

Az UWO-k (azonosítatlan mászkáló egyedek) a Znorf bolygó lakói. Két fajta UWO létezik, a Gnorfok és a Pnorfok. Mindkét típus képes morfolni, vagyis alakot változtatni. A Gnorfok szerint a Pnorfok borzasztóan csúf lények, de az érzés kölcsönös. Ennélfogva tökéletes okuk van a háborúra! Egyszerű stratégiai játék két személy részére. Energiakártyákkal mozogsz, támadsz és morfolsz, szőrös lényeid csapatával próbálsz megsemmisíteni az ellenfél szőrös lényeit. Morfolással olyan alakot is ölthetsz, ami megvéd a támadásoktól.

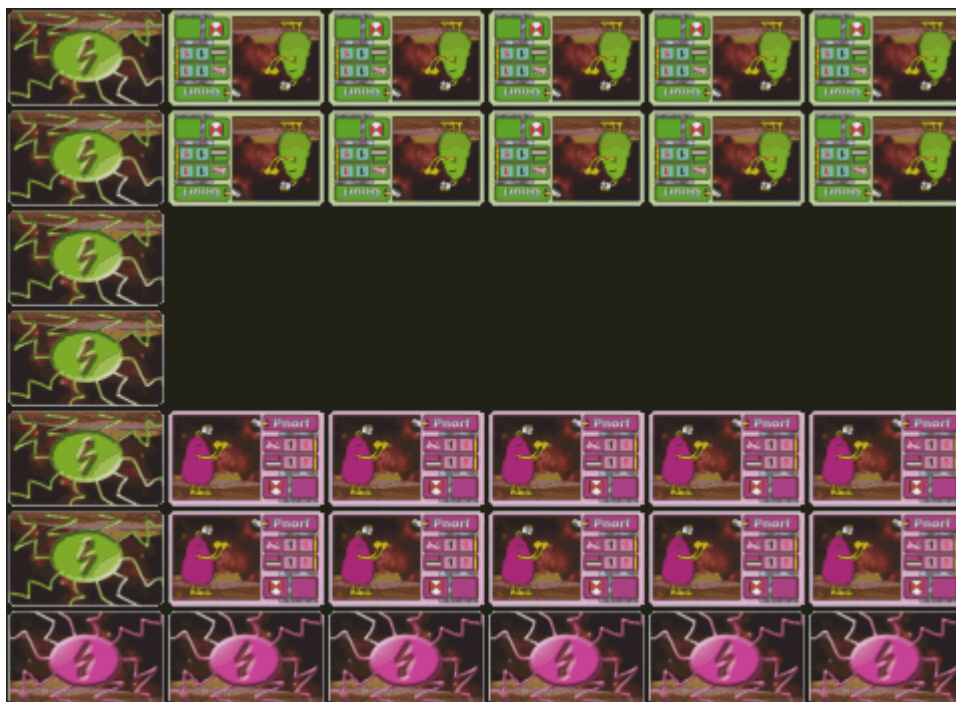
## A JÁTÉK CÉLJA

Gnorfjaiddal vagy Pnorfjaiddal semmisítsd meg az ellenséges UWO-kat.

## A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

40 Gnorf kártya (zöld)  
6 Gnorf energia kártya (zöld)

40 Pnorf kártya (lila)  
6 Pnorf energia kártya (lila)



## ELŐKÉSZÜLETEK

A fenti képen látható a kezdő elrendezés. Minden játékos választ egy szint magának. A **Pnorf** játékos maga elé rakja a 6 energiakártyáját vízszintesen, **Gnorf** játékos pedig függőlegesen. Így egy 5 x 6-os mező lesz a játéktér. Mindkét játékos felfordítva lerakja 10 sima UWO-ját a játéktér első két sorába, a maradékot összekeverik. Ezután a saját paklijukból felhúznak 3 lapot a kezükbe és a Gnorfok elkezdik a játékot.

## A KÖR

Minden körben kijátszhatsz **egy UWO kártyát** (morfolás) és végrehajthatsz **egy akciót**. Ezek sorrendje szabadon választott és nem kötelező mindkettőt végrehajtani. Sőt, azt is választhatod, hogy nem csinálsz semmit. A kör végén mindig 3-re egészíted ki a kezekben levő kártyákat.

## MORFOLÁS

- ◇ A játékosok kijátszhatnak egy UWO kártyát a kezükből, amit a játékmezőn levő kártyáik valamelyikére tesznek. Ez a **morfolás**. Az UWO hirtelen új alakot ölt és új képességek birtokába jut. A játék alatt az UWO-k annyiszor változtatják a megjelenésüket, ahányszor csak akarják, így az eredeti lényen egész kis pakli gyűlhet össze. A morfolásra a körön belül vagy támadás alatt van lehetőség. Az éppen átморfolt UWO a saját kör alatt tud még mászkálni, de akciózni nem.
- ◇ Morfolás helyett választhatod egy kézben levő kártya cseréjét úgy, hogy a paklid aljára teszed, a tetejéről pedig újat húzol. Ha akciózni is akarsz, akkor ezt a lépést hagyd a végére, ugyanis ezzel a lépéssel mindig végetér a köröd.

## AKCIÓK

Akció lehet a mászkálás vagy a támadás.

Ha **mászkálsz**, az egyik UWO-dal egy másik mezőbe lépsz. Vízszintesen vagy függőlegesen mozgasd a kártyát, átlósan nem lehet.

Ha **támadsz**, megpróbálsz legyőzni az egyik ellenséges UWO-t. csak olyan UWO-t tudsz megtámadni, amelyik tőled vízszintesen vagy függőlegesen van. Közöttetek sem lehet másik UWO. Ha találsz, az ellenfél UWO-ja kikerül a játékból.

- ◇ Az ellenfél megpróbálja **megvédeni magát morfolással** vagy **"Nemtalált!"** kártya kijátszásával. Ha egy UWO a támadás alatt morfol, csak olyan formába mehet át, ami megvédi őt.
- ◇ Mindenkinek 9 "Nemtalált!" kártyája van, ezeken lehajol az UWO. Ha "Nemtalált!" kártyát játszol ki, a támadás megghiúsul. A "Nemtalált!" kártya nem kerül energiapontba, de a felhasznált kártya azonnal kikerül a játékból.
- ◇ Ha sikerült a védekezés, a megtámadott azonnal **ellentámadásba** lendül. Ha sikerül kivédeni az ellentámadást, újból támadhatsz, stb... A csatának akkor van vége, ha az egyik játékos abbahagyja a támadást vagy megsemmisül az UWO-ja. A teljes csata annak a játékosnak a körébe számít, aki elkezdte.
- ◇ Bizonyos esetekben az UWO-k támadás közben kapnak kiütést (lásd a speciális UWO kártyákat). Ez azt jelenti, hogy átmenetileg elveszti a védelmét, nem tud támadni, nem tud még "Nemtalált!" kártyát sem kijátszani. Bármilyen támadás egy ilyen UWO felé végzetes lesz. Hogy

látszódjon, ha egy UWO-t kiütöttek, fordítsd el a kártyát vagy tegyél rá egy jelzőt.

## AZ UWO KÁRTYA



Sokféle UWO létezik. Minden kártyán kis táblázat található. A láb a mászkálásra utal. A lábhoz közeli fekete egyes azt jelenti, hogy egy mezőt tud lépni mind vízszintesen, mind függőlegesen. A rakétavető a támadást jelzi. A rakétavetőhöz közeli fekete kettes azt jelenti, hogy maximum két mezőnyi távolságra levőket tud megtámadni. A piros szám mutatja, hogy hány energiapontba kerül a mászkálás vagy a támadás. A pajzs melletti kis mezőn különböző UWO-k lehetnek, ezektől tudja megvédeni magát. A felsoroltak egyike sem tudja megtámadni!

## ENERGIA

A játékosoknak mindig meg kell fizetni (energiapontokban) a morfolást vagy az akcióvégrehajtásokat. A morfolás 1 energiapontba kerül. A különböző akciókhoz szükséges energia a kártyákon pirossal jelzett szám, ez minden UWO-nak különböző. Fizetni még a végrehajtás előtt kell, ami úgy történik, hogy a megfelelő mennyiségű energiakártyát kihúzod a sorodból. Ez a példa egy kettes fizetést mutat:



Minden egyes kör energiába kerül. Ha valaki nem hajt végre semmit, akkor is kell fizetnie 1 energiapontot.

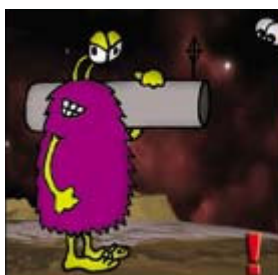
Ha a játékos kifogy az energiából, az ellenfél addig játszhat, amíg ő is hasonlóképpen nem jár. De addig akár több kört is lezavarhat egyhuzamban. Ekkor a másik játékos csak "Nemtalált!" kártyával tud reagálni, még a kezében levő kártyákat sem töltheti fel 3-ra. Ha teljesen elfogyott az energia, mindenki visszakapja a készletét, és az következik, akinek először fogyott el. Ha a játékos azt gondolja, hogy nincs már annyi energiája, hogy valami hasznosat csináljon, akciózás nélkül is elhasználhatja azokat.

## A JÁTÉK VÉGE

Ha az egyik játékosnak elfogyott a húzópaklija, a játék még folytatódik a kezében levő kártyákkal. Ha ez elfogy, akkor sincs vége. Csak akkor nyerhet valaki, ha teljesen megsemmisítette az ellenséges szörösöket.

## KÜLÖNLEGES UWO KÁRTYÁK

3 fajta különleges UWO van, mindegyikre speciális szabályok érvényesek. Piros felkiáltójel látható rajtuk az UWO melletti jobb alsó sarokban.



**Rakétavető UWO:** a rakétavető UWO nagyon erős. Sajnos a rakétavető különösen veszélyes és hatalmas fegyver, ezért ha lő vele, a **következő körig** magát is kiüti.



**UWO lovas:** az UWO lovasok Vlorfokon lovagolnak. Köztudott, hogy hatalmas lábukkal bárkit összetaposnak, aki az útjukba kerül. Az UWO lovas átgázol az ellenségen, de üres helyre kell érkeznie. Maximum 3 mezőt tud haladni. Ez mindig 2 energiapontjába kerül. Nem feltétlenül egyenes vonalban halad, de átlósan ő sem tud menni. Ha egy ilyen átgázol az UWO-don, az a **következő köröd**ig ki lesz ütve. Ha egy olyan UWO-n gázol át, ami eleve ki van ütve, az újra előről kezdi a lábadozást.

Az UWO lovasok támadni nem tudnak, de "Nemtalált!" kártyával ők is védekezhetnek. Ezután már nincs további reagálásra lehetőség. Az ellenfél "Nemtalált!" kártyája hatástalan az átgázolásoddal szemben. Az UWO lovas nem támadhatja a rakétavetőset, így nem is mehet át rajta. Természetesen fajtájabelin sem fog átgyalogni.



**Dinamit UWO:** ha a dinamit UWO támad, a körülötte levő 8 kártyát is elviszi a robbanás ereje. Egyszer használatos. Ellentétben a többi UWO-val, ő rögtön morfolás után tud támadni, ha előtte nem mászkált még a körben. Védekezni nem lehet ellene, még "Nemtalált!" kártyával sem.

## TIPP AZ ELSŐ JÁTÉKHOZ

10 UWO helyett elég 8 UWO-val játszani. Így könnyebb megszokni a szabályokat és a képességeket. Kezdekor ne rakj UWO-t sarokra.

Szabállyal kapcsolatos kérdések:

[zmangames@shadowfist.com](mailto:zmangames@shadowfist.com) vagy [www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)

Az UWO kitalálója: Thomas Jansen

Tervező: Bjorn Scholten

Illusztráció: Thomas Jansen

Fordította: szoffi

Kérdés, kritika: csokazsofi@yahoo.com

