

WARHAMMER
40,000

CONQUEST™

THE CARD GAME

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás
v 1.0

fordította: **Beorn** (2017)
lektorálta: SenkifiaSenki



SZABÁLYMAGYARÁZAT

SZABÁLYMAGYARÁZAT FÜZET: BEVEZETÉS

Figyeljetek rám, férgek! A háborúban csupán egyetlen szabály létezik: az, hogy nincsenek szabályok.”

- Broderick Worr komisszár

Ebben a füzetben a szabályok értelmezését, részletes magyarázatát találod, de nem tanít meg téged arra, hogy miként is játszsz ezzel a játékkal. Először a **Játékszabály** füzetet olvasd el, és ezt a **Szabálymagyarázat** füzetet játék közben csak akkor vedd elő, ha szükséges.

E füzet nagy részét a szöszedet teszi ki. Ez a rész angol abc-sorrendben tartalmazza mindazon kulcsszavak és helyzetek részletes ismertetését, amellyel játék közben találkozhattok. Ez a szakasz lehet az első célja azoknak, akik a szabályok részletesebb megismerésére vágnak.

A füzet vége felé két függelékot találsz. Az első aprólékosan ismerteti az összes kártyatípus felépítését, a második pedig egy időzítési diagramot tartalmaz, amely részletesen bemutatja, miként épül föl egy komplett játékforduló, valamint elmagyarázza, miként kezelheted ezen diagramokat a játék fázisaiban és lépéseiben.

Állj!

Először a **Játékszabály** füzetet olvasd végig. Csak akkor használd ezen füzet szöszedetét, ha valamilyen kérdés merülne fel a játék során. Miután játszottál már pár játékot, javasoljuk, hogy olvasd el ezen füzet függelékkeit a 17-28. oldalakon.

Az arany szabály

Ha ezen füzet bármelyik szabálya ellentmondana a **Játékszabály** füzetben leírtakkal, az itt leírtak élveznek elsőbbséget.

Ha egy kártya szövege ellentmond valamilyik szabálynak (amely szerepeljen akár ebben, akár a **Játékszabály** füzetben), minden esetben a kártya szövege élvez elsőbbséget.



SZÓSZEDET

Ez a fejezet angol abc-sorrendben tartalmazza a játékban előforduló kulcsszavak, fontosabb kifejezések és szituációk részletes ismertetését.

Akcio

Egyes képességek szövege előtt az „**akció**” (*Action*) szó szerepel. Ezek a képességek csak akkor használhatók, ha éppen akciólehetőség adódik. Azt, hogy akciólehetőségek mikor fordulhatnak elő egy játékforduló során, a 20-22. oldalon lévő diagramokon tudod megtekinteni.

- Akkor használhatsz egy akcióképességet, ha:
 - Az egység-, támogatás-, vagy erősítőkártya játékban van, és a te irányításod alatt áll.
 - Az eseménykártya a kezében van.
 - Egy játékon kívüli kártyán szerepel egy olyan képesség, amely akkor aktiválódik, ha a kártya játékon kívül van, és a kiváltó ok bekövetkezik.
- Néhány akció leírásánál, az „**akció**” szó előtt szerepel egy fázis neve is, amely arra utal, hogy ezt az akciót csak ebben a fázisban hajthatod végre. *Például: „csataakció” (Combat Action).*
- Az elkezdett akciódat teljesen végre kell hajtandod, mielőtt bármilyen más akciót hajthatnál végre.

Lásd még: *kártyaképesség* (4.o.), *kiváltott képesség* (15.o.), illetve a II. függelék a 20. oldalon.

Az „után” szó

Az „után” (*after*) szó egy olyan játékbeli eseményre vonatkozik, ami épp most történt meg. A legtöbb **reakció** képesség leírásában szerepel az „után” szó, mely megadja a kiváltott képesség időzítését.

Lásd még: *reakció* (12.o.), *kiváltott képesség* (15.o.)

Rajtaütő

A csatafázisban egy harci körödben akcióként telepíthetsz a bolygóra a kezedből egy olyan egységkártját, amely rendelkezik a **rajtaütő** (*Ambush*) képességgel.

- A kártya telepítésének költségét ugyanúgy meg kell fizetned, és be kell tartanod minden egyéb szabályt, ami egy egység telepítésére vonatkozik.

(X) területre ható

Ha egy olyan egységed támad, amely rendelkezik az „**(X) területre ható**” (*Area Effect (X)*) képességgel, akkor dönthetsz úgy, hogy a normál támadásával egyetlen egységnek okozott sérülés helyett, inkább a bolygón lévő összes ellenséges egységnek okoz X sérülést.

- Ezt kártyahatás miatt bekövetkező sérülésnek kell tekinteni. Nem tekinthető egy támadó egység által okozott támadásnak, ellenben a területre ható sérülést okozó egység ettől még támadó egységnek számít. A területre ható képesség végrehajtása után az egység támadása is befejeződik.

Páncéltörő

Ha egy **páncéltörő** (*Armorbane*) képességű egységed támad, ellenfeled nem dobhat el pajzsszimbólumos kártyát a kezéből a sérülés megakadályozása érdekében.

Erősítőkártya

Az erősítőkártyak (*Attachment* típusú kártyák) általában módosítják, vagy befolyásolják a kártyát vagy elemet, amihez csatolódnak.

- Nincs korlátozva, hogy egy kártyához vagy elemhez hány erősítőkártját lehet csatolni.
- Ha az a kártya, amelyhez az erősítőkártját csatoltad, elhagyja a játékot, az erősítőkártját is el kell dobnod.
- Ha olyan helyzet áll elő, hogy az erősítőkártya már nem csatolódhat szabályszerűen valamihez, el kell dobnod az erősítőkártját.
- Az erősítőkártya még akkor is a te irányításod alatt marad, ha azt az ellenfeled egyik kártyájához csatoltad hozzá.

Lásd még: *nem erősíthető* (11.o.), és az erősítőkártyak felépítését a 19. oldalon.

Támadóérték (TÉ)

Minden egység rendelkezik támadóértékkal (*Attack Value - ATK*). Az egység a támadása során a támadóértékével megegyező sérülést okoz a védekezőnek.

- A támadóérték rövidítése: TÉ.
- A 0-ás TÉ-vel rendelkező egység is támadhat.

Lásd még: *csatafázis* (5.o.), *egységkártya* (16.o.)

Csataképesség

Minden bolygóártya rendelkezik egy csataképességgel. Amikor megnyersz egy bolygóért folytatott csatát, használhatod annak „csataképesség” (*Battle*) szó után feltüntetett képességét.

Lásd még: *bolygóártyák* (12.o.), illetve a „Csata megnyerése” fejezetet a 26. oldalon.

Alapérték

Az alapérték minden esetben a módosíthatatlan érték. A legtöbb ártya esetében ez a ártyára nyomtatott érték.

Lásd még: *nyomtatott érték* (12.o.)

Üres

Ha egy ártya szövegdoboza „üressé válik” (*Blank*) valamilyen hatás következtében, az úgy kell kezelned, mintha egyáltalán nem lenne képesség a ártyára nyomtatva. A más forrásokból szerzett képességek ettől még nem tűnnek el.

Sebesült

A **sebesült** (*Bloodied*) kifejezéssel jelezzük a hadúrártyád egyik oldalán, hogy a hadurad egyszer már legyőzetett, és a ártyáját át kellett fordítanod a sebesült oldalára. Ha a sebesült hadurad is legyőzetik, azonnal elveszted a játékot.

Lásd még: *sérülés* (5.o.), *hadúrártya* (16.o.)

Brutális

Ha az egységed rendelkezik a **brutális** (*Brutal*) képességgel, akkor a támadóértéke 1-el nő minden rajta lévő sérülésjelző után.

Nem lehet

A „nem lehet” (*cannot*) kifejezés abszolút, ami nem írható felül más képességekkel.

Nem sérülhet

Ha egy ártyád rendelkezik a **nem sérülhet** (*cannot be damaged*) képességgel, akkor nem lehet hozzá sérülésjelzőket rendelni, kiosztani, újraosztani, átmozgatni, illetve nem lehet sérülés célpontjául választani, vagy egy olyan hatás célpontjául, amelyik sérülést okoz.

☛ Attól még, hogy egy egységed szert tesz a **nem sérülhet** képességre, az addig begyűjtött sérülésjelzői nem vesznek el.

☛ A **nem sérülhet** képességű ártyákra továbbra is hatnak az egyéb pusztító hatások: feláldozás (*sacrifice*), megsemmisítés (*destroy*) és eldobás (*discard*).

Kártyaképességek

A kártyaképességek azok a speciális szövegek a ártyákon, melyek befolyásolják a játékmenetet.

☛ Minden kártyaképesség az alábbi típusok egyikébe tartozik: **akció** (*Actions*), **csataképesség** (*Battle Ability*), **állandó hatás** (*Constant Effects*), **megszakítás** (*Interrupt*), kulcsszó, vagy **reakció** (*Reaction*).

☛ Egyes reakciók és megszakítások lehetnek **kényszerítettek** (*Forced*), melyek végrehajtása kötelező (lásd a 7. oldalon).

Lásd még az *akció* (3.o.), *csataképesség* (4.o.), *állandó hatás* (5.o.), *megszakítás* (9.o.), *kulcsszó* (9.o.), *reakció* (12.o.), *kiváltott képesség* (15.o.)

Kártyahatások

A kártyahatás nem más, mint hogy a ártyára nyomtatott, vagy a ártya szerzett képességét végrehajtod.

☛ A kártyahatást megelőzheti annak költsége, kiváltó hatása, korlátozása és/vagy engedélyezése. Ezek az elemek nem tekinthetők kártyahatásnak.

☛ Egy ártya képességét csak akkor hajthatod végre, ha annak van legális célpontja, és ki tudod fizetni a teljes módosított költségét.

☛ Egy ártya képességét végrehajthatod, ha részben, vagy egészben végre tudod hajtani annak hatását. Ha már elkezdted, végre kell hajtani a hatását, amennyire csak tudod, kivéve ha a szövegében szerepel a „lehet” (*may*) szó.

Lásd még a *kártyaképességek* (4.o.), a *megfizetendő költségek* (5.o.), *egyéb költségek* (5.o.), *lehet* (10.o.) *kiváltó hatás* (15.o.), *korlátozások és engedélyezések* (12.o.)

Kártyatípusok

A különböző kártyatípusokat az I. függelék kártyatípusok felépítése részben mutatjuk be, a 17-19. oldalakon.

- ☛ Ha egy hatás következtében egy kártya típusa megváltozik (például egy egységkártya erősítő-kártyaként kerül kijátszani), akkor elveszíti az összes korábbi típusához tartozó funkcióit, és úgy fog viselkedni, mint az új típusának bármilyen másik kártyája.

Csatafázis

E fázis során kell végrehajtanod az egyes csaták lépéseit. Részletesen lásd a 25-27. oldalakat.

Harci kör

Egy csata során az egyik harci körödben az egyik pihent egységeddel végrehajthatsz egy támadást. Ha nem tudsz támadni, vagy nincs már pihent egységed, passzolnod kell.

Lásd még: *támadóérték* (3.o.), *csatafázis* (5.o.)

Parancsszimbólum

A sok egységkártyán felbukkanó parancsszimbólum arra szolgál, hogy az egyes bolygók irányításért folyó harcok győzteseit meg tudjátok határozni.

Lásd még az egységkártyák felépítését a 18. oldalon.

Irányításfázis

A fázis során a hadurak bevetését és az egyes bolygók feletti irányításért folytatott harcokat kell lefolytatnod. Részletesen lásd a 24. oldalon.

Állandó hatás

Sok kártya képességének szövegét nem előzi meg semmilyen félkövéren szedett kiváltó hatás. Az ilyen képességeket állandó hatásnak nevezzük. Az állandó hatás aktívvá válik, amint a kártya játékba kerül, és aktív marad mindaddig, amíg a kártya játékban van.

Lásd még: *kártyahatások* (4.o.)

Irányító

Lásd még: *tulajdonos és irányító* (11.o.)

A megfizetendő költségek

Egy kártya telepítésekor a bal felső sarkában feltüntetett számnyi erőforrásjelzőt kell kifizetned annak költségeként. Egyes képességek használatának is lehetnek költségei, ahogy az a képesség szövegében szerepel. Az ellenfeled játékeleit nem használhatod a saját költségeid megfizetésére.

- ☛ Ha a képesség költsége valamilyen játékelem (és nincs meghatározva, hogy lehet játékon kívüli játékelem is), csak a saját irányításod alatt álló játékelemeket használhatod fel.
- ☛ Ha a képesség költsége egy olyan játékelem, amely játékon kívüli, csak a saját játékon kívüli és/vagy tartalékodban lévő játékelemeidet használhatod fel.
- ☛ Egy képesség költségét nem fizetheted meg, ha a képességnek nincs legális célpontja, azaz nem tud semmilyen játékkállapotot megváltoztatni.

Lásd még: *egyéb költségek* (5.o.)

Egyéb költségek

Sok kártya képessége a „tegyél X dolgot, hogy megtehesd Y dolgot” formában szerepel. A szöveg első része (X) a képesség költsége, a második része (Y) pedig annak hatása.

- ☛ Ha nem tudod megfizetni egy ilyen képesség (X) költségét, nem hajthatod végre annak (Y) hatását.

Lásd még: *megfizetendő költségek* (5.o.)

Sérülés

Az egységek támadása és egyes képességek hatása miatt elszenvedett sérüléseket a kártyákra helyezett sérülés-jelzőkkel kell jelölni.

