





TELLSTONES

KING'S GAMBIT



TELLSTONES™

KING'S GAMBIT

Szabályok leírása: playtellstones.com

Játéktervezés

Chris Cantrell

Szabálykönyv

Prashant Saraswat

Tesztelés

Maxfield Stewart, Dean Douglas
Prashant Saraswat, Charley Choucard
Ryan Rinkel

Illusztrációk

Danny Beck, Craig Parkinson
Jose Martin

Szabálykönyvtervezés

Marc Neidlinger

Szabálykönyv illusztrációi

Grady Frederick

Runaterra története

Michael Yichao, Michael Wieseke

A további rejtélyek óre

Vivianette Ocasio, Matt Dunn

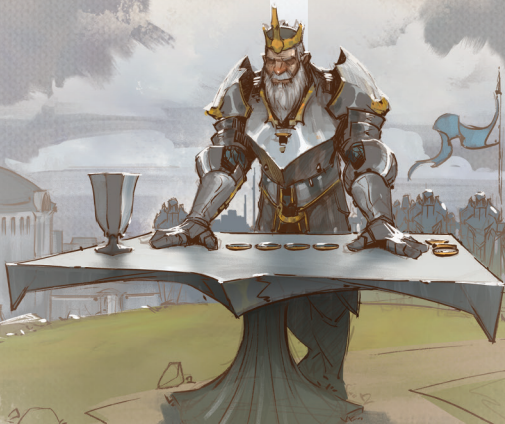
Szerkesztés

Laurie Goulding, Abigail Harvey

Runaterra mágiával és végtelen kalandokkal teli világ. Hatalmas hősök csapnak össze, eldöntve egész nemzetek sorsát, vagy ősi rémekkel harcolnak, akik a világmindenség vesztére törnek...

A Tellstones egy Runaterra-szerte népszerű társasjáték. Bár minden

kultúrának, nemzetnek és törzsnek megvan a maga változata, mindenhol az elmék párbajaként írják le... a blöffölésről szól, ahol mindkét fél azonos információval kezd. A memória és a koncentrálókéesség próbája, amelyben ki kell játszani és félre kell vezetni az ellenfelet.



Előkészületek

A Tellstones: King's Gambit

hét darab, egy-egy egyedi szimbólummal ellátott követ látsszák. Az nyer, aki először gyűjt össze három pontot.

Terítsék le a játékeret vízszintesen a két játékos közé – a játék során ezt fogjuk a *Vonalnak* nevezni.



Helyezzétek a játéktér mellé az összes követ szimbólummal felfelé, mindkét játékos számára jól láthatóan. Ez lesz a *Készlet*.



A Készlet



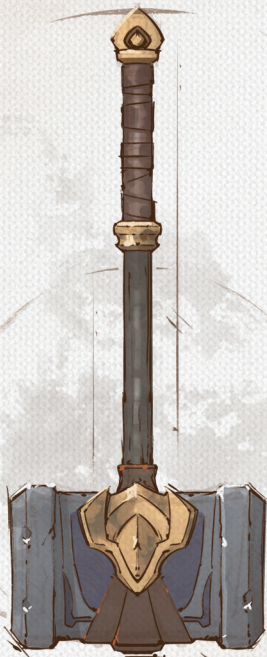
A Vonal

A két játékos fog egy-egy pontozó zsetont, és a játéktér mellé teszi.

Találomra válasszatok ki egy követ a *Készletből*, és helyezétek szimbólummal felfelé a *Vonal* közepére. Döntsétek el, hogy ki kezd.

A körök során a játékosok hat akció közül választhatnak egyet, amellyel vagy a *Vonalat* befolyásolják, vagy pontot próbálnak szerezni. Ha végeztél a lépésseddel, az ellenfél következik.





Demacia hűségesei polgárai King's Gambit néven ismerik a Tellstonest.

A legenda szerint hosszú évszázadokkal ezelőtt élt I. Santon király. A testvére, Amigus, magának követelte a trónt, és a vitájuk polgárháborúval fenyegetett. A vérontás és a cselszövések elkerülése érdekében megállapodtak abban, hogy aki megnyer egy Tellstones-játszmát, az lép a trónra, és bölcs, igazságos királyként uralja népét, a másikuk pedig hűségesei védelmezője és fő tábornagya lesz.

