



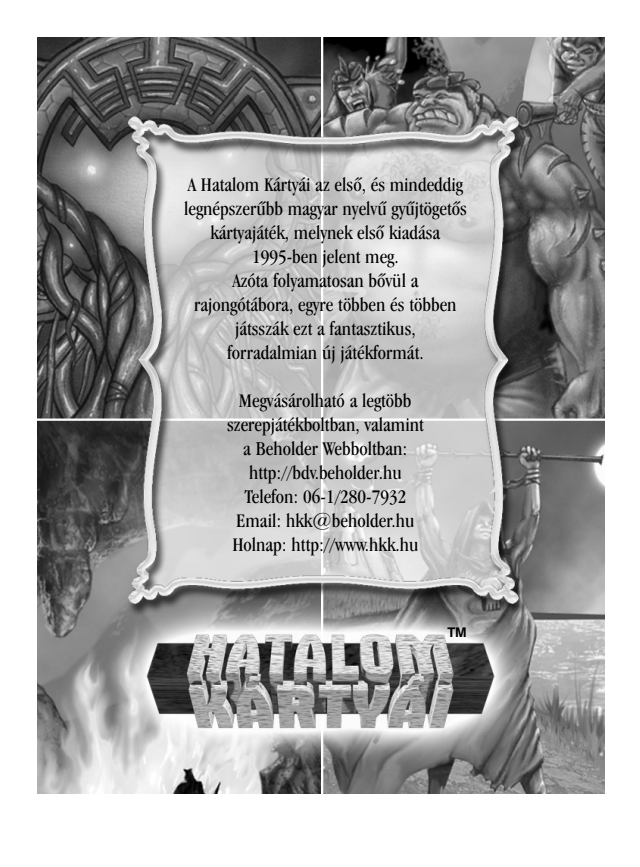
VÉRFAKASOK

ŐSI SÁRKÁNYOK

ALFA PAKLI

SZABÁLYKÖNYV

HATALOMTM
KÁRTYÁI



A Hatalom Kártyái az első, és mindeddig
legnépszerűbb magyar nyelvű gyűjtögetős
kártyajáték, melynek első kiadása

1995-ben jelent meg.

Azóta folyamatosan bővül a
rajongótábora, egyre többen és többen
játsszák ezt a fantasztikus,
forradalmian új játékmódot.

Megvásárolható a legtöbb
szerepjátékoltban, valamint
a Beholder Webboltban:

<http://bdv.beholder.hu>

Telefon: 06-1/280-7932

Email: hkk@holder.hu

Holnap: <http://www.hkk.hu>

**HATALOM
KÁRTYÁI**™

BEVEZETŐ

Mi is az a HKK?

A HKK (Hatalom Kártyái Kártyajáték) Magyarország legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajátéka, mely immáron 25 éve töretlen sikernek örvend a hazai piacon. Ez egy kártyás stratégiai játék, melynek különlegessége, hogy a játékosok mindegyike saját, egyedi paklival rendelkezik: az évek során megjelent több ezer különböző kártyalap közel végtelen számú kombinációs lehetőséget biztosít. Mindez azt jelenti, hogy mindenki saját szájíze szerint alakíthatja pakliját, és így magát a játékot – szörnyek, kalandozók, varázslatok és tárgyak százaiból válogathatod ki a neked tetszőket. Ebből adódik egyben a játék gyűjtögetős jellege is.

A játék célja

A HKK-t alapesetben két játékos játssza (de van lehetőség többszemélyes meccsre is!), ahol mindkét játékos saját paklival rendelkezik. A cél az, hogy a paklidban lévő lapok felhasználásával nullára csökkentsd az ellenfeled életpontját: ha ez sikerül, megnyered a játékot!

AZ ALFA PAKLIKRÓL




Egy csomagban összesen 32 kártyát találsz: 30 gyakori lapot, 1 követőt és 1 ritka lapot. Egy Alfa pakliban mindig ugyanazok a gyakori lapok és követő található meg, az 1 darab ritka lap azonban véletlenszerűen kerül ezek mellé, méghozzá 3 fajta kártya közül.