- ☛ Ha egy egység- vagy jelölőkártyára annyi sérülésjelző kerül, mint az életpontjainak száma, megsemmisül.
- ☛ Ha az egészséges hadurad kártyájára annyi sérülésjelző kerül, mint az életpontjainak száma, tedd őt a főhadiszállásodra, majd át kell fordítanod a sebesült oldalára, és a hadurad azonnal ki is merül (el is kell fordítanod vízszintes állásba). Minden sérülésjelzőt el kell távolítanod a hadurad kártyájáról, amikor átfordítod azt a sebesült oldalára. Bármilyen erősítőkártya, amelyet a haduradhoz csatoltál, továbbra is hozzácsatolva marad, a sebesült oldalára való átfordítás után is. Ha a sebesült hadurad kártyájára annyi sérülésjelző kerül, mint az életpontjainak száma, azonnal elveszíted a játékot.

Lásd még a *sebesült* (4.o.), *sérülés okozása* (6.o.), *nulla sérülés okozása* (6.o.), *megsemmisítés* (6.o.), *életpont* (8.o.), *közvetett sérülés* (8.o.), *átmozgatott sérülés* (10.o.), *átirányítás* (13.o.), *erőforrásjelzők / sérülésjelzők fogytán* (14.o.), *pajzsok* (14.o.)

Sérülés okozása

Amikor egy egységed sérülést szenved el, az alábbi lépéseket kell követned:

1.) Sérülés kiosztása. Tegyél az elszenvedett sérülés mértékével megegyező számú sérülésjelzőt a megsérült egységed (vagy egységeid) kártyája mellé.

2.) Pajzsok. Minden egyes egységed után, amelyik mellé sérülésjelző került, eldobhatsz a kezedből egy pajzs-szimbólumot tartalmazó kártyát (de sérült egységenként külön-külön csak 1-1 lapot) hogy megakadályozz valamennyi sérülést. Egy egységed érdekében eldobott kártyádon szereplő minden pajzsszimbólum 1-1 sérülést tud megakadályozni. A megakadályozott sérülések jelzőit tedd vissza a közös készletbe.

3.) Sérülés elszenvedése. Minden pajzssal meg nem akadályozott sérülésjelzőt tegyél a kártya mellől az egységed kártyájára, amíg azok száma el nem éri az egységed életpontjainak (ÉP) számát. Az e feletti sérülésjelzőket hagyd figyelmen kívül, és tedd vissza a közös készletbe. Ha egyáltalán nincs meg nem akadályozott sérülés, akkor ki kell hagynod ezt a lépést.

- ☠ Ha egy hatás több egységnek okoz sérülést, azok mellé egyszerre kell a sérülésjelzőket tenni. Ha az ellenfeled egységei is sérülnek ugyanebből a forrásból, akkor elsőként az éppen kezdeményező játékos dönthet az egyik egysége felől, hogy akar-e pajzskártyát eldobni, majd egyesével, egységenként, felváltva kell ezeket a döntéseket meghoznotok. Ezután az összes megakadályozatlan sérülésjelző egyszerre kerül az egységek kártyáira.

Lásd még: *pajzsok* (14.o.)

Nulla sérülés okozása

Néhány támadás és hatás nulla sérülést okoz.

- ☠ A nulla sérülést okozó támadás, vagy hatás után természetesen nem kell a sérülés okozása procedúrát végrehajtani. Azonban ha egy hatás következtében csökken a sebzés végül nullára, a procedura megfelelő lépéseit végre kell hajtani.
- ☠ Ha egy sértetlen egységedre nulla sérülésjelző kerül a procedura végeztével (bármilyen okból is), ezen egységed nem tekinthető „sérült egységnek”.

Lásd még: *sérülés* (5.o.)

Felfejlődésfázis

Ezen fázis lépéseit lásd a 23. oldalon, illetve lásd még: *képesség használata / kártya kijátszása* (8.o.), *korlátozások és engedélyezések* (12.o.)

Megsemmisül

Ha egy kártyád megsemmisül, tedd a dobott lapjaid közé.

Dobópakli és győzelmi terület

Sok játékhatás vonatkozik a dobópaklidban, vagy a győzelmi területeden lévő lapjaidra.

- ☠ A dobópakli és a győzelmi terület nyilvános, így bármelyikőtök bármikor átnézheti azok tartalmát.
- ☠ A dobott lapjaidat, illetve a győzelmi területen lévő kártyáidat nem változtathatod meg, kivéve, ha egy hatás erre külön nem utasít.
- ☠ Ha több lapodat kell egyszerre eldobnod, tetszőleges sorrendben teheted azokat a dobópaklidba.

Duplázó és felező módosítók

Egyes hatások módosíthatják az egyes értékeket.

- ☠ Hajtsd végre az összes egyéb növelő és/vagy csökkentő módosítást, mielőtt az adott értéket megdupláznád, vagy megfeleznéd.
- ☠ Hacsak nincs másként írva, a tört értékeket minden esetben felfelé kell kerekítened, miután a módosításokat alkalmaztad.

Lásd még: *változó mennyiségek és több módosító* (16.o.)

A forduló végén

A „forduló végén” (end of the round) bekövetkező hatásokat egy teljes játékforduló végén kell végrehajtani. A „harci kör végén” (end of a combat round) bekövetkező hatásokat az adott harci kör végén kell végrehajtani.



Ellenség

Ellenségnek számít minden olyan kártya, amit az ellenfeled irányít (a hadúr-kártyája, az egységkártyái, a támogatáskártyái, stb.).

Lásd még: *tulajdonos és irányító* (11.o.)

Eseménykártya

Az eseménykártyák jelképezik az összes harci manővert, akciót, varázslatot, csapást és egyéb váratlan fordulatot, amelyek csak előfordulhatnak egy játék során.

- Az eseménykártya hatásának típusa, kiváltó hatása (ha van), és a korlátozásai / engedélyezése (ha van) határozza meg, hogy mikor és hogyan tudod azt kijátszani.
- Ha kijátszol egy eseménykártyát, fizess ki annak összes költségét, hajtsd végre annak összes hatását, majd dobd el a lapot a dobópaklidba.
- Az eseménykártya hatása csak a már játékban lévő dolgokra vonatkozik. Ha egy eseménykártya létrehoz egy tartós hatást a játékban, csak a már játékban lévő kártyák lehetnek érintettek. Az eseménykártya végrehajtása után kijátszott kártyákra már nem fog vonatkozni annak hatása.
- Ha a kijátszott eseménykártyádat ellenfeled semmissé teszi (canceled), a költségeit akkor is meg kell fizetned, csupán a hatása nem érvényesül.

Lásd még az eseménykártyák felépítését a 19. oldalon, illetve *időzítés* (15.o.), *kiváltó hatás* (15.o.), *korlátozások és engedélyezések* (12.o.).

Kimerült

Gyakran ki kell merítened egy kártyádat, hogy támadhass vele, vagy használd a képességét. Ha egy kártyát kimerítesz, forgasd el azt 90°-al, fekvő állásba.

- Egy már kimerült kártyádat nem tudod addig kimeríteni (újból elforgatni), így nem tudsz vele sem támadni, sem a képességét használni, amíg egy játékfázis, vagy hatás következtében ismét pihent állásba nem fordul.

Lásd még: *pihent* (13.o.)

Első bolygó

Az aktuális első bolygó az a bolygó, ami mellett éppen az első bolygó jelző található.

- A játék előkészítése során az első bolygó jelző a kezdő játékos szemszögéből nézve bal szélső bolygóhoz kerül.
- Minden csatafázisban csatára kerül sor az aktuális első bolygónál, függetlenül attól, hogy van-e a bolygónál hadúr, vagy nem.
- A csata után a nyertes fél elveszi az első bolygó kártyáját, és a saját győzelmi területére teszi. Az első bolygó jelző a kártya üres helyén marad, egészen a főparancsnokság fázisig, amikor majd a jelzőt a következő bolygó mellé kell tenni. Egészen odáig nincs aktuális első bolygó a játékban.

Lásd még: *csatafázis* (5.o.), *utolsó bolygó* (10.o.), *főparancsnokság fázis* (8.o.), *dobópakli és győzelmi terület* (6.o.)

Repülő

Ha egy **repülő** (*Flying*) képességű egységet megtámad egy repülő képességgel NEM rendelkező egység, a felére csökken az általa okozott sérülés (felfelé kerekítve).

Kényszerített megszakítás / reakció

Míg a legtöbb kártya képességének végrehajtásáról annak irányítója szabadon dönthet, néhány megszakítás és reakció képességet megelőz a „**kényszerített**” (*Forced*) szó. Az ilyen képességeket azonnal végre KELL hajtani, amint a képesség szövegében leírt kiváltó feltétel teljesül.

- Bármilyen kényszerített megszakítás elsőbbséget élvez, és végre kell hajtani az esetleges normál megszakítások előtt; illetve bármilyen kényszerített reakció elsőbbséget élvez, és végre kell hajtani az esetleges normál reakciók előtt.

Lásd még: *kártyaképességek* (4.o.)

Játékszakaszhatás

Egy játékszakaszhatás valamely játékfázis, illetve a fázis valamely lépésének kötelezően végrehajtandó hatásából adódik, melyet meg kell különböztetni a kártyák képességeiből adódó hatásoktól.

Lásd még a II. függelék: *időzítés és játékmenet táblázatait* a 20. oldalon.

Egészséges

A játék előkészítésekor mindkét hadúr az egészséges oldalával felfelé kezd. Az egészséges hadúr nem sebesült.

Felező módosító

Lásd még: *duplázó és felező módosítók* (6.o.)

Főparancsnokság (HQ)

Mindkettőtök főparancsnoksága (*Headquarters*, rövidítve: HQ) a játéktér azon területe, ahol a haduratok kezdi a játékot. Különböző játékhatások és kártyaképességek következtében az egységeid a HQ területre mozoghatnak. A támogatáskártyáidat is ide kerülnek.

- A HQ területed nem számít bolygónak.
- Ha egy hatás valamiféle kölcsönhatásba léphet egy bolygóval, attól még az nem léphet kölcsönhatásba egyik HQ területtel sem.

Lásd még: *bolygókártyák* (12.o.)

Főparancsnokság fázis

Ezen fázis lépéseit lásd a 28. oldalon.

Életpont (ÉP)

Minden egység rendelkezik életpont értékkel (rövidítve: ÉP) (*Hit Point - HP*). Ha egy egység kártyájára annyi sérülésjelző kerül, mint az életpontjainak száma, vagy az életpontjainak száma valamilyen hatás következtében 0-ra csökken, az egység megsemmisül (vagy legyőzetik, ha egy hadúrról van szó).

Lásd még: *megsemmisült* (6.o.), *egységkártyák* (16.o.)

Illegális, vagy zavaros bolygóválasztás

Ha a parancstárcsádon egy olyan számot állítasz be, amilyen számú bolygó nem létezik, vagy nem egyértelmű, hogy pontosan milyen számot állítottál be rajta, minden esetben úgy kell tekinteni, mintha az aktuális legutolsó bolygót választottad volna.

Lásd még: *irányításfázis* (5.o.), *bolygókártyák* (12.o.)

Immúnis

Ha egy egység **immúnis** (*immune*) egy megadott hatásra, akkor nem lehet megcélozni, vagy befolyásolni ilyen típusú hatással.

Játékban és játékon kívül

Az egység-, támogatás- és erősítőkártyák, valamint a játékosok által ellenőrzött területek (a bolygók és a főparancsnokságok) játékban lévőnek számítanak. Az olyan képpel felfelé néző bolygókártyák is játékban lévőnek számítanak, amelyet éppen egyik játékos sem irányít.

Játékon kívülinek számítanak a játékosok kezében-, húzópaklijában és dobópaklijában lévő kártyák, a még képpel lefelé néző bolygókártyák, és a győzelmi területek.

A kártyaképességek csak a játékban lévő kártyákkal léphetnek kölcsönhatásba, és csak ilyen kártyák lehetnek a célpontjaik, kivéve ha a kártya szövege kifejezetten valamilyen játékon kívüli területre nem utal. Egy kártyaképesség csak akkor tud hatni a játékra, ha maga a kártya is játékban van, hacsak kifejezetten nem utal arra a szövege, hogy a kártya képességét egy bizonyos játékon kívüli területen lehet használni. A korlátozások és engedélyezések természetesen a fentiekén túl befolyásolhatják még, hogy az adott kártya telepíthető-e, vagy a képessége használható-e.

Egy kártya játékba kerül, amint egy játékon kívüli területről valamelyik játékban lévő területre mozog.

Egy kártya kikerül a játékból, ha egy játékban lévő területről valamelyik játékon kívüli területre mozog.

Lásd még: *kártyaképességek* (4.o.), *kártyahatások* (4.o.)

Közvetett sérülés

Egyes kártyáid képességei közvetett sérülést okoznak az irányításod alatt álló egységeidnek, vagy az egységeid egy részének. A teljes sérülést neked kell tetszőleges módon elosztanod a célpontként lehetséges egységeid között.

- Amikor szétosztod a közvetett sérüléseket, az egyes egységeid mellé maximum csak annyi sérülésjelzőt tehetsz, amennyi életpontjuk még megmaradt. Ha nem tudsz minden sérülést szabályosan szétosztani, a többlet sérülések elvesznek.
- A sérülések általad történő szétosztása után azokat normál sérülésként kell kezelni.

Lásd még: *sérülés* (5.o.), *életpont* (8.o.), *pajzsok* (14.o.)