Santon mindent kockára tett aznap, hogy megővja népét. Ő nyert. Uralma hosszú és igazságos volt, Amigus pedig haláláig hűen szolgálta őt.

Lépések

4

Elhelyezés

Mutass egy kőre a Készletben, és mondd meg, hova tegye az ellenfeled a Vonalon. Az új követ szimbólummal felfelé, egy játékban lévő kő jobb vagy bal oldalára kell tenni.



Fontos: ne feledd, hogy az Elhelyezés, Elrejtés vagy Csere akció során te választod ki a követ, de az ellenfeled hajtja végre helyetted a lépést.

Elrejtés

Mutass rá egy felfordított kőre a Vonalon, és utasítsd az ellenfeled, hogy fordítsa szimbólummal lefelé. A kő helye nem változik.



Csere

Mutass rá egy-egy le- és/vagy felfordított kőre a Vonalon, és utasítsd az ellenfeled, hogy cserélje meg őket. A kövek a helyük megcserélése után ugyanúgy le- vagy felfordítva maradnak.



Lesés

Megnézheted az egyik lefordított kő szimbólumát a Vonalon, anélkül, hogy az ellenfél látná. Tedd vissza a helyére. Ha viszont az ellenfél pontot szerzett az előző körében vagy a te előző körödben, a Leséssel három lefordított követ is megnézhetesz, tetszőleges sorrendben.



Pontot *Kihívással* vagy *Kérdéssel* lehet szerezni. Amikor egy játékos pontot szerez, a játéktér felé eső oldalára teszi a pontozó zsetonját, hogy nyomon kövesse a pontszámát.

Kihívás

Mutass egy lefordított kőre a Vonalon, és szólítsd fel az ellenfeled: „*Nevezd meg ezt a követ.*”

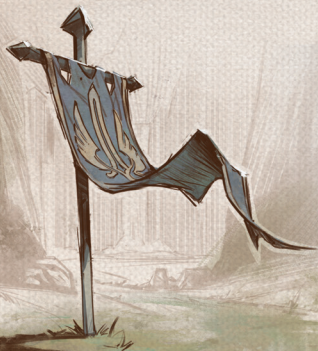
Az ellenfélnek választ kell adnia. A válasz után fel kell fordítania a követ.

Ha jól válaszolt, kap egy pontot, ha tévedett, te kapsz pontot.

A kő ezután felfordítva marad, amíg az Elrejtéssel újra le nem fordítják.

Ne feledd: ha az ellenfél pontot szerzett az előző körében vagy a te előző körödben, a Leséssel egy helyett három lefordított követ is megnézhetsz, tetszőleges sorrendben.

Az nyer, aki először gyűjt össze három pontot.



Kérkedés

Ha úgy véled, meg tudod nevezni a Vonalon lévő összes lefordított követ, mondd ezt: „Ismerem az összes rejtett szimbólumot.”

Az ellenfélnek három lehetősége van:



válasz: „Elhiszem, tiéd a pont.”
(Pontot szerzel)



válasz: „Nem hiszem, bizonyítsd be.”
(Meg kell nevezned és fel kell fordítanod az összes követ, tetszőleges sorrendben.)



válasz: „Hát aztán, én is ismerem őket.”
(Az ellenfélnek a Kérkedés sora!
Most neked kell választanod az I. és a II. lehetőség közül.)

Ha egy játékos helyesen megnevezi a Vonalon lévő összes lefordított követ egy Kérkedés során, azonnal megnyeri a játékot, akárhány pontja van.

Ha viszont egyetlen követ is tévesen nevez meg, azonnal elveszíti a játékot.



Íratlan szabályok



A tapasztalt demaciai játékosok gyakran trükköznek egy kicsit a Tellstones játék során, amikor az ellenfeleken van a sor. Némi humorral és ügyességgel megzavarják az ellenfeleket, megdicsérve az okos taktikai döntéseiket vagy véletlenszerűen megnevezve különböző szimbólumokat, vagy egyszerűen azzal, hogy csevegni kezdenek az időjárásról vagy a királyi udvar pletykáiról.

