

OVERVIEW NG LARO

Ang objective ng laro ay makakuha ng pinakamaraming **Dangal Points** mula sa...

- Pagtalo ng mga Halimaw
- Pagiging tagapagtanggol ng mga taga-disyerto, taga-patag, taga-kalakal, taga-gubat, taga-laot, at/o Sansinukob depende sa kulay ng mga tinalo mong Halimaw
- Pagbuo ng mga Bagani **Combo** sa huli mong kamay

Ang may pinakamaraming **Dangal Points** pag natapos na ang laro ang panalo!

Hal: 7 Dangal Points



PAANO TALUNIN ANG HALIMAW

Ang pangunahing paraan para makakuha ng mga **Dangal Points** ay ang pagtalo ng mga Halimaw.

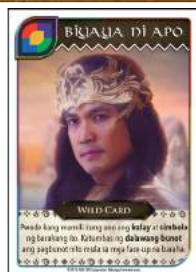
Para matalo ang Halimaw, kailangan mong magbaba ng mga **Combos** (*detalye sa pg 3*) para makakuha ng **Attack Points**. Ang bawat **Attack Point** ay pwedeng gamiting panghampas sa Halimaw. Para matalo ang Halimaw, kailangan mo siyang hampasin ng **Attack Points** na katumbas ng **Lakas** nito.

MGA BAGANI CARD AT CARD COMBOS

Para kumuha ng **Attack Points**, magbaba ng mga kombinasyon ng mga Bagani Cards na tatawagin nating mga **Combo**. Nagbibigay ng iba't ibang dami ng **Attack Points** ang bawat **Combo**. Mas maraming **Attack Points** ang binibigay ng mga mas malaking **Combo**.

"BIYAYA NI APO" BAGANI CARD

Ang "Biyaya ni Apo" ay isang Wild Card na parang "Joker". Kapag sinama mo siya sa isang **Combo**, pwede kang mamili kung ano ang Kulay at Hugis ng barahang ito. Kinakailangan din siya para buuin ang "Bagani ni Apo" **Combo**.



KATANGIAN NG HALIMAW CARD



- (1) Pangalan ng Halimaw
- (2) Lakas: ang kailangan na **Attack Points** para talunin ang Halimaw
- (3) Inaatake ng Grupo: ang grupo ng Sansinukob na inaatake ng Halimaw
- (4) Dangal Points: ang binibigay na **Dangal Points** ng Halimaw pag natalo siya
- (5) Atake pag Nagpakita: isang epekto na nangyayari pag nagpakita ang Halimaw

KATANGIAN NG BAGANI CARD



- (1) Pangalan ng Bagani
- (2) Hugis: ang Hugis ng Bagani Card (pwedeng Circle o Square)
- (3) Kulay: ang kulay ng Bagani (pwedeng Yellow, Blue, Red, Green, o Violet)

LISTAHAN NG MGA COMBO (MAY LISTAHAN DIN SA MGA COMBO KODIGO)

Combo	Mga Kailangan	Attack Points (AP)
Pair	Dalawang baraha na may parehong Kulay at Hugis	1
Trio	Tatlong baraha na may parehong Kulay at Hugis	2
Quadro	Apat na baraha na may parehong Kulay at Hugis	3
Limang Bagani	Tig-isang baraha para sa bawat Kulay (Yellow, Blue, Red, Green, Violet) na may pareparehong Hugis	4
Bagani ni Apo	Tig-isang baraha para sa bawat Kulay (Yellow, Blue, Red, Green, Violet) na may pareparehong Hugis; at isang "Biyaya ni Apo"	5

Ang unang tatlong **Combo** ay ang **Pair**, **Trio**, at **Quadro**. Para mabuo ang mga **Combo** na ito, kailangang magbaba ng mga Bagani Cards **na may parehong Kulay at Hugis**. (*tingnan ang Halimbawa 1 sa baba*)

Ang huling dalawang **Combo** ay ang **Limang Bagani** at **Bagani ni Apo**. Para mabuo ang mga **Combo** na ito, kailangang magbaba ng mga Bagani Cards **ng bawat Kulay na may pareparehong Hugis**. (*Halimbawa 2*)

HAL 1: TAMANG TRIO COMBO



Tamang Trio Combo
Parehong Kulay (Blue) at parehong Hugis (Circle)



Maling Trio Combo
Parehong Kulay (Blue) pero magkaibang Hugis (2 Circle at 1 Square)



Maling Trio Combo
Parehong Hugis (Circle) pero magkaibang Kulay (1 Red at 2 Blue)

HAL 2: TAMANG "LIMANG BAGANI"



Tamang "Limang Bagani" Combo
Tig-isa sa limang Kulay (5) na pareho ang Hugis (Square)



Maling "Limang Bagani"
Tig-isa sa limang Kulay (5) pero hindi parepareho ang Hugis. (Circle yung Blue at Square yung iba)



Maling "Limang Bagani"
Kailangan ng tig-isa sa limang (5) Kulay. (Mali ito dahil kulang ng Violet Square Bagani Card)

ANG GAME TURN

Kapag tira mo na, gawin ang tatlong steps na ito nang magkakasunod:

Step 1: Bumunot ng 2 Bagani Cards

Step 2: Magbaba ng mga Combo para tumalo ng Halimaw (o mag-Pass)

Step 3: Kung may natalong Halimaw, maglabas ng mga bagong Halimaw at gawin ang Atake.