Képesség használata / kártya kijátszása

Ha szeretnéd egy kártyád képességét használni, vagy egy kártyádat kijátszani, mindenképp be kell jelentened a szándékodat. A következő lépéseket kell betartanod:



1. Ellenőrizd az esetleges korlátozásokat: tudod a kártyád képességét használni, vagy a kártyádat kijátszani ebben a fázisban / lépésben?
2. Állapítsd meg a képesség használatának / kártya kijátszásának alapköltségét (vagy költségeit, ha több is van).
3. Alkalmazd az esetleges költségmódosítókat (ha van).
4. Fizesd meg a módosított költséget (költségeket).
5. Válassz célpontot (célpontokat), ha szükséges.
6. Hajtsd végre a képesség hatását, vagy a kártyád telepítését.

Ha bármelyik fenti lépésed kiváltja egy megszakító hatás bekövetkeztének feltételét, akkor azt a hatást végre lehet hajtani, még a kiváltó hatás bekövetkezte előtt.

Ha bármelyik fenti lépésed kiváltja egy reakció hatás bekövetkeztének feltételét, akkor azt a hatást csak akkor lehet végrehajtani, miután maga a kiváltó hatás már bekövetkezett (azaz a kártyád képességét már használtad / a kártyádat már kijátszottad).

Lásd még: *felfejlődésfázis* (6.o.)

Kezdeményező

Az a játékos kezdi egy bolygóért vívott csatát, akinek a hadura a bolygónál van.

Ha egy bolygónál a csata kezdetén nincs ott egyik hadúr sem, vagy mindkét hadúr ott van, az kezdi a csatát, akinél a kezdeményezésjelző van éppen.

A csata elején meghatározott kezdeményezés a csata egészére vonatkozni fog, függetlenül a hadurak esetleges visszavonulásától.

„Helyett...”

Lásd a *helyettesítő hatás* kifejezést a 13. oldalon.

Megszakítás

A megszakító képességek leírása előtt minden esetben a „**megszakítás**” (*Interrupt*) szó szerepel. Ellentétben az akciókkal, amelyeket csak akkor lehet végrehajtani, amikor a játékfázisokban akciólehetőség következik, egy megszakítást azonnal végrehajthatsz, amint a szövegében leírt kiváltó hatás bekövetkezik. A megszakító képesség végrehajtásakor előfordulhat, hogy magát a kiváltó hatást semmissé teszi, vagy megváltoztatja.

- Egy adott hatás több megszakítás kiváltó hatása is lehet. Minden megszakító hatást végre kell hajtaniotok magának a kiváltó hatásnak a végrehajtása előtt.
- Minden esetben az dönthet úgy, hogy végrehajtsd egy megszakítást, az adott kiváltó hatásra reagálva, aki éppen kezdeményezett. Ezután az ellenfele reagálhat a megszakító hatásra és így tovább. A megszakító hatások használatának lehetőségét így adjátok egymásnak oda-vissza, amíg egymás után mind a ketten nem passzoltok.
- Miután lezárult az adott kiváltó hatásra reagáló megszakítások végrehajtása, végre kell hajtani magát a kiváltó hatást is (ha csak valamelyik megszakító hatás nem tette időközben semmissé). További megszakításokat erre a kiváltó hatásra már nem lehet alkalmazni.

Lásd még: *beágyazott hatássorozatok* (11.o.), *egyidejű döntések prioritása* (12.o.), *helyettesítő hatás* (13.o.), *időzítés* (15.o.)

Kulcsszó

A kulcsszó egyetlen szóval megjelölt kártyaképesség, amelyre valamilyen speciális szabály vonatkozik.

- Egyes kulcsszavak után feltüntettük annak rövid emlékeztető szövegét is, dőlt betűkkel. Az emlékeztető szöveg a kulcsszóra vonatkozó szabályok rövid kivonata, de nem egyenlő a kulcsszóhoz tartozó szabályok összességével, amiket részletesen ebben a füzetben találhatsz meg.
- A kártyák vagy rendelkeznek egy bizonyos kulcsszóval, vagy nem. Ha egy kártya több forrásból is megkapja ugyanazt a kulcsszót (és/vagy már eleve is rendelkezik vele), akkor úgy kell kezelni, mintha egyetlen kulcsszó lenne a kártyán. *Azaz ha több forrásból kap egy egység „repülés” képességet, attól az még csak egy sima repülő egységnek számít. Kivételt képez ez alól a számot is tartalmazó kulcsszó, mert ezek összeadódnak. Ha egy egység rendelkezik az „(1) területre ható” képességgel és egy másik forrásból kap „(2) területre ható” képességet, ez úgy fog működni, mintha „(3) területre ható” képessége lenne.*

A játékban és ebben a füzetben szereplő kulcsszavak: **rajtaütő** (*Ambush*), **területre ható** (*Area Effect*), **páncéltörő** (*Armorbane*), **sebesült** (*Bloodied*), **brutális** (*Brutal*), **repülő** (*Flying*), **immúnis** (*Immune*), **limitált** (*Limited*), **mozgékony** (*Mobile*), **nem erősíthető** (*No Attachments*), és **távharcos** (*Ranged*).

Utolsó bolygó

Az utolsó bolygó minden esetben az a képpel felfelé néző bolygókártya, amelyik a sorban legtávolabb van az első bolygótól.

- ☛ Ha már csak egyetlen bolygó marad, az utolsó bolygó egyben az első bolygó is.

Lásd még: *első bolygó* (7.o.), *bolygókártyák* (12.o.)

Maximum 1 ereklye játékosonként

Minden játékos egyetlen **ereklye** (*Relic*) típusú kártyát irányíthat egy időben. Ha már rendelkezel egy ereklye kártyával, nem telepíthetsz egy újabb ereklyét, illetve nem hozhatsz játékba másikat bármilyen más módon.

- ☛ Ha valahogyan egyszerre több ereklye típusú tárgyat is irányítasz, akkor ki kell választanod egyet közülük, amit megtartasz, és az összes többit azonnal el kell dobnod.
- ☛ Az „ereklye” típus csak egy játékkorlátozás, és nem egy pakliépítési korlát, így a paklidba tetszőleges számú ereklyét berakhatsz.

Limitált

Csak egyetlen **limitált** (*limited*) kulcsszóval ellátott kártyát játszhatsz ki / telepíthetsz az egyes játékfordulók alatt.

- ☛ Ha egy limitált kártyát „játékba tevés” hatással teszel játékba, elkerülheted és figyelmen kívül hagyhatod a fenti korlátozást.

Limitált és maximált

Az „limitált X-enként egyszer” kifejezés egy olyan korlátozást jelent, amely a játékban maradó kártyákon jelenik meg. Egy ilyen képességet az „X” időszak alatt (például: „csatánként”) csak egyszer lehet használni.

A „maximum X-enként egyszer” kifejezés a játékba nem kerülő, vagy játékban nem maradó kártyákon jelenik meg (ilyenek például az eseménykártyák). Ez a korlátozás magára a kártyára utal, illetve annak nevére, azaz az adott nevű kártyából maximum egyet játszhatsz ki „X” időszak alatt.

- ☛ Minden fenti limit és maximum az egyes játékosra vonatkozik, azaz ha te kijátszottál már egy fenti megjelölésű kártyát, ellenfeled attól még kijátszhat egy ugyanolyan az „X” időszak alatt.

- ☛ Ha egy kártyád limitált képességét, vagy egy maximális korlátozású kártyád kijátszását teszi ellenfeled semmissé, attól még a képesség, vagy a kártya ugyanúgy beleszámít a korlátozásba, mintha sikeresen használtad / kijátszottad volna azt.

Nézd meg

Ha egy hatás arra utasít, hogy nézz meg egy vagy több lapot, azt nem vagy köteles megmutatnod az ellenfelednek. Az utasítás hatása akkor ér véget, amikor a megnézett kártyákat visszatetted az eredeti (vagy új) helyükre.

Maximált

Lásd a *limitált* és *maximált* kifejezést a 10. oldalon.

Lehet

A „lehet” (*may*) szó azt jelenti, hogy a játékos szabadon eldöntheti, kívánja-e a képesség további részét használni. Hacsak nincs más megadva, a választható képességrészt ugyanaz a játékos hajthatja végre (ha akarja), aki az adott kártyát irányítja.

Mozgékony

A csatafázis kezdete után minden **mozgékony** (*mobile*) képességű egység átmozoghat az egyik szomszédos, képpel felfelé néző bolygóra. Ez még azelőtt történik meg, mielőtt bármiféle reakcióra sor kerülhetne.

- ☛ Ha több mozgékony egység is van játékban, akkor elsőként az aktuális kezdő játékos mozgathatja az összes ilyen egysége közül azokat, akiket akar, majd a másik játékos.

Átmozgatás

Néhány játékhatás következtében bizonyos játékelemeket (sérülésjelzők, kártyák, jelölőlények) átmozgathatsz.

- ☛ Amikor egy játékelemet átmozgathatsz, azt nem mozoghat a kiinduló (kezdeti) helyére. Ha nincs semmilyen érvényes új hely, nem kezdeményezhetsz átmozgatás hatást.

Lásd még: *átmozgatott sérülés* (10.o.)

Átmozgatott sérülés

Néhány hatás lehetővé teszi, hogy az egyik kártyáról egy másikra mozgass át sérülésjelzőket.

- ☛ A sérülésjelző átmozgatásakor nem lehet ezt a sérülést megakadályozni (pajzzsal), vagy átirányítással, ehelyett egyszerűen tedd rá az új kártyára a jelzőket.
- ☛ Ha a sérülésjelző átmozgatása után annyi (vagy több) sérülésjelző kerül az egységre, amennyi az életpontjainak száma, az megsemmisül (vagy legyőzetik, ha hadúrrol van szó).

Lásd még: *sérülés* (5.o.), *megsemmisül* (6.o.), *átmozgatás* (10.o.), *átirányítás* (13.o.).

Kezdő kéz újrahúzása (Mulligan)

Amikor felhúzod a kezdő kártyáidat, és elégedetlen vagy velük, egyetlen alkalommal lehetőség van rá, hogy az összes kártyádat újrahúzd. Keverd bele az elsőként felhúzott lapjaidat a húzópaklidba, és húzz ugyanennyi új kártyát. Ezeket már meg kell tartanod.

Több módosító

Lásd: *változó mennyiségek és több módosító* (16.o.)

Negatív mennyiségek

Ha az összes módosítót figyelembe véve egy érték nulla alá csökken, azt nullának kell tekintened: egy kártyának nem lehet „negatív” szimbóluma, értéke, jellemzője, költsége, vagy kulcsszava.

Lásd még: *változó mennyiségek és több módosító* (16.o.)

Beágyazott hatássorozatok

A képességeket általában egyiket a másik után kell végrehajtanod. Például, ha egy hatás két reakciónak is a kiváltó hatása, és mindkettőt végre akarod hajtani, akkor végrehajtod az elsőt teljesen, majd utána végrehajtod a másodikat is teljesen.

- ☛ Az egyes megszakítások és reakciók azonban okozhatnak olyan újabb hatásokat, amelyek újabb megszakítások vagy reakciók kiváltó hatásai lehetnek. Az ilyen képességek a korábban kijátszottak „tetejére” kerülnek a hatássorozatban, és ez esetben a legutoljára kijátszottól az első felé haladva kell végrehajtanod őket.

Amikor ilyen helyzet lép fel, az kiváltó hatások „megőrződnek” egészen addig, amíg a hatássorozat legvégére nem értek (azaz már nincsenek olyan végre nem hajtott megszakítások és reakciók, amik a korábban bekövetkező kiváltó hatások „tetejére” kerültek volna).

- ☛ Természetesen ekkor is igaz, hogy a hatássorozat „tetejére” legutoljára felkerült megszakítás vagy reakció hatását teljesen végre kell hajtani, mielőtt a sorban utána következő hatását végrehajtanád.

Lásd még: *megszakítás* (9.o.), *reakció* (12.o.), *időzítés* (15.o.).

Nem erősíthető

A **nem erősíthető** (*No Attachments*) képességű kártyákhoz nem lehet erősítőkártyákat csatolni.

- ☛ Az erősítőkártyák nem csatolhatók az ilyen képességű kártyákhoz, csak azokhoz, amelyek nem rendelkeznek a nem erősíthető képességgel.

Lásd még: *erősítőkártya* (3.o.)

Játékon kívül

Lásd: *játékban és játékon kívül* (8.o.)

Tulajdonos és irányító

A kártya tulajdonosa minden esetben az a játékos, akinek kezdetben a kártya a paklijában volt.

- ☛ A kártyák alapvetően a tulajdonosuk irányítása alatt kerülnek játékba, még ha egyes hatások meg is változtathatják egy kártya irányítóját.
- ☛ Egy kártya irányítója minden esetben az a játékos, aki az adott kártyát éppen irányítja.
- ☛ Ha egy kártya irányítója megváltozik valamilyen hatás következtében, akkor a kártyát fizikailag az új irányító területére (kezébe, paklijába, dobópaklijába, bolygóoldalára, stb.) kell helyezni. Más kártyaképességek nem befolyásolják egy kártya másik félnél való elhelyezését.

Lásd még: *ellenség* (6.o.)



Résztevők

Azon egységek vesznek részt egy bolygóért zajló csatában, akik éppen jelen vannak az aktuális bolygón, ahol a csata zajlik.

Lásd még: *csatafázis* (5.o.), *bolygókártyák* (12.o.)

Bolygókétyák

A bolygókétyák jelképezik a Taraxis szektor kulcsfontosságú stratégiai helyeit, amikért a haduraitok versengenek egymással. Mindkettőtöknek arra kell törekednie, hogy előbb szerezzetek meg 3 azonos szimbólummal ellátott bolygót, mint ellenfeletek, így megnyerjétek a játékot.

