



MIGHT & MAGIC HEROES

THE BOARD GAME
BASED ON COMPUTER GAME



RULEBOOK

fordította: Beorn (2016)



FANTASY TÁRSASJÁTÉK STRATÉGÁKNAK ÉS KALANDOZÓKNAK

1.) A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Might & Magic Heroes: The Board Game egy 2-4 játékos számára készült társasjáték. Minden játékos az egyik frakció vezére lesz, reménykedve abban, hogy ő hódíthatja meg és irányíthatja majd Asha Birodalmát.

Minden játékos egyetlen hőssel, egy kicsiny hadsereggel és egy várossal kezd. Azonban ahogy telik az idő, a hősök tapasztalatot szereznek, szintet lépnek, egyre nagyobb hadsereget irányítanak, és a kezdeti kisváros is egy óriási fővárossá fejlődik. A játékosok új hősöket toborozhatnak, átvehetik az irányítást a nyersanyag és aranybányák felett, vereséget mérhetnek a játéktáblán ólálkodó szörnyekre és mágikus tárgyak után kutathatnak. Az idő múlásával pedig egyre közelebb kerül a nagy mágikus birodalmak végső összecsapása. A győztes bebizonyíthatja, hogy az ő frakciója a legfejlettebb: több hőssel, nagyobb hadsereggel és terjedelmesebb fővárossal büszkélkedhet. Az a játékos, aki a legnagyobb hatalomra tesz szert, lesz új örököse és legfőbb uralkodója Asha Birodalmának - és ezt megvalósítva egyben meg is nyeri a játékot!



2.) A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékosnak bizonyos mennyiségű hatalompontot (HP) kell szereznie. A játék akkor ér véget, ha az alábbi feltételek egyike teljesül:

1. feltétel: URALOM

Egy játékos azonnal nyer, ha a játék folyamán bármikor megszerzi az alábbi hatalompont mennyiséget:

- 2 játékos esetén: **12 HP**
- 3 játékos esetén: **14 HP**
- 4 játékos esetén: **16 HP**



Necropolis
csontvázak

2. feltétel: IDŐKORLÁT

Amikor a hét-pakli utolsó lapja is felcsapásra kerül, a játék utolsó köre következik. Ennek véget érésekor az a játékos nyer, aki odáig a legtöbb hatalompontot szerezte. Egyenlőség esetén a legtöbb arannyal és nyersanyaggal rendelkező játékos nyer. Ha még így is döntetlen, ezek a játékosok közösen nyerik meg a játékot.

3.) DOBOZTARTALOM

A játékdoboz tartalma:

ez a szabálykönyv

TÁBLÁK

- 16 térkép táblák
- 1 kezdeményezés tábla
- 4 város tábla
- 12 hős tábla

KISMÉRETŰ KÁRTYÁK

- 16 akció kártya
- 15 hét kártya
- 15 kincs kártyák
- 20 varázslat kártya
- 20 varázstárgy kártya
- 64 jártasság kártya

JELZŐK

- 36 épület jelző
- 104 egység jelző
- 48 találkozás jelző
- 3 további ellenség jelző
- 4 elementál jelző
- 1 csata jelző
- 1 első játékos jelző
- 13 szerencse jelző
- 8 felfedezett jelző
- 16 sérülés jelző
- 4 túlerő jelző (3-as értékű)
- 12 túlerő jelző (1-es értékű)
- 23 nyersanyag jelző (3-as értékű)
- 22 nyersanyag jelző (1-es értékű)
- 23 arany jelző (3-as értékű)
- 22 arany jelző (1-es értékű)



FA JELÖLŐK

- 60 uralom/épület jelölő
- 4 főváros jelölő
- 4 hatalom jelölő
- 12 hős jelölő egy ív matricával
- 1 vászonzsák

DOBÓKOCKÁK

- 5 nyolcoldalú „kocka”
- 1 speciális hatoldalú kocka

4.) JÁTÉKTARTOZÉKOK BEMUTATÁSA

4.1.) TÁBLÁK

Térkép táblák

A játékosok a térkép táblákból készítik el a játéktáblát. Minden egyes térkép tábla 16 mezőre van felosztva. Az egyes mezők különböző domborzati elemeket, helyszíneket, találkozás helyeket tartalmaznak. A játék fontos elemei szimbólumokkal vannak megjelölve, emlékeztetve a résztvevőket a képességekre és azok használatára. Mindezen túl minden térkép tábla bal alsó sarkában található egy fehér szám, ami a játék előkészületek során fontos. A szabálykönyv utolsó oldalán találsz részletes magyarázatot a térkép táblákon megjelenő szimbólumokról.

Város táblák

Egy város tábla egy résztvevő frakciót képvisel. Minden város táblán megtalálható az adott frakció szimbóluma, a főváros szintjét mutató mezők, az egység toborzó mezők és a hatalompont követő mezők. Minden játékos egy város táblát kap, attól függően, hogy melyik frakcióval akar játszani. A játékosok jelölőket használnak a városuk aktuális szintjének, és hatalompontjuk jelölésére. A különleges kincstár mezőben lehet a nyersanyag- és arany jelzőket gyűjteni.

Kezdeményezés tábla

A játékosok jelzőket és jelölőket helyeznek erre a táblára. Ez segít egy csata során meghatározni a hősök, lények és szörnyek kezdeményezési sorrendjét.



Hős táblák

Minden hős tábla az egyik hőst ábrázolja, bőségesen bemutatva a játékos által irányított hős minden jellemzőjét. A hős táblákról részletesen a 9. oldalon olvashatsz.



4.2.) KISMÉRETŰ KÁRTYÁK

Hatféle kisméretű kártyát használ a társasjáték:

Akció kártyák

A játékosok akció kártyákat használnak, hogy végrehajthassák a rajtuk lévő akciókat. Minden játékos 3 alap és 1 különleges kártyát kap. Minden kártya megmutatja a lehetséges akciókat. A kártya hátoldala jelzi, hogy az melyik frakció kártyája.



Hét kártyák

A hét kártyák különböző játékmenetet befolyásoló eseményeket ábrázolnak, valamint ellenőrzik a játék menetét. Amikor az utolsó hét kártya felcsapásra kerül, a játék a végéhez közeledik. A hét kártyák hátoldala a 3 holdfázis egyikét ábrázolja, amely megmutatja, hogy egy adott kártya milyen gyorsan kerül játékba.



Kincs kártyák

Amikor egy játékos egy kincs ikont talál egy találkozás jelzón, fel kell húznia a kincs kártyapakli legfelső lapját. Minden kincs kártya hátoldalán egy kincses láda látható, míg az első oldala mutatja a megtalált kincset. Minden kincskártya 4-féle jutalmat adhat, amiből a játékos csak 1-3-at választhat, de sosem a kincses láda teljes tartalmát.