Az egyes Alfa paklik úgy lettek összeállítva, hogy a bennük szereplő lapok nagy része egy-egy adott koncepcióhoz tartozik. Ezáltal egy olyan biztos kiindulási alapot kapsz, melyet a későbbiekben sokkal könnyebb

további lapokkal bővíteni, mintha neked kellene egyedül összeállítanod első paklidat a HKK-ban megtalálható több ezer különböző kártyalapból.

EGY LAP FELÉPÍTÉSE



1. **A lap idézési költsége.** Ez mutatja, hogy mennyi  varázspontot kell kifizetned a lap kijátszásához.
2. **A lap neve.**
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 rajzolója.**
5. **A lap típusa.** Ez lehet szörny, kalandozó, általános, azonnali, bűbáj vagy követő.
6. **A lap színe/istene.** Bizonyos lapok hivatkozhatnak egy adott istenre, más néven „színre”.
7. **A lap altípusa.** Jellemzően a lények faját (pl. sárkány, vérfarkas, reakció stb.) mutatja.
8. **Egyéb ikonok.** Itt láthatod például, hogy egy lényből mennyi szörnykomponens  nyerhető ki, vagy hogy tud-e tárgyat használni .
9. **A lap képessége.** Az adott kártya leírása, ez mutatja, hogy a lapnak milyen képességei vannak.
10. **Repülés ikon.** A lény aktívan jön játékba.
11. **Színesítő szöveg.** Ez nem a lap működésére vonatkozik, pusztán érdekesebbé teszi a kártyát a háttértörténet bemutatásával.
- 12-13. **Lény sebzése és életpontja.**

A LAPOK HELYE, LAPKIJÁTSZÁS

A játék során egy lap öt különböző helyen lehet: a **paklidban**, a **kezedben**, az **asztalodon**, a **gyűjtődben** vagy a **Semmidben**. Lapot kijátszani a kezedből tudsz.

A kezedben 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 (ezek leírását a következő fejezetben olvashatod) játszol ki, akkor az adott kártyát ki kell raknod az asztalra. Ha egy ilyen lapot valamilyen módon elpusztítanak (esetleg feláldoznak), akkor az adott lapot a gyűjtőbe kell tenni. Ide kerülnek azok a lapok, melyek elhagyják a játékot.

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.


A lapkijátszás kapcsán fontos szabály még, hogy alapesetben **csak a saját fő fázisodban játszhatsz ki lapokat**. A fázisokról bővebben „A játék menete” fejezetben olvashatsz majd.

LAPTÍPUSOK

Lények

Lénynek nevezzük azokat a lapokat, melyek sebzéssel és életponttal rendelkeznek. A lényeknek több típusa létezik (pl. szörny, kalandozó),

de ezek valójában mind ugyanúgy működnek. Kalandozókkal és más típusú lényekkel ezekben az alfa pakdokban nem találkozol.

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: **passzívan vagy aktívan**. Alapesetben minden lény passzívan (fektetve) jön játékba, kivéve azok, melyeken  ikon látható, ezek ugyanis „repülnek”, vagyis aktívan (állítva) jönnek játékba. Ennek azért van jelentősége, mert az **őrposztba** – itt harcolhatsz a lényekkel – kizárólag aktív lényeket tolhatsz fel. (A harcról „A játék menete” fejezetben olvashatsz.) Passzív lényeid a köröd elején válnak aktívá.

Fontos, hogy annak a játékosnak, akinek éppen nincs köre, minden lény **védekezési 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 a képesség, 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.

**A Semmlben
levő lapok
a gyűjtő alján,
képpel lefelé.**



TARTALÉK



GYŰJTŐ



PAKLI



PASSZÍV LÉNY



AKTÍV LÉNY

A lapok helye az asztalon.

ŐRPOSZT



TARTALÉK



BŰBÁJ

AKTÍV LÉNY

PAKLI

GYŰJTŐ

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.

Követők

A követők különleges lapok, ezek ugyanis nem a paklidba kerülnek, hanem előre ki kell készítened őket, és a **játék elejétől fogva kint vannak az asztalon**. A követők tehát folyamatosan segítenek téged a győzelem elérésében, például bizonyos lapok olcsóbbításával, erősítésével vagy valamilyen más hasznos képességgel. Fontos, hogy a követő nem számít játékban lévő lapnak, és kizárólag azok a lapok hatnak rá, melyekre ez kifejezetten rá van írva!