- Ha egy képesség egy bizonyos bolygóra hivatkozik (például: „ezen a bolygón”, „ugyanazon a bolygón”, vagy „a szomszédos bolygón”), csak akkor használhatod, ha az elem maga is egy bolygón tartózkodik, melyet referenciapontként használhatsz a képesség végrehajtásához.
- A képpel lefelé néző bolygókétyák nincsenek játékban, és mindaddig nem is számítanak bolygónak, amíg képpel felfelé nem fordulnak.
- A  (kétya) és  (erőforrás) szimbólumok egy bolygókétyán azt jelentik, hogy ha valamelyikőtök az irányításfázisban megnyeri az adott bolygó irányításáért folytatott harcot, akkor a szimbólumokba írt számoknak megfelelően valamennyi kétyát húzhat, vagy valamennyi erőforrásjelzőt kaphat a közös készletből. A bolygó által biztosított bónusz elvétele nem kötelező.

Lásd még a bolygókétya felépítését a 17. oldalon, valamint *csataképesség* (4.o.), *első bolygó* (7.o.), *illegális vagy zavaros bolygóválasztás* (8.o.), *utolsó bolygó* (10.o.), *részrtveő* (11.o.).

Korlátozások és engedélyezések

Sok kétya, vagy kétyaképesség tartalmaz olyan korlátozó utasításokat, hogy azt mikor és hogyan tudod kijátszani (telepíteni), vagy mikor nem használhatod, illetve milyen feltételeknek kell bekövetkezniük a használatához. Annak érdekében, hogy egy ilyen kétyát ki tudj játszani (telepíteni tudj), vagy a képességet használhasd, meg kell felelni ezeknek a korlátozásoknak. Például a „*Battle Cry*” ork eseménykétyán szerepel egy játékkorlátozás, miszerint ezt a lapot csak egy csata során játszhatod ki.

Az engedélyezések egy olyan speciális játékkorlátozások, amely engedélyezi számodra, hogy az adott kétyát kijátszhasd (telepíthesd), vagy a képességet használhasd egy olyan időpontban, vagy módon, amire amúgy a normál játékszabályok nem adnának lehetőséget. Például a „*Gun Drones*” Tau egységkétyán szerepel egy engedélyezés: a kétyát telepítheted drón erősítőkétyaként is.

Lásd még: *lehet* (10.o.)

Nyomatott

A szövegekben előforduló „nyomatott” kifejezés azt az értéket jelenti, amit fizikailag a kétyára nyomtattunk.

Egyidejű döntések prioritása

Amennyiben egy hatás mindkettőtöket egyszerre érint, de egyenként kell valamilyen döntést hoznotok, annak kell elsőként döntenie, aki a hatást kezdeményezte, és ez után kell csak döntenie az ellenfelének.

Ha két vagy több hatást kell egyszerre megoldanotok, az aktuális kezdeményezés sorrend határozza meg, hogy melyikőtöknek kell a döntéseket előbb meghoznia.

Játékba tevés

Néhány kétyahatás más kétyákat tehet a játékba (*put into play*). Egy ilyen hatás ezt a kétyát közvetlenül a játékba mozgatja (például a kezdeből, vagy a közös készletből).

- A játékba tett kétya telepítési költségét nem kell megfizetni.
- Hacsak nincs más utasítás, a játékba tett kétyát a szabályoknak megfelelően kell telepíteni, vagy csatolni valamihez (erősítőkétya esetén). Más szóval a játékba tett támogatáskétyáid a főparancsnokság területre kerülnek, az erősítőkétyáidat valamihez szabályosan hozzá kell csatolnod, az egységkétyáidat pedig egy bolygóhoz telepíted.

Kikötések

Ha egy kétya szövege több kikötést is tartalmaz, a felsorolt rész kikötések mindegyike vonatkozni fog a kiválasztott célpontokra. Például, ha a kétya szövege a „minden ellenséges egység és támogatás” kikötést tartalmazza, az „ellenséges” szónak egyaránt vonatkoznia kell minden célpont „egységre” és minden célpont „támogatásra” is.

Távharcos

A **távharcos** (*Ranged*) képességű, pihent egységek egy csata legelső harci fordulója előtt, a távharci rajtaütések során, távolsági támadást hajthatnak végre.

Reakciók

A reakció képességek leírása előtt minden esetben a „**reakció**” (*Reaction*) szó szerepel. Ellentétben az akciókkal, amelyeket csak akkor lehet végrehajtani,

amikor a játékfázisokban akciólehetőség következik, végrehajthatsz egy reakciót, miután a szövegében leírt kiváltó hatás bekövetkezett. A reakcióképességek (a megszakításokkal ellentétben) nem szüntetik meg magát a kiváltó hatást.

Egyetlen hatás több reakció kiváltó hatása is lehet.

A reakcióképességeket minden esetben a kiváltó hatás megtörténte után kell végrehajtanod. Minden esetben az dönthet úgy, hogy végrehajtsz egy reakcióképességet az adott kiváltó hatásra reagálva, aki éppen kezdeményezett. Ezután az ellenfele reagálhat a reakcióhatásra és így tovább. A reakcióképesség használatának lehetőségét így adjátok egymásnak oda-vissza, amíg egymás után mind a ketten nem passzoltok.

Miután lezárult az adott kiváltó hatásra reagáló összes reakció végrehajtása a döntéseitek szerint, további reakciókat erre a kiváltó hatásra már nem lehet alkalmazni.

Lásd még: *beágyazott hatássorozatok* (11.o.), *egyidejű döntések prioritása* (12.o.), *időzítés* (15.o.)

Pihent

Minden kártyád pihent állásban jön játékba, azaz balról jobbra tudod elolvasni a rájuk nyomtatott szövegeket.

Ha egy hatás következtében egy kártyád pihentté válik, akkor forgasd vissza azt pihent (álló) helyzetbe.

Lásd még: *kimerült* (7.o.)

Átírányítás

Ha egy hatás átírányít valamennyi sérülést, akkor az új célpont (vagy célpontok) mellé fognak a sérülésjelzők kerülni egy támadás, vagy sérülést okozó hatás következtében.

- Egy sérülés csak egyszer lehet átírányítani, nem irányíthatod át még egyszer az új célponttól, mielőtt a sérülésjelzők mellé kerülnének.
- Csak egy kártya mellé tett sérülésjelzőt tudsz átírányítani, azokat, amik már a kártyán vannak, nem.

Lásd még: *sérülés* (5.o.)

Helyettesítő hatás


A helyettesítő hatás egy olyan hatás, amely lecseréli az eredeti hatást egy másik hatásra, annak végrehajtása közben. A legtöbb helyettesítő hatás a megszakító hatásokban fordul elő, általában „amikor a [kiváltó hatás bekövetkezne], a [helyettesítő hatás] következik be helyette” formában. Ha egy megszakítás helyettesítő hatása megszünteti az eredeti kiváltó hatást, akkor a helyettesítő hatást kell végrehajtanod helyette.

Ha több helyettesítő hatást is kijátszotok ugyanazon kiváltó hatás megszakításaként, a legutoljára kijátszott helyettesítő hatás hajtódik végre közülük.

Erőforrás

Az erőforrás a játék pénzeszköze, így erőforrással kell fizetned egy kártya telepítéséért, vagy bizonyos képességek használatáért.

Az erőforrásjelzők a játék előkészítése során a közös készletbe kerülnek. Amikor erőforrást kapsz, akkor elveszed a megadott számú erőforrásjelzőt a közös készletből, és a saját készletedbe teszed át azokat. Amikor erőforrást fizetsz, akkor a saját készletedből a közös készletbe teszed az erőforrásjelzőidet.

Az erőforrás szimbóluma a szövegekben: 

Lásd még: *a megfizetendő költségek* (5.o.), *erőforrásjelzők / sérülésjelzők fogytán* (14.o.)

Visszavonulás

Bizonyos időpontokban, ha úgy döntesz, visszavonulhatsz az egységeiddel a főparancsnokság területre.

- Amikor a haduraddal szabályosan támadhatnál, a támadása helyett kimerítheted a kártyáját, majd visszavonulhatsz vele a főparancsnokságra.
- Minden komplett harci forduló legvégén, az aktuális csatában kezdeményező játékos dönthet elsőként, hogy akar-e visszavonulni bármennyi egységével, majd ellenfele dönthet ugyanerről. Az összes visszavonultatni kívánt egységet egyszerre kell visszavonni. A visszavont egységeket kimerült (elforgatott) állásban kell elhelyezni a tulajdonosa főparancsnokságán.

Lásd még a csatafázist a 25-27. oldalakon.

Fedd fel

Ha azt az utasítást kapod, hogy fedj fel (csapj fel) egy kártyát, azt köteles vagy megmutatnod az ellenfelednek is. Az egyszer már felfedett kártyák felfedettek maradnak mindaddig, míg el nem érik a végső helyüket (pl. a dobópaklit), ahol eltakarhatja őket már egy másik kártya.

Hazaküldés

Ha egy egységedet valamilyen hatás hazaküldi, akkor tedd át a kártyádat kimerült (elfordított) állásban a főparancsnokságra.

Lásd még: *kimerült* (7.o.), *főparancsnokság (HQ)* (8.o.)

Erőforrásjelzők / sérülésjelzők fogytán

Nincs korlátozva a játékban lévő erőforrásjelzők és sérülésjelzők száma.

- ☛ Ha a játékokot során elfogynak az erőforrásjelzők, vagy a sérülésjelzők, helyettesítsétek azokat bármilyen más jelzővel, érmevel, vagy dobókockával, mely alkalmas a játékalapot követésére.

Lásd még: *erőforrás* (13.o.), *sérülés* (5.o.)

Feláldozás

Ha egy utasítás egy kártyád feláldozására szólít fel, akkor válassz az irányításod alatt álló kártyák közül egyet, amely megfelel az utasítás követelményének, majd dobd el azt.

- ☛ Ha a kiválasztott kártya még nem került játékba (mert például egy megszakítás ezt megakadályozta), a feláldozásnak nem tettél eleget.
- ☛ A hadúr-kártyádat soha nem áldozhatod fel.
- ☛ Egy kártya feláldozása nem számít a kártya megsemmisítésének, és egy kártya megsemmisítése nem számít a kártya feláldozásának. Ez két külön fogalom.

Keresés

Ha egy utasítás hatására kártyát kell keresned, akkor felveheted az adott területen lévő összes lapot (pl. a húzópaklid összes lapját) és átnézheted őket anélkül, hogy azokat ellenfelednek meg kellene mutatnod.

- ☛ Ha találsz egy kártyát, amely megfelel az utasítás követelményeinek, akkor azt elveheted onnan, és tedd az utasításban leírt területre (pl. vedd a kezébe). Egyetlen kártyát sem kötelező kiválasztanod.

- ☛ Ha a kiválasztott kártyát az utasításnak megfelelően egy rejtett területre kell áthelyezned (pl. a kezébe vened), előtte meg kell mutatnod az ellenfelednek, hogy megfelel a követelményeknek.

Lásd még: *nézd meg* (10.o.), *fedd fel* (14.o.)

Készlet

Ha egy érték egy „készlet” speciális szám, a készletmódosító felülírja a nem készletmódosítókat. Ha több készletmódosító is előfordul egy konfliktusban, a legutoljára végrehajtott készletmódosító élvez előnyt.

Pajzsok

Ha egy egységet megtámadnak, vagy bármilyen hatás következtében sérülést szenved el, akkor az őt irányító játékos eldobhat a kezéből egyetlen olyan kártyát, amin szerepel egy vagy több pajzsszimbólum. Minden egyes pajzsszimbólum, amely az eldobott kártyán szerepel, 1-1 sérülést tud megakadályozni. Ezt nevezzük pajzshatásnak.

- ☛ Az e módon használt kártyát „pajzskártyának”, a sérüléstől megóvott kártyát „megvédett kártyának” nevezzük.
- ☛ Minden alkalommal, amikor egy forrásból egy egységed sérülést szenved el, egyetlen pajzskártyát dobhatsz csak el egységenként.
- ☛ Egy pajzskártyán szereplő pajzsszimbólumokat nem oszthatsz meg több egységed között.
- ☛ Ha egy pajzshatást semmissé tesznek, attól még úgy tekintendő, hogy már megtörtént a pajzskártya használata.

Lásd még: *páncéltörő* (3.o.), *csatafázis* (5.o.), *sérülés okozása* (6.o.)

Támogatáskártyák

A támogatáskártyák jelképezik azokat az építményeket, erődítményeket és fejlesztéseket, amelyek a hadurad rendelkezésére állnak. Ezek a kártyák a főparancsnokság területre kerülnek telepítésre, és ott is maradnak a játék végéig, hacsak egy hatás el nem távolítja őket onnan.

Lásd még a támogatáskártyák felépítését a 19. oldalon.

Csere

Néhány játékhatás megcserél bizonyos értékeket. Ahhoz, hogy ez a csere létrejöjjön, mindkét megcserélendő értéknek léteznie kell.

- Amikor két értéket megcserélsz, egy nullás értéket kicserélhetsz valami másra, de valamilyen értéket nullás értékre nem cserélhetsz ki.

Célpont

A „célpont” (*target*) kifejezés azt jelenti, hogy a képesség hatásának végrehajtásához egy megfelelő célpontot kell választanod, ami leggyakrabban egy kártya.

- A hatás irányítójának kell általában célpontot választania, hacsak a hatás szövege mást nem ír elő.
- Ha nincs egyetlen érvényes célpont sem, a képességet nem használhatod.