Varázstárgy kártyák

A varázstárgy kártyák értékes, mágikus tárgyakat ábrázolnak. Amikor egy játékos varázstárgyhoz jut, 3 varázstárgy kártyát húz, amiből csak 1-et tarthat meg. Minden varázstárgy kártyán rajta van a tárgy képe, típusa, neve, és az, hogy melyik szettbe tartozik.



Kard és mágia jártasság kártyák

Minden játékos részére két jártasság kártyapakli érhető el: a KARD és a MÁGIA. Minden jártasság kártya az alábbiakat tartalmazza: jártasság neve, ikonja, specializáció szimbóluma és egy két részre osztott szövegdoboz. A jártasság kártyák hátoldaláról derül ki, hogy az adott kártya a kard, vagy a mágia pakliba tartozik-e, míg a színe a frakcióhoz való tartozást mutatja meg.

Amikor egy játékos jártasság kártyát kap, azt a hős táblája mellé teszi, jelezve, hogy a hőse elsajátította ezt a jártasságot. A hős a játék végéig használhatja a megtanult jártasságait.



KARD (MIGHT)



MÁGIA (MAGIC)

Varázslat kártyák

A varázslat kártyák jelképezik azokat a varázslatokat, amiket a hősök megtanulhatnak a játék során. Minden varázslat kártya az alábbiakat tartalmazza: a varázslat neve, a mágia iskola ikonja és egy két részre osztott szövegdoboz. Ezekon túl minden varázslat kártyán látható a varázslat szintje is (1-től 5-ig), amely megakadályozza, hogy a kevésbé képzett varázshasználó hős egy erőteljes varázslatot tudjon bevetni. Egy adott hős MÁGIA tulajdonságának egyenlőnek, vagy nagyobbak kell lennie, mint a varázslat kártyán szereplő varázslat szintje.



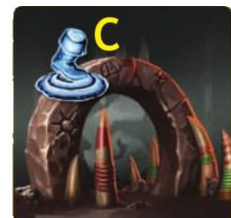
4.3.) JELZŐK

A játék rengeteg jelzőt használ, beleértve a következőket is:

Épület jelzők

Minden játékos 9 épület jelzőt kap, amiket megépíthet a játék során. A jobb oldali első ábrán egy épület jelző első oldala látható, rajta az épület nyersanyag költsége (A) és a főváros minimálisan szükséges szintje, mely a megépítéséhez kell (B). A jelző hátoldalán pedig egy ikon (vagy ikonok), amik a felépített épület által biztosított jutalmat mutatja meg (C).

Az épület jelző háttere mutatja meg, hogy az adott épület melyik frakcióhoz tartozik. Részletes leírást az épület jelzőkről a 19. oldalon találsz.



Egység jelzők

Az egység jelzők egy hős parancsnoksága alatt álló hadserege lényeit jelölik. Minden jelző egy egységet jelképez. Minden egységnek két szintje van: alap és elit (a jelző első és hátsó oldala). Az elit szint minden esetben a jelző jobb felső sarkában egy kard szimbólummal került megjelölésre (A). Az egységek háttere mutatja meg, hogy melyik frakcióhoz tartoznak.



Mindezen felül minden egység jelző jelzi az adott egység csaták során használt tulajdonságait is: a bal felső sarokban az egység ereje (B), a jobb alsó sarokban az egység kezdeményezése (C), illetve - ha van - az egység egy, vagy több csataképességének szimbóluma (D).

Találkozás jelzők

A találkozás jelzőket a játék elején a játéktáblán lévő speciális találkozás szimbólumokra kell elhelyezni. Ezek képviselik a hősökkel szemben álló ellenséges lényeket, szörnyeket. A találkozás jelzők 3 csoportba sorolhatók:

- átlagos lények (sárga háttérrel)
- irtózatoss lények (lila háttérrel)
- legendás lények (aranybarna háttérrel)



A találkozás jelzők első oldalán, amit a harcok során kell használni, ugyan azok a tulajdonságok találhatóak, mint egy egység jelzőkön: a lény ereje, kezdeményezése, képességei (A), az elit szimbólum kivételével. Ezeken felül a jobb felső sarokban található a kihívás értéke is (B).

A találkozás jelzők hátoldala az adott lény legyőzéséért kapott jutalomról tájékoztat. Két részre van osztva: a kapott tapasztalat pontot (XP) a medálok száma (C) jelenti, míg a felhúzott kincskartyáról annyi jutalmat választhat a hős, amennyi a kincses ládák száma (D).



További ellenség jelzők

További ellenség jelző kerül a kezdeményezés táblára a sötét napok idején, jelezve hogy 2 ugyanolyan lényvel kell megküzdeni.



Elementál jelzők

A játékosok a harc során, bizonyos varázslatok segítségével idézhetik meg ezeket az elementálokat segítségül.



Szerencse jelzők

Ennek a jelzőnek a segítségével a csata során egy hős elkerülhet balszerencsés eseményeket, vagy újra dobhatja kudarcait.



Csata jelző

A csata jelző jelöli a csata során egy mezőt, ahol a harc épp zajlik. A csata után el kell távolítani a tábláról.



Nyersanyag jelzők

Minden játékos aktuálisan rendelkezésre álló nyersanyag készletét jelölik. Két értéke van: 3-as (nagyobb jelző) és 1-es (kisebb jelző). A játékosok a nyersanyagok segítségével emelhetnek épületeket a városukban.



Arany jelzők

Minden játékos aktuálisan rendelkezésre álló arany készletét jelölik. Két értéke van: 3-as (nagyobb jelző) és 1-es (kisebb jelző). A játékosok az arany segítségével toborozhatnak egységeket a seregükbe.



Sérülés jelzők

Arra szolgál, hogy a játékosok jelölni tudják a találkozás jelző lényeknek harc során okozott sérüléseket. Minden ilyen jelző egyel csökkenti a lény kihívás értékét.



Felfedezett jelzők

Ezekkel a jelzőkkel kell jelölni a játéktábla azon mezőit, amiket már meglátogattak, de még nem fosztott ki a hős.



Túlerő jelzők

A túlerő jelzők jelölik a hős seregének aktuális túlerő értékét. Két fajtája van: 3-as (nagyobb jelző) és 1-es (kisebb jelző).



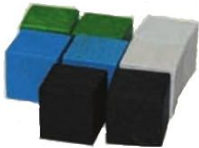
Első játékos jelző

Az a játékos, aki birtokolja ezt a jelzőt, kezdi az aktuális játékfordulót.

4.4.) FA JELÖLŐK

A játék során a játékosok különböző típusú fa jelölőket használnak.

A játék elején minden játékos megkapja a frakciója színe szerinti összes saját jelölőjét.