A követők többségén szerepel a „**Megszüntetés: X ÉP**” kifejezés. Ez azt jelenti, hogy a fő fázisában bármelyik játékos feláldozhat X maximális és X aktuális életpontot, és ekkor megszüntetheti az adott követőt. Ez rizikós lépés, hiszen komoly árat kell érte fizetni (14 max. ÉP áldozás például azt jelenti, hogy onnantól nem tudsz 6 ÉP fölé gyógyulni!), de sokszor a győzelmet jelentheti az ellenfél ilyen módon történő hátráltatása!

Követővel nem kötelező játszani, fontos azonban, hogy **ha van követőd, akkor a játék elején eggyel kevesebb lapot húzol** (tehát alapesetben 4-et).



A JÁTÉK MENETE

A játék kezdete

A játék elkezéséhez 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, vagy akár pénzérméket 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 úgy indul, hogy minden játékos húz 5-5 lapot a paklijából. Fontos azonban, hogy ha játszol követővel, akkor eggyel kevesebb, tehát 4 lapot húzol csak a játék elején! Ezután döntenetek kell arról, hogy ki kezdi a játékot, mondjuk pénzfeldobással vagy kockadobással.

A játékosok felváltva jönnek, mindenkinek vagy egy ún. köre, amikor többnyire ő cselekszik. Ha valaki végzett a körével, akkor utána az ellenfele köre jön, ezután ismét az ő köre, és így tovább. **A játék akkor ér véget, ha valamelyik kör végén az egyik játékos ÉP-je 0 vagy kevesebb.**



A körök fázisokból állnak, melyek meghatározzák, milyen sorrendben lehet végrehajtani a cselekvéseket. Az alábbiakban ezek leírását olvashatjátok.



A játékosnak 15 ÉP-je (kocka) és 3 VP-je (gyöngyök) van.

A kör fázisai

I. Előkészítő fázis

A kör az aktív játékos előkészítő fázisával kezdődik, ahol az alábbi dolgok történnek, méghozzá ebben sorrendben:

- ♦ A játékos kap annyi VP-t, ahányadik köre kezdődik (tehát az elsőben 1 VP-t, a másodikban 2 VP-t, és így tovább), az ötödik körtől kezdve 5 VP jár minden kör elején. Ezen felül minden második tartalékban lévő lény után jár +1 VP (ha tehát a 4. köröd kezdődik, és van két lényed a tartalékban, akkor nem 4, hanem 5 VP jár a kör elején).

- ◆ Lezajlanak azok a hatások, melyek kifejezetten az előkészítő fázisban történnek (ez mindig szerepel egy lapon).
- ◆ A játékos passzív lapjai aktivizálódnak.
- ◆ A játékos feláldozhat (a gyűjtőbe dobhat) bármennyit a tartalékban lévő aktív szörnyei közül, ekkor megkapja a feláldozott lény(ek)ben lévő szörnykomponenseket.

II. Húzás fázis

A húzás fázisban az aktív játékos húz egy lapot a paklijából.

Fontos: az a játékos, aki kezdi a játékot, nem húz lapot az első körben!

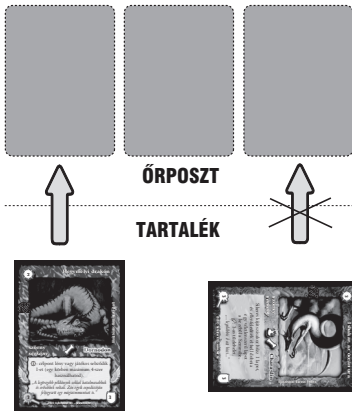
III. Fő fázis

A fő fázisban az aktív játékos kijátszhat bármennyi lapot, illetve reahajthat bármennyi cselekvést. **Fontos:** minden játékos csak a saját fő fázisában játszhat ki lapokat, kivéve az azonnali varázslatokat, illetve azokat a lapokat, melyeken ez másképp szerepel.

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 őrsosztja között. **Fontos:** csak aktív lény mozoghat a csere fázisban, és egy játékos őrsosztjában maximum 3 lény tartózkodhat.