Lásd még: *tulajdonos és irányító* (11.o.)

Az „akkor” szó

Ha egy hatás szövegében szerepel az „akkor” szó, az e szó előtt álló követelményeket sikeresen végre kell hajtani (vagy igaznak kell lennie), hogy az e szó után álló képességrészt is végrehajthasd.

- Ha az „akkor” szó előtti hatásrészt végrehajtottad, akkor a szó után következő hatásrészt is végre kell hajtani.

Lásd még: *megszakítás* (9.o.), *kiváltott képesség* (15.o.)

Az „ez” szó

Ha egy egységkártya önmagára ható képességének szövegében szerepel az „ez” szó (például: „ez az egység”), akkor a hatás csak és kizárólag arra a kártyára vonatkozik, amelyik az adott képességgel rendelkezik, és nem vonatkozik még az ugyanilyen nevű többi kártyákra sem.

Időzítés

A játék fázisainak és e fázisok egyes lépéseinek részletes ismertetését megtalálod a 20-28. oldalakon.

Az időzítéssel kapcsolatod további kifejezéseket lásd: *kártyaképességek* (4.o.), *beágyazott hatássorozatok* (11.o.), *egyidejű döntések prioritása* (12.o.), *helyettesítő hatások* (13.o.), *kiváltott képességek* (15.o.)

Jelölőegységek

Ezek a kisebb méretű jelölőkártyák egyes frakciók bizonyos képességei hatására kerülhetnek játékba. Ezeket a kártyákat nem kell bekeverni a húzópakliba, csupán a közös készletből a képesség hatásaként kerülnek játékba.

- Maximum 10 jelölőegységed lehet egy időben játékban, akárcsak ellenfelednek is. Ha már nincs elegendő jelölőkártya a közös készletben, használhatok bármilyen más jelölőt.
- Ha egy jelölőkártya elhagyja a játékot, azonnal visszakerül a közös készletbe.

Lásd még a jelölőkártyák felépítését a 18. oldalon.

Jellemzők

A legtöbb kártya rendelkezik egy vagy több jellemzővel, mely a szövegdoboz tetőjén található, vastaggal szedve.

- Ezen jellemzőknek nincs semmilyen játékbeli hatása, de néhány kártyaképesség hivatkozhat bizonyos jellemzőkre.

Kiváltott képességek

Az **akció**, **csataképesség**, **reakció** és **megszakítás** képességeket együttesen kiváltott képességeknek nevezük. Az ilyen képességeket a játék egy adott pillanatában használhatjuk, amikor a képesség követelménye fennáll.

- A félkövérrrel szedett az időzítési utasítás, majd a kettőspont után következik maga a kiváltott képesség leírása.
- Ha a **„kényszerített”** (*Forced*) szó megelőzi az időzítési utasítást, annak végrehajtása kötelező, amint a kiváltó követelmény fennáll.

Lásd még: *kényszerített megszakítás / reakció* (7.o.), *megszakítás* (9.o.), *reakció* (12.o.), *kiváltó hatás* (15.o.)

Kiváltó hatás

Egy kártyaképességnek eleme lehet a kiváltó hatás, amely jelzi azt az időpillanatot, amikor a képességet használni lehet. A kiváltó hatás egy speciális játékpillanatot ír le, és általában az „amikor” (*when*) szó követi (megszakító képességek), vagy az „után” (*after*) szó (reakció képességek).


Lásd még: az „*után*” szó (3.o.), *megszakítás* (9.o.), *reakció* (12.o.), az „*amikor*” szó (16.o.)

Típusok

A játékban használt kártyatípusokat az I. függelékben mutatjuk be, az egyes kártyák felépítésénél (17-19.o.).

Lásd még: *kártyatípusok* (4.o.)

Egyedi kártyák

Egyes kártyáknál egy  szimbólum szerepel a kártya neve előtt, ami azt jelzi, hogy ez a kártya „egyedi” (*Unique*). Mindkettlen csak egy-egy példányt hozhattok játékba egy-egy adott nevű, egyedi kártyából.

- Nem tudsz kijátszani, játékba tenni, vagy átvenni az irányítást egy olyan egyedi kártya felett, amiből egy példány már az irányításod alatt van.

Lásd még: *tulajdonos és irányító* (11.o.)

Egységkártyák

Az egységkártyák jelentik mindazon katonákat, járműveket, lényeket és teremtményeket, melyeket arra használtak, hogy megnyerjétek a bolygókért folytatott csatákat.

- Az egységkártyáknak 3 típusa van: hadurak, harcoló egységek, jelölőegységek.
- Bármely kifejezés, mely egy „egységre” (*unit*) utal, az vonatkozik mind a 3 típusra.
- Egyes képességek azonban utalhatnak csak az egyik bizonyos típusú egységre, vagy kizárhatnak bizonyos típusokat, a szövegüknek megfelelően.

Lásd még az egységkártyák felépítését a 18. oldalon, valamint: *sérülés* (5.o.), *jelölőegységek* (15.o.), *egyedi kártyák* (16.o.), *hadurak* (16.o.)

Változó mennyiségek és több módosító

A játék során amikor szükséges, minden alkalommal ellenőrizni, és esetleg módosítani kell minden változó mennyiséget.

Minden alkalommal, amikor egy újabb módosítót alkalmazol, vagy eltávolítasz egy meglévő módosítót, újra kell számolnod a teljes mennyiséget az elejétől, figyelembe véve az alapértéket és az összes aktív módosítót.

Ha egy érték egy „készlet” speciális szám, a készletmódosító felülírja a nem készletmódosítókat.

Lásd még: *alapérték* (4.o.), *duplázó és felező módosítók* (6.o.), *negatív mennyiségek* (11.o.), *készlet* (14.o.)

Hadurak

A hadúr egységed a sereged parancsnoka. A paklid elkészítését a hadurad kiválasztásával kell kezdened.

- Ha a hadurad legyőzetik, át kell fordítanod a sebesült oldalára. Ha a sebesült hadurad legyőzetik, azonnal elveszted a játékot.

Lásd még a hadúr egység felépítését a 18. oldalon, valamint: *sebesült* (4.o.), *tulajdonos és irányító* (11.o.), *egységkártyák* (16.o.)

Az „amikor” szó

Az „amikor” (*when*) szó egy olyan játékbeli eseményre vonatkozik, ami épp most van folyamatban. A legtöbb **megszakító** képesség leírásában szerepel az „amikor” szó, mely megadja a kiváltott képesség időzítését.

Lásd még: *megszakítás* (9.o.), *kiváltó hatás* (15.o.)

A játék megnyerése

Azonnal megnyered a játékot, ha a győzelmi területeden 3 azonos szimbólumú bolygókártya van.

Azonnal nyersz akkor is, ha legyőzöd az ellenfeled már sebesült hadurát.

Szintén azonnal nyersz, ha ellenfeled húzópaklijából elfogynak a kártyák.

Ha mindkettlen egyszerre teljesítetek bármelyik, a győzelemhez szükséges feltételt, a játék döntetlennel zárul.

Ha az utolsó bolygóért vívott csata után egyikőtök sem teljesíti a győzelem egyik feltételét sem, az nyeri meg a játékot, aki legutoljára bolygókártyát szerzett (ez általában az, aki a legutolsó bolygókártyát megszerezte). Abban a valószínűtlen esetben, ha a játék során egyikőtök sem szerzett egyetlen bolygókártyát sem, a játék döntetlennel zárul.

Az „X” betű

Hacsak a kártya képessége más értéket nem állapít meg, vagy a megfelelő játékos nem választ más számot, az „X” értékét minden esetben nullának kell tekinteni.

I. FÜGGELÉK:

TARTOZÉKOK ISMERTETÉSE

Ez a függelék bemutatja a játék összes tartozékát, és részletesen ismerteti az egyes kártyatípusok felépítését.

A kártyák felépítése mellett információkat találhatsz az adott típusra vonatkozó szabályokról is.

Játéktartozékok listája:

- 30 űrgárdista kártya
- 30 Birodalmi Gárda kártya
- 30 ork kártya
- 30 Káosz kártya
- 30 sötét elda kártya
- 30 elda kártya
- 30 Tau kártya
- 12 semleges kártya
- 10 bolygó kártya
- 2 referenciakártya
- 40 mini kártya (jelölőlények)
- 30 sérülésjelző
- 30 erőforrásjelző
- 2 parancstárca
- 1 első bolygó jelző
- 1 kezdeményezésjelző




Bolygó kártyák felépítése


A **bolygó kártyák** jelképezik a Taraxis szektor kulcsfontosságú stratégiai helyeit, amikért a haduraitok versengenek egymással. Mindkét tőtoknek arra kell törekednie, hogy előbb szerezzék meg 3 azonos szimbólummal ellátott bolygót, mint ellenfeleik, így megnyerjék a játékot.




Egy bolygó kártya részei:

- 1. név:** a bolygó neve.
- 2. szöveg:** a bolygó csataképességének leírása.
- 3. kártyabónusz:** ha megnyered az irányításért folytatott harcot, annyi kártyát húzhatsz a húzópakliból, amekkora szám itt szerepel.
- 4. erőforrásbónusz:** ha megnyered az irányításért folytatott harcot annyi erőforrásjelzőt kapsz a közös készletből, amekkora szám itt szerepel.
- 5. szimbólumok:** a bolygó típusa (vagy típusai). Minden bolygó egy, kettő, vagy három szimbólummal rendelkezik, melyek közül 3 azonosat kell összegyűjtened a győzelemhez:

 nyersanyag

 (elveszett) technológia

 erődítmény

Egységkártyák felépítése

Az **egységkártyáknak** 3 típusa van: hadurak, harcoló egységek, jelölőegységek.

A **hadúr** (Warlord - lásd balra) a sereged parancsnoka. A paklid elkészítését a hadúr kiválasztásával kell kezdened. A hadúr az egészséges oldalával felfele kezdi a játékot. Ha a hadúr legyőzetik, át kell fordítanod a sebesült oldalára. Ha a sebesült hadúr legyőzetik, azonnal elveszted a játékot.

A **harcoló egységeid** (Army - lásd középen) jelentik mindazon idegen lényeket, katonákat, osztagokat, járműveket, drónokat, lényeket, teremtményeket, hősöket és gazembereket, melyeket arra használsz, hogy megnyerd a bolygókért folytatott csatákat. Ezek a kártyák a játék elején a húzópaklidban kezdenek.

A **jelölőegységek** (Token - lásd jobbra) kisebb méretű jelölőkártyák, melyek az egyes frakciók bizonyos képességei hatására kerülhetnek játékba. Ezeket a kártyákat nem kell bekeverni a húzópaklidba, csupán a közös készletből a képesség hatásaként kerülnek játékba.



Egy egységkártya részei:

- 1. költség / típus:** ennyi erőforrásjelzőért lehet az adott kártyát telepíteni. A kártya típusa (például: „Warlord” „Army” „Token”) a költség alatt látható. A hadúrnak és jelölőegységeknek nincs nyomtatott költsége, mivel azokat nem a kezedből telepítet a játékba.
- 2. név:** a kártya neve (például: „Rokitboy”).
- 3. frakciószimbólum:** a frakció szimbóluma, amelyhez a kártya tartozik. Semleges kártyákról ez hiányzik.
- 4. parancsszimbólum:** a bolygó irányításáért folytatott harcban játszik szerepet (ha van a kártyán ilyen).
- 5. pajzsszimbólum:** a sérülések megakadályozására szolgál (lásd a támogatás- és erősítés kártyákon).
- 6. támadóérték:** ennyi sérülést okoz az egység, ha támad. Rövidítve: TÉ.
- 7. életpont:** ennyi sérülés kell az egység megsemmisítéséhez. Rövidítve: ÉP.
- 8. jellemzők:** olyan altípusok, jellemzők, amikre esetleg egyes képességek hivatkozhatnak.
- 9. szövegmező:** a kártya képességeinek leírása. Dőlt betűs színesítő szövegeket is találhatsz itt.
- 10. hadúrkártya szimbólum / lojalitásszimbólum:** a paklikészítéskor figyelembe veendő szimbólumok (egyik fenti példakártyán sincs ilyen).
- 11. kezdéskor húzható kártyák száma:** a játék kezdetekor ennyi lapot húzhatsz a húzópakliból.
- 12. kezdetben kapott erőforrásjelzők száma:** a játék kezdetekor ennyi erőforrásjelzőt kapsz a közös készletből.
- 13. hadúrkártyák sorszáma:** jelzi, hogy az adott kártya melyik sorszámú hadúrhoz tartozik (Nadreg például az 003-as hadúr, a saját kártyája az 003 01/09-es lap, a hozzá tartozó hadúrkártyák pedig az 02-09/09-es lapok).



Támogatáskártyák felépítése

A **támogatáskártyák** (Support - lásd balra) jelképezik azokat az építményeket, erődítményeket és fejlesztéseket, amelyek a hadurad rendelkezésére állnak. Ezek a kártyák a főparancsnokság területére kerülnek telepítésre, és ott is maradnak a játék végéig, hacsak egy hatás el nem távolítja őket onnan.

A kártya részzeit lásd az előző oldal felsorolásánál.

Erősítőkártyák felépítése

Az **erősítőkártyák** (Attachment - lásd jobbra) olyan tárgyakat, jártasságokat, fegyvereket, állapotokat, áldásokat, vagy átkokat képviselnek, amiket valamilyen másik kártyához lehet csatolni. Általában módosítják, vagy befolyásolják a kártyát vagy elemet, amihez csatolódnak. Ha az a kártya, amelyhez hozzácsatoltad, elhagyja a játékot, az erősítőkártyát is el kell dobnod.