Uralom / Épület jelölők

Ezek a kis színes kockák jelölik a játéktáblán uralom alá vont építményeket (helyszíneket), valamint a város táblán a főváros aktuális szintjét.

Hatalom jelölők

A színes hengerek mutatják a játékosok aktuális hatalompont (HP) mennyiségét. A várostábla hatalompont követő mezőin kell őket mozgatni.



Stronghold

Haven

Sanctuary

Necropolis

Főváros jelölők

A főváros jelölők a játéktáblára kerülnek, és megmutatják a játékos fővárosának aktuális pozícióját.

Stronghold orkok



Hős jelölők

Az első játék előtt a hős jelölőkre rá kell ragasztani a matricákat, ügyelve a frakció színekre (lásd az alábbi képes segítséget). A játék során ezek a jelzők képviselik a hősokeket a játéktáblán, a város táblán, vagy a kezdeményezés táblán. Minden játékos 3 hős közül választhat.

Sanctuary - kék korongok



Necropolis - zöld korongok



Haven - fehér (szürke) korongok



Stronghold - fekete korongok



4.5.) DOBÓKOCKÁK (dobóidomok)

A dobókockákat a csaták során kell használni. A nyolcoldalú d8 „kockák” jelzik, hogy a támadás sikeres volt-e, míg a speciális szimbólumokkal ellátott hatoldalú elit kocka (dE) az elit egységek támadása során használható.



4.6.) VÁSZONZSÁK

A játékosok a vászonzsákból tudnak véletlenszerűen jelölőket és jelzőket húzni.

5.) JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatosan ki kell nyomkodni a karton táblákat és jelzőket a keretektől úgy, hogy lehetőleg ne sérüljenek. A jelzőket zacskókban lehet kényelmesen tárolni. Ez után fel kell matricázni a hős jelölőket az előző oldalnak megfelelő módon.

Mivel a játékhoz nagy hely kell, jó ötlet azt egy nagyméretű asztalon, van bármilyen más, nagy, sima felületen elkezdni. Az első pár játék során egy kicsit nehézkesnek tűnhet a játék, mert viszonylag sok elemet és szabályt tartalmaz, de az első 3-4 játékülés után már könnyedén megbirkóznak vele a játékosok, és a türelmüket sok órányi kitűnő játék fogja megjutalmazni (legalábbis a szerző reményei szerint...).

Az alábbiakban bemutatjuk a játék előkészületek egymás után következő lépéseit:

5.1.) ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játékos kiválasztása

Az, aki a legrégebbi verziójú Heroes of Might & Magic számítógépes játékkal játszott, lesz az első játékos. Persze a játékosok közösen is eldönthetik, hogy melyikük kezdjen. Mindegy, melyik módszerrel kerül kiválasztásra, de a kiválasztott személy megkapja az első játékos jelzőt.



Frakciók kiválasztása

A játékosok véletlenszerűen, vagy előre megegyezve frakciót választanak maguknak a kezdődő játékhoz. Négy frakció áll rendelkezésre: Haven, Necropolis, Sanctuary és Stronghold. Minden frakciót egyedi színek és szimbólumok azonosítanak. A jobb oldali ábrán lehet látni a frakciók színét és jelét: a zöld és pók szimbólum a Necropolist jelenti, a fehér (szürke) és nap szimbólum a Havent, a fekete és kéz szimbólum a Strongholdot, míg a kék és lótuszvirág szimbólum a Sanctuartyt.



A frakció kiválasztása után mindenki megkapja:

- a 3 hős tábláját a hozzá tartozó hős jelölőkkel
- a város tábláját
- az egység jelzőit és épület jelzőit
- a színének megfelelő összes jelölőt (a főváros jelölővel együtt)
- a 2 pakli jártasság kártyáját (Kard és Mágia paklik)
- a 4 akció kártyáját



Haven számszeríjászok



A játéktábla elkészítése

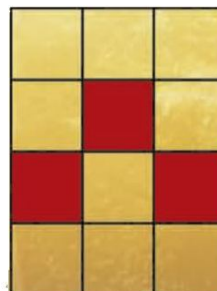
A játékosok számától függő mennyiségű térkép táblából kell összerakni a játéktáblát. Két játékos 9 térkép táblát használ, mégpedig az 1-től 9-ig számozottakat. Három játékos 12 térkép táblát használ (1-12); míg négy játékos mind a 16-ot. A játékosok megkeverik képpel lefelé a térkép táblákat, majd az alábbi ábrák szerint, a játékosok számától függően összerakják a játéktáblát. Amennyiben a lerakás után a játéktábla két táblájának szélén lévő teleportál szimbólum egymás mellé kerül, vagy sarkosan érintkeznek, az egyik térkép táblát el kell forgatni oly módon, hogy a lehető legmesszebb kerüljenek a portálok egymástól.

A játéktábla elkészítése közben a térkép táblák tetszőleges állásban elhelyezhetők, elforgathatók, egyedül a teleportál szabályt kell betartani.

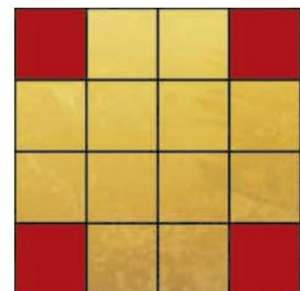
Az ábrán pirossal lett megjelölve a játékosok fővárosának kiinduló térkép táblája.



2 játékos



3 játékos



4 játékos

Találkozás jelzők elhelyezése

A találkozás jelzőket szét kell válogatni szín szerint. Ez után a kezdő játékos beteszi az aranybarna háttérű jelzőket a vászonzsákba, jól összerázza őket, majd véletlenszerűen húzni kezd közülük és az összes térkép tábla mindegyik aranybarna találkozás szimbólummal jelölt mezőjére tesz egyet-egyét, képpel felfelé (lásd a jobb oldali ábrát). A felesleges jelzők (2-3 játékos esetén) visszakerülnek a játék dobozába.



A procedúrát meg kell ismételni a lila-, majd a sárga háttérű találkozás jelzőkkel is, amíg az játéktáblán lévő összes találkozás szimbólumra (sárga, lila és aranybarna négyzetek) nem kerül egy-egy találkozás jelző.

Fővárosok elhelyezése

Minden játékos hatalom jelölőjét be kell tenni a vászonzsákba, és jól összerázni őket. Ez után az első játékos kihúzza közülük egy jelölőt véletlenszerűen. A jelző tulajdonosa elhelyezi a főváros jelölőjét a játéktábla egyik mezőjére. Ezt követően egy új jelölőt húz, és ennek a tulajdonosa helyezheti el a főváros jelölőjét. Ezt mindaddig kell ismételni, amíg az összes játékos el nem helyezte a fővárosát.