Lény mozgatása a csere fázisban.

V. Harci fázis

A harci fázis 3 részfázisból áll, melyek ebben a sorrendben zajlanak le:

- ♦ **Támadók kijelölése:** Az aktív játékos kiválaszthatja egy vagy több őrposztban lévő lényét, amikkel támadni szeretne. A lény

támadhatja az ellenfél örposztjában lévő bármelyik lényt, vagy magát az ellenfelet, de utóbbit csak akkor, ha át tud ütni az örposzton. Egy lény akkor tud átütni az örposzton, ha az aktív játékos az ellenfél minden örposztban lévő lényét támadja legalább egy-egy lényével (tehát ha a támadó lények létszámfőlényben vannak). Egy lény egyszerre csak egy lényt támadhat meg, viszont egy lényre van lehetőség akár két lényvel is támadni. Ilyenkor a védekező lény gazdájának meg kell mondania, hogy melyik támadóra fog visszaütni.

- ♦ **Harci képességek használata:** A támadók kijelölése után van lehetőség harci képességek használatára, ezeket a lényeken  ikon jelöli. Ezeket kizárólag ekkor lehet használni, és a  ikon jelöli. A használatához, ha a szöveg mást nem ír, annyi VP-t kell költeni, ahányat akarunk lehelni. Pl. a 3-as tűzlehet azt jelenti, hogy a lényvel lehelhetünk 0-t, 1-et, 2-t vagy 3-at, és annyi VP-t kell elköltenünk, ahányat lehelünk. Vannak lények, amelyeknél fel van tüntetve, hogy a VP-t helyettesíteni lehet pl. ÉP áldozással. Ilyenkor választhatjuk azt is, hogy a VP-nk helyett az ÉP-nk csökken. Vannak olyan harci képességek is, amelyek mást csinálnak. Ilyenkor az ikon és az elnevezés után le van írva, hogy mit csinál a képesség. Az ilyen képességeknél csak akkor kell VP-t költeni, ha azt a leírás külön jelöli.
- ♦ **Ütés:** A támadók kijelölése, illetve az esetleges -ek használata után megtörténik az ütés, a támadó és a védekező lények kölcsönösen megütik egymást (vagy ha játékos támadtak, akkor őt). Azok a lények, amik nem élnek túl a harcot (1 ÉP alá kerülnek), 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

A gyógyulási fázis akkor kezdődik el, ha az aktív játékos befejezte a második fő fázisát. Ebben a fázisban még van lehetőség azonnali varázslatok és hatások használatára.

VIII. Kör vége fázis

A gyógyulási fázist követően jön a kör vége, ahol a sebesült lények visszagyógyulnak maximális ÉP-re, és létrejön minden olyan hatás, amely kifejezetten a kör végén sül ki.

Lények gyógyítása életmentő hatásként

Ha egy lény 1 ÉP alá kerül (akár harcban, akár valamilyen varázslattól vagy hatástól), akkor még halála előtt van lehetőség életmentő hatások használatára. Azok a hatások számítanak életmentőnek, melyek növelik a lény életpontját (például egy azonnali varázslat, amely gyógyít 5-öt egy lényen).

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 (kivéve persze, ha a lap más ír).

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



PÉLDAJÁTÉK

Anna és Bálint játszanak. Anna kék kövekkel jelöli életpontját (ÉP) és fehér kövekkel a varázspontját (VP), míg Bálint két darab 20 oldalú dobókockát használ erre a célra.

Anna Ősi sárkányok alfa paklival játszik és Sárkányok úrnőjével, amely ellen Bálint Vértarkas alfa paklival száll harcba, a Telihold fia támogatásával.

A követőjüket kiteszik az asztalra, ezután megkeverik a paklijukat, majd húznak belőle 4-4 lapot (azért csak 4-et, mert játszanak követővel). Egy pénzérmével eldöntik, melyikük kezd: a szerencse Bálintnak kedvez.



Bálint 1. köre:

Felír magának 1-t. Átnézi a húzott lapjait, majd némi gondolkodás után úgy dönt, passzol, nem szeretne cselekedni a körben.

(Anna: 0, 20 ÉP | Bálint: 1, 20 ÉP)

Anna 1. köre:

Felír magának 1-t, illetve ő már húzhat is egy lapot a húzás fázisában, hiszen nem ő kezdi a játékot. Van a kezében egy Vortexsárkány, ami alapból 2-be kerül, de a Sárkányok úrnője 1-vel csökkenti a sárkányok költségét, így Anna ki tudja rakni 1-ért. Mivel ez egy repülő lény, ezért aktívan a tartalékjába rakja. Anna bejelenti a csere fázist, majd betolja az örposztjába a Vortexsárkányt (megteheti, hiszen aktív). Miután Bálintnak nincs lény az örposztban, ezért Anna nyugodtan támadhatja őt a harci fázisban. Meg is teszi ezt, és mivel Bálint nem tudja kivédeni a támadást, ezért sebződik összesen 4-et. Azért ennyit, mert a Vortexsárkány alapsebzése 2, de a képessége ad minden sárkánynak – így magának is – +1/+1-et, valamint a követő szintén ad ugyanennyit minden sárkánynak. Anna ezután passzol.

(Anna: 0, 20 ÉP | Bálint: 1, 16 ÉP)

Bálint 2. köre:

Felír magának 2-t (így összesen már 3-je van), és húz egy lapot. Kirak egy Farkasgazda lapot 1-ért, mivel A Telihold fia 1-nal csökkenti a költségét. A Farkasgazda nem repül, ezért passzívan a tartalékba kerül, még nem tud cselekedni. Utána kirak egy Halálos wargot. A nekront ezúttal is megspórolja a Telihold fia, és bár a Farkasgazda olcsóbbítja 1-vel a vérfarkasok kijátszását, de 1 alá így sem mehet, ezért a Halálos warg 1-jébe kerül Bálintnak. Mivel repülő

lény, ezért aktívan kerül a tartalékba. Sikeres kijátszásakor Bálint gyógyul 3 ÉP-t, és Anna veszítene 1-t, de mivel nincs neki, így nem tud veszíteni. Végül kirak egy Ősöreg vérfarkast 1-ért, mivel a Farkasgazda csökkenti az idézési költséget 1-nal és 1-vel. Szintén repülő lény, így aktívan a tartalékba kerül. Bálint bejelenti a csere fázist, majd betolja az örposztjába a Halálos wargot és az Ősöreg vérfarkast. Mivel Annának van egy lény a örposztban, ezért Bálint a Halálos warggal támadja a Vortexsárkányt, az Ősöreg vérfarkassal pedig Annát. A Vortexsárkánynak 7 ÉP-je van, 4 alapból, +1 a saját képességétől, +1 a követőtől és +1 a védekezési bónuszából. A Halálos warg összesen 6-ot sebez, 3-at alapból, +2-t az Ősöreg vérfarkas képessége miatt, +1-et a Farkasgazda miatt, így nem tudja megölni a sárkányt, de ő meghal (4 ÉP-je van és a Vortexsárkány 5-öt sebez vissza), vagyis a gyűjtőbe kerül. Anna pedig sebződik 6-ot az Ősöreg vérfarkastól. Bálint ezután passzol.

(Anna: 0, 14 ÉP | Bálint: 0, 19 ÉP)

Anna 2. köre:

Felír magának 2-t, és húz egy lapot. 1-ért kijátszik egy Zafír drakónt, amitől gyógyul 3-at és húz egy lapot. A csere fázisban a Zafír drakón is bemegy az örposztba a Vortexsárkány mellé. Bálintot azonban nem tudja támadni az örposztban levő Ősöreg vérfarkas miatt, és mivel egyik lény sem tudja megölni úgy, hogy a sárkány életben maradjon, a vérfarkas pedig feltámad, inkább nem támad. A kör végén felír 0-t a Zafír drakón miatt, majd passzol.

(Anna: 2, 17 ÉP | Bálint: 0, 19 ÉP)

Bálint 3. köre:

Felír magának 3-ot, és húz egy lapot. A Halálos warg feltámad, azaz a gyűjtőből is ki lehet játszani. Ezt Bálint meg is teszi 1-ért, amitől Anna veszít 1-t. Ezután kirakna még egy Alfahímet 1-ért, aminek képességével a gyűjtőbe küldené a Zafir darkónt. Csakhogy Anna kezében ott van A sárkányok dühe lap, ami reakció, és megakadályoz egy Leah lapot. Mivel ez is sárkány altípusú, Anna 1-ért tudja kijátszani, így megakadályozza az Alfahím kijátszását. Bálint nem kapja vissza se az Alfahím lapot, se az elköltött 1-t. Ő pedig kijátszik egy másik Alfahímet 1-ért, ezzel a gyűjtőbe küldve a Zafir drakónt.



A csere fázisban a Halálos wargot és az Alfahímet bemozgatja az ōroszta, majd mindketten megtámadják a Vortexsárkányt, míg az Ős-
őreg vérfarkas Annát támadja. A Vortexsárkány meghal, Anna pedig úgy
dönt, hogy a Halálos wargra üt vele vissza, így az is a gyűjtőbe kerül. An-
na sebződik 6-ot. Bálint a kör végén húz egy lapot az Alfahím miatt.

(Anna: 0, 11 ÉP | Bálint: 0, 19 ÉP)

Anna 3. köre:

Felír magának 3-t, és húz egy lapot. Nem áll jól, Bálintnak 3 lénye van
az asztalon, és a meghalt lényeit a gyűjtőből is ki tudja játszani. Szerenc-
sére van a kezében egy Lohd Haven sáhkánya lap. Ennek költsége 4,
a követő csökkenti 1-vel, és 2-t Anna tud helyettesíteni 2 ÉP árán,
mivel van sárkány a gyűjtőben. Így 1-ért kijátssza, és a gyűjtőbe küldi
vele az Ősöreg vérfarkast és a Farkasgazdát. Ezután kijátsszik még egy Ősi
tüzet 1-ért, amivel megöli az Alfahímet, és Bálint gyűjtőjéből a Sem-
mibe rakja az Ősöreg vérfarkast és a Farkasgazdát. Most már biztonság-
ban van, hiszen Bálint legjobb lényei nem tudnak újra feltámadni. Ez-
után a maradék 1-jéből kirak még egy Vortexsárkányt. A csere fázisban
a két sárkány bemegey az ōroszta, és megtámadja Bálintot, mivel annak
nincs lény az ōrosztyában. Bálint sebződik 10 ÉP-t.

(Anna: 0, 9 ÉP | Bálint: 0, 9 ÉP)

Vajon mi történik majd a későbbi körökben? Képesek Anna sárká-
nyai feltartóztatni Bálint vérfarkasainak ōrjöngő rohamát, vagy nem bír-
nak a feltámadó lényekkel, és Bálint nyeri a játékot? Ez a példajáték is
jól mutatja, hogy a HKK-ban tényleg bármi megtörténhet: ügyes játékkal,
a lapok jó használatával, na meg persze egy kis szerencsével bármikor
megfordíthatjuk a játékot!

IKONOK, KULCSSZAVAK

A lapokon találhatsz olyan ikonokat, kulcsszavakat, melyek jelentése elsősre nem feltétlenül lesz egyértelmű. Ebben a fejezetben ezeket magyarázzuk el.

ÉP feláldozása

Bizonyos hatások feltétele, hogy egy vagy több ÉP-eket feláldozzuk. Nem áldozhatunk életpontot úgy, hogy az életpontunk az áldozástól 0 alá csökkenne. Ez nem számít sebződésnek, tehát sebződést megakadályozó hatással nem küszöbölhető ki. Persze gyógyító lapokkal az így elvesztett ÉP továbbra is visszanyerhető.

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.

Gyűjtő

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

Hideg

A hideg altípusú lapokat jelöli. Az ilyen lapoknak minden sebzése hidegsebzés.


Lap ellopása


Célpont lapnak te leszel a gazdája, ha lény volt, a tartalékodba kerül. Aktív lap aktívan, passzív lap passzívan kerül át. Saját lapodra is használhatod, ekkor nem történik semmi, azon kívül, hogy ha az őrzőszobában levő lény volt, akkor a tartalékodba kerül.

Mágikus védekezés/támadás

A mágikus védekezésű lényeket a harc ütési fázisában csak mágikus támadással bíró lények tudják megsebezni, egyéb lények nem okoznak sebzést neki. A mágikus támadást, ill. védekezést sárgászöld ikon jelöli a szokásos fehér helyett.

Nekron

A nekron idézési költséget a  ikon jelöli. X nekron idézési költséget a játékos a paklija tetejéről $X \cdot 4$ lap Semmibe dobásával fizethet ki. A játékosok első három körében körönként minden játékos csak egy-egy olyan lapot játszhat ki a kezéből, amelynek az idézési költsége kizárólag nekront tartalmaz.


 - 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 őrzőszobában nem!

Reakció (megakadályoz)

Az ilyen altípusú varázslatokkal kizárólag egy másik lap kijátszására lehet reagálni, „csak úgy” nem teheted ki őket. A pontos működésük mindig a lap szövegéből derül ki. Ha például egy reakció varázslat-

nak az a képessége, hogy „megakadályoz egy lényt”, akkor azt közvetlenül azután játszhatod ki, hogy valaki megpróbált kijátszani egy lényt a kezéből. Ekkor a lény nem jön létre (nem kerül játékba), csak a gyűjtőbe kerül.

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.

Semlegesítés: [hatáskör]



Ha egy lapon ezt a szöveget látod, az azt jelenti, hogy az adott lapot kijátszhatod reakcióként is a [hatáskör]-ben megnevezett cselekvésre, és ekkor megakadályozza azt. Ha például egy lapon azt látod, hogy „Semlegesítés: varázslat”, az azt jelenti, hogy az adott lapot kijátszhatod reakcióként is, ekkor megakadályoz egy varázslatot. Fontos, hogy a semlegesítés képességgel rendelkező lap ezután játékba kerül, mintha kijátszottad volna, tehát nem kerül a gyűjtőbe, mint pl. a reakció varázslatok.

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.

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 középen láthatsz  ikont. Ez azt jelenti, hogy ha az ellenfél egy ilyen lénye elpusztul, akkor kapsz annyi -t, amennyi a lényben volt. Ha csak alfa paklival játszotok, akkor ezzel nem kell foglalkozni.

Tűz

A tűz altípusú lapokat jelöli. Az ilyen lapoknak minden sebzése tűzsebzés.

Varázspont

A varázspontot (röviden VP) jelöli. Ez a játék fő erőforrása, melyet minden kör elején automatikusan kapnak a játékosok.

A felsoroltakon túl számos egyéb ikonnal és kulcsszóval találkozhat az eddig megjelent több ezer HKK lapokon. A HKK részletes, mindenre kiterjedő szabályzatát a <http://kodex.hkk.hu> weboldalon tekintheted meg.

HOGYAN TOVÁBB?

A pakli bővítése

Amennyiben úgy érzed, hogy már kellően magabiztosan forgatod első paklidat, próbáld ki a többi HKK Alfa paklit is, hogy más koncepciókkal is megismerkedhess, és kiválaszthasd közülük azt, amelyik a legjobban tetszik!

Paklidat ezután többféle módon is bővítheted. A legegyszerűbb, ha vásárolsz a különféle kiegészítőkből (Tükördimenzió, Élőholt invázió, Elemi erők stb.) vagy minikiegészítőkből (Zén Legendái), melyekben egyrészt találhatsz olyan lapokat, melyek kifejezetten a Te paklidba ille- nek, másrészt csereberélhetsz más játékosokkal is. Ne feledd: a HKK egy gyűjtögetős játék, így a lapok cseréje éppúgy a játék része, mint az egy- más 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 segítségedre, ez alapján meg tu- dod állapítani, nagyjából mennyire értékes egy-egy kártya.

A pakliösszeállítás szabályai

Baráti játékokban a pakli mérete minimum 30 lap, HKK versenyeken pedig minimum 50 lap. Ügyelj emellett arra is, hogy egy fajta lapból ma- ximum 3 darabot használhatsz a paklidban (ezért is találsz a gyakori la- pokból 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!

A pakliösszeállításnál ügyelj arra, hogy legfeljebb 3 különböző színt használhatsz egyszerre! Igyekezz emellett olyan lapokat beszerezni, me- lyek jól illeszkednek a követődhöz, illetve a paklid többi lapjához.

Vásárlás

A HKK-t árusító boltok mellett lehetőség van közvetlenül a kiadó- tól is vásárolni. A Beholder Direkt Vásárlás rendszerben automatikusan 8 százalék kedvezmény illet meg minden HKK termékre, emellett pedig további kedvezményekre és értékes ajándékokra is szert tehetsz!

[http://bdv.beholder.hu](http://bdv beholder.hu)

Versenyek

A HKK egyik legizgalmasabb része a versenyzés, ahol értékes nyerményekért (kiegészítők, ultra ritka lapok, pénzdíj) szállhatsz harcba. Versenyeket minden hétvégén rendeznek az ország számos pontján, és több olyan verseny közül 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>

Ha bármilyen egyéb kérdésed van...

Látogasd meg a fenti weboldalt, ahol lapkereső, szabálymagyarázatok, hírek és egyéb információk mellett fórumot is találsz, vagy vedd fel velünk a kapcsolatot e-mailben a hkk@beholder.hu címen.



HATALOM KÁRTYÁI™ ALFA PAKLI

Tervezte: Dani Zoltán, Makó Balázs, Tihor Miklós.

Grafikai tervezés: Prekop László.

Tipográfia és tördelés: Dikó István.

Illusztrátorok: Baranya Tamás, Baross Ferenc, Berényi Szabolcs, Kása Andreas, Kiss Márton Gyula, Nagy Gergely, Ruzsinszki Zsolt, Zelenák Anikó.

A kártya hátoldalához a rajzot készítette: Szügyi Gábor.

Levélcím: 1680 Budapest, Pf. 4

Felelős kiadó: Tihor Miklós ügyvezető igazgató

Copyright © 2020 Beholder Kft.
A Túlélők Földje és a Hatalom Kártyái
a Beholder Kft. bejegyzett védjegyei.
Minden jog fenntartva.



Internetes,
levelezős
szerepjáték

A Túlélők Földje az első magyar nyelvű levelezős szerepjáték, amely 1992 júniusában indult, és azóta már sok ezren kalandoztak a tűzvihart túlélte félszigeten. A korrallal haladva a TF már játszható interneten keresztül is. Küldheted E-mailben az Utasítás Lapodat, és kaphatod E-mailben a fordulódát.

A Túlélők Földje mintegy 700.000 négyzetmérföldnyi területen játszódik. A sivatagokkal, hegláncokkal, erdőségekkel borított világban több száz fajta egzotikus szörny, tárgy és varázslat vár arra, hogy felfedezd. Csapdákkal és kincsekkel teli többszintes barlangrendszerek jelentenek fantasztikus kihívást. A játékot egy nagy számítógéprendszer vezérli, nyilván minden részrehajlás nélkül.

A TF-et igazán élővé a játékosok teszik. Gyakran találkozol majd más játékosok által alakított kalandozókkal. A Te döntésed, hogy barátkozol velük, elkerülöd őket vagy éppen harcot kezdeményezel.

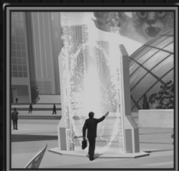
Csatlakozz Te is a TF-esek népes táborába és találkozz velük akár személyesen is a félévente megrendezésre kerülő Beholder Találkozózn!

A játék szabálykönyvét és a Jelentkezési Lapot megtalálod
a honlapunkon: **tf.beholder.hu**

Bármilyen kérdésed van a játékkal kapcsolatban
a **tf@beholder.hu** címre várjuk leveledet.

ARGUM CITY

A Beholder Kft. legújabb online játéka



Saját cég létrehozása



Menő autók



Harci robotok építése



Csata az arénában



Luxus élet



Szórakozás



Kaland



Argum City, a végtelen lehetőségek városa

www.argumcity.hu

VÉGZETŰR™

Légy Te is a leghatalmasabb végzeturak egyike!

A Végzetúr egy ingyenesen játszható,
online böngészős játék.

Könnyen megtanulható, rengeteg célt és
sikerélményt adó webes játék.

Szövetségekbe tömörülve vívhatod meg ádáz
csatáidat a bolygó más végzeturaival.

Kaland, kihívás egy misztikus világban! Játssz most!

Lépj be a fantázia birodalmába:

www.vegzetur.hu