Eseménykártyák felépítése

Az **eseménykártyák** (Event - lásd balra) jelképezik az összes harci manővert, akciót, varázslatot, csapást és egyéb váratlan fordulatot, amelyek csak előfordulhatnak egy játék során. Ha kijátszol egy eseménykártyát, fizesd ki annak összes költségét, hajtsd végre annak összes hatását, majd dobd el a lapot a dobópakliba.

II. FÜGGELÉK: IDŐZÍTÉS

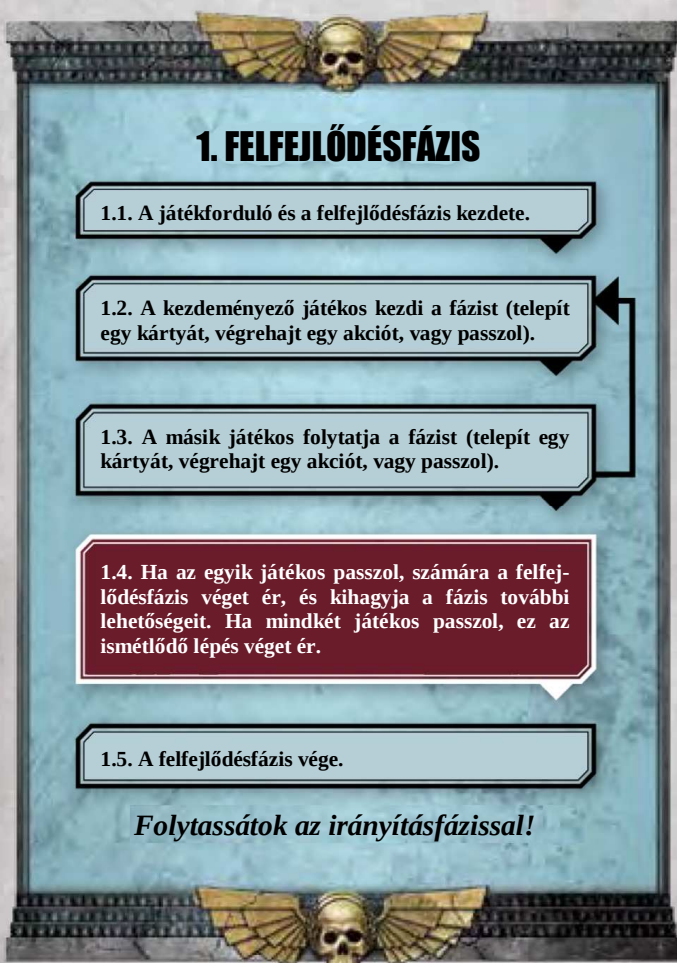
A JÁTÉKMENET TÁBLÁZATAI

Ez a függelék részletesen ismerteti a játékmenet fázisait és egyes lépéseit. Az első fele olyan folyamatábrákat tartalmaz, amely ezeket grafikus módon, röviden összefoglalja. A lépéseket a függelék második felében fejtjük ki részletesen.

Folyamatábrák felépítése

A világoskék szövegdobozok az egyes lépéseket tartalmazzák. A nyilakkal a kötelező játéksorrendet jelöltük. Csak akkor játszhattok ki eseménykártyákat, amikor azt külön jelezzük a folyamatábrákon. A megszakító- és reakció képességek természetesen bármikor használhatók, ha a kiváltó hatás bekövetkezik.

A piros hátterű szövegdobozok olyan speciális eseményeket jelentenek, amelyek a következő esemény beindításában játszanak szerepet. Általában ezen események bekövetkezése jelenti egy ismétlődő folyamat végét.

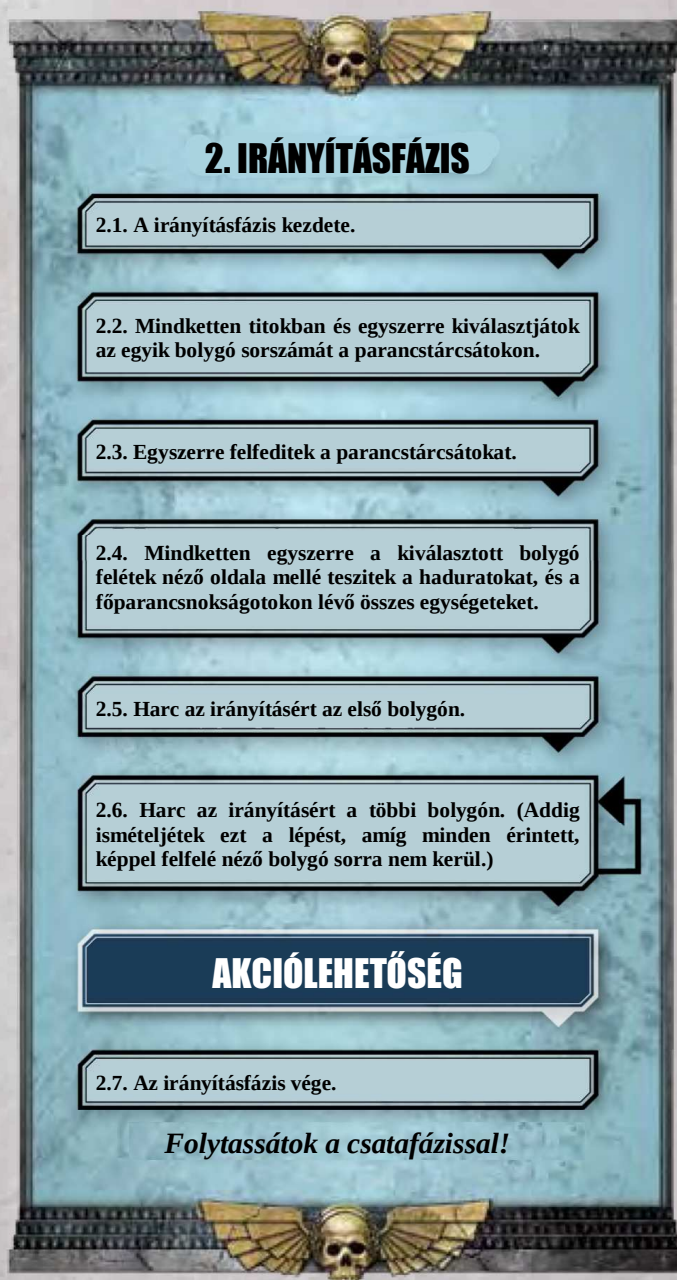


Akciólehetőségek

Bármely olyan képességet, mely az „akció” (Action) szóval kezdődik, csak az akciólehetőségek során hajthattok végre. Az akciólehetőségeket sötétkék szövegdobozzal jelöltük a folyamatábrákon.

Amikor a folyamatábrán egy akciólehetőséghez értek, az aktuálisan kezdeményező játékos dönthet elsőként, hogy akar-e egy akciót végrehajtani. Az akciók végrehajtását egymásnak adogatjátok oda-vissza, amíg egymás után mindketten nem passzoltok.

Minden akciót teljesen végre kell hajtani a következő akció végrehajtása előtt.





3. CSATAFÁZIS

3.1. A csatafázis kezdete.

AKCIÓLEHETŐSÉG

3.2. Az első bolygó csatájának megvívása. (Lásd a 22. oldal folyamatábráját!)

AKCIÓLEHETŐSÉG

3.3. Nézzétek át sorban a többi bolygót, és ahol szükséges, vívjátok meg a csatát. (Ismételjétek ezt a lépést, amíg minden csatát végre nem hajtottatok.)

AKCIÓLEHETŐSÉG

3.4. A csatafázis vége.

Folytassátok a főparancsnokság fázissal!



4. FŐPARANCNOKSÁG FÁZIS

4.1. a főparancsnokság fázis kezdete.

AKCIÓLEHETŐSÉG

4.2. Tedd az első bolygó jelzőt a sorban következő bolygókártya mellé.

4.3. Csapd fel a sorban következő képpel lefelé néző bolygókártyát (ha van még ilyen).

4.4. Mindketten húzzatok 2-2 lapot.

4.5. Mindketten kaptok 4-4 erőforrásjelzőt.

4.6. Forgassátok pihent állásúra a kártyáitokat.

4.7. A kezdeményezésjelző aktuális tulajdonosa adja át a kezdeményezésjelzőt ellenfelének.

4.8. A főparancsnokság fázis és a forduló vége.

Kezdjétek el egy új játékfordulót!



EGY CSATA MEGVÍVÁSA

3.2. A csata első fordulója kezdetét veszi.

3.2.1. Kezdeményezés meghatározása.

3.2.2. Távharci rajtaütések kezdete.

AKCIÓLEHETŐSÉG

3.2.3. Az aktuálisan kezdő játékos végrehajthat egy távolsági támadást.

AKCIÓLEHETŐSÉG

3.2.4. A másik (nem kezdeményező) játékos is végrehajthat egy távolsági támadást.

AKCIÓLEHETŐSÉG

3.2.5. Nézzétek meg, nem ért-e véget a távharci rajtaütés. (Ha vannak még pihent, távharcos egységek, ismételjétek meg a procedúrát.)

Folytassátok a következő oszloppal!

EGY CSATA MEGVÍVÁSA (folytatás)

AKCIÓLEHETŐSÉG

3.2.6. A kezdő játékos elkezdi egy harci kört.

AKCIÓLEHETŐSÉG

3.2.7. A másik (nem kezdeményező) játékos elkezdi egy harci kört.

AKCIÓLEHETŐSÉG

3.2.8. Nézzétek meg, nem ért-e véget a csata fordulója. (Ismétlés, ha vannak pihent egységek.)

3.2.9. A csataforduló vége. Minden egység pihent állásba fordul. Visszavonulási lehetőség. Ismétlés.

3.2.10. Bármelyik harci kör kezdetén, ha már nincsenek ellenséges egységek a bolygón, a csata azonnal véget ér, és az a fél, akinek még maradtak egységei a bolygón, megnyeri a csatát.

3.2.11. A csata döntetlennel ér véget, ha:
A.) Bármelyik harci kör kezdetén egyetlen egység sem marad a bolygón.
B.) Bármelyik játékos kéri a patthelyzet ellenőrzését, mert 3 csataforduló óta semmit nem változott az aktuális csata állása.

Folytassátok a csatafázis végrehajtását!



Az egyes szövegdohozok részletes kifejtése

Ez a fejezet ismerteti az előzőekben táblázatos formában bemutatott játékfázisok, illetve a játékfázisok lépéseinek pontosan sorrendjét és részleteit.

1. FELFEJLŐDÉSFÁZIS

1.1. A felfejlődésfázis kezdete

Ez a lépés csupán formális a felfejlődésfázis legelején. Mivel egy komplett játéforduló a felfejlődésfázissal kezdődik, így ez a lépés egyben a játéforduló kezdete is.

A felfejlődésfázis kezdete (vagy a játéforduló kezdete) olyan játéktechnikai mérőföldkő, melyre egyes kártyák szövege hivatkozhat: akár úgy, mint az a pillanat, ahol egy képességet végre lehet, vagy végre kell hajtani, akár úgy, mint az a pillanat, ahol egy tartós vagy állandó hatás elkezdődik vagy véget ér.

1.2. A kezdeményező játékos elkezd a fázist

Az aktuális kezdeményező játékos kezdheti el a felfejlődésakciókat. Amikor rajtad a sor, három lehetőség közül választhatsz:

- ☠ kijátszol (telepítesz) egy kártyát a kezedből, vagy
- ☠ kezdeményezel egy akciót (lásd 3. oldal), vagy
- ☠ passzolsz.

Ha egy kártyát játszol ki (telepítesz), annak költségével megegyező számú erőforrásjelződet át kell tenned a saját készletedből a közös készletbe.

A felfejlődésfázis az egyetlen olyan fázis, amikor egység-, támogatás-, vagy erősítőkártákat játszatsz ki (telepíthetsz) a kezedből, hacsak egy kártyaképesség ezt egy másik fázisban meg nem engedi. Eseménykártákat az egész játéforduló során játszatsz, ha a kiváltó hatása teljesül, és a költségét meg tudod fizetni.

Nem játszatsz ki (nem telepíthetsz) olyan kártyát, amelynek a költségét nem tudod megfizetni, hacsak valamilyen megszakítás képességgel csökkenteni nem tudod a kártyád kijátszási (telepítési) költségét akkorára, hogy azt már meg tudd fizetni (van annyi erőforrásjelző a saját készletedben).

Amikor egy **egység** (Army) típusú kártyát telepítesz, azt képpel felfelé az egyik (már szintén képpel felfelé néző) bolygókártya feléd eső oldala mellé kell fektetned,

jelezve, hogy pontosan melyik bolygóra telepítetted ezt az egységedet.

Ha egy **erősítő** (Attachment) típusú kártyát játszol ki, akkor azt képpel fölfele, a kártya szövegének megfelelően egy már játékban lévő kártyához, játékelemhez, vagy területhez kell csatolnod (részben alá, vagy mellé téve azt).

Ha egy **támogatás** (Support) típusú kártyát játszol ki, azt képpel fölfele a főparancsnokság (HQ) területedre kell elhelyezned (a paklid melletti hátsó sorba).

Minden egység-, támogatás-, vagy erősítőkártát pihent (álló) helyzetben kell kijátszanod (telepítened).

Az **esemény** (Event) típusú kártyákat nem kell telepítened. Minden eseménykártá tartalmazza, hogy pontosan mikor tudod azt kijátszani. Ha egy eseménykártát játszol ki, az költségének kifizetése után végre kell hajtani a kártya utasítását, majd a kártyáját el kell dobnod a dobott lapjaid közé.