Bármit is mond az ellenfeled, mindig azokra a kövekre figyelj, amelyekre rámutat, vagy amelyeket felvesz. 1. Santon király mestere volt annak, hogyan kell mindenféle oda nem illő témákról beszélni, és közben megjegyezni minden egyes kő mozgását...

Bár nem mindig tartják hozzájuk magukat, a kiegyenlítettség és a tisztesség is fontos demaciai eszme. Ezért a játék kezdetén hagyományosan a Mérleg szimbólumot viselő követ helyezik ki elsőként.

Mivel a kor általában bölcsességgel jár, úgy szokás, hogy az idősebb dönti el, ő maga kezdjen vagy az ellenfele.



A Rettenhetetlen Előőr s demaciai hadsereg legjobban képzett és legmegbecsültebb százada, akik bármikor készek szembenézni az ellenséggel a csatamezőn. Ezek a pompás harcosok soha nem ragadnának fegyvert egymás ellen, még a leghevesebb vita vagy a legnagyobb veszekedés közepette sem. Ilyen helyzetekben a kapitányuk néha arra utasítja őket, hogy „húzzák meg a vonalat.”

Minden érintett harcos az asztalra teszi a saját Tellstones-köveit, két külön Készletet és Vonalat alakítva ki. A köveket nem keverik össze, hanem egyszerre játszanak a két készlettel. Ez jól illusztrálja a Rettenhetetlen Előőr harci filozófiáját: néha ki kell várni, hogy a magabiztos ellenség túlvállalja magát, ezzel okozva saját vesztlét.

Demaciai játékkövek

Bár lehetnek régiónkénti eltérések, a King's Gambit szimbólumai a játékon túlmutatató kulturális jelentőséggel bírnak.

Egyesek szerint a játékos valódi szándékai vagy természete néha befolyásolják, hogy melyik követ választja... vagy melyiket felejtí el.

A Korona

Aki a trónra ül, minden demaciai szolgálatának szenteli életét.



A Pajzs

Demacia seregeinek célja nem a támadás, hanem a védelem.



A Kard

A Védelő pengéjének fénye és igazsága küzdi a sötétséget ellenségeink szívéből.



A Lobogó

Büszkén vonjuk fel lobogónkat. Nem rejtjük el, kik vagyunk és miért küzdünk.





A Lovag

Rettenthetetlen harcosok és hűséges hátsaik... teljesítik kötelességüket, és nem kérnek jutalmat.

A Pöröly

Országunk alapításának szimbóluma, Orlon elveszett pörölye az erőt és elszántságot jelképezi, amelyre a nemzetünk épült.



A Mérleg

Senki sem áll a királyság törvényei felett, tökéletes igazságot szolgáltatunk.



Összetartó szövetség



Bár a King's Gambitet hagyományosan ketten szokták játszani, Demacia pompás városának kocsmáiban egyre népszerűbb egy négyjátékos változat, a „King's Round”.

Két játékospár ül felváltva a tábla körül, és mindegyikük a tőlük balra ülő legközelebbi ellenfelet utasítja, mit tegyen a Vonalon.

A játékosok az óramutató járása szerint következnek, és mivel csapatjátékról van szó, az összetartozó párok bármikor megbeszélhetik, mit tudnak a Vonalról – de csak úgy, hogy mindenki hallja az asztanál. Lesés esetén a játékosok dönthetnek úgy, hogy helyettük a társaik nézikhöz meg a lefordított köveket. Ha az ellenfél pontot szerzett, akkor a játékos és a társa összesen három követ nézhet meg. Ezt ők osztják fel egymás között.

A Kihívások és Kérdések az egész csapatnak szólnak, de a játékostól balra ülő ellenfélnek kell válaszolnia rájuk. A Kérdéseket is a csapatoknak kell teljesíteniük, felváltva nevezve meg és fordítva fel a köveket.