A fővárosok elhelyezésének szabályai a következők:

- A játékos az előző oldalon pirossal jelölt (még nem foglalt) térkép táblák egyikének tetszőleges, üres sarok mezőjére helyezheti csak el a főváros jelölőjét.
- Nem helyezheti el a főváros jelölőjét olyan térképtáblán, amelyik sarkában már van egy főváros, illetve nem helyezheti el olyan mezőn, ahol helyszín, vagy találkozás jelző található.
- A főváros bármilyen terepre kerülhet, annak a mezőnek inntől kezdve nem számít az eredeti tereptípusa, ehelyett főváros mezőként kell kezelni.
- Lerakáskor figyelni kell az esetleges mozgáskorlátokra, azaz arra, hogy a hősök ki tudjanak mozogni a fővárosból.

Sanctuary cápa őrk



A fővárosok elhelyezése után a játékosoknak úgy kell körülülniük a játéktáblát, hogy kényelmesen elérjék a saját fővárosukat.

A kincs-, varázstárgy- és varázslat paklik előkészítése

Mind a három paklit meg kell keverni, és képpel lefelé lerakni őket a játéktábla mellé úgy, hogy lehetőleg minden játékos elérje azokat. Hagyni kell helyet a paklik mellett a dobott lapoknak is (külön-külön minden kártyatípusnak). Ha egy pakli kifogy, a pakli dobott lapjait összekeverni, és egy új paklit készíteni belőlük.

A hét kártyák előkészítése

A hét kártyákat a hátoldalán látható holdfázisok szerint háromfelé kell válogatni. Az első játékos képpel lefelé megkeveri mind a három kupacot, és a játék hosszától függően (még mindig képpel lefelé) lapokat húz belőlük:

- 9 lapot (3 lap minden holdfázisból) - rövid játék,
- 12 lapot (4 lap minden holdfázisból) - átlagos hosszú játék,
- 15 lapot (5 lap minden holdfázisból) - hosszú játék esetén.



újhold

félhold

telihold

A kihúzott lapokat képpel lefelé fordított 3 pakliba kell rendezni, majd a 3 paklit egymásra kell tenni úgy, hogy felül legyenek az újhold-, azután a félhold- és legalul pedig a telihold hátlapú kártyák. Az így összerakott hét paklit szintén a játéktábla mellé kell tenni.

Egyéb jelzők, dobókockák és a kezdeményezés tábla előkészítése

Készítsétek az összes többi jelzőt (túlerő, szerencse, felfedezett, nyersanyag és arany jelzők) fajták szerint szétválogatva, külön-külön kupacokba valahová a játéktábla mellé. Tegyétek a kezdeményezés táblát is a játéktábla mellé. Készítsétek a dobókockákat, és a csata jelzőt a kezdeményezés tábla közelébe (ezekre úgy is majd a harcok során lesz szükség).

5.2.) JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

Az általános előkészületek után minden játékosnak az alábbi lépéseket kell végrehajtania annak érdekében, hogy felkészítse saját frakcióját a játékhoz.

- A játékos helyezze el a város tábláját maga előtt, majd a hatalom jelölőjét rá kell tennie a hatalompont követő sáv első (0 HP) mezőjére.
- A játékos szétválogatja az egység jelzőit és a város tábla tartalék mezőire helyezi őket.
- A játékos az egyik uralom jelölő kockáját a város táblája fejlettségét mutató 1. mezőre teszi. Ahogy majd fejleszti a fővárosát, úgy vándorol ez a jelölő egyre jobbra.
- A játékos szétválogatja a saját jártasság kártyáit két kupacra, a hátoldaluk szerint (kard és mágia), megkeverik őket külön-külön, majd két külön pakliban lerakja a város táblája mellé.
- A játékos félreteszi a 4 akció kártyája közül azt, amelyiknek a hátán egy mérleg szimbólum látható, a maradék hármat pedig képpel felfelé a város táblája közelébe készíti.
- A játékos kap 5 értékű nyersanyag jelzőt és 7 értékű arany jelzőt, amit a város táblája kincstár mezőjére tesz.
- A játékos választ egyet a 3 lehetséges hőse közül. Ez lesz a kezdő hőse. Végre kell hajtania a hős előkészületeket, majd a hős jelölőjét ráteszi a város táblájára.



HŐS TÁBLA ISMERTETÉSE



A hős tábla az alábbi adatokat tartalmazza:



- (A) Erő - a csatákban használatos. Magasabb erő esetén a hős hatékonyabban tud támadni.
- (B) Mágia - befolyásolja a jártasság kártyák másodlagos képességeit és jelzi, hogy milyen szintű varázslat kártyákat tud a hős használni. Néha helyettesítheti az erőt egy csatában.
- (C) Kezdeményezés - a magasabb érték azt jelenti, hogy a hős és hadserege előbb következik egy csatában.
- (D) Vezetés - befolyásolja, hogy a hősnek maximum hány egység jelzője lehet a hadseregében. Ezt az értéket soha nem lépheti át játék közben!
- (E) Hős induló jártasságai - lásd a 10. oldalon.
- (F) A hős ezekre a jártasság csoportokra specializálódott. Ha egy jártasság kártya tartalmazza az egyik ilyen szimbólumot, a hős használhatja annak másodlagos képességét is.
- (G) A frakció szimbólum mutatja a hős frakcióját.
- (H) Hírnév - ezt a képességet majd egy jövőbeni játék kiegészítőben kell csak használni.
- (I) Ezekre a helyekre kell tenni a hős hadseregébe tartozó egység jelzőket.

Minden hős 6 egységből álló hadsereggel kezdi a játékot, három 2-es erejű (I. szintű) és három 3-as erejű (II. szintű) egység jelzővel.

A kezdeti sereg egységeit a hős tábla alján lévő mezőkre kell elhelyezni, az elit oldalukkal felfelé.

A nem használt hős táblákból és hős jelzőkből egy tartalék készletet kell alkotni, jól elkülönítve a játékban már szereplő hősektől. Ezekre később lehet majd szükség a játék során.



Most már minden készen áll, így az első játékos elkezdheti a játékot!

HŐSÖK KEZDETI JÁRTASSÁGAI



Agresszor - a hős még egyszer támadhat egy csata során.



Utánpótlás szekér - amikor a hős játékba jön (akár mint kezdő hős, akár mint egy új hős), az öt irányító játékos azonnal kap 5 nyersanyagot.



Misztikus - amikor a hős varázslat kártyát húz, 3 lapot húz 1 helyett, kiválaszt közülük egyet, a többit pedig eldobja.



Felfedező - a hős szabadon átmozoghat hegy terepen, de nem fejezheti be a mozgását hegyen.



Varázstárgy kereső - amikor a hős varázstárgy kártyát húz, 5 lapot húz 3 helyett, kiválaszt közülük egyet, a többit eldobja.