Egy eseménykártá általában sosem kerül játékba, és így nem is hagyja el a játékot.

Megjegyezzük, hogy a felfejlődésakció olyan speciális lépés, amikor úgy is használhatod egy kártyád akció képességét, hogy a fenti táblázatban ez nincs külön „akciólehetőségként” jelezve. Ez az egy szabály kivétel az alól, hogy akciókat csak akkor lehet használni, amikor arra a táblázat lépései során sor kerülhet.

1.3. A másik játékos folytatja a fázist

Ellenfeled ugyanúgy végrehajthat egy felfejlődésakciót, vagy passzolhat. Amíg egyikőtök sem passzol, felváltva egy-egy felfejlődésakciót hajthattok végre.

1.4. Az egyik játékos passzol a felfejlődésfázisban

Az a játékos, aki egy felfejlődésfázis során már egyszer passzolt, a fázis további részében már nem hajthat végre több felfejlődésakciót. Ellenfele azonban továbbra is végrehajthat még tetszőleges számú felfejlődésakciót, egészen addig, amíg úgy nem dönt, hogy ő is passzol.

1.5. A felfejlődésfázis vége

Ez a lépés csupán formális a felfejlődésfázis legvégén. A felfejlődésfázis vége olyan játéktechnikai mérőföldkő, melyre egyes kártyák szövege hivatkozhat: akár úgy, mint az a pillanat, ahol egy képességet végre lehet, vagy végre kell hajtani, akár úgy, mint az a pillanat, ahol egy tartós vagy állandó hatás elkezdődik vagy véget ér.

2. IRÁNYÍTÁSFÁZIS

2.1. Az irányításfázis kezdete

Ez a lépés csupán formális az irányításfázis legelején.

2.2. Parancstárcsák beállítása

Mindketten forgassatok ki titokban egy számot a parancstárcsákon, amely megfelel az egyik képpel felfelé néző bolygókártya aktuális sorszámának. Az első bolygó jelzővel éppen megjelölt bolygókártya az 1-es számnak felel meg a parancstárcsán, míg a további bolygók (az első bolygótól távolodva számolva) az egyre nagyobb számoknak.

Ha beállítottad a parancstárcsádat, tedd lefelé fordítva magad elé, jelezve, hogy te már készen vagy. Ha mindketten elkészültetek a beállítással, ez a lépés véget ér.

2.3. Parancstárcsák felfedése

Egyszerre fedjétek fel a parancstárcsáitokat, és mutassátok meg ellenfeleteknek, melyik bolygó sorszámát állítottátok be rajta.

2.4. Mozgás a bolygóhoz

Helyezzétek át a főparancsnokság területeteken lévő hadurátok és minden más ott lévő egységkártyátokat, a parancstárcsán beállított sorszámú bolygó felétek néző oldalához.

A hadúr a jelenlegi állapotában (pihent vagy kimerült) érkezik meg a bolygóhoz, az összes többi pihent egységkártyátok viszont kimerül, amíg megérkezik a bolygóhoz (azaz elfordított állapotban kell őket a bolygó mellé tenni). A már eleve kimerült egységek továbbra is kimerült állapotban érkeznek meg.

Ha a parancstárcsádon egy olyan számot állítasz be, amilyen számú bolygó nem létezik, vagy nem egyértelmű, hogy pontosan milyen számot állítottál be rajta, minden esetben úgy kell tekinteni, mintha az aktuális legutolsó (képpel felfelé néző) bolygót választottad volna.

2.5. Harc az irányításért az első bolygón

Az aktuális első bolygónál meg kell vívnotok az irányításért folytatott harcokat az alábbiak szerint:

- ☛ Ha csak egyikőtöknek van pihent hadura az adott bolygón, az automatikusan megnyeri az irányításért folytatott harcot.
- ☛ Ha mindkettőtöknek van pihent hadura az adott bolygón, vagy egyikőtöknek sincs pihent hadura ott, az nyeri közületek az adott bolygó irányításáért folytatott harcot, akinek a pihent (azaz álló) egységkártyáin több parancsszimbólum szerepel. Ha ez a szám egyforma, vagy egyikőtöknek sincs ott parancsszimbólumos egysége, egyikőtök sem nyeri el az adott bolygó irányítását.

Ha megnyered egy bolygó irányításáért folytatott harcot, akkor lehetőség van az adott bolygó által biztosított összes kártya- és erőforrásbónuszt begyűjtened, azaz húzhatsz annyi kártyát a húzópakliból, amekkora szám a kártyaszimbólumban szerepel és kapsz annyi erőforrásjelzőt a közös készletből, amekkora szám az erőforrás szimbólumban szerepel. Választhatod azt is, hogy ezen bolygóról egyáltalán nem kapsz semmilyen bónuszt.

Emlékeztetőül: ha elfogynak a lapok a húzópakliból, azonnal elveszted a játékot.

Ha egyikőtök sem nyeri meg az irányításáért folytatott harcot, ezek a bónuszok elvesznek erre a játékfordulóra.

2.6. Harc az irányításért a többi bolygón

A fentiekhez hasonlóan az összes többi bolygón sorban meg kell vívnotok az irányításért folytatott harcokat, és a győztes ugyanúgy dönthet úgy, hogy begyűjti az adott bolygó által biztosított összes kártya- és erőforrásbónuszt.

Ismételjétek mindaddig a fenti lépést, amíg az összes képpel felfelé néző bolygón lefolytattátok már az irányításért folytatott harcokat.

2.7. Az irányításfázis vége

Ez a lépés csupán formális az irányításfázis legvégén.



3. CSATAFÁZIS

3.1. A csatafázis kezdete

Ez a lépés csupán formális a csatafázis legelején. A **mozgékony** (*mobile*) képességű egységek átmozoghatnak az egyik szomszédos, képpel felfelé néző bolygóra, mielőtt bármiféle reakcióra sor kerülhetne.

3.2. Az első bolygó csatájának megvívása

Egy csata megvívásának folyamatábráját a 22. oldalon láthatod, melyet részletesen az alábbiakban ismertetünk. Minden csata a „*kezdemenyezés meghatározása*” lépéssel kezdődik, majd az utána következő lépésekkel folytatódik. Az összes lépést sorban végre kell hajtani az első bolygó csatájának megvívása során.

3.2.1. Kezdeményezés meghatározása

Egy csatát az kezdhet el, akinek a hadura jelen van az adott bolygón. Ha mindkettőtök hadura jelen van, vagy ha egyikőtöknek sincs jelen hadura, az kezd, akinél éppen ott van a kezdeményezésjelző.

Megjegyezzük, hogy a kezdeményezésjelzőt nem kell átadnod ellenfelednek, ha ő a hadúra miatt kezdeményezhet az egyik csatában: a kezdeményezésjelző a forduló végéig nálad marad.

3.2.2. Távharci rajtaütések kezdete

Ez a lépés csupán formális a távharci rajtaütések kezdetén.

3.2.3. Az aktuálisan kezdő játékos végrehajthat egy távolsági támadást

Az aktuális csatában kezdő játékos az alábbi lehetőségek közül választhat egyet:

- ☠ támad egy „**távharc**” (*Range*) képességű pihent egységével, vagy
- ☠ passzol, ha már nincs több pihent távharcos egysége.

Egy távolsági támadáshoz az alábbi lépéseket kell sorban végrehajtani:

1.) Támadó kijelölése. A támadó játékos kiválasztja a bolygón lévő egyik pihent **távharc** képességű egységét, majd kimeríti azt a támadáshoz (elforgatja a kártyáját). Ez az egység lesz a „támadó”.

2.) Védekező kijelölése. A támadó kiválaszt egy bolygón lévő ellenséges egységet, akire a támadása irányul. Ez az egység lesz a „védekező”.

3.) Támadás végrehajtása. A támadó egység a támadó-értékével (TÉ) megegyező sérülést okoz a védekező egységnek. Lásd a *sérülés okozása* bekezdést a 6. oldalon. Ha a támadó vagy a védekező egység elhagyja a csatát ezen lépés előtt, sérülés okozása nem történik.

Ne feledd, hogy a megszakító és reakció képességnek ugyanúgy lehet kiváltó hatása egy távolsági támadás is.

Fontos megjegyezni, hogy a távharcos egységeid nem csak ezen lépés során támadhatnak: az elkövetkező csatafordulókban ezek az egységeid is normál módon támadhatnak.

Játéktechnikai szempontból a távharci rajtaütés harci körei ugyanúgy harci köröknek számítanak, mint egy normál támadásé, így minden olyan képesség használható, mely egy „harci körre” hivatkozik.

3.2.4. A másik játékos is végrehajthat egy távolsági támadást

Az aktuálisan csatában nem kezdeményező játékos is választhat egyet a fent említett két lehetőség közül (támad egy pihent távharcos egységével, vagy passzol). Az ő távolsági támadása is az előző pont szerint zajlik le.



3.2.5. Nézzétek meg, nem ért-e véget a távharc rajtaütés

Ha van még „távharc” (*Range*) képességű pihent egység a bolygón, akkor ismételjétek meg az előző 2 lépést, ahogy azt a folyamatábra nyila is mutatja.

Ha már nincs a bolygón több pihent távharcos egység, folytassátok a csatát a következő lépéssel.

3.2.6. A kezdő játékos elkezd egy harci kört

Az aktuális csatában kezdő játékos az alábbi lehetőségek közül választhat egyet:

☠ támad egy pihent egységgel, vagy

☠ passzol, ha már nincs több pihent egysége.

Egy támadáshoz az alábbi lépéseket kell sorban végrehajtani:

1.) Támadó kijelölése. A támadó játékos kiválasztja a bolygón lévő egyik pihent egységét, majd kimeríti azt a támadáshoz (elforgatja a kártyáját). Ez az egység lesz a „támadó”.

2.) Védekező kijelölése. A támadó kiválaszt egy bolygón lévő ellenséges egységet, akire a támadása irányul. Ez az egység lesz a „védekező”.

3.) Támadás végrehajtása. A támadó egység a támadóértékével (TÉ) megegyező sérülést okoz a védekező egységnek. Lásd a *sérülés okozása* bekezdést a 6. oldalon. Ha a támadó vagy a védekező egység elhagyja a csatát ezen lépés előtt, akkor a sérülés okozása nem történik meg.

Ne feledd, hogy a megszakító és reakció képességnek kiváltó hatása lehet egy támadás is.

3.2.7. A másik játékos is elkezd egy harci kört

Az aktuálisan csatában nem kezdeményező játékos is választhat egyet a fent említett két lehetőség közül (támad egy pihent egységgel, vagy passzol). Az ő harci köre is az előző pont szerint zajlik le.

3.2.8. Nézzétek meg, nem ért-e véget a csata fordulója

Ha van még pihent egység a bolygón, akkor ismételjétek meg az előző 2 lépést, ahogy azt a folyamatábra nyila is mutatja.

Ha már nincs a bolygón több pihent egység, folytassátok a csatát a következő lépéssel.

3.2.9. A csataforduló vége

Egy csataforduló végén hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

1. Az aktuális csataforduló véget ér.

2. Az adott bolygón lévő összes egységkártyát pihent állásba kell forgatni. (Megjegyezzük, hogy ezen lépés során a kimerült erősítő kártyák viszont nem fordulnak vissza.)

3. Az aktuális csatában kezdő játékos visszavonulhat bármennyi egységgel a főparancsnokságára: egyszerre eltávolítja a visszavonni kívánt egységeit, majd kimerült állásban a saját HQ területére teszi a kártyáikat.

4. A másik játékos is visszavonulhat bármennyi egységgel a főparancsnokságára: egyszerre eltávolítja a visszavonni kívánt egységeit, majd kimerült állásban a saját HQ területére teszi a kártyáikat.

Ha mindkét félnek vannak még egységei a bolygón, egy új csataforduló kezdődik a 3.2.6. lépéstől, ahogy azt a folyamatábra nyila is mutatja.

3.2.10. A csata megnyerése

Ha egy játékosnak bármelyik harci körének kezdetén van még legalább egy pihent egysége a bolygón, de már nincsenek ellenséges egységek, a bolygót egyedülként ellenőrző játékos azonnal megnyeri a csatát.

Amikor egy játékos megnyer egy bolygóért vívott csatát, használhatja a bolygó csataképességét, ha akarja.

Amikor egy játékos megnyeri az első bolygó jelzővel megjelölt bolygóért vívott csatát, akkor egyúttal a bolygó kártyáját is elnyeri, amit képpel fölfele a saját győzelmi területére kell fektetnie. E bolygón lévő, csatát túlélő egységei ezután visszakerülnek a főhadiszállására, ugyanabban az állapotban, ahogy a csatát befejezték (pihent vagy kimerült, az összes begyűjtött sérülés-jelzőikkel együtt). Az első bolygó jelzőt ekkor még hagyjátok a bolygó kártya megüresedett helyén, azt még ne tegyétek át a következő bolygó kártyája mellé.

Ha egy játékos megnyer egy csatát az elsőn kívüli bármelyik másik bolygón, a hadura (ha ott volt annál a bolygónál) visszakerül a főhadiszállására, az állapota (pihent vagy kimerült) megtartása mellett. A bolygó továbbra is játékban marad, és az ott lévő többi egység is a bolygón marad, szintén az állapotuk megtartásával.

3.2.11. A csata döntetlennel ér véget

Egy csata két ok miatt is döntetlennel végződhet:

1.) Bármelyik harci kör kezdetén egyetlen egység sem marad a bolygón.

