

# 1. Bevezetés

Üdvözlünk a **Duel of Wizards** világában!

Ha ezt a szabálykönyvet olvasod, akkor nagy eséllyel az alábbiak valamelyike igaz rád:

- Be akarsz bizonyítani, hogy **te vagy a leghatalmasabb varázsló az asztalnál**, és ezt nem csak szavakkal, hanem tettekkel is alá tudod támasztani.
- Szeretsz előre gondolkodni, blöffölni, és élvezed, amikor az ellenfeled egy fél lépéssel lemarad.
- Vagy egyszerűen csak kell egy jó indok arra, hogy újratöltsd a poharad... természetesen a stratégia érdekében.

Bármelyik is igaz rád: jó helyen jársz.

A Duel of Wizards egy **körökre osztott, kompetitív stratégiai kártyajáték**, amelyben a játékosok mágikus párbajban mérik össze erejüket.

A győzelemhez nem csupán erős lapokra, hanem jó időzítésre, erőforrás-kezelésre és néha egy meggyőző blöffre is szükség lesz.

---

## 1.1 A játék témája

A Duel of Wizards egy mágikus párbaj, ahol minden döntésnek ára van.

A játékosok varázslatokkal támadnak és védekeznek, miközben folyamatosan egyensúlyoznak három erőforrás között:

- Életerő
- Mana
- Kimerültség

Egy rossz döntés kellemetlen.  
Két rossz döntés végzetes lehet.

Ez nem pusztán az erősebb lapokról szól.

A megfelelő pillanatban kijátszott gyengébb varázslat gyakran többet ér, mint egy elszett erődemonstráció.

A nyílt stratégia mellett a megtévesztés is a játék része.

A blöff, a bizonytalanság keltése és az ellenfél félrevezetése elfogadott taktikai eszközök.

## 1.2 A játék célja

A játék célja az ellenfél varázslójának legyőzése.

Egy játékos azonnal elveszíti a játékot, ha az alábbi feltételek bármelyike teljesül:

- **Életereje 0-ra csökken.**
- Eléred, hogy az ellenfeled **képtelen legyen további Mana ltalt fogyasztani.**

Amint valamelyik feltétel teljesül, a játék azonnal véget ér.  
Ebben a párbajban nincs hosszabbítás és nincs kegyelem.

---

## 1.3 Játékosok száma

A Duel of Wizards alapját a **2 játékos párbaj mód** képezi. Lehetőség van azonban a játékot 6 játékosig kibővíteni.

Ez a szabálykönyv először a kétjátékos mód teljes szabályrendszerét ismerteti. Minden további játékmód erre épül.

A többjátékos mód részletes szabályai későbbi fejezetben találhatók.

## 1.4 Játéktípus és stílus

- Körökre osztott
- Stratégiai
- Kompetitív
- Kártyajáték
- Ivós játék elemekkel (opcionális)

A játék során a Mana Italt a játékosok **szabadon választják meg** a játék elején. Ez lehet alkoholos vagy alkoholmentes ital is, a társaság döntése szerint.

## 1.5 Mana Ital

A Duel of Wizards tartalmaz ivós játék elemeket, azonban **nem ösztönöz mértéktelen alkoholfogyasztásra**.

Fontos tudnivalók:

- A játék teljes mértékben játszható alkoholmentes italokkal.
- Alkohol fogyasztása kizárólag saját felelősségre történik.
- A játék kizárólag nagykorú játékosok számára ajánlott.
- A cél a szórakozás, nem az egészség kockáztatása.

Ha úgy érzed, hogy elég volt, állj meg.

## 1.6 Kezdő játékosoknak – ajánlott tanuló mód

Ha először játszotok a Duel of Wizards-szel, **erősen ajánlott** az első játék során egy egyszerűsített szabályrendszer használata.

Távolítsátok el a pakliból:

- Vérmágiák
- Sötét varázslatok
- „Az élet őrzője / Fény őrzője” lapokat

Ne használjátok:

- elemi erőmódosítókat

Ez lehetővé teszi az alapmechanikák gyors elsajátítását. A haladó szabályok fokozatos visszavezetése később ajánlott.

## 2. JÁTÉKELEMEK ÉS ALAPFOGALMAK

Ez a fejezet bemutatja a játék összes alapvető elemét és fogalmát.

### 2.1 Varázslatkártyák

A játék központi elemei a **varázslatkártyák**.

Ezek képviselik a varázslók támadásait, védelmi reakcióit és különleges mágikus hatásait.

A könnyebb megkülönböztetés céljából a varázslatkártyák és varázstárgy kártyák hátlapja eltérő.

Minden varázslatkártya az alábbi tulajdonságokkal rendelkezik:

#### Varázslat típusa

A varázslat szerepét határozza meg a csatában.

Három típus létezik:

- **Támadó varázslat**
- **Védekező varázslat**
- **Univerzális varázslat**

Az univerzális varázslatok támadásra és védekezésre is használhatók.

#### Varázslat iskolája

A varázslat mágikus eredetét jelöli.

Három iskola létezik:

- **Elemi varázslat**
- **Sötét varázslat**
- **Vérmágia**

Egyes varázslatok speciális hatásai vagy kölcsönhatásai a varázslat iskolájától függhetnek.

#### Varázserő

A varázslatkártyán található számérték, amely meghatározza a varázslat alap erejét a csatában.

Ez az érték módosulhat:

- elemi kölcsönhatások,
- speciális hatások,
- vagy egyéb játékhatások által.

#### Mana költség

Megmutatja, mennyi **Mana pont** szükséges a varázslat kijátszásához.

Ha a játékos nem rendelkezik elegendő Mana ponttal, a varázslat nem játszható ki.

## Speciális hatás

A kártyán szövegesen feltüntetett egyedi szabály vagy képesség. A speciális hatás mindig a kártyán leírt módon lép érvénybe.

Ha egy speciális hatás ellentmond az alap szabályoknak, **a kártya szövege az irányadó.**

Nem minden kártya rendelkezik speciális hatással.

\* Mivel a kártyákon a szövegmező korlátozott a speciális kártyák tulajdonsága összefoglalva olvasható. Amennyiben valamelyik tulajdonság nem lenne első olvasatra egyértelmű Speciális varázslatok mellékletben minden hatás részletesen, esetleges példákkal is szemléltetve van.

## 2.2 Varázstárgyak

A **varázstárgyak** egyszer használatos mágikus eszközök, amelyek különleges előnyt biztosítanak a varázslónak a csatában.

A varázstárgyak használata és szerepe a **9. Menüpont** alatt részletesen kidolgozásra kerül.

## 2.3 Erőforrások

A varázslók három fő erőforrást kezelnek:

- **Életerő**
- **Mana pont**
- **Kimerültségi szint**

Ezek folyamatosan változhatnak a játék során.

### Életerő

Az Életerő mutatja a varázsló állóképességét.

Ha egy varázsló Életeroje 0-ra, vagy az alá csökken, kiesik a játékból.

### Mana pont

A Mana pont a varázslatok kijátszásához szükséges mágikus energia.

- A Mana pontok maximuma: **10**
- A Mana pont nem növekedhet 10 fölé.
- Ha egy hatás több Manát adna, mint amennyi a maximumig hiányzik, a hatás vagy a cselekvés nem végrehajtható.

A Mana pontok költsége azonnal megtörténik a varázslat kijátszásakor.

### Kimerültségi szint

A Kimerültségi szint a varázsló fizikai és mágikus terheltségét jelzi.

- Kezdő érték: **1**
- Minimum: **1**
- Maximum: **5**

A kimerültségi szint közvetlenül befolyásolja:

- a sikertelen védekezés során elszenvedett sebzést

Minél magasabb a kimerültségi szint, annál súlyosabb következményekkel jár egy elhibázott védekezés.

## 2.4 Elemi kölcsönhatások (alapelv)

Egyes varázslatok elemi kapcsolatban állhatnak egymással.

Bizonyos elemi kölcsönhatások módosíthatják a varázslatok erejét vagy hatását.

Az elemi kölcsönhatások pontos szabályai a későbbi fejezetekben találhatók.

# 3. Az alapjáték menete (2 játékos mód)

Ez a fejezet a *Duel of Wizards* alapját képező játékmenetet mutatja be.

Minden további szabály és játékmód erre az alapra épül.

## 3.1 Előkészületek a játék megkezdése előtt

### 3.1.1 Büntetés kiválasztása

A játék megkezdése előtt a játékosoknak meg kell állapodniuk egy büntetésben, amelyet a vesztes hajt végre a párbaj végén.

- A büntetés lehet közös vagy játékosonként eltérő.
- A büntetés csak akkor érvényes, ha minden játékos elfogadja.
- Konszenzus hiányában új büntetést kell javasolni.

A büntetésnek mindig biztonságosnak és játékosbarátnak kell lennie.

---

### 3.1.2 Kezdő kezek kiosztása

1. Keverjétek meg külön:
  - a varázslatkártya-paklit
  - a varázstárgy-paklit
2. Mindkét játékos kap:
  - 7 varázslatkártyát
  - 5 varázstárgy kártyát
3. A játékosok megnézhetik a kezükben lévő lapokat.

Ha bármely húzópakli elfogy, az adott típus elhasznált lapjait újra kell keverni, és vissza kell helyezni a húzópakliba.

Ez alól kivételt képeznek a **megsemmisített varázslatok**, amelyek nem kerülnek vissza a játékba.

### 3.1.3 Kezdeti varázslatcsere (opcionális)

A játék elején minden játékos egyszer élhet varázslatcsérével:

- Legfeljebb 2 varázslatkártyát nyíltan az elhasznált lapok közé helyezhet.
- Ugyanennyi új varázslatkártyát húzhat.

Ez a lehetőség:

- csak a játék elején használható
- játékosonként csak egyszer
- nem kötelező

### 3.1.4 Kezdő értékek

Mindkét játékos az alábbi értékekkel kezdi a játékot:

- Életerő: 10
- Mana: 5
- Kimerültségi szint: 1

Maximális értékek:

- Életerő: 10
- Mana: 10
- Kimerültségi szint: 5

## 3.2 A kezdő játékos meghatározása

A játék első támadója az a játékos, aki gyorsabban megérinti ellenfele orrát.

Ha egyik játékos sem próbálkozik, akkor az a játékos lesz a védekező, aki először megérinti az ellenfele fülét.

Ha a játékosok nem szeretnék fizikai érintést használni, közös megegyezéssel bármilyen más gyors döntési módszert alkalmazhatnak.

## 3.3 A körök felépítése

A *Duel of Wizards* körökre osztott játék.

Minden körben az egyik játékos támadó, a másik védekező szerepet tölt be.

Egy teljes kör az alábbi fázisokból áll:

1. Előkészületi fázis
2. Csatakör
3. Kiértékelés
4. Szerepcseré

## 3.4 Előkészületi fázis (alapverzió)

Ebben a fejezetben az Előkészületi fázist egyszerűsített formában használjuk.

Mindkét játékos dönthet:

- kártyacsere alkalmazásáról
- Mana ital fogyasztásáról

Az Előkészületi fázis részletes szabályait a 4. fejezet tartalmazza.

## 3.5 Csatakör – kártyák kijátszása

### 3.5.1 A támadó játékos lépései

1. Opcionálisan lehelyez 1 varázstárgyat, fedve.

2. Lehelyez 1 támadó varázslatot, fedve.

### 3.5.2 A védekező játékos lépései

1. Opcionálisan lehelyez 1 varázstárgyat, fedve.
2. Lehelyez 1 védekező varázslatot, fedve.

A játékosok csak a szerepüknek megfelelő típusú varázslatot használhatják.

## 3.6 Kártyák felfedése

Miután mindkét játékos lehelyezte a kártyáit:

1. Először a támadó játékos fedi fel a kártyáit.
2. Ezután a védekező játékos fedi fel a kártyáit.

A felfedés sorrendje kötelező.

## 3.7 Mana költségek levonása

A felfedést követően a játékosok levonják a kijátszott varázslatok Mana költségét. A varázstárgyaknak nincs Mana költségük.

Ha egy játékos olyan varázslatot fed fel, amelynek teljes Mana költségét nem tudja kifizetni, a párbajt azonnal elveszíti.

Ez minden esetre vonatkozik (tévedés, blöff, feledékenység stb.).

**Kivétel: ha egy aktivált varázstárgy azonnal és teljes mértékben fedezi a hiányzó Mana költséget.**

Utólagos Mana ital fogyasztására nincs lehetőség.

## 3.8 Az összecsapás kiértékelése (alapszabály)

1. A támadó és védekező varázslat erőértékét összehasonlítjuk.
2. Ha a támadó erőértéke nagyobb, a támadás sikeres.
3. Ha a támadó erőértéke kisebb vagy egyenlő, a védekezés sikeres.

Ebben az alapverzióban nincs elemi módosítás.

## 3.9 Sebzés és lapkezelés

### 3.9.1 Sikeres támadás esetén

A védekező játékos életerőt veszít.

Az elvesztett életerő mértéke megegyezik a védekező játékos aktuális kimerültségi szintjével.

### 3.9.2 Sikertelen támadás esetén

Nem történik életerő-vesztés.

### 3.9.3 Lapok kezelése

A kör végén:

- a kijátszott varázslatok az elhasznált varázslatok paklijába kerülnek

- a kijátszott varázstárgyak az elhasznált varázstárgyak paklijába kerülnek

Ha egy húzópakli kiürül, az adott típus elhasznált lapjait újra kell keverni és visszahelyezni a húzópakliba. A megsemmisített varázslatok nem kerülnek vissza a játékba.

Egy varázslat megsemmisítésének módja, a következő fejezetben kerül elemzésre.

### 3.10 Szerepcseré

A kör végén a játékosok szerepet cserélnek:

- a támadó védekezővé válik
- a védekező támadóvá válik

Ezután új kör kezdődik az Előkészületi fázissal.

### 3.11 A párbaj vége

Egy játékos azonnal elveszíti a párbajt, ha:

- Életerejé 0-ra csökken, vagy
- nem tudja kifizetni egy kijátszott varázslat teljes Mana költségét
- nem képes több Mana ital fogyasztására

A párbaj végén a vesztes végrehajtja a játék elején elfogadott büntetést.

## 4. Előkészületi fázis – részletes szabályok

Az Előkészületi fázis minden szerepcseré után következik.

Ebben a fázisban a játékosok:

- frissíthetik a kezükben lévő lapokat,
- Mana pontokat szerezhetnek vissza,
- hosszabb távú taktikai döntéseket hozhatnak.

Az Előkészületi fázis a *Duel of Wizards* egyik legfontosabb stratégiai eleme.

### 4.1 Az Előkészületi fázis sorrendje

Az Előkészületi fázisban mindig a támadó játékos cselekszik először, majd a védekező játékos következik.

A játékosok egymástól függetlenül döntenek.  
Nem kötelező azonos akciókat végrehajtaniuk.

Minden itt szereplő akció **körönként legfeljebb egyszer** hajtható végre játékosonként, de ugyanazon Előkészületi fázis során több különböző akció szabadon kombinálható.

### 4.2 Kártyacsere (lapégetés)

A játékos dönthet úgy, hogy varázslatkártyákat áldoz fel egy új varázslat reményében.

**Lépések:**

1. A játékos 2 varázslatkártyát nyíltan az elhasznált varázslatok közé helyez.
2. Ezután 1 új varázslatkártyát húz a pakliból.

A döntés végleges. Az eldobott lapok nem vehetők vissza.

#### Korlátozások:

- Körönként legfeljebb egyszer alkalmazható.
- Csak varázslatkártyákra vonatkozik.

A kártyacsere lehetőséget ad a kéz finomhangolására, de erőforrás-veszteséggel jár.

## 4.3 Újralapozás alacsony kézsám esetén

Ha egy játékos kezében 1 vagy 0 varázslatkártya maradt, lehetősége van teljes kézfrissítésre.

#### Hatás:

- A játékos addig húz varázslatkártyákat, amíg 7 lap nem lesz a kezében.
- A játékos kimerültségi szintje +1-gyel nő.

Ez az opció nem kötelező, de megfelelő varázslatkártyák nélkül a varázsló könnyen kiszolgáltatottá válhat a következő körben.

Az újralapozás esélyt ad a visszatérésre, ugyanakkor növeli a varázsló kimerültségét és a jövőbeni sebzés kockázatát.

## 4.4 A lehetőségek kombinálása

A Kártyacsere és az Újralapozás ugyanazon Előkészületi fázisban kombinálható.

#### Példa A

**A játékosnak 2 lapja van.**

- Eldob 2 lapot → húz 1-et.
- Ezután 1 lap marad a kezében.
- Dönthet az újralapozás mellett.
- Kimerültségi szintje +1.

#### Példa B

**A játékosnak 1 lapja van.**

- Először újralapoz → 7 lapra húz.
- Kimerültségi szintje +1.
- Ezután dönthet a kártyacsere alkalmazásáról.

A sorrendet minden esetben a játékos határozza meg.

## 4.5 Mana ital fogyasztása

A játékos dönthet úgy, hogy elfogyaszt 1 Mana italt.

#### Hatás:

- +4 Mana pont azonnal.

**Korlátozások:**

- A Mana pontok száma nem haladhatja meg a 10-et.
- Részleges fogyasztás nem lehetséges.
- Ha a Mana ital elfogyasztása túllépné a maximális Mana értéket, az ital nem fogyasztható el.

A Mana azonnal jóváírásra kerül, és az Előkészületi fázis további döntéseinél felhasználható.

## 4.6 Mana visszanyerése varázslat megsemmisítésével

A játékos dönthet úgy, hogy végleg megsemmisít egy varázslatkártyát Mana visszanyerése érdekében.

**Lépések:**

- A megsemmisített lap nem az elhasznált lapok közé kerül, hanem a dobozba, és a játék hátralévő részében nem használható.
- A lapot nyíltan, mindenki számára látható módon kell elhelyezni.

**Hatás:**

- A játékos annyi Mana pontot kap azonnal, amennyi a varázslat Mana költsége lett volna.

**Korlátozások:**

- Körönként legfeljebb 1 varázslat semmisíthető meg.
- Vérmágia nem semmisíthető meg.
- A Mana pontok száma így sem haladhatja meg a 10-et.

Ha a kapott Mana túllépné a maximális értéket, a megsemmisítés nem hajtható végre.

## 4.7 Kimerültségi szint – részletes szabályok

A kimerültségi szint a varázsló fizikai és mentális megterhelését jelzi.

**Alapértékek:**

- Kezdő érték: 1
- Maximum: 5

A kimerültségi szint növekszik, ha a játékos:

- Újralapozást hajt végre

**Hatás a játékra:**

**Minden sikertelen védekezés után a játékos annyi Életerőt veszít, amennyi az aktuális kimerültségi szintje.**

A kimerültség növekedése a párbaj előrehaladtával egyre veszélyesebbé teszi a hibákat és a sikertelen védekezéseket.

## 4.8 A párbaj folytatása

Miután mindkét játékos befejezte az Előkészületi fázist, új csatakör kezdődik a 3. fejezetben leírt szabályok szerint.

A varázslók készen állnak a következő összecsapásra.

**Amennyiben csak ketten játszottok. Ezen szabályrendszer alapján már kezdhettek is az első bemelegítő csatát.**

## 5. Haladó szabályok – Meditáció

A Meditáció egy különleges taktikai lehetőség, amelyet a játékos a csatakör során választhat, ha nem kíván varázslatot kijátszani.

Meditáció esetén a varázsló tudatosan lemond a varázslathasználatról az adott körben, cserébe korlátozott Mana-visszanyerést kap.

A Meditáció kockázatos döntés: erőforrást biztosít, de kiszolgáltatottá teheti a varázslót.

### 5.1 A Meditáció általános szabályai

Ha egy játékos Meditációt választ:

- Nem helyez le varázslatkártyát.
- Nem használhat varázstárgyat.
  - Még utólag aktiválható varázstárgyat sem.
- A kör végén Mana pontot kap, a következő képpen:
  - Kimerültségi szint 1-2: 1 Mana pont
  - Kimerültségi szint 3-4: 2 Mana pont
  - Kimerültségi szint 5: 3 Mana pont

A Meditáció:

- nem számít támadásnak,
- nem számít védekezésnek,

Egymást követő körökben is választható.

### 5.2 A támadó játékos medital

Ha a támadó játékos Meditációt választ, a védekező játékos dönt:

#### 1. A védekező játékos is medital

- Mindkét játékos megkapja a Meditációért járó Mana pontot.
- Nem történik összecsapás.
- Nem történik sebzés.
- A kör lezárul, majd szerepcsere történik.

#### 2. A védekező játékos varázslatot használ

A védekező játékos kijátszhat:

- 1 varázslatot
- opcionálisan 1 varázstárgyat

A kijátszott kártyák azonnal aktiválódnak.

A varázslat Mana költségét ki kell fizetni.

A varázslat minden speciális hatása érvényesül.

**Kivétel:**

**Ha a varázslat hatása kizárólag egy támadó varázslat kivédésére, visszaverésére vagy módosítására vonatkozna, az a hatás nem lép érvénybe, mivel nem történt támadás.**

Ebben az esetben nincs erősszehasonlítás és nem történik sebzés, hacsak a varázslat hatása kifejezetten nem okoz.

## 5.3 A védekező játékos meditál

Ha a védekező játékos Meditációt választ, miközben a támadó varázslatot használ:

- A védekező nem használhat varázstárgyat.
- Nem játszhat ki varázslatot.
- Automatikusan elszenved a teljes sebzést.

A sebzés mértéke megegyezik a védekező aktuális kimerültségi szintjével.

A kör végén a védekező megkapja a Meditációért járó Mana pontot (kimerültségi szintjének felét).

Ez a döntés rendkívül kockázatos, és általában csak végső megoldásként ajánlott.

## 5.4 Fontos megjegyzések a Meditációról

- A Meditáció nem kijátszott lap, ezért nem semlegesíthető.
- Nem kerül elhasznált lapok közé.
- Egymást követő körökben is választható.
- A Meditáció során szerzett Mana azonnal a játékos rendelkezésére áll a következő körben.

## 5.5 Szerepcseré

Amennyiben mindkét játékos Meditációt választ, a kör azonnal lezárul, miután a játékosok megkapták a Meditációért járó Mana pontokat.

Ezután a szerepek felcserélődnek:

- a támadó védekezővé válik,
- a védekező támadóvá válik.

Új csatakör kezdődik az Előkészületi fázissal.

### Taktikai megjegyzés

A Meditáció hatékony eszköz Mana-visszatöltésre és tempóváltásra.

Magas kimerültségi szint mellett azonban könnyen végzetes döntéssé válhat.

## 6. Illúzió – taktikai szabályszegés

Az Illúzió egy speciális, magas kockázatú taktikai lehetőség, amely során a játékos szándékosan megszegi a varázslattípusokra vonatkozó alapvető szabályokat, hogy megtévessze ellenfelét.

Az Illúzió használata engedélyezett a játékban, azonban komoly következményekkel járhat, ha az ellenfél időben észleli.

Az Illúzió a Duel of Wizards egyik legveszélyesebb taktikai eszköze.

## 6.1 Mikor alkalmazható Illúzió?

Egy játékos Illúziót alkalmaz, ha szándékosan nem a szerepének megfelelő varázslattípust játssza ki:

### Támadó szerepkörben

- védekező varázslat kijátszása

### Védekező szerepkörben

- támadó varázslat kijátszása

Ha egy varázslat univerzális, és a játékos szabadon dönthet a használatáról, az **nem minősül Illúziónak**.

## 6.2 Az Illúzió észlelése

Az Illúzió csak akkor jár negatív következményekkel, ha az ellenfél időben észleli.

Az ellenfélnek az Illúzió észlelését azonnal jeleznie kell:

- a kártyák felfedése után,
- de még azelőtt, hogy a játékosok levonnák a Mana költségeket.

Ha mindkét játékos levonta a Mana költségét, és az Illúziót addig nem jelezték:

➡ az Illúzió **sikeresnek** minősül.

Utólagos jelzés nem érvényesíthető.

Sikeres Illúzió esetén a varázslat:

➡ úgy kerül kiértékelésre, mintha szabályosan lett volna kijátszva.

## 6.3 Következmények észlelt Illúzió esetén

Ha az ellenfél időben észleli az Illúziót, speciális büntetések lépnek életbe.

### 6.3.1 Támadó játékos Illúziója

(védekező varázslat kijátszása támadóként)

- A támadás automatikusan sikertelen
- A varázslat speciális hatásai nem aktiválódnak
- A játékos által kijátszott varázstárgy hatása sem aktiválódik

A játékos köteles:

➡ a varázslat Mana költségének **kétszeresét** megfizetni

Ha a játékos nem rendelkezik elegendő Mana ponttal, azonnal elveszíti a teljes játékot

### 6.3.2 Védekező játékos Illúziója

(támadó varázslat kijátszása védekezőként)

A varázslat Mana költségét minden esetben meg kell fizetni. Az Illúzió észlelése után a védekező játékos sebzést szenved el.

**A) Ha a támadó játékos varázslata erősebb**

- a játékos elveszíti:
  - a kimerültségi szintjének megfelelő Életerőt
  - +1 további Életerőt

**B) Ha a támadó játékos varázslata gyengébb vagy egyenlő**

- a játékos elveszíti:
  - a kimerültségi szintjének megfelelő Életerőt

A varázstárgy és a varázslat speciális hatásai egyik esetben sem aktiválódnak.

## 6.4 Sikeres Illúzió

Ha az Illúziót nem észlelik időben:

- A varázslat teljes értékűnek számít
- A varázslat típusa a játék szempontjából megfelelőnek tekintendő
- A varázslat és varázstárgyak hatásai aktiválódnak
- A kör normál módon kerül kiértékelésre

Az ellenfél szemszögéből a varázslat szabályosan került kijátszásra.

## 6.5 Fontos megjegyzések

- Az Illúzió a játék során többször is alkalmazható
- Magas kockázata miatt elsősorban tapasztalt játékosoknak ajánlott
- Az Illúzió a Duel of Wizards egyik legveszélyesebb taktikai eszköze

**Taktikai megjegyzés:**

Az Illúzió különösen hatékony lehet fáradt, vagy túl sok Mana italt fogyasztó ellenféllel szemben.

## 7. Elemi mágia és elemi viszonyok





A legtöbb varázslat egy adott elemi típushoz tartozik.

Az elemek egymáshoz való viszonya befolyásolhatja az összecsapások kimenetelét azáltal, hogy módosítja a támadó varázslat végső erőértékét.

Az elemi módosítók a Duel of Wizards haladó taktikai rendszerének részét képezik, és minden olyan összecsapásnál alkalmazandók, ahol a kijátszott varázslatok elemi típussal rendelkeznek.

### 7.1 Elemi típusok

A játék az alábbi elemi típusokat tartalmazza:

-  Tűz
-  Víz
-  Föld
-  Levegő

Minden elemi varázslat pontos típusa egyértelműen jelölve van a kártyán.

Minden varázslat legfeljebb **egy** elemi típussal rendelkezhet.

## 7.2 Elemi viszonyok alapelvei

Az elemek egymással szembeni viszonya módosíthatja a támadó varázslat erőértékét.

### Alapelvek:

- Az elemi módosító **mindig és kizárólag a támadó varázslatot érinti**
- A védekező varázslat erőértéke elemi okból nem módosul
- A módosító értéke az „Elemek viszonya” kártyán található
- A módosító lehet:
  - pozitív (előny)
  - negatív (hátrány)
  - vagy nincs módosítás (semleges viszony)

Az elemi módosító értéke minden elem–elem párosnál külön kerül meghatározásra.

## 7.3 Az „Elemek viszonya” kártya használata

A játék tartalmaz egy segédkártyát, amely pontosan meghatározza:

- melyik elem melyik ellen erős
- melyik elem melyik ellen gyenge
- a módosító értékét (+1, +2, -1 vagy -2)

Az elemi módosítók alkalmazásakor mindig ez a kártya az irányadó. A játékosoknak az összecsapás kiértékelésekor erre a kártyára kell hivatkozniuk.

Ha két elem között nincs feltüntetve módosító:

☞ a viszony **semleges**, nincs erőmódosítás.

## 7.4 Semleges és elem nélküli varázslatok

Nem minden varázslat tartozik elemi típushoz.

Az alábbi varázslatok nem elemi jellegűek:

- Sötét varázslatok
- Vérmágiák

Ezek esetében:

- nincs elemi előny vagy hátrány
- elemi módosító nem alkalmazható
- az összecsapás elemi szempontból semlegesnek számít

Ha bármelyik fél varázslata nem rendelkezik elemi típussal:

☞ elemi módosító nem alkalmazható.

## 7.5 Az elemi módosítók alkalmazásának sorrendje

Az összecsapás kiértékelése során az elemi módosító mindig az alábbi sorrendben kerül alkalmazásra:

1. A támadó és védekező varázslat alap erőértékének meghatározása
2. Az elemi módosító alkalmazása a támadó varázslatra
3. Varázstárgyak és egyéb módosítók alkalmazása

#### 4. A végső erőértékek összehasonlítása

Ez a sorrend kötelező.

Nem módosítható más hatásokkal, kivéve ha egy kártya kifejezetten eltérő sorrendet ír elő.

## 7.6 Példák elemi összecsapásokra

### Példa 1 – Semleges viszony

- Támadó: Föld, 8 Erő
- Védekező: Levegő, 7 Erő
- Elemi viszony: semleges

Számítás:

8 vs 7

☞ A támadás sikeres

### Példa 2 – Elemi hátrány

- Támadó: Föld, 8 Erő
- Védekező: Víz, 7 Erő
- Elemi viszony: Föld gyenge a Víz ellen (-1)

Számítás:

$8 - 1 = 7$

☞  $7 = 7 \rightarrow$  a védekezés sikeres

### Példa 3 – Elemi módosító és varázstárgy kombinációja

- Támadó: Tűz, 7 Erő
- Védekező: Föld, 7 Erő
- Elemi viszony: Tűz gyenge a Föld ellen (-1)
- Varázstárgy: +2 támadó Erő

Számítás:

$7 - 1 + 2 = 8$

☞  $8 > 7 \rightarrow$  a támadás sikeres

#### 💡 Taktikai megjegyzés:

Az elemi előny önmagában ritkán dönt el egy összecsapást, azonban varázstárgyakkal és erőnövelő hatásokkal kombinálva könnyen megfordíthatja a csata kimenetelét.

## 8. Nem elemi speciális varázslatok

A Duel of Wizards két olyan varázslattípust tartalmaz, amelyek nem tartoznak a hagyományos elemi mágiához:

- Sötét varázslatok
- Vérmágiák

Ezek a varázslatok nem rendelkeznek elemi típussal, és speciális szabályok szerint kerülnek kiértékelésre. Elemi előny vagy hátrány egyik esetben sem alkalmazható.

## 8.1 Sötét varázslatok

A Sötét varázslatok taktikai nyomásgyakorlásra szolgálnak. Elsősorban az ellenfél erőforrásait támadják, nem az Életerejét.

### 8.1.1 Alapszabályok

- Mana pontba kerülnek
- Nem tartoznak elemi típushoz
- Nem okoznak közvetlen Életerő-veszteséget
- Mindig támadó varázslatnak minősülnek

**Kivétel a *Káosz Szava univerzális sötét varázslat*.**

A Sötét varázslatok hatása csak akkor aktiválódik, ha a támadás sikeres.

Ha a támadás sikertelen:

- nincs Életerő-veszteség
- a varázslat hatása nem aktiválódik

A varázslat Mana költségét minden esetben meg kell fizetni.

### 8.1.2 Sikeres Sötét varázslat

Sikeres támadás esetén:

- nem történik Életerő-veszteség
- nem történik kimerültségi sebzés
- kizárólag a varázslat speciális hatása aktiválódik

A hatás minden esetben a kártyán szereplő szöveg szerint történik.

### 8.1.3 Visszaverés és Sötét mágia

Ha egy Sötét varázslatot sikeresen visszavernek:

- a varázslat hatása a támadó játékosra irányul
- a támadó játékos szenved el a teljes speciális hatást
- Életerő-veszteség továbbra sem történik (ha a kártya nem írja)

Ez a Sötét mágia használatának egyik legnagyobb kockázata.

### 8.1.4 Fontos szabályok

- Sötét varázslatok nem kapnak elemi módosítót
- Illúzió észlelése esetén a hatás nem aktiválódik
- A varázslat Mana költsége minden esetben levonásra kerül
- A hatás kizárólag sikeres támadás esetén érvényesül

## 8.2 Vérmágia

A Vérmágia a játék legerősebb és legkockázatosabb mágiaformája.

Nem Mana pontba, hanem Életerőbe kerül.  
Használata mindig kockázattal jár, még sikeres támadás esetén is.

### 8.2.1 Alapszabályok

- Életerőbe kerül (nem Mana pontba)
- Csak támadó varázslatként használható
- Nem tartozik elemi típushoz
- Nem kap elemi módosítót

A Vérmágia költségét a varázslat felfedése után azonnal le kell vonni.

### 8.2.2 Kijátszási korlátozás

A játékos nem használhat Vérmágiát, ha a varázslat Életerő-költsége:

☞ Életerejét 0-ra vagy az alá csökkentené

Ez akkor is érvényes, ha a játékos biztos a sikeres támadásban.

Ha egy hatás mégis 0 Életerőre csökkenti a játékost a költség levonásakor:

☞ azonnal elveszíti a teljes játékot

☞ még a varázslat hatásának aktiválódása előtt

### 8.2.3 Kiértékelési sorrend Vérmágia esetén

Sikeres támadás esetén az alábbi sorrend kötelező:

#### 1. Költségek levonása

- A támadó levonja a Vérmágia Életerő-költségét
- A védekező levonja saját varázslata Mana költségét

#### 2. Kimerültségi sebzés

- A védekező elveszíti a kimerültségi szintjének megfelelő Életerőt

#### 3. Vérmágia speciális hatása

A kártyán szereplő hatás érvényesül:

Tipikusan:

- további Életerő-veszteség a védekezőnek
- Mana-veszteség a védekezőnek
- Életerő és/vagy Mana visszanyerés a támadónak

#### 4. Visszanyerések

A támadó csak a teljes kiértékelés végén kapja meg a visszatöltéseket.

### 8.2.4 Sikertelen Vérmágia

Ha a Vérmágia támadás sikertelen:

- a támadó elveszíti a varázslat teljes Életerő-költségét
- a speciális hatás nem aktiválódik
- további hatás nem történik

### 8.2.5 Vérmágia visszaverése

Ha a Vérmágia támadást sikeresen visszaverik:

- a támadó kifizeti az Életerő-költséget
- a Vérmágia negatív hatásai a támadó játékosra érvényesülnek
- a védekező megkapja az esetleges pozitív hatásokat

A visszavert Vérmágia teljes értékűen a támadóra hat.

### 8.2.6 Mana nullázás és határok

Egy játékos Mana pontja nem csökkenhet 0 alá.

Ha egy hatás több Mana elvesztését írná elő, mint amennyivel a játékos rendelkezik:

- ☑ Mana értéke 0-ra csökken
- ☑ további következmény nincs

Ez nem minősül Mana-hibának, és nem jár automatikus vereséggel.

### 8.2.7 Vérmágia és Illúzió

Ha a vekező játékos illúzióhoz vérmágiát használ és azt észlelik, a következő szabályok érvényesek:

- a Vérmágia Életerő-költségét akkor is meg kell fizetni
- a varázslat speciális hatása nem aktiválódik
- a támadás sikertelennek minősül

## 8.3 Pontfelezés általános szabálya

Bizonyos hatások előírhatják Életerő, Mana vagy kézben tartott lapok felének elvesztését vagy visszanyerését.

Ilyen esetekben:

- mindig lefelé kell kerekíteni
- a szabály minden erőforrásra egységesen érvényes

Példák:

- 1 → 0
- 3 → 1
- 5 → 2

Ez a szabály minden forrásra és minden hatásra egységesen alkalmazandó.

## 9. Varázstárgyak

A varázstárgyak egyszer használatos mágikus eszközök, amelyek varázslatkártyákhoz kapcsolódva módosítják az összecsapások kimenetelét vagy speciális hatásokat váltanak ki.

A varázstárgy:

- önmagában nem számít varázslatnak

- nem használható varázslat nélkül
- mindig egy konkrét időzítési ponthoz kötött
- egyszer használatos (single-use)

**Kivétel: lásd 9.4 Utólag aktiválható varázstárgyak**

## 9.1 Általános szabályok

- Egy játékos **csatakörönként legfeljebb 1 varázstárgyat** használhat.
- Ez a korlátozás **játékosonként külön-külön** értendő.
- Egy varázstárgy:
  - nem rendelkezik erőértékkel
  - nem tartozik elemi típushoz
  - nem számít támadó vagy védekező varázslatnak

Használat után:

- a varázstárgy elhasználnak minősül
- az elhasznált lapok közé kerül
- akkor is, ha hatása nem aktiválódott

**⚠** Egy csatakörben egy játékos **nem használhat több varázstárgyat** (se előre, se utólag aktiválhatót).

## 9.2 Varázstárgy használata támadáskor

A támadó játékos:

- 1 támadó varázslatot játszik ki
- opcionálisan 1 varázstárgyat kapcsolhat hozzá

**Időzítés:**

- a varázstárgyat a varázslattal **egy időben vagy előtte** kell kijátszani
- a varázslat felfedése után **nem adható hozzá**

**Kivétel: lásd 9.4 Utólag aktiválható varázstárgyak**

## 9.3 Varázstárgy használata védekezéskor

A védekező játékos:

- 1 védekező varázslatot játszik ki
- opcionálisan 1 varázstárgyat kapcsolhat hozzá

**Időzítés:**

- csak a védekező varázslat kijátszásakor
- legkésőbb a felfedés előtt

Reveal után:

- új varázstárgy **nem adható hozzá**
- kivéve utólag aktiválható varázstárgy

## 9.4 Utólag aktiválható varázstárgyak

A játék két speciális varázstárgyat tartalmaz, amelyek „Utólag aktiválható” jelöléssel rendelkeznek.

Ezek:

- kizárólag támadó varázslatok ellen használhatók
- elsősorban Sötét és Vérmágia semlegesítésére szolgálnak
- csak a védekező játékos használhatja őket az adott csatakörben

### Alapelvek

Az utólag aktiválható varázstárgy:

- nem a varázslattal egy időben kerül kijátszásra
- a kézből aktiválható
- csak akkor használható, ha a játékos **nem medítál, és nem használt az adott körben másik varázstárgyat**

### Időzítés (kötelező sorrend)

1. Támadó varázslat kijátszása
2. Védekező varázslat kijátszása
3. Utólag aktiválható varázstárgy aktiválása
4. Mana költségek levonása
5. Kiértékelés

⚠ Mana levonás után **nem lehet** varázstárgyat aktiválni.

### Speciális szabály – védekező varázslat visszavétele

Ha az utólag aktivált varázstárgy:

- teljes mértékben semlegesíti a támadó varázslatot
- annak minden sebzését és hatását blokkolja

akkor a védekező dönthet úgy, hogy:

- a korábban kijátszott védekező varázslatát visszaveszi a kezébe
- az nem aktiválódik
- nem kerül Mana költségbe

Ez az egyetlen eset a játékban, amikor:

**varázstárgy aktív varázslat nélkül is érvényesülhet.**

## 9.5 Meditáció és varázstárgyak

Meditáció során:

- varázstárgy nem használható
- sem támadóként
- sem védekezőként
- utólag aktiválható varázstárgy sem

## 9.6 Illúzió és varázstárgyak

Ha Illúziót észlelnek:

- a kapcsolódó varázstárgy hatása nem aktiválódik
- a varázstárgy elhasználtként minősül
- az elhasznált pakliba kerül

Ha az Illúziót nem észlelik:

- a varázstárgy hatása teljes mértékben érvényesül

## 9.7 Kivételes varázstárgyak

Ha egy varázstárgy eltér az általános szabályoktól:

- azt a kártya szövege egyértelműen jelzi
- a kártya szövege elsőbbséget élvez

⚠ Ez a kivétel kizárólag az adott kártyára vonatkozik, nem hoz létre általános precedenst.

# 10. A játék vége

## 10.1 Azonnali vereség feltételei

Egy játékos azonnal elveszíti a játékot, ha az alábbiak bármelyike bekövetkezik:

### 1. Életerő 0 vagy az alá csökken

- bármilyen forrásból
- bármilyen időpontban

### 2. Egy kijátszott varázslat költségét nem tudja megfizetni

Ide tartozik:

- Mana költség
- Illúzió észlelésekor alkalmazott büntetések
- Vérmágia Életerő-költsége

### 3. Nem tud több Mana italt elfogyasztani

Ha:

- a játékra szánt Mana ital elfogyott, **vagy**
- fizikai, szellemi állapota miatt nem fogyaszthat többet

A vereség bekövetkezésekor:

- minden további hatás azonnal megszűnik
- a kör nem kerül befejezésre
- a játék azonnal lezárul

## 10.2 Egyidejű vereség (ritka eset)

A játék döntetlennel ér véget, ha:

- egy hatás következtében mindkét játékos Életerő pontja 0-ra vagy az alá csökken **vagy**
- ugyanabban a csatakörben mindkét játékos olyan varázslatot használ, amelynek Mana költségét egyikük sem tudja megfizetni

Ebben az esetben:

- egyik játékos sem tekinthető győztesnek
- a játék döntetlen

## 11. Kiegészítő szabályok – Többjátékos módok (3–6 játékos)

Ez a fejezet a 3–6 játékos számára elérhető többjátékos módok általános kiegészítő szabályait tartalmazza.

Amennyiben egy szabály ebben a fejezetben nem kerül külön módosításra:

- az adott játékmód saját szabályai, illetve
- a kétjátékos mód alapvető szabályai az irányadók.

### 11.1 Kezdő és maximális értékek

Többjátékos módban:

- a kezdő Életerő
- a kezdő Mana
- a kezdő kimerültségi szint
- valamint ezek maximális értékei

megegyeznek a kétjátékos módban meghatározott értékekkel.

### 11.2 Kezdő lapok módosítása

A játék elején a játékosok:

- 5 helyett **4 varázstárgy lapot** kapnak

Minden egyéb kezdő lapelosztási szabály:

- a kétjátékos mód szerint történik
- kivéve, ha az adott játékmód ettől eltérően rendelkezik

### 11.3 A körök felépítése többjátékos módban

A körök felépítése megegyezik a kétjátékos móddal, az alábbi kivétellel:

- **Villám módban nincs szerepcseré**

Minden más esetben a körstruktúra változatlan.

## 11.4 Egy teljes kör fázisai

Egy teljes kör az alábbi fázisokból áll:

1. Előkészületi fázis
2. Csatakör
3. Kiértékelés
4. Szerepcseré

A fázisok részletes működését:

- az adott játékmód
- valamint a kétjátékos mód szabályai határozzák meg.

### Megjegyzés:

Ez a fejezet egységes keretet biztosít a különböző többjátékos módok számára, és lehetővé teszi a könnyű átjárást az eltérő játékmódok között.

## 12. Többjátékos mód – Háromjátékos párbaj

A háromjátékos mód a Duel of Wizards kétjátékos szabályrendszerére épül.

Amennyiben egy szabály ebben a fejezetben nem kerül külön módosításra, a kétjátékos mód szabályai változatlanul érvényesek.

Ez a játékmód fokozott taktikai és erőforrás-menedzsment kihívást jelent, mivel egy támadó játékos egyszerre két ellenféllel kerül összecsapásba.

### 12.1 Szerepkörök a háromjátékos módban

Minden csatakörben:

- **1 játékos támadó**
- **2 játékos védekező**

A támadó játékos egyetlen támadó varázslatot játszik ki, amely **mindkét védekező játékos ellen érvényesül**.

Ez a varázslat:

- egyszer kerül kijátszásra
- egyszer kerül Mana költség levonásra
- de **két külön összecsapásban** kerül kiértékelésre (egy-egy minden védekező ellen)

### 12.2 A szerepek rotációja

A szerepek minden körben fix sorrendben cserélődnek.

**Példa három játékos esetén (J1, J2, J3):**

**1. kör**

- J1 támad
- J2 és J3 védekezik

## 2. kör

- J2 támad
- J3 és J1 védekezik

## 3. kör

- J3 támad
- J1 és J2 védekezik

A sorrend a játék végéig folyamatosan ismétlődik.

## 12.3 A csatakör menete háromjátékos módban

A csatakör felépítése megegyezik a kétjátékos móddal, az alábbi módosításokkal.

### 12.3.1 A támadó játékos lépései

A támadó játékos:

- opcionálisan lehelyez **1 varázstárgyat** (fedve)
- kötelezően lehelyez **1 támadó varázslatot** (fedve)

A kijátszott támadó varázslat:

- egyszer kerül kijátszásra
- **mindkét védekező ellen hat**
- minden védekezővel szemben külön kerül kiértékelésre

A támadó által használt varázstárgy hatása **mindkét védekező elleni összecsapásra érvényes.**

### 12.3.2 A védekező játékosok lépései

Mindkét védekező játékos egymástól függetlenül hajtja végre a védekezését:

- opcionálisan lehelyez **1 varázstárgyat** (fedve)
- kötelezően lehelyez **1 védekező varázslatot** (fedve)

A védekező játékosok:

- nem látják egymás választásait a felfedésig
- döntéseiket egymástól függetlenül hozzák meg

## 12.4 Felfedés és Mana költségek

A felfedés menete:

1. A támadó játékos felfedi lapjait
2. A védekező játékosok felfedik lapjaikat
  - a két védekező a felfedés sorrendjét szabadon eldöntheti
3. Minden játékos levonja saját varázslatának költségét

Ha bármely játékos nem tudja megfizetni kijátszott varázslata teljes költségét, az **azonnal elveszíti a játékot**.

## 12.5 Az összecsapás kiértékelése

A támadó varázslat **külön-külön** kerül kiértékelésre mindkét védekező ellen.

A két összecsapás:

- egymástól teljesen független
- azonos szabályok szerint zajlik
- a kétjátékos mód kiértékelési szabályait követi

Lehetséges kimenetek:

- mindkét védekező sikeresen védekezik
- egyik sikeresen védekezik, másik sebzést szenved
- mindkét védekező sebzést szenved

## 12.6 Sebzés alkalmazása

Ha a támadás egy védekező ellen sikeres:

- a védekező elveszíti a saját aktuális kimerültségi szintjének megfelelő Életerőt

Ez **védekezőnként külön** kerül alkalmazásra.

A támadó varázslat mindkét védekező ellen külön számíttódik ki, így mindkét védekező külön sebzést szenvedhet.

## 12.7 Speciális hatások több célpont esetén

### 12.7.1 Sötét varázslatok

A sötét varázslatok hatása célpontonként külön kerül kiértékelésre.

Ha a támadás csak az egyik védekező ellen sikeres:

- a hatás csak rá aktiválódik

Ha mindkettő ellen sikeres:

- mindkét védekező elszenvedi a hatást

A sötét varázslatok nem okoznak közvetlen Életerő-veszteséget.

### 12.7.2 Visszaverés (reflect)

Ha az egyik védekező sikeresen visszaveri a támadást:

- a visszaverés rá érvényesül
- a másik védekező elleni összecsapás változatlanul folytatódik

A két összecsapás egymástól független marad.

### 12.7.3 Illúzió

Ha egy játékos Illúziót alkalmaz:

- az Illúziót az ellenfelek a normál szabályok szerint észlelhetik
- ha az Illúziót észlelik, az Illúziót használó játékos viseli a következményeket

Az Illúzió hatása minden érintett összecsapásra érvényes.

## 12.8 Kiesés és a játék folytatása

Ha egy játékos Életerő pontja 0-ra vagy az alá csökken:

- azonnal kiesik a játékból
- minden további hatása megszűnik

A csatakör és a játék azonban folytatódik a még életben maradt játékosok között.

Ha egy védekező kiesik az egyik összecsapás során:

- a másik védekező elleni kiértékelés attól függetlenül végigfut

A játék addig tart, amíg **csak egy varázsló marad életben.**

## 12.9 Tiltott kártyák ebben a módban

A háromjátékos mód kiegyensúlyozottsága érdekében az alábbi kártyák **nem használhatók**:

- minden Vérmágia típusú varázslat
- „Der Wächter des Lebens” nevű varázstárgy

Ezeket a játék megkezdése előtt el kell távolítani a pakliból.

## 12.10 A háromjátékos mód taktikai jellege

A háromjátékos mód jelentősen növeli:

- a stratégiai mélységet
- a pszichológiai nyomást
- az erőforrás-menedzsment fontosságát

A támadó egyszerre két ellenfél döntéseivel szembesül, míg a védekezőknek mérlegelniük kell:

- maximális védekezés
- vagy erőforrások tartalékolása a következő körre

### 💡 Taktikai megjegyzés:

A háromjátékos mód különösen jutalmazza a pontos időzítést, a megfigyelést és az erőforrások hosszú távú kezelését.

## 13. Többjátékos mód – Csapat mód (4 vagy 6 játékos)

Ez a fejezet a Duel of Wizards csapat módját ismerteti, amely 4 vagy 6 játékos számára készült. A csapat mód a kétjátékos szabályrendszerre épül, az alábbi módosításokkal és kiegészítésekkel.

Amennyiben egy szabály ebben a fejezetben nem kerül külön módosításra, a kétjátékos mód szabályai változatlanul érvényesek.

### 13.1 Játékosok és csapatok

A csapat mód kizárólag azonos létszámú csapatokkal játszható:

- **4 játékos:** 2 vs 2
- **6 játékos:** 3 vs 3

A játék elején:

- a csapatok véglegesen rögzítésre kerülnek
- a játékosok a játék végéig nem válhatnak csapatot

### 13.2 Tiltott elemek csapat módban

A játékmód egyensúlyának megőrzése érdekében az alábbi elemek nem használhatók:

- Elemi módosítók
- Vérmágia típusú varázslatok
- „Der Wächter des Lebens” varázstárgy

Ezeket a lapokat a játék megkezdése előtt el kell távolítani a pakliból.

### 13.3 Támadás és védekezés csapatszinten

A csapat módban az összecsapás **csapatonként összeadott erőértékekkel** történik.

#### 13.3.1 Támadó csapat

A támadó csapat minden aktív játékosa:

- játszhat 1 támadó varázslatot
- opcionálisan 1 varázstárgyat

A csapat támadó ereje:

az összes kijátszott támadó varázslat végső erőértékének összege

#### 13.3.2 Védekező csapat

A védekező csapat minden aktív játékosa:

- játszhat 1 védekező varázslatot
- opcionálisan 1 varázstárgyat

A védekező csapat ereje:

az összes kijátszott védekező varázslat végső erőértékének összege

### 13.3.3 Részvétel és meditáció

A csapaton belül nem kötelező minden játékosnak részt venni.

Egy játékos:

- támadhat
- védekezhet
- meditálhat

A meditáció szabályai változatlanul érvényesek.

### Példa

Ha a védekező csapat:

- egyik tagja meditál
- másik játékos elegendően erős védekező varázslatot használ

akkor:

- a csapat sikeresen védekezik
- **senki sem veszít Életerőt**
- a meditáló játékos sem

Az eredményt mindig a csapat teljes erőértéke határozza meg.

## 13.4 Varázstárgyak csapat módban

A varázstárgyak:

- kizárólag arra a játékosra
- vagy arra a varázslatra hatnak, amelyhez kijátszották őket

Nem hatnak automatikusan a teljes csapatra.

**Kivétel:**

**Ha a kártya szövege kifejezetten csapatszintű hatást ír le.**

## 13.5 Kommunikáció csapaton belül

A csapattársak kommunikálhatnak, de csak nyílt módon.

### Megengedett

- Hangos beszéd
- Nyílt kézjelek
- Látható vagy hallható kódolt jelzések
- Dobogás, kopogás
- Lapok nyílt megmutatása (ellenfél is látja)

A kommunikációnak mindig:

láthatónak vagy hallhatónak kell lennie az ellenfél számára

## Tiltott

- Titkos lapcsere
- Titkos lapmegmutatás
- Suttogás
- Rejtett jelzések
- Digitális üzenetek
- Bármilyen rejtett kommunikáció

A szabály célja:

a taktikai együttműködés megengedett,  
de az információ ne legyen rejtett.

## 13.6 Előkészületi fázis csapat módban

Az előkészületi fázist minden játékos **egyéni**leg hajtja végre.

Sorrend:

1. Támadó csapat játékosai
2. Védekező csapat játékosai

A csapaton belüli sorrendet a csapat határozza meg.

## Opcionális időlimit

A csapatok megegyezhetnek időlimitben.

Ha az idő lejár:

- a hátralévő műveletek nem hajthatók végre

## 13.7 Sebzés, Életerő és kiesés

Minden játékos:

- saját Életerővel
- saját Mana pontokkal rendelkezik.

### 13.7.1 Sikertelen védekezés

Ha a védekező csapat veszít:

- minden aktív védekező játékos elveszíti saját kimerültségi szintjének megfelelő Életerőt

Ez játékosonként külön kerül levonásra.

### 13.7.2 Kiesés

Ha egy játékos Életerejé 0:

- azonnal kiesik
- minden hatása megszűnik

A csapata folytathatja a játékot.

A megmaradt csapat:

- változatlanul a teljes ellenfélcsapattal játszik

A csapat dönthet a feladásról is.

## 13.8 A játék vége csapat módban

A játék akkor ér véget, amikor az egyik csapat minden tagja kiesik vagy feladja a játékot.

A vesztes csapat hajtja végre az előre megállapított büntetést.

Ha egy korábban kiesett játékos csapata végül győz:

nem kell büntetést végrehajtania.

## 13.9 Sötét mágia csapat módban

Ha egy támadás sikeres és sötét mágia aktiválódik:

- a sötét mágiát kijátszó játékos szabadon kiválasztja a célpontot a védekező csapatból

### Szabályok:

- egy sötét mágia hatása csak egy játékosra kerül
- több sötét hatás halmozható egy célponton

## Kivétel – „Káosz Szava”

A „Káosz Szava”:

- minden játékosra hat
- saját csapattársakat is érinti

## 13.10 Illúzió csapat módban

Az Illúzió általános szabályai érvényesek.

Ha észlelik:

- a büntetés csak az illúziót használó játékost érinti
- az illúzió erőértéke 0-nak számít
- nem járul hozzá a csapat összértékéhez

Ha nem észlelik:

- teljes értékű varázslatként számít

#### 💡 **Megjegyzés:**

Csapat módban az Illúzió sikerének esélye magasabb, mivel az ellenfél figyelme több célpont között oszlik meg.

## 14. Profi mód – Party Killer (5 játékos)

Ez a fejezet a **Party Killer** játékmód szabályait ismerteti.

A Party Killer egy haladó, profi játékmód, amely tapasztalt játékosok számára készült.

A játékmód alapját a **csapat mód (13. fejezet)** szabályrendszere képezi, az alábbi módosításokkal és kiegészítésekkel.

Amennyiben egy szabály ebben a fejezetben nem kerül külön megemlítésre, a csapat mód szabályai változatlanul érvényesek.

### 14.1 Játékosok és csapatfelosztás

A Party Killer mód **5 játékos** számára készült.

A játékosok két csapatra oszlanak:

- **1. csapat:** 2 játékos
- **2. csapat:** 3 játékos

A csapatok összetétele a játék kezdetekor rögzítésre kerül, és a játék végéig nem változtatható.

### 14.2 Támadás és védekezés Party Killer módban

A támadás és védekezés menete megegyezik a csapat módban leírtakkal:

- a csapatok támadó vagy védekező varázslatokat játszanak ki,
- a varázslatok erőértékei csapatonként összeadódnak,
- a varázstárgyak és speciális hatások a csapat mód szabályai szerint működnek.

A Party Killer mód egyetlen alapvető eltérése a **végző erő kiszámításának módja**.

### 14.3 Az összerő számítása és az osztási szabály

Miután egy csapat összeadta az adott csatakörben kijátszott varázslatok teljes erőértékét:

➡ az összerőt el kell osztani a csapat **eredeti játékoslétszámával**.

Az osztás mértéke mindig az a játékosszám, amellyel a csapat a játék elején rendelkezett:

- **2 fős csapat:** az összerőt 2-vel kell osztani
- **3 fős csapat:** az összerőt 3-mal kell osztani

Az így kapott érték számít a csapat **végző támadó vagy védekező erejének**.


## Tört számok kezelése

A Party Killer módban:

- nincs kerekítés
- a tört értékek változatlanul megmaradnak
- minden összehasonlítás pontos matematikai értékkel történik

**Példa:**

**17 összerő / 3 = 5,67 végső erő**

 A számítás pontossága kulcsfontosságú. Számológép használata kifejezetten ajánlott.

## 14.4 Az osztási szabály állandósága

Az osztási alap **soha nem változik** a játék során.

Ez azt jelenti, hogy:

- az osztás mindig az eredeti csapatlétszámmal történik,
- akkor is, ha egy vagy több játékos kiesik,
- akkor is, ha egy csapat végül csak egyetlen játékosal marad.

**Példa:**

Egy eredetileg 3 fős csapatból 2 játékos kiesik.

Az utolsó megmaradt játékos:

- továbbra is játszhat varázslatokat,
- de az összerőt **továbbra is 3-mal kell osztani**.

Ez a szabály a Party Killer mód egyik legfontosabb eleme, és jelentősen növeli a stratégiai feszültséget.

## 14.5 Meditáció hatása Party Killer módban

A meditáció megengedett, azonban ebben a módban kiemelten kockázatos.

- A meditáló játékos nem járul hozzá a csapat összerőhöz.
- Az osztási szabály azonban változatlan marad.

Ez azt jelenti, hogy a meditáció:

- ☞ csökkenti az összerőt
- ☞ miközben az osztó nem változik

Egyetlen játékos meditációja is drasztikusan gyengítheti a csapat végső erejét.

 **Taktikai megjegyzés:**  
A Party Killer módban a meditáció csak kivételesen indokolt helyzetekben ajánlott.

## 14.6 Illúziók kezelése Party Killer módban

Az illúziók a csapat mód általános szabályai szerint működnek, az alábbi pontosítással:

- Ha egy illúziót észlelnek, annak erőértéke **0-nak számít**.
- Ez az érték **még az osztás előtt** kerül levonásra az összerőből.

Csak az így módosított végösszeg kerül elosztásra a csapat eredeti létszámával.

Az illúzió észlelésének büntetése továbbra is kizárólag az illúziót kijátszó játékost érinti.

## 14.7 Sötét mágia alkalmazása

Sikeres támadás esetén a sötét mágia a csapat mód szabályai szerint működik.

- A sötét mágiát kijátszó játékos szabadon választhatja ki, hogy a védekező csapat melyik játékosa ellen alkalmazza a hatást.
- Egy sötét mágia hatása egyszerre csak **egy játékost** érinthet.
- Több sötét mágia hatása halmozódhat ugyanazon célpontra.

## 14.8 Kiesés és játék folytatása

Ha egy játékos Életerő-pontjai nullára csökkennek:

- azonnal kiesik a játékból,
- a csapat a megmaradt játékosokkal folytatja a játékot,
- az osztási szabály változatlan marad.

A játék addig folytatódik, amíg az egyik csapat teljesen ki nem esik vagy fel nem adja a játékot.

## 14.9 A Party Killer mód jellege

A Party Killer mód a Duel of Wizards egyik legkeményebb játékmódja.

Ez a mód:

- drasztikusan felerősíti a hibák következményeit,
- bünteti a rossz erőforrás-kezelést,
- jutalmazza a precíz számolást és időzítést,
- és extrém nyomás alá helyezi a csapatokat.

### ⚠ Ajánlás:

A Party Killer mód kizárólag tapasztalt játékosok számára javasolt. Ez a játékmód a Duel of Wizards legkegyetlenebb és legkompetitívabb formája.

## 15. Gyors játékmód – Villám mód

Ez a fejezet a **Villám mód** szabályait ismerteti.

A Villám mód egy gyors, intenzív, mindenki-mindenki ellen játékmód, amely **3–6 játékos** számára választható.

A hangsúly az azonnali döntéseken, az egyszerű szabályokon és a könnyörtelen kiértékelésen van.

### 15.1 Alapelvek

A Villám módban:

- minden játékos mindenki ellen játszik,
- nincsenek csapatok,
- minden kör egyetlen, közös összecsapásból áll.

A kezdő értékek, a játékkör felépítése és az Életerő-veszteség számítása

☞ **változatlanul a kétjátékos mód szabályai szerint működik,** kivéve az ebben a fejezetben módosított elemeket.

## 15.2 Korlátozások és tiltások

A Villám mód egyszerűsége érdekében az alábbi szabályok érvényesek:

- Az elemi módosításokat figyelmen kívül kell hagyni
- A vérmágia varázslatokat el kell távolítani a játékból
- A sötét mágia varázslatokat is el kell távolítani a játékból
- Minden varázstárgy eltávolításra kerül
- A varázslatok minden speciális tulajdonságát figyelmen kívül kell hagyni
- Meditáció nem használható
- Illúzió varázslatok nem használhatók

Ebben a módban kizárólag:

☞ a varázslatok **alap erőértéke** számít.

Nincsenek módosítók, kivételek vagy rejtett hatások.

## 15.3 Varázslatválasztás

Minden körben minden játékos:

- szabadon eldönti, hogy
  - támadó varázslatot, vagy
  - védekező varázslatot használ
- pontosan **1 varázslatot** helyez le, fedve

Miután minden játékos lehelyezte a választott varázslatát:

☞ a kártyákat egyszerre kell felfedni.

## 15.4 Kiértékelés menete Villám módban

A felfedést követően az összecsapást az alábbi szabályok szerint kell kiértékelni.

### 15.4.1 Minden játékos védekezik

Ha minden játékos védekező varázslatot használt:

- az összecsapás hatástalan,
- senki sem szenved el Életerő-veszteséget.

### 15.4.2 Minden játékos támad

Ha minden játékos támadó varázslatot használt:

- minden játékos Életerő-veszteséget szenved el,

- kivéve azt a játékost, aki a legerősebb támadó varázslatot használta.

Ha kettő vagy több játékos azonos, legmagasabb erőértékű támadó varázslatot használt:

- ezen játékosok egyike sem szenved el sérülést.

### 15.4.3 Vegyes összecsapás (támadás és védekezés)

Ha az összecsapásban támadó és védekező varázslatok is szerepelnek:

- minden játékos Életerő-veszteséget szenved el, akinek varázslatánál létezik **erősebb támadó varázslat** az adott körben.

Másképp megfogalmazva:

☞ Csak azok a játékosok nem sérülnek, akiknél **nincs erősebb támadó varázslat** a körben.

Ez a szabály:

- a támadó varázslatokat egymáshoz viszonyítja,
- a védekező varázslatokat is a legerősebb támadáshoz méri.

## 15.5 A Villám mód jellege

A Villám mód:

- rendkívül gyors,
- minimális adminisztrációval jár,
- brutálisan bünteti a gyenge döntéseket,
- és kiváló többjátékos party formátum.

### ⚡ Megjegyzés:

Ideális bemelegítésre, levezetésre, vagy amikor a társaság rövid, intenzív és hangos varázspárbajokra vágyik.

## 16. Házi szabályok és a játék szellemisége

A Duel of Wizards elsődleges célja:

- ☞ a kikapcsolódás
- ☞ a közös élmény
- ☞ és a legendás történetek megszületése

A játékosok bármikor kialakíthatják saját házi szabályaikat.

Ez történhet:

- a meglévő szabályok módosításával,
- új korlátozások vagy könnyítések bevezetésével,
- egyedi játékmódok létrehozásával,
- vagy akár teljesen új szabályrendszer kialakításával.

Ha egy adott szabályváltoztatás:

- minden játékos számára ismert,
- mindenki által elfogadott,
- és növeli a játék élményét,

akkor az máris a Duel of Wizards szellemiségéhez tartozik.

## Zárszó a Teremtőtől

A Duel of Wizards nem pusztán egy kártyajáték.  
Ez egy párbaj. Egy történet. Egy este, amire emlékezni fogtok.

Valaki mindig túl sok manát fog inni.  
Valaki mindig túl korán meditál.  
És valaki biztosan azt fogja mondani:  
*„Ez most nem számított, újrajátsszuk.”*

Játsszatok hangosan.  
Játsszatok tisztán.  
Játsszatok kegyetlenül.

És ha a végén valaki az asztalon fekszik dramatikusan,  
miközben egy epikus vereséget magyaráz:

☞ akkor a Duel of Wizards pontosan úgy működik, ahogy kell.

**Találkozunk a következő párbajban.**