Pagkatapos ng iyong tira, tira na ng player sa iyong kaliwa. Ulitin lang ito hanggang matapos ang laro. (*Para sa katapusan ng laro, tingnan ang Game End sa pg 6*)

STEP 1: BUMUNOT NG 2 BAGANI CARDS

Bumunot ng 2 Bagani Cards. Para sa bawat isang (1) barahang bumunutin, mamili kung kukuha ka sa limang (5) face-up na Bagani Card o sa ibabaw ng Bagani Deck.

Pag kumuha ka ng face-up na baraha, palitan kaagad ito ng barahang nasa ibabaw ng Bagani Deck. (*Hal. 3*)

STEP 1 SPECIAL RULES

- Kung kumuha ka ng "Biyaya ni Apo" mula sa limang (5) face-up na baraha, ito lang ang pwede mong kunin sa tirang ito.
- Kung ang unang kinuha mo ay "Biyaya ni Apo" at kinuha mo ito sa mga face-up na baraha, hindi ka na pwedeng kumuha ng pangalawang baraha.
- Kung kumuha ka na ng isang baraha, bawal ka nang kumuha ng "Biyaya ni Apo" sa mga face-up na card.
- Kung swinerte ka't nakakuha ka ng "Biyaya ni Apo" mula sa ibabaw ng Bagani Deck, pwede ka pa rin kumuha ng isa pang baraha.
- Kapag naubos ang baraha ng Bagani Deck, balahin ang Bagani Discard Pile at ilagay ito nang naka-taob bilang bagong Bagani Deck.

HAL 3: PAGPALIT NG FACE-UP CARDS

May kumuha sa pang-apat na face-up na baraha. Mapapalitan ito kaagad ng barahang nasa ibabaw ng Bagani Deck.



STEP 2: TUMALO NG HALIMAW GAMIT NG MGA COMBO (O MAG-PASS)

Para tumalo ng Halimaw, magbaba ng **KAHIT ILANG Combo** galing sa iyong kamay. Ilagay sa Bagani Discard Pile ang mga ginamit na baraha sa **Combo**.

May makukuha kang **Attack Points** para sa bawat **Combo** na binaba mo. Gamitin ang mga **Attack Points** para hampasin at talunin ang kahit ilang Halimaw mula sa apat (4) na face-up.

Ilagay ang mga natalong Halimaw sa harap mo nang naka-grupo base sa kulay. Dapat kita sila ng lahat ng player. (*tingnan ang Halimbawa 4*)

HAL 4: MGA NATALONG HALIMAW



Nakatalo ng 1 Dragon, 2 Higante at 1 Mansisilat ang player. Nakalatag sa harap niya at naka-grupo base sa kulay ang mga natalong Halimaw.

Kung ayaw mo o wala kang matatalong Halimaw, pwede kang mag-"Pass". Hindi mo kailangang tumalo ng Halimaw sa bawat tira. Minsan, mas mabuting mag-ipon ng baraha para makabuo ng mas malakas na **Combo**.

STEP 2 SPECIAL RULES

- Pwede kang magbaba ng kahit ilang **Combo**. Ang **Attack Points** na makukuha mo ay ang sumang total ng **Attack Points** ng mga binaba mong **Combo**. (*tingnan ang Halimbawa 5*)
- Pwede kang tumalo ng kahit ilan sa apat (4) na face-up na Halimaw basta't sapat ang **Attack Points** mo.
- Hindi matatalo ang Halimaw kung hindi sapat ang **Attack Points** na pinanghampas sa kanya. Pagkatapos ng tira ng player, bumabalik ang **Lakas** ng mga Halimaw na ito sa orihinal nilang **Lakas**. (walang carry-over damage)
- Nawawala ang mga hindi nagamit na **Attack Points** pagkatapos ng iyong tira.

HAL 5: PAGBABA NG MARAMING COMBO



Nagbaba ng isang pair ng Square Dumakulem at isang Trio ng Circle Mayari ang player

1 (Pair) + 2 (Trio) = 3 Attack Points

Gamit ang 3 Attack Points, nakatalo ng Higante ang player

STEP 3: MAGLABAS NG MGA BAGONG HALIMAW AT GAWIN ANG ATAKE

Pag tapos ka nang tumalo ng Halimaw, palitan ang mga natalong Halimaw ng mga bago galing sa ibabaw ng Halimaw Deck.

Dapat apat (4) ulit ang face-up na Halimaw. (maliban lang kung ubos na ang Halimaw Deck.)

Kung ang bagong Halimaw ay may **Atake pag Nagpakita**, sabay sabay gagawin ng mga Player ang nakasulat na epekto. (*tingnan ang Halimbawa 6*)

STEP 3 SPECIAL RULES

- Kung maraming Halimaw ang lalabas, isa-isa ninyong ipakita at gawin ang mga **Atake** nila. Huwag muna ipakita ang susunod na Halimaw habang hindi pa nagagawa ang **Atake** ng huling lumabas.
- Kung kailangang magpasa o bumunot ng baraha dahil sa **Atake** at may player na walang baraha sa kamay, hindi siya isasama sa pasahan.

HAL 6: MAY LUMABAS NA DRAGON!



Natalo ng Player ang pang-apat na Halimaw kaya may bagong lalabas na Halimaw mula sa ibabaw ng Halimaw Deck.

Dragon ang lumabas! Dahil sa **Atake** niya, lahat ng player ay kailangang bumunot ng baraha mula sa tao sa kanilang kaliwa.