2.) Bármelyik játékos kérheti a pathelyzet ellenőrzését a saját harci körében. Ha ezt a másik játékos elismeri, a csata döntetlennel ér véget. Ha nem ismeri el, de az ezt követő 3 csataforduló során semmit nem változik az aktuális csata állása, szintén döntetlennel ér véget. Ilyen változás lehet egy új kártya kijátszása, valamelyik csatában résztvevő egységre kerülő új sérülésjelző, vagy a pihent / kimerült kártyák számának változása a csataforduló kezdetén. A fentieket tekintsétek csak példának, az aktuális csataállás szerint kell eldöntenetek, hogy az döntetlennek számít-e, vagy nem.

Ha egy csata döntetlennel ér véget, akkor minden esetlegesen ott lévő hadúr visszakerül a főhadiszállására, az állapota (pihent vagy kimerült) megtartása mellett. Ha a döntetlen csata az első bolygónál következett be, annak kártyája kikerül a játékból, és minden ott lévő nem hadúr egység visszakerül a saját főhadiszállására, kimerült állásban. Ha bármelyik más bolygónál történt, a bolygó továbbra is játékban marad, és az ott lévő többi (nem hadúr) egység a bolygón marad, az állapotuk megtartásával.

3.3. Nézzétek át sorban a többi bolygót, és ahol szükséges, hajtsátok végre a csatát

Miután az első bolygónál megvívátok a csatákat, a folyamat visszatér a csatafázis folyamatábrájára, így ellenőriznetek kell, hogy az elsőkön kívül van-e még olyan bolygó, ahol csatára kerül sor.

Az aktuális első bolygótól haladva, sorban, minden bolygót meg kell vizsgálnotok. Ha az egyik bolygón jelen van legalább az egyik hadúr, vagy egy képesség csata megvívására utasít, akkor azon a bolygón is csatára kerül sor.

Az újabb csata során is a 22. oldal folyamatábráját kell követnetek, a 3.2.1. ponttól kezdve a 3.2.11. pontig, sorban végrehajtva az egyes lépéseket.

3.4. A csatafázis vége

Ez a lépés csupán formális a csatafázis legvégén.



4. FŐPARANCSNOKSÁG FÁZIS

4.1. A főparancsnokság fázis kezdete

Ez a lépés csupán formális a főparancsnokság fázis legelején.

4.2. Első bolygó jelző moztatása

Tegyétek az első bolygó jelzőt a játékot kezdő játékos nézőpontjából balról legszélső bolygóhoz, ha még maradt képpel felfelé néző bolygókártya.

4.3. Sorban következő bolygókártya felcsapása

Csapjátok fel a játékot kezdő játékos nézőpontjából jobbra lévő legelső képpel lefelé néző bolygókártyát a sorban, ha a van még ilyen.

4.4. Laphúzás

Mindketten húzzatok 2-2 kártyát a saját húzópaklitokból.

Megjegyzés: ha már nem maradnak lapok a húzópaklidban, ellenfeled azonnal megnyeri a játékot. Ha mindkettőtök lapjai elfognak ezen lépés alatt, a játék döntetlennel ér véget.

4.5. Erőforrás begyűjtése

Mindketten kaptok 4-4 erőforrásjelzőt a közös készletből, amiket tegyetek a saját készletetekbe.

4.6. Kártyák pihent állása

Mindketten forgassátok pihent állásba az összes kimerült kártyátokat.

4.7. Kezdeményezésjelző átadása

A kezdeményezésjelző kerüljön át a másik játékoshoz.

4.8. A főparancsnokság fázis vége

Ez a lépés csupán formális a főparancsnokság fázis legvégén.

Mivel ez a fázis egyben egy komplett játékforduló utolsó fázisa is, ezért ezzel az aktuális játékforduló is véget ér. Minden olyan hatás, mely a „játékforduló végéig” tart, most szintén véget ér.

Ez a lépés után egy új játékforduló kezdődik, a *felfejlődésfázis kezdete* lépéssel.



KÉSZÍTŐK

Fantasy Flight Games

Játéktervező: Eric M. Lang, Nate French és Brad Andres

Játékfejlesztés: Nate French és Brad Andres

Kreatív tartalomfejlesztő: Brad Andres

Szabályok: Nate French, Michael Hurley és Corey Konieczka

Szerkesztő: Patrick Brennan

Korrektor: Katrina Ostrander

Grafikus tervező: WiL Springer, Taylor Ingvarsson és Michael Silsby

Grafikus tervező menedzser: Brian Schomburg

Címlap grafika: Imaginary FS Pte Ltd.

Művészeti koordinátor: Andy Christensen, John Taillon

Művészeti vezető: Andrew Navaro

Producer: Nate French

Termékmenedzser: Eric Knight

Vezető játéktervező: Corey Konieczka

Vezető játékproducer: Michael Hurley

Kiadó: Christian T. Petersen

Játéktesztelők: Adam DeWulf, Adam Johnson, Alexander Hynes, Allen Burkes, Ben Crowell, Brian 'Loot' Kraack, C. Benjamin Trinkan, Caleb Grace, Carl Meyer, Chris 'Leo' Garder, Clay Hartman, Damon Stone, David Boeren, David Johnson, Denny Duffy, Derek 'shipwreck' Kamal, Dragon Graygol, Erik Dahlman, Florian Huggenberger, Greg Matthews, Gregory Sztain, Ian Kicmol, Ivan Myers Jr., Jakub Serafin, James Plank, Jared Duffy, Jason Hawthorne, Jeffrey M. Secrest, Jeremy Zwirn, Jesse Gibson, Jesse Mariona, Jill Johnson, Jim 'Descendant' Black, John Bruno, Jonathan Benton, Joseph Becker, Julian Gräbel, Kathy Bishop, Kevin Kirby, Kevin Tomczyk, K.F.B. Fletcher, Lee Murdock, Lukas Litzsinger, Luke Eddy, Matt Nott, Matt Running, Matthew Brennan, Matthew Brown, Matthew Ley, Matthew Newman, Mercedes Opheim, Oliver Franke, Patrick Brennan, Patrick Haggerty, Pietr-Michiel Geuze, Przemysław Zub, Richard A. Edwards, Ryan Lee, Sam Stewart, Scott 'Epic' Cozzolino, Shawn Simms, Simon Pickus, Stephen Hill, Steven Francisco, Teague Murphy, Tim Flanders, Tim Huckleberry, Tom Capor, Tony Reisch, Torsten Krämer, Wade Piche, Wes Divin, Zach Varberg, és Zap Riecken

Games Workshop

Licenzmenedzser: Graeme Nicoll

Engedélyezésvezető: Jon Gillard

Üzleti és jogi tanácsadó: Andy Jones

Szellemi tulajdon vezető: Alan Merrett

Warhammer 40,000: Conquest © Games Workshop Limited 2014. Conquest, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Warhammer, 40K, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 device, the Double-Headed Eagle device, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 Universe are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Living Card Game, LCG, the LCG logo, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. EZ A TERMÉK NEM GYEREKJÁTÉK! NE ADJA 13 ÉVNÉL FIATALABB GYERMEK KEZÉBE!



TÁRGYMUTATÓ

A, Á

akció	3, 20
akciólehetőség	20
alapérték	4
aranszabály	2
az „amikor” szó	16
az „akkor” szó	15
az „ez” szó	15
az „után” szó	3
az „X” betű	16
állandó hatás	5
átirányítás	13
átmozgatás	10
átmozgatott sérülés	10

B

beágyazott hatássorozatok	11
bolygó irányítása	24
bolygó szimbólumai	17
bolygókártyák	12, 17
brutális	4

C, CS

célpont	15
csata megnyerése	26
csatafázis	5, 25, 26, 27
csataforduló	26
csataképesség	4
csere	14

D

dobópakli	6
döntetlen	27
duplázó és felező módosítók	6

E, É

egészséges	8
egyedi kártyák	16
egyéb költségek	5
egyidejű döntések prioritása	12
egységkártyák	16, 18
ellenség	7
első bolygó	7
engedélyezések	12
erőforrás	13
erőforrásbónusz	17

erőforrás- / sérülésjelzők fogytán	14
erősítőkártya	3, 19
eseménykártya	7, 19
életpont	8
ÉP	8

F

fedd fel	14
feláldozás	14
felező módosító	8
felfejlődésakció	23
felfejlődésfázis	6, 23
forduló végén	6
főparancsnokság	8
főparancsnokság fázis	8, 28

G

győzelmi terület	6
------------------	---

H

hadurak	16, 18
harc az irányításért	24
harci kör	5, 26
hazaküldés	14
helyett (lásd: helyettesítő hatás)	13
helyettesítő hatás	13
HQ	8

I

időzítés	15
immúnis	8
illegális vagy zavaros bolygóválasztás	8
irányításfázis	5, 24
irányításfázis folyamatábrája	20
irányító	5

J

játék megnyerése	16
játékba tevés	12
játékban	8
játékon kívül	8
játékszakaszhatás	7
jellemzők	15
jelölőegységek	15, 18

K

kártya telepítése	8, 23
kártyabónusz	17
kártyahatások	4
kártyaképességek	4
kártyatípusok	4
keresés	14
kezdeményezés egy csatában	25
kezdeményező	9
kényszerített megszakítás	7
kényszerített reakció	7
képesség használata	8
készlet	14
kikötések	12
kimerült	7
kiváltott képességek	15
kiváltó hatás	15
korlátozások	12
közvetett sérülés	8
kulcsszó	9

L

lehet	10
limit	10
limitált	10

M

maximált (lásd: limitált és maximált)	10
maximum 1 ereklye játékosonként	10
megfizetendő költség	5
megsemmisül	6
megszakítás	9
mozgékony	10
módosító (lásd: duplázó és felező módosítók)	6
mulligan	11

N

negatív mennyiségek	11
nem erősíthető	11
nem lehet	4
nem sérülhet	4
nézd meg	10
nulla sérülés okozása	6
nyomatott	12



P

pajzsok.....	6, 14
parancsszimbólum.....	5
parancstárca kiválasztása.....	24
páncéltörő.....	3
pihent.....	13

R

rajtaütő.....	3
reakciók.....	12
repülő.....	7
résztevők.....	11

S

sebesült.....	4
sérülés.....	5
sérülés okozása.....	6

T

támadás végrehajtása.....	26
támadóérték.....	3
támogatáskártya.....	14, 19
távharci rajtaütés.....	25
távharcos.....	12
távolsági harci kör.....	25
távolsági támadás végrehajtása.....	25
területre ható.....	3
TÉ.....	3, 18
több módosító (lásd: változó mennyiségek és több módosító).....	16
tulajdonos és irányító.....	11

U, Ü

utolsó bolygó.....	10
üres.....	4

V

változó mennyiségek és több módosító.....	16
visszavonulás.....	13



GYORS ÁTTEKINTŐ LAP

Fázissorrend

A fázisok folyamatábráját és az egyes lépések részletes ismertetését lásd a 20-28. oldalakon.

1. Felfejlődésfázis

- I. A játékosok a kezükből felváltva kártyákat telepítenek / játszanak ki.

2. Irányításfázis

- I. A játékosok a parancstárcaikkal egyszerre elküldik az egyik bolygóra a hadurukat.
- II. Minden bolygón lezajlik az irányításáért folytatott harc.

3. Csatafázis

- I. A játékosok lejátsszák az első bolygó csatáját.
- II. Sorban végignézve a többi bolygót, a játékosok lejátsszák azon bolygók csatáit, ahol ott van legalább egy hadúr.

4. Főparancsnokság fázis

- I. Az első bolygó jelző a sorban következő bolygó mellé kerül.
- II. Fel kell csapni a sorban következő képpel lefelé néző bolygókártyát.
- III. Mindkét játékos húz 2-2 lapot.
- IV. Mindkét játékos kap 4-4 erőforrásjelzőt.
- V. Minden kimerült kártya visszafordul.
- VI. A kezdeményezésjelző átkerül a másik játékoshoz.

Ezzel egy komplett játékforduló véget ér. Új játékforduló kezdődik a felfejlődésfázissal.

Rövidítések

TÉ: támadóérték, a támadó egység ennyi sérülést okoz a védekező egységnek.

ÉP: életpont, ennyi sérülés kell ahhoz, hogy az egység megsemmisüljön.

HQ: főparancsnokság, az a játéktérület, ahová a támogatáskártyák kerülnek, és ahol a hadúr (illetve néha más egység is) található, amikor éppen nem egy bolygón tartózkodik.

Szimbólumok



Parancsszimbólum: ezen szimbólumok száma határozza meg, hogy ki nyeri egy bolygó irányításáért folytatott harcot.



Pajzsszimbólum: jelzi, hogy ez a kártya eldobható pajzskártyaként. Minden egyes pajzsszimbólum, amely az eldobott kártyán szerepel, 1-1 sérülést tud megakadályozni.



Erőforrás: az erőforrásszimbólum előtti szám jelzi, hogy hány erőforrásjelzőről van szó.



Kártyabónusz: a bolygókártyán lévő szimbólumba írt szám jelzi, hogy a bolygó irányításáért vívott harc győztese hány kártyát húzhat, ha úgy dönt, begyűjti a győzelemért járó bónuszokat.



Erőforrásbónusz: a bolygókártyán lévő szimbólumba írt szám jelzi, hogy a bolygó irányításáért vívott harc győztese hány erőforrásjelzőt vehet el a közös készletből.



Hadúrkártya szimbóluma: ez a kártya csak a hozzá tartozó (megfelelő sorszámú) hadúrral együtt kerülhet be egy pakliba, de akkor kötelező módon.



Lojalitásszimbólum: ez a kártya csak a saját frakciójába tartozó hadúrral együtt tehető be a pakliba.