Örökség - amikor a hős játékba jön (akár mint kezdő hős, akár mint egy új hős), az öt irányító játékos azonnal kap 5 aranyat.



Kereskedő - amikor a hős egy "nyersanyag gyűjtés" akciókártyát játszik ki, 2 további nyersanyagot kap.



Birtokigazgatás - amikor a hős egy „nyersanyag gyűjtés” akciókártyát játszik ki, 2 további aranyat kap.



Dimenzió vándor - a hős képes a játéktábla két különböző teleportálta között is utazni.



Elismert vezető - a hős a játékot további két, 2-es erejű elit egység jelzővel kezdi.



Bölcs - amikor a hős játékba jön (akár mint kezdő hős, akár mint egy új hős), az öt irányító játékos azonnal húz egy jártasság kártyát ennek a hősnek.



Vándor - ez a hős +1 mozgáspontot kap, ha a mozgását a fővárosában kezdi.

Mester

A négy jobb oldali jártasság lehetővé teszi egy hős számára, hogy 1 arannyal kevesebért toborozza a jártasság nevében szereplő lényeit. Ha alap szintű lényt toboroz, csak 2 aranyat kell fizetnie, míg ha elit lényt toboroz, akkor 5-öt.



**ork
vezér**



**számszerijász
vezér**



**cápa
gárdista vezér**



**csontváz
vezér**



**álomvándor
mester**



**griff
mester**



**kenshi
mester**



**vámpír
mester**

Barát, vagy ellenség:

sok szabályban, jártasság szövegében és kártyán - különösen a csaták közben használtakban - szerepel a „barát” és „ellenség” kifejezés. A „barát” kifejezés meghatározása: „a frakciódhoz tartozó, vagy egy frakciódhoz tartozó kártya által létrehozott”; míg az „ellenség” azt jelenti „nem-barát” (azaz alapvetően minden játéktáblán lévő találkozás jelző, a rivális játékosok hősei, a rivális játékosok egységei, a rivális játékosok fővárosai).



6.) JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék több fordulón keresztül zajlik. Minden fordulóban az első játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányba haladva, a tőle balra ülő játékos következik, stb. Amikor egy játékos sorra kerül, kijátssza az egyik akció kártyáját. Minden akció kártyán kétféle szimbólum található, ami két lehetséges akciót jelent. A játékos döntésének megfelelően vagy a felső, vagy az alsó akciót hajthatja végre.

két lehetséges akció a játékos választása szerint

Az a játékos, aki épp végrehajtja az akcióját, az ún. aktív játékos. Miután az aktív játékos befejezte az akcióját, a választott akció kártyáját képpel lefelé fordítja, jelezve, hogy ezt már felhasználta. Ez után a tőle balra ülő játékos lesz az aktív játékos, és ő hajthat végre egy akciót. A kör akkor ér véget, ha már minden játékos végrehajtotta egy akcióját.



Az elérhető akció kártyák képpel felfelé fekszenek, a már használtak pedig képpel lefelé fordítva, így a játékosok pontosan nyomon tudják követni, hogy a társaik még milyen akciókat tudnak végrehajtani.

A játékosok vagy egy akció kártyát választanak ki, vagy passzolnak. Az akció kártyákkal lehet a hősöket a játéktáblán mozgatni, csatába küldeni, de a fővárost is lehet velük fejleszteni, illetve új egységeket is lehet velük toborozni.

Az alábbiakban részletezzük az összes rendelkezésre álló akciót és azok megoldását:



6.1.) HŐS AKTIVÁLÁSA

A hős aktiválása akciókártya (balra) lehetővé teszi, hogy az aktív játékos egy kör alatt mozgassa és más műveleteket hajtson végre a hőseivel. Az aktív játékos mindaddig nem tudja aktiválni egy második hőst, amíg az elsővel be nem fejezte a mozgását. Azt a hőst, akit jelenleg mozgat az aktív játékos, aktív hősnek nevezzük. Az aktív hős akármennyit elhasználhat a rendelkezésre álló mozgáspontjaiból (MP) és megvívhat egyetlen csatát is. A játékosok nem aktiválhatják azt a hőst, akiknek hadseregében nincs legalább egy egység jelző. A hadsereg nélküli hősöknek a fővárosban kell maradniuk.

Hős mozgatása a játéktáblán

Minden hősnek 4 mozgáspont (MP) áll rendelkezésére egy fordulóban.

Ez azt jelenti, hogy maximum 4 mezőt léphet a játéktáblán, az alábbi szabályok betartásával:

- A hős mozoghat vízszintesen, vagy függőlegesen, de átlósan nem.
- A hős nem léphet olyan mezőre ami víz, vagy hegy (lásd a térkép táblák leírásánál).
- A hősnek nem kell elhasználnia az összes mozgáspontját. A fel nem használt MP-k azonban elvesznek.
- A hős nem léphet olyan mezőre, ahol ellenséges főváros található.
- Amikor a hős a saját fővárosának mezőjére lép, a mozgása azonnal véget ér, és a hős jelölőt a város táblára kell tennie az aktív játékosnak.
- Ha a hős egy olyan mezőre lép, ahol egy ellenséges hős, vagy találkozás jelző van, azonnal csata kezdődik közöttük.
- A hős nem fejezheti be a mozgását olyan mezőn, ahol egy másik baráti hős található.

Necropolis vámpírok



Mozgás teleportálon keresztül

Miután egy játékos felépíti a teleportált a fővárosában, a hősök képesek lesznek a fővárosuk és a játéktáblán lévő portálok között teleportálni. Néhány hős rendelkezik azzal a képességgel, amely lehetővé teszi számára a játéktáblán lévő különböző portálok közötti utazást (Dimenzió vándor). Az ilyen hősöknek nincs is szüksége a fővárosban felépített portálra az utazáshoz.

A játékosoknak az alábbi szabályokat kell betartaniuk teleportálás közben:

A főváros elhagyása teleportálon keresztül:

- A fővárosban lévő aktív játékos választ egy portált a játéktáblán, és a fővárosából arra a mezőre lép.
- Az aktív hős úgy mozog, mintha a portál szomszédos lenne a fővárosával, azaz ez lesz az első lépése.



Amikor az aktív hős egy portál segítségével a **saját fővárosába teleportál**, azonnal be is fejezi a mozgását. Ahhoz, hogy ezt megtehesse, egyszerűen a normál mozgások szabályai szerint a játéktábla egy olyan mezőjére kell lépnie, ahol egy portál szimbólum található. Ez után a hős jelölőjét a saját fővárosába kell helyezni (további MP felhasználása nélkül).

Ha egy aktív **dimenzió vándor hős** szeretne **utazni két különböző portál között**, a mozgását a következőképpen kell elvégezni: a hőst a játéktáblán egy olyan mezőre kell mozgatni (normál mozgás), amely tartalmaz egy portál szimbólumot. Ez után a hős 1 mozgáspontért cserébe átteleportálhat egy másik portál mezőre (át kell tenni oda a hős jelölőjét) úgy, mintha a két portál mező szomszédos lenne egymással. Miután kijött a másik teleportálból, tovább haladhat normál módon, ha még maradt mozgáspontja. **Nem kötelező teleportálni**, az aktív hős simán át is haladhat egy portál mezőjén.



Helyszínek kifosztása (felfedezése)

Haven griffek

A játéktáblán lévő különböző helyszínek kifosztása fontos eleme a hősök mozgásának. A kifosztás önkéntes és ingyenes (nincs további MP költsége). Amikor egy aktív hős a játéktáblán egy (távcső szimbólummal megjelölt) kifosztható mezőre lép, az őt irányító játékos kijelentheti, hogy a hőse kifosztja (felfedezi) azt a helyszínt. A játék kezdetén minden kifosztható helyszínt egy találkozás jelző őriz. Annak érdekében, hogy a hős kifoszthassa a helyszínt, a hősnek csatában le kell győznie az azt őrző lényeket. A térkép táblákon nyilak jelzik, hogy melyik lény őriz az adott felfedezhető helyszínt. Ha az adott mező még őrzött és az aktív játékos kijelenti, hogy a hőse kifosztani akar, a harc azonnal elkezdődik. Ha nyer, akkor kifoszthatja a helyszínt. Előfordulhat az is, hogy az adott mező már nem őrzött, mert az őrző lényt (a találkozás jelzőt) már legyőzte valaki. Ebben az esetben a hős szabadon kifoszthatja a helyszínt. Ha a hős legyőzte az őrzőt, de nem tudja (vagy nem akarja) kifosztani a helyszínt, el kell helyezni a mezőjén egy felfedezett jelzőt. Ha ezt a helyszínt egy hős a későbbiekben kifosztja, el kell távolítani róla a jelzőt. Minden ilyen területet csak egyszer lehet átkutatni egy játék során. Ha egy játékos már kifosztotta az adott helyszínt, a ellenséges játékosok már nem kutathatják át. Egy adott mezőt tehát akkor tekinthető kifoszthatónak (felfedezhetőnek):

- ha már nem őriz egy találkozás jelző sem
- nincs rajta felderítés jelző



Irányítás alá vonható játéktábla helyszínek

Az egyik legfontosabb eleme a játéknak a bányák, malmok, és egyéb helyszínek feletti irányítás átvétele, hiszen az ezek által termelt HP, arany és nyersanyag létfontosságú a játék megnyeréséhez. Az ellenőrzés alá vonható mezők (helyszínek) egy kék zászló szimbólummal kerültek megjelölésre. A játékos bármennyi ilyen mezőt ellenőrizhet a hősei segítségével. Annak érdekében, hogy ezt megtehesse:

- Az aktív hősnek át kell haladnia rajta, vagy a mozgását egy ilyen mezőn kell befejeznie.
- A helyszínt nem őrizheti már találkozás jelző. Ez a folyamat hasonlatos a kifosztható helyszínekhez, az eltérés csupán annyi, hogy itt az őrző lények akkor támadnak a hősre, ha ellenőrzés alá akarja vonni a helyszínt. Ha az aktív hős legyőzi az őrző lényeket, a frakciója azonnal átveszi a hely feletti ellenőrzést.
- Ha a helyszín jelenleg egy másik hős irányítása alatt áll, annak kívül kell esnie minden hőse ellenőrzési zónájából.

Ha az összes fenti feltétel teljesül, az aktív játékos átveszi az adott helyszín feletti irányítást. Ezt azzal jelzi, hogy leteszi a mezőre az egyik saját uralom jelölőjét. Ha ezt a helyszínt egy másik játékosról veszi el, az ő uralom jelölője lekerül a játéktábláról (a tulajdonosa tartalékába kell visszatenni). Ha a helyszín az aktív játékos irányítása alá kerül, azonnal kap annyi HP-t, amennyi szám a helyszínnél szerepel (a hatalom jelölőjét ennyivel feljebb mozgatja a város tábláján). Következésképpen az a játékos, aki éppen elveszíti egy ilyen helyszín feletti irányítását, azonnal elveszít ugyanennyi HP-t. Egy helyszín irányítás alá vonása szabad tevékenység (nem kerül további mozgáspontba).

Egy hős ellenőrzési zónája

Minden játéktáblán lévő hősnek van egy ellenőrzési zónája. Ez egy olyan terület amit a hős és a hadserege őriz. Az ellenőrzési zóna megakadályozza az ellenséges hősöket abban, hogy irányításuk alá vonhassanak a zónába eső helyszíneket. Minden ellenőrzési zóna a hős körüli 2 mezőre terjed ki. A hős körüli terepviszonyok módosíthatják a zóna méretét. A járhatatlan területekre nem terjed ki az adott hős ellenőrzési zónája. Továbbá, amíg egy hős a fővárosában tartózkodik, nincs ellenőrzési zónája. Az ellenőrzési zónák csak az irányítás alá vonhatóságot érintik, egy ellenséges hős mozgását nem akadályozzák.



Sándor ellenőrzési zónáját nem korlátozzák a hegyek, hála a felfedező jártasságának, amely lehetővé teszi a hegyeken való áthaladást számára.



6.2.) CSATÁK

Csata kezdődik, amikor az aktív hős jelölő rálép egy találkozás jelzőt-, vagy ellenséges hős jelölőt tartalmazó mezőre; vagy rálép egy őrzött kifosztható helyszínre és úgy dönt, kifosztja azt; vagy rálép egy irányítás alá vonható őrzött mezőre, és úgy dönt, az irányítása alá akarja vonni azt. Minden csata több körig (összecsapásig) tart, ami során minden egység és hős támad egyszer. A játékosok hősei használhatják a különböző jártasságaikat, vagy képességeiket, így a győzelem

nem csupán a vak szerencsén, vagy a szemben álló seregek erején múlik. A csatában részt vevők megtámadhatják a hősokeket, a lény jelzőket, vagy a találkozás jelzőket. Aki éppen támad (azaz az, aki a sebzés érdekében eldobja a támadó kockákat) azt „támadó”-nak nevezzük, a másik felet pedig „védekező”-nek. A szerepek folyamatosan cserélődnek a harc folyamán. Két féle csatát kell megkülönböztetni: a találkozás jelzők elleni és a két hős közötti csatát.

Csata találkozás jelzők ellen

Felkészülés a csatára: az a játékos, aki az aktív játékos bal oldalán ül, átveszi az irányítást a találkozás jelző lényei felett (elveszi a találkozás jelzőt, vagy jelzőket a játéktábláról).

- A támadó leveszi a hős jelölőjét a játéktábláról és helyette leteszi a harc helyszínének jelzésére szolgáló csata jelzőt.
- Mindkét játékosnak ellenőriznie kell, hogy a jelenleg aktív hét kártya nem befolyásolja-e a harc kimenetelét.

Kezdeményezés egy csatában:

- Mindkét játékos az összes csatában részt vevő egységet, hőst és találkozás jelzőt elhelyezi a kezdeményezés táblán, a tábla bal oldalától kezdve. A táblára először a legmagasabb kezdeményezésű egység kerül, majd így szép sorban haladva az egyre kisebb kezdeményezési értékű egységek felé, amíg az összes részt vevő egység fel nem kerül a táblára.
- Minden azonos típusú jelzőt egymás alá, és egy lénykupacban helyezünk el. Egy kupac magában foglalja mind az alap szintű, mind az elit lényeket is. Az egyértelműség kedvéért az elit egységek az alsó sorba kerülnek.
- Ha több egységnek azonos a kezdeményezése, akkor először a találkozás jelző kerül elhelyezésre, majd az azonos kezdeményezésű hős jelölője, vagy az egyik egység jelzője. Ez után következik egy másik találkozás jelző (ha van), majd megint a hős (ha még nem került elhelyezésre, vagy egy egysége), és így tovább felváltva.
- Nem szabad elfelejteni, hogy a hősokek is támadnak! Épp ezért az aktív hős jelzőt a kezdeményezésének megfelelő sorrendben kell elhelyezni a kezdeményezés táblára, a többi jelzővel együtt.



példa a kezdeményezés tábla elrendezésére

A csata levezénylése: minden csata számos összecsapásból (harc körből) áll. Az egyes összecsapásokban az egységek a kezdeményezési sorrendjükben támadnak, a kezdeményezési tábla bal oldalától kezdve. Ha az adott egység, a találkozás jelző lény, vagy aktív hős tud támadni, a támadó ellenőrzi a támadás sikerét a következő módon:

- **Kockák száma:** minden hős, és a seregében lévő minden lény egyszer tud támadni egy összecsapás során. A találkozás jelzők lényei annyiszor, amennyi az aktuális kihívási értékük (ezt a korábbi sérülései csökkentheti).
- **Kockadobás:** a támadó annyi 8 oldalú kockával dob, amennyiszor támadhat, de maximum 5, minimum 1 kockával. Azaz ha egy lény támadásainak száma meghaladja az 5-öt, akkor is csak 5 kockával dob. Másrészt, ha a támadásainak száma kevesebb lesz 1-nél, egy kockával akkor is dobhat.
- **Eredmények ellenőrzése:** a támadó összehasonlítja a támadó kockán kidobott számokat a támadó jelző, vagy hős erő értékével. Ha az eredmény egyenlő, vagy kisebb, a támadó találatot ér el, és 1 sérülést okoz az ellenfelének. Ha a dobás 1-es, az automatikus találatot jelent (erő értéktől függetlenül), míg a 8-as dobás automatikus kudarcot.
- **Sebzés kiosztása:** ha a támadó sebzést okozott, azt azonnal meg kell oldani a támadása után.
- **Következő támadás:** a sebzés kiosztása, és az esetleges vesztesége levétele után a harc folytatódik - a kezdeményezés táblán sorban következő egység lesz a következő támadó.

Lénykupac: A csatákban az azonos típusú egységek - mint az azonos fajtájú alap és elit egységek - egy halomba kerülnek elhelyezésre, aminek a neve „lénykupac”, vagy simán csak „kupac”. Amikor egy lénykupacban lévő egység következik a támadásban (és tud is támadni), az egész kupac egyszerre támad: annyi kockával kell dobni, ahány egység a kupacban van (de maximum 5, plusz az esetleges elit kocka, ha van olyan). Egy kupac lény is egy-egy sebzést okoz az ellenfélnek, minden sikeres támadódobás esetén. Ha egy lénykupac sebződik, akkor jelzők semmisülhetnek meg belőle. Nem szabad elfelejteni, hogy bár az alap- és elit lények egy lénykupacot képeznek, még is pontosan kell tudni, hány elit lény van benne, a különböző képességek, vagy a lehetséges elit kocka miatt.

Az elit kocka (dE)

Ha a hős seregében van egy elit egység, vagy a találkozás jelzón szerepel a jobb oldali szimbólumok egyike, a játékos kicserélheti az egyik d8 támadó kockáját egy hatoldalú elit kockára (dE). Az elit kocka nem szabvány támadó kocka, így nem számít bele az 5 kockás határba sem. Azaz, ha a játékos hat, vagy több kockával dobhatna, akkor dobhat 5 d8 támadó kockával és 1 elit kockával. Az elit kocka szimbólumai a következőket jelentik:



Sebzés: a támadó a kocka oldalon lévő koponya szimbólumok számától függően egy, vagy két további sebzést okoz.



Szerencse: a támadó azonnal újradobhatja az összes sikertelen támadókockáját.



Babérkoszorú: a támadó azonnal felfejleszti egy alap lényét elit szintűre, vagy FELTÁMASZT 1 egységet (bármelyik egysége lehet a célpontja). Ha egy játékos a találkozás jelzöt irányítja, és ezt dobja, a feltámasztást kell választania.



Balszerencse: a támadónak azonnal újra KELL dobnia minden sikeres támadókockáját.

Kockák újradobása:

Néha a játékosnak lehetősége van arra, vagy arra kényszerül, hogy újra dobjon támadó kockákat. Ne feledd el, hogy minden kockát csak egyszer lehet egy támadás során újra dobni. Például: a támadó 4 d8-as támadó kockával és egy elit kockával dob. 4-es, vagy kisebb dobás esetén talál. A dobások eredménye: 1, 3, 4, 7 és a „szerencse” eredmény a dE kockán. Az ellenfele egy „Szerencsétlenség Gyűrűje” varázstárgy kártyával rendelkezik, ami arra kényszeríti a támadót, hogy újradobja az összes sikerét. A támadó először a 7-es (sikertelen) találatot dobja újra a „szerencse” miatt, majd az 1, 3, és 4-es eredményű kockákat (amik sikeres találatok) a gyűrű miatt. Ha bármelyik újradobott kocka találatot eredményez, azt már nem kell még egyszer újradobni.



Stronghold
álmvándorok



Sebzés meghatározása

Amikor egy hős hadserege sérülést szenved el, a következő lépésekben kell eljárni:

- A védekező kiválasztja azt az egységet, vagy lénykupacát, aki a sérülést kapja.
- A védekezőnek az összes sérülést a kiválasztott egységébe, vagy kupacába kell elkezdenie osztania (a sebzést okozó d8-ak + extra sebzés dE + egyéb módosítók, ha vannak).
- Az alap szintű egységek 1 bekapott sérülés után megsemmisülnek. Az elit szintű egységeket 1 sérülés hatására át kell forgatni az alap szintű oldalukra.
- A védekezőnek addig kell sérüléseket rendelnie egy kiválasztott egységéhez, amíg az egység meg nem semmisül, vagy amíg nincs már több hozzárendelésre váró sérülés, VAGY
- a védekezőnek addig kell sérüléseket rendelnie a kiválasztott lénykupacához, amíg az egész kupac meg nem semmisül, vagy amíg nincs már több hozzárendelésre váró sérülés.
- Ha az egység, vagy lénykupac megsemmisül, és még van kiosztásra váró sérülés, a védekezőnek ki kell választania egy másik egységet, vagy kupacát, és meg kell ismételnie a fenti folyamatot.
- A hős nem sebződik, őt nem lehet kiejteni a játékból. Azaz hozzá nem lehet sebzéseket rendelni.

A találkozás jelző lényének sérülése egy kicsit különbözik a fentiekétől:

A védekező úgy rendel sérülést a találkozás jelző lényéhez, hogy a sérülések számával megegyező sérülés jelzöt tesz mellé. Minden sérülés jelző egyel csökkenti a találkozás jelző lény fenyegetés értékét. Amint a fenyegetés értéke nullára csökken, a lény megsemmisül.

FELTÁMADÓ EGYSÉGEK

Néha a játékosnak lehetősége van egy egységet feltámasztania. Ez a következőképpen zajlik:

Feltámaszt (X), ahol az x egyenlő a feltámasztás pontokkal. Minden feltámasztás pont semlegesít egy sérülést.

Ha egy találkozás jelző lény támad fel, úgy el kell távolítani róla minden korábbi sérülés jelzöt.

A játékos csak azokat az egységeit támaszthatja fel, amik ebben a csatában semmisültek meg (azaz sérülést kaptak).

Előfordulhat, hogy egy alapszintű egység visszaváltozik elit szintűvé a feltámasztás következtében.

Egy összecsapás (harci kör) vége

Miután minden egyes kupac (egységek, lények, hősök) támadott, a csata első harci köre véget ér. Ha még mind a két harcoló félnek legalább egy egysége él, egy új harci kör kezdődik.

Új összecsapás (harci kör)

Minden harci kör elején (kivéve a legelső harci kört) az aktív játékos visszavonulhat. Egy találkozás jelző lényei sohasem vonulnak vissza. Ezután a résztvevőknek ellenőrizniük kell, hogy a kezdeményezés táblán az összes egység a helyére került-e; a különböző kártyák és képességek ugyanis változást okozhatnak a kezdeményezések sorrendjében az előző körhöz képest. Ha van bármilyen változást, az egységeket az új kezdeményezési értékük alapján kell sorban elhelyezni.

Visszavonulás

Ha az aktív játékos úgy dönt, hogy visszavonul, a hős jelölőjét a saját fővárosának táblájára kell áthelyezni. A visszavonuló hős elveszít a hadseregéből 2 egység jelzőt (vagy 1-et, ha ez az utolsó). Ne feledjétek, hogy ez nem valódi sebzést jelent, a visszavonuló hős az egység jelzőit simán a tartalék készletébe teszi át. Ennek a csatának ezzel vége.



A csata vége

Az **aktív hős megnyeri** a csatát ha az összes ellenséges találkozás jelzőt megsemmisítette (a kihívás értékük nullára csökkent). Ekkor:

- Az összes legyőzött találkozás jelzőt a hátoldalára kell fordítani, és hadizsákmány lesz belőle (minden megfordított jelző a győztes hős táblájára kerül).
- Az aktív hős most megkapja a hadizsákmányért járó jutalmát: a jelző hátoldalának felső sora szerint tapasztalat pontot (TP) szerez, valamint az alsó sora szerint kincset zsákmányol (húz egy kincs kártyát és jutalmat választ).
- A kapott tapasztalat pontokra vonatkozó szabályokat a 20. oldalon találjátok.
- Az aktív hős a felhúzott kincskártyáról annyi jutalmat választhat, ahány kincses láda szimbólum szerepel a jelző hátoldalán.
- Az aktív hős jelölőjét vissza kell tenni a játéktáblára (arra a mezőre, ahol a csata jelző található), a csata jelző visszakerül a tartalék készletbe, a hős csatát túlélő lény jelzőit pedig vissza kell tenni a hős táblájára.

Sanctuary Kenshi



Ha a **találkozás jelző lény nyeri** meg a csatát, mert a hős egész hadserege megsemmisül, vagy a hős visszavonul:

- Minden sérülés jelzőt el kell távolítani a találkozás jelzőről, majd a találkozás jelzőt vissza kell tenni a játéktábla azon mezőjére, ahol a csata kezdete előtt tartózkodott. A csata jelző visszakerül a közös készletbe.
- A legyőzött hős jelölője visszakerül a saját főváros táblájára.

Csata hősök között

Két hős közötti csatánál pár apró eltérés van a fentiekhez képest:

- Mindkét játékos a saját hősét irányítja a csata során.
- A kezdeményezési táblára való felhelyezési sorrend a hősök kezdeményezési értékétől függ. Ha mindkét félnek van egyenlő kezdeményezésű egysége, vagy kupaca, a magasabb kezdeményezésű értékű hős játékos helyezi el előbb közülük az elsőt a kezdeményezési táblán, majd a másik játékos. Így haladnak felváltva, amíg minden azonos kezdeményezésű egységüket el nem helyezték.
- Minden harci kör elején (kivéve a legelső harci kört) bármelyik hős visszavonulhat. A visszavonulási szándékát elsőként mindig a passzív játékosnak kell bejelentenie (az a játékos, akinek épp nincs a köre). A csatából való visszavonulás egyenértékű egy vereséggel.

A hősök közötti csata győztese egy jártasság VAGY egy varázstárgy kártyát vesz el jutalmul a vesztes hóstól ÉS irányítása alá vonhatja az ellenség tulajdonában, de a saját hőse irányítási zónájában lévő bányákat és malmokat.

- **Jártasság kártya:** ha a győztes hős egy jártasság kártyát választott, be kell tartania minden olyan szabályt a jártasság kártya átvételéhez, ami a *tapasztalat pont és a hősök szintlépése* fejezetben le van írva. Ez a lehetőség hasonló a szintlépéshez (de nem kell hozzá TP-t költeni).
- **Varázstárgy kártya:** ha a vesztes hősnek van egy olyan varázstárgy kártyája, amit a győztes hős is használni tud, a győztes hóst irányító játékos elveheti ezt a kártyát, és odateheti a saját hős táblájához. Miután minden varázstárgy 1 HP-t ér, mindkét játékosnak frissítenie kell saját hatalompontjainak számát (győztesnek +1, vesztesnