:

W turze przeciwnika gracz może wykonać jedną **reakcję,** czyli zagrać jedną kartę z symbolem reakcji ◆ lub efektem, którego opis zaczyna się od słowa **Reakcja**, w odpowiedzi na kartę zagraną przez przeciwnika. Tak jak w przypadku normalnych akcji na kartach, jeżeli symbole reakcji są rozdzielone za pomocą znaku **„ / ”** należy wybrać tylko jeden efekt z danej karty.

Karty zagrane w ramach reakcji również trafiają do ciągu kart przed graczem, a więc mogą być wykorzystane do zakupu kart specjalnych w jego turze.



KONIEC RUNDY

Runda kończy się w momencie, gdy każdy z graczy spasuje bez zagrania żadnej karty w swojej turze lub jeżeli wytrzymałość jednego z graczy spadnie do zera.

Rundę wygrywa gracz, który ma więcej punktów wytrzymałości (jego żeton znajduje się wyżej na torze wytrzymałości). W przypadku remisu o wyniku decyduje rzut żetonu wygranej rundy – wygrywa gracz, którego kolor jest widoczny na górnej części żetonu.



Przesuńcie żeton rund na torze rund na kolejne pole (o wyższym numerze). Umieśćcie żeton wygranej rundy na właśnie zwolnionym polu, kolorem gracza, który zwyciężył właśnie zakończoną rundę, zwróconym do góry.

Gracze odkładają na stos kart odrzuconych dowolną liczbę kart z ręki oraz wszystkie karty, które pozostały w ciągu kart przed nimi, po czym tasują razem stos kart odrzuconych i swoją talię. Następnie dobierają z niej nowe karty, by ponownie mieć 7 kart na ręce.

Gracze resetują tor wytrzymałości (umieszczają oba żetony wytrzymałości ponownie na polu z nr 5) i ustawiają pionki z powrotem na polach startowych na planszy. Następną rundę rozpoczyna gracz, który przegrał poprzednią.

KONIEC GRY I WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY

Gdy gracze zakończą ostatnią rundę (zależnie od wybranego wariantu - 3, 5 lub 7) zliczają żetony w swoim kolorze na torze punktacji rund. Gracz, który ma na torze więcej żetonów, wygrywa grę!
Gra może zakończyć się szybciej, jeżeli jeden z graczy wygra dwie rundy (w przypadku gry trwającej 3 rundy), trzy rundy (w przypadku gry trwającej 5 rund) lub cztery rundy (w przypadku gry trwającej 7 rund). W takim wypadku ten gracz natychmiast zostaje zwycięzcą i zdobywcą tytułu mistrza świata!

ZNACZENIE KART

Symbole akcji:



Cios: Zadaj obrażenie przeciwnikowi w Twoim polu widzenia. Jeżeli znajdujesz się w polu widzenia przeciwnika, obniż jego wytrzymałość o 1 na odpowiednim torze. Jeżeli cios jest wyprowadzony z miejsca poza polem widzenia przeciwnika, wtedy zadaje mu 2 obrażenia i o tyle obniża jego wytrzymałość.





Ruch I: Porusz swój pionek o maksymalnie jedno pole i/lub dowolnie go obróć



Ruch II: Porusz swój pionek o maksymalnie dwa pola i/lub dowolnie go obróć.



Skupienie: Podnieś swój poziom wytrzymałości o 1 (maksymalnie do wartości początkowej) i zaznacz to na torze wytrzymałości.

Symbole reakcji:



Obrona: Jeżeli przeciwnik zagrał kartę zadającą Ci obrażenia, będąc w Twoim polu widzenia, zmniejsz wartość otrzymanych obrażeń o 1. Tej karty nie można wykorzystać, gdy atak przeciwnika następuje poza Twoim polem widzenia.



Unik: Jeżeli przeciwnik zagrał kartę Akcji, która ma zadać Ci obrażenia, możesz uniknąć tego ataku (nie obniżasz swojego poziomu wytrzymałości) i odsunąć się o jedno pole w dowolnym kierunku **bez obracania swojego pionka. W wyniku odsunięcia Twój pionek nie może stać obok pionka przeciwnika. Jeżeli nie jest to możliwe, nie możesz wykonać tej reakcji.**



Kontra: Jeżeli przeciwnik zadał Ci obrażenie, możesz wyprowadzić kontrę i zadać mu jedno obrażenie. **Kontrę można wykonać nawet wobec przeciwnika znajdującego się poza Twoim polem widzenia.**

PRZEBIEG RUNDY

Dobierzcie ze swojej talii tyle kart, aby mieć ich na ręce 7. Rundę rozpoczyna gracz, który przegrał poprzednią.

W swojej turze możesz:

- zagrać 1 kartę
- kupić 1 kartę specjalną i dobrać ją na rękę
- odrzucić z ręki 2 karty po czym dobrać 1 ze swojej talii
- poruszyć się o jedno pole i/lub dowolnie obrócić swój pionek
- spasować **(jeżeli nie zagrasz żadnej karty w swojej turze, nie możesz już wykonać żadnych akcji w tej rundzie)**

Jeżeli obaj gracze spasują bez zagrania karty akcji, runda się kończy. Rundę wygrywa gracz, który ma obecnie więcej punktów wytrzymałości. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje rzut żetonem wygranej rundy. Alternatywnie runda kończy się, jeżeli wytrzymałość któregoś z graczy spadnie do 0. Zaktualizujcie tor rund i umieśćcie na polu rozegranej właśnie rundy żeton wygranej rundy zwycięskiego gracza.

Jeżeli macie jeszcze jakieś karty na ręce, możecie dowolne z nich odrzucić lub zostawić na kolejną rundę. Przetasujcie pozostałe karty z ciągu przed wami i karty odrzucone z resztą waszej zakrytej talii i ustawcie pionki z powrotem na polach startowych. Umieśćcie oba żetony wytrzymałości z powrotem na polu z nr 5. Możecie rozpocząć kolejną rundę.

Autor gry: Adam Świerszcz
Opracowanie graficzne: Izabela Szwaba, Sebastian Goyke, Agencja TenMaTo
Zespół: Oliwia Baranowska, Maksymilian Dikti, Aleksandra Dłuska, Paulina Kortas, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrożek-Zielińska, Krystian Munia, Eryka Stachowska, Zuzanna Staniszewska
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
trefl@trefl.com

03040

Im Ring zählt jede Sekunde und jeder Schritt. Das Boxereignis nähert sich seinem Höhepunkt, und der Schiedsrichter gibt das Signal für den Beginn der nächsten Runde. Teilt kraftvolle Schläge aus, weicht geschickt aus und blockt die Angriffe eures Gegners, um den Weltmeistertitel zu erringen!

Vor euch liegt ein Kartenspiel für zwei Spieler, das auf einer Deckbuilding-Mechanik basiert. Durch das Ausspielen von Karten versucht ihr, die Ausdauer eures Gegners zu verringern, sodass ihr am Ende der Runde mehr Ausdauerpunkte habt und somit die Runde gewinnt. Der Spieler, der mehr Runden gewinnt, ist der Gesamtsieger!

INHALT



Spielplan


2 Spielfiguren



28 Basiskarten



28 Spezialaktionskarten auf Deutsch



Spielanleitung


Rundenzähler


Ausdauerleiste der Kämpfer


2 Ausdauer-Marker


1 Rundenmarker


7 doppelseitige Rundensieg-Marker

SPIELZIEL

Die Spieler treten in einem Boxkampf gegeneinander an. Wer mehr Runden gewinnt, wird zum Sieger und erhält den Titel des Weltmeisters!

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches oder auf den Boden. Stellt eure gewählten Spielfiguren auf die farblich markierten Startfelder.

2. Je nachdem, ob ihr ein kürzeres oder längeres Spiel wählt, legt die Rundenleiste mit der Seite mit fünf oder sieben Runden nach oben neben den Spielplan. Legt den Rundenmarker auf Feld 1. Legt die doppelseitigen Rundensieg-Marker in die Nähe.

3. Legt die Ausdauerleiste auf die andere Seite des Spielplans. Platziert die Ausdauer-Marker der Spieler auf die höchsten Felder der Leiste (Feld 5).



4. Mischt die Spezialaktionskarten (mit Text und gelbem Hintergrund) und bildet einen verdeckten Stapel. Deckt drei Karten auf und legt sie neben den Spielplan.

5. Jeder Spieler erhält ein identisches Startdeck aus 14 Basisaktionskarten (Karten ohne Text, nur mit Aktionssymbolen). Das Deck eines Spielers ist mit einem Dreieckssymbol in der oberen rechten Ecke gekennzeichnet, das des anderen mit einem Kreissymbol. Mischt die Karten getrennt und bildet zwei verdeckte Nachziehstapel.



6. Jeder Spieler legt sein Deck vor sich ab, sodass es leicht erreichbar ist. Anschließend zieht jeder Spieler 7 Karten von seinem Stapel.

SPIELABLAUF

Je nach gewählter Spieldauer besteht das Spiel aus 3, 5 oder 7 Runden.

Jede Runde besteht aus abwechselnden Spielzügen der Spieler.
Das Spiel beginnt die Person, die zuletzt Boxhandschuhe gesehen hat.

In seinem Zug kann ein Spieler in beliebiger Reihenfolge:

- **1 Aktionskarte ausspielen**
- **1 Spezialkarte** aus den 3 offenen Karten **kaufen** und auf die Hand nehmen
- **2 Karten** aus der Hand auf den eigenen Ablagestapel **abwerfen und 1 Karte** vom eigenen Nachziehstapel **ziehen**
- **seine Spielfigur um 1 Feld bewegen** (und sie dabei beliebig drehen)
- **passen** (auch ohne eine andere Aktion auszuführen)



Spielt ein Spieler in seinem Zug keine Karte und passt, darf er in dieser Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen (außer Reaktionskarten spielen).

Spielt ein Spieler mindestens 1 Karte, gilt er weiterhin als aktiv in dieser Runde und darf nach dem Zug des Gegners erneut Aktionen ausführen.

BESCHREIBUNG DER AKTIONEN

Aktionskarte ausspielen:



Lege eine Karte aus deiner Hand vor dir ab und führe die darauf angegebene Aktion aus, dargestellt durch Symbole oder – bei Spezialkarten – durch Text.

Aktionen sind mit dem Symbol  oder dem Wort „**Aktion**“ gekennzeichnet. Befindet sich zwischen den Aktionssymbolen ein „**+**“, kannst du beide Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Sind die Aktionen durch „**/**“ getrennt, wählst du eine davon aus.

Ausgespielte Karten bleiben vor dem Spieler liegen und bilden eine sogenannte Kartenreihe. Die Karten bleiben dort, bis sie für den Kauf von Spezialkarten verwendet werden oder bis zum Ende der Runde. Erst dann kommen sie auf den Ablagestapel des Spielers.



Spezialkarte kaufen:

Alle Karten in der Kartenreihe geben dem Spieler

Energiepunkte , die für den Kauf offener Spezialkarten verwendet werden können. Jede Karte liefert genau 1 Energiepunkt.

Der Spieler kann beliebig viele Karten aus seiner Kartenreihe auf seinen Ablagestapel legen und eine der drei verfügbaren Spezialkarten nehmen, deren Kosten (oben rechts angegeben) der Anzahl der abgelegten Karten entsprechen. Nach dem Kauf wird die Spezialkarte auf die Hand genommen und kann noch in derselben Runde gespielt werden.

Nach dem Kauf einer Spezialkarte wird sofort eine neue Spezialkarte vom Stapel aufgedeckt und neben die beiden anderen gelegt.

Auf dem Spielplan gibt es Felder, die zusätzliche Energiepunkte gewähren, die in dieser Runde für den Kauf von Spezialkarten genutzt werden können. Solange sich ein Spieler auf einem solchen Feld befindet, kann er diesen Bonus bei jedem Kauf in seinem Zug nutzen und erhält je nach Feld eine Ermäßigung von ein oder zwei Energiepunkten.





Bewegung und Sichtfeld:

Bewege deine Spielfigur um ein Feld in beliebige Richtung. Im Rahmen dieser Aktion darfst du sie auch beliebig drehen.

Dein Sichtfeld umfasst die drei Felder direkt vor deiner Spielfigur (die an die Basisfläche angrenzen, die mit weißen Linien markiert ist). Felder hinter der Figur liegen außerhalb deines Sichtfeldes, was für einige Aktionen relevant ist.

Wie im echten Boxen ist es daher wichtig, möglichst immer dem Gegner zugewandt zu sein. Ein Spieler darf weder ein Feld betreten, das von der gegnerischen Figur besetzt ist, noch den Spielplan verlassen.

Reaktion:

Während des Zuges des Gegners kann ein Spieler eine Reaktion ausführen, also eine Karte mit dem Reaktionssymbol ◆ oder einem Effekt, dessen Beschreibung mit „**Reaktion**“ beginnt, als Antwort auf eine ausgespielte Karte verwenden.

Sind mehrere Reaktionssymbole durch „/“ getrennt, darf nur einer der Effekte gewählt werden.

Auch Reaktionskarten werden in die Kartenreihe vor dem Spieler gelegt und können somit im eigenen Zug zum Kauf von Spezialkarten verwendet werden.



RUNDENENDE

Eine Runde endet, wenn beide Spieler passen, ohne eine Karte gespielt zu haben, oder wenn die Ausdauer eines Spielers auf null sinkt.

Die Runde gewinnt der Spieler mit mehr Ausdauerpunkten (dessen Marker höher auf der Ausdauerleiste steht). Bei Gleichstand entscheidet ein Wurf des Rundensieg-Markers – die oben sichtbare Farbe gewinnt.



Bewegt den Rundenmarker auf das nächste Feld der Rundenleiste. Legt den Rundensieg-Marker auf das soeben freigewordene Feld, mit der Farbe des Gewinners nach oben.

Die Spieler legen beliebig viele Karten aus ihrer Hand sowie alle Karten aus ihrer Kartenreihe auf ihren Ablagestapel und mischen anschließend Ablagestapel und Nachziehstapel zusammen. Danach ziehen sie wieder Karten, bis sie 7 Karten auf der Hand haben.

Setzt die Ausdauerleiste zurück (beide Marker auf Feld 5) und stellt die Spielfiguren auf die Startfelder zurück. Die nächste Runde beginnt der Spieler, der die vorherige Runde verloren hat.

SPIELENDE UND SIEGER

Nach der letzten Runde (je nach Variante 3, 5 oder 7 Runden) zählen die Spieler ihre Rundensieg-Marker auf der Rundenleiste. Der Spieler mit den meisten Markern gewinnt das Spiel.

Das Spiel kann auch früher enden, wenn ein Spieler gewinnt:

- 2 Runden (bei 3 Runden insgesamt),
- 3 Runden (bei 5 Runden insgesamt),
- 4 Runden (bei 7 Runden insgesamt).

In diesem Fall wird dieser Spieler sofort zum Sieger und Weltmeister erklärt!

KARTENSYMBOLE

Aktionssymbole:



Schlag: Füge einem Gegner in deinem Sichtfeld Schaden zu. Befindest du dich im Sichtfeld des Gegners, reduziere seine Ausdauer um 1. Erfolgt der Schlag außerhalb seines Sichtfeldes, verursacht er 2 Schaden und reduziert die Ausdauer entsprechend





Bewegung I: Bewege deine Spielfigur um bis zu 1 Feld und/oder drehe sie beliebig.



Bewegung II: Bewege deine Spielfigur um bis zu 2 Felder und/oder drehe sie beliebig.



Fokus: Erhöhe deine Ausdauer um 1 (bis maximal zum Startwert) und passe dies auf der Ausdauerleiste an.

Reaktionssymbole:



Verteidigung: Wenn der Gegner eine Karte spielt, die dir Schaden zufügt und sich dabei in deinem Sichtfeld befindet, reduziere den erlittenen Schaden um 1. Diese Karte kann nicht verwendet werden, wenn der Angriff außerhalb deines Sichtfeldes erfolgt.



Ausweichen: Wenn der Gegner eine Aktionskarte spielt, die dir Schaden zufügen würde, kannst du dem Angriff ausweichen (deine Ausdauer wird nicht reduziert) und dich um 1 Feld in eine beliebige Richtung bewegen, ohne deine Figur zu drehen. Deine Figur darf danach jedoch nicht neben der gegnerischen Figur stehen. Ist dies nicht möglich, kannst du diese Reaktion nicht ausführen.



Konter: Wenn der Gegner dir Schaden zufügt, kannst du einen Konter ausführen und ihm 1 Schaden zufügen. Ein Konter ist auch möglich, wenn sich der Gegner außerhalb deines Sichtfeldes befindet.

RUNDENABLAUF

Zieht so viele Karten von eurem Nachziehstapel, bis ihr 7 Karten auf der Hand habt. Die Runde beginnt der Spieler, der die vorherige Runde verloren hat.

In deinem Zug kannst du:

- 1 Karte spielen
- 1 Spezialkarte kaufen und auf die Hand nehmen
- 2 Karten aus der Hand abwerfen und 1 Karte ziehen
- dich um 1 Feld bewegen und/oder deine Figur drehen
- passen **(spielst du keine Karte, kannst du in dieser Runde keine weiteren Aktionen ausführen)**

Wenn beide Spieler passen, ohne eine Aktionskarte zu spielen, endet die Runde. Der Spieler mit mehr Ausdauer gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet der Rundensieg-Marker.
Alternativ endet die Runde sofort, wenn die Ausdauer eines Spielers auf 0 sinkt. Aktualisiert die Rundenleiste und legt den Rundensieg-Marker auf das entsprechende Feld.

Wenn ihr noch Karten auf der Hand habt, könnt ihr beliebig viele davon abwerfen oder behalten. Mischt die verbleibenden Karten aus eurer Kartenreihe und dem Ablagestapel mit eurem Nachziehstapel und stellt die Spielfiguren auf die Startfelder zurück. Setzt beide Ausdauer-Marker wieder auf Feld 5.
Ihr könnt nun die nächste Runde beginnen.

Autor des Spiels: Adam Świerszcz
Grafische Gestaltung: Izabela Szwaba, Sebastian Goyke, Agentur TenMaTo
Team: Oliwia Baranowska, Maksymilian Dikti, Aleksandra Dłuska, Paulina Kortas, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrożek-Zielińska, Krystian Munia, Eryka Stachowska, Zuzanna Staniszewska
Technische Entwicklung: Grzegorz Traczykowski

Übersetzung mit Hilfe von KI vorbereitet.

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
trefl@trefl.com

03040

A ringben minden másodperc és minden lépés számít. A bokszmérkőzés a tetőpontjához közeledik, a bíró pedig jelzi a következő menet kezdetét. Vigyél be erős ütéseket, térj ki ügyesen, és hárítsd ellenfeled támadásait, hogy megszerezd a világbajnoki címet!

Ez egy kétszemélyes kártyajáték, amely pakliépítő mechanikára épül. A kártyák kijátszásával megpróbáljátok csökkenteni ellenfeletek állóképességét, hogy a menet végén több állóképességpontotok legyen, és így megnyerjétek a menetet. Az a játékos, aki több menetet nyer, megnyeri a játékot!

TARTALOM



Játéktábla


2 játékfigura



28 alap akciókártya



28 speciális akciókártya magyar nyelven



Játékszabály



Menetsáv


A játékosok állóképesség-sávja


2 állóképesség zseton


1 menetjelző zseton


7 kétoldalas menetgyőzelem zseton

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok egy bokszmérkőzésen mérkőznek meg egymással. Az a játékos, aki több menetet nyer, lesz a győztes, és megszerzi a világbajnoki címet!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére vagy a padlóra. Tegyétek a választott bábukat a színnel jelölt kezdőmezőkre.

2. Attól függően, hogy rövidebb vagy hosszabb játékot választotok, helyezzétek a körjelző sávot az 5 vagy 7 körös oldalával felfelé a tábla mellé. Tegyétek a körjelzőt az 1-es mezőre. A kétoldalas körgyőzelem-jelzőket helyezzétek a közelbe.

3. Helyezzétek az állóképesség-sávot a tábla másik oldalára. A játékosok állóképesség-jelzőit tegyétek a legfelső mezőkre (5-ös mező).



4. Keverjétek meg a speciális akciókártyákat (amelyeken szöveg van, sárga háttérrel), és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. Húzzatok fel 3 lapot, és tegyétek őket a tábla mellé.

5. Minden játékos azonos kezdő paklit kap, amely 14 alap akciókártyából áll (szöveg nélküli lapok, csak akciószimbólumokkal). Az egyik játékos pakliját háromszög jelöli a jobb felső sarokban, a másikét kör. Keverjétek meg külön a paklikat, és képpel lefelé helyezzétek le húzópaklikként.



6. Minden játékos helyezze maga elé a pakliját úgy, hogy könnyen elérje. Ezután minden játékos húz 7 lapot a paklijából.

JÁTÉKMENET

A választott játékhossztól függően a játék 3, 5 vagy 7 körből áll. Minden kör a játékosok váltakozó köreiből áll. A játékot az a játékos kezdi, aki utoljára látott bokszkesztyűt.

A saját körében a játékos tetszőleges sorrendben:

- **kijátszhat 1 akciókártyát**
- **megvásárolhat 1 speciális kártyát** a 3 felfedett közül, és kézbe veheti,
- **eldobhat 2 kártyát** a kezéből a dobópaklijára, **majd húzhat 1 lapot** a paklijából,
- **mozgathatja a bábuját 1 mezővel** (és mozgás közben tetszőlegesen elforgathatja)
- **passzolhat** (akkor is, ha más akciót nem hajt végre).



Ha a játékos nem játszik ki egyetlen kártyát sem, és passzol, ebben a körben már nem hajthat végre további akciókat (kivéve reakciókártyák kijátszását).

Ha legalább 1 kártyát kijátszik, akkor továbbra is aktív marad a körben, és az ellenfél köre után ismét végrehajthat akciókat.

AZ AKCIÓK LEÍRÁSA

Akciókártya kijátszása:

Tegyél le egy kártyát a kezedből magad elé, és hajtsd végre a rajta jelzett akciót, amelyet szimbólumok vagy – speciális kártyák esetén – szöveg jelöl.



Az akciókat szimbólum vagy „**Akció**” felirat jelöli. Ha a szimbólumok között „**+**” van, mindkét akció végrehajtható tetszőleges sorrendben. Ha „**/**” választja el őket, akkor csak az egyiket választhatod.

A kijátszott kártyák a játékos előtt maradnak, és egy úgynevezett kártyasort alkotnak. A kártyák addig maradnak ott, amíg fel nem használják őket speciális kártyák vásárlására, vagy amíg a kör véget nem ér. Csak ezután kerülnek a dobópakliba.



Speciális kártya vásárlása:

A kártyasorban lévő összes kártya energiapontokat



biztosít, amelyeket a felfedett speciális kártyák megvásárlására lehet felhasználni. Minden kártya pontosan 1 energiapontot ér.

A játékos tetszőleges számú kártyát eldobhat a kártyasorból a dobópaklijára, majd elveheti a három elérhető speciális kártya egyikét, amelynek költsége (jobb felső sarokban) megegyezik az eldobott kártyák számával. A megszerzett kártyát kézbe kell venni, így akár még ugyanabban a körben felhasználható.

A speciális kártya megvásárlása után azonnal fel kell fedni egy újabb speciális kártyát a pakliból, és a másik kettő mellé kell helyezni.

A játéktáblán találhatók olyan mezők, amelyek extra energiapontokat biztosítanak, amelyeket ebben a körben speciális kártyák vásárlására lehet felhasználni. Amíg a játékos ilyen mezőn áll, minden vásárlásnál igénybe veheti ezt a bónuszt, és a mezőtől függően 1 vagy 2 energiaponttal olcsóbban vásárolhat.





Mozgás és látómező:

Mozgasd a bábudat egy mezővel bármely irányba. Ennek az akciónak a részeként a bábút tetszőleges irányba el is forgathatod.

A látómeződbe a bábud előtt közvetlenül lévő három mező tartozik (a fehér vonalakkal jelölt talprész melletti mezők). A bábud mögötti mezők kívül esnek a látómeződön, ami egyes akciók szempontjából fontos. Ezért – akárcsak a valódi bokszban – fontos, hogy mindig az ellenfél felé nézz. A játékos nem léphet olyan mezőre, amelyet az ellenfél bábuja foglal el, és nem hagyhatja el a játéktáblát.

Reakció:

Az ellenfél körében a játékos egy reakciót hajthat végre, vagyis kijátszhat egy reakció szimbólummal ◇ ellátott kártyát, vagy olyan kártyát, amelynek szövege „Reakció” szóval kezdődik, válaszul az ellenfél által kijátszott kártyára. Ha a reakciók „/” jellel vannak elválasztva, csak az egyik hatás választható.

A reakcióként kijátszott kártyák szintén a játékos kártyasorába kerülnek, így a saját körében felhasználhatók speciális kártyák vásárlására.



A KÖR VÉGE

A kör akkor ér véget, ha mindkét játékos passzol anélkül, hogy kártyát játszana ki, vagy ha valamelyik játékos állóképessége nullára csökken.

A kört az a játékos nyeri, akinek több állóképességpontja van (a jelzője magasabban áll az állóképesség-sávon). Döntetlen esetén a körgyőzelem-jelző feldobása dönt – az nyer, akinek a színe felülre kerül.



Mozgassátok a körjelzőt a következő mezőre a körsávon. Helyezzétek a körgyőzelem-jelzőt a felszabadult mezőre, a győztes színével felfelé.

A játékosok tetszőleges számú lapot eldobnak a kezükből, valamint minden kártyát a kártyasorukból, majd összekeverik a dobópaklijukat a húzópaklijukkal. Ezután addig húznak, amíg ismét 7 lap nem lesz a kezükben.

Állítsátok vissza az állóképesség-sávot (mindkét jelző az 5-ös mezőre kerül), és tegyétek vissza a bábukat a kezdőmezőkre. A következő kört az a játékos kezdi, aki az előző kört elvesztette.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZTES

Az utolsó kör után (a választott változattól függően 3, 5 vagy 7 kör) a játékosok megszámolják a körgyőzelem-jelzőiket a pontozósávon. Az a játékos nyer, akinek több jelzője van.

A játék korábban is véget érhet, ha egy játékos megnyer:

- 2 kört (3 körös játék esetén),
- 3 kört (5 körös játék esetén),
- 4 kört (7 körös játék esetén).

Ebben az esetben a játékos azonnal győz, és elnyeri a világbajnoki címet!

KÁRTYAJELENTÉSEK

Akció szimbólumok:



Ütés: Sérülést okozol az ellenfélnek, ha a látómeződben van. Ha az ellenfél látómezőjében állsz, 1-gyel csökkented az állóképességét. Ha az ütést a látómezőjén kívülről viszed be, akkor 2 sérülést okozol, és ennyivel csökken az állóképessége.





Mozgás I: Mozgasd a bábud legfeljebb 1 mezővel, és/vagy fordítsd el tetszőlegesen.



Mozgás II: Mozgasd a bábud legfeljebb 2 mezővel, és/vagy fordítsd el tetszőlegesen.



Fókusz: Növeld az állóképességed 1-gyel (legfeljebb a kezdőértékig), és jelöld a sávon.

Reakció szimbólumok:



Védekezés: Ha az ellenfél olyan kártyát játszik ki, amely sérülést okoz neked, miközben a látómeződdben van, csökkentsd a kapott sérülést 1-gyel. Ez a kártya nem használható, ha a támadás a látómeződön kívülről érkezik.



Kitérés: Ha az ellenfél olyan akciókártyát játszik ki, amely sérülést okozna neked, elkerülheted a támadást (nem csökken az állóképességed), és elmozdulhatsz 1 mezővel bármely irányba anélkül, hogy elforgatnád a bábudat. Az új helyzetben azonban nem állhatsz az ellenfél bábujával szomszédos mezőn. Ha ez nem lehetséges, nem hajthatod végre ezt a reakciót.



Kontra: Ha az ellenfél sérülést okoz neked, végrehajthatsz egy ellentámadást, és 1 sérülést okozhatsz neki. A kontra akkor is végrehajtható, ha az ellenfél nincs a látómeződdben.

A KÖR MENETE

Húzzatok a paklitokból addig, amíg 7 lap nem lesz a kezetekben. A kört az a játékos kezdi, aki az előző kört elvesztette.

A saját körödben:

- kijátszhatsz 1 kártyát
- vásárolhatsz 1 speciális kártyát, és kézbe veheted
- eldobhatsz 2 lapot, majd húzhatsz 1-et
- mozoghatsz 1 mezőt és/vagy elforgathatod a bábudat
- passzolhatsz **(ha nem játszol ki lapot, nem hajthatsz végre több akciót ebben a körben)**

Ha mindkét játékos passzol kártya kijátszása nélkül, a kör véget ér. Az nyer, akinek több állóképessége van. Döntetlen esetén a körgyőzelem-jelző dönt. A kör azonnal véget ér akkor is, ha valamelyik játékos állóképessége 0-ra csökken. Frissítsétek a körsávot, és helyezzétek el a győztes jelzőjét.

Ha maradtak lapok a kezetekben, eldobhatjátok vagy megtarthatjátok őket. Keverjétek össze a megmaradt lapokat a dobópaklival és a húzópaklival, majd helyezzétek vissza a bábukat a kezdőmezőkre. Az állóképesség-jelzőket tegyétek vissza az 5-ös mezőre. Kezdődhet a következő kör.

A játék tervezője: Adam Świerszcz
Grafikai tervezés: Izabela Szwaba, Sebastian Goyke, Ügynökség TenMaTo
Csapat: Oliwia Baranowska, Maksymilian Dikti, Aleksandra Dłuska, Paulina Kortas, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrożek-Zielińska, Krystian Munia, Eryka Stachowska, Zuzanna Staniszewska
Technikai fejlesztés: Grzegorz Traczykowski

A fordítás AI támogatással készült.

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
trefl@trefl.com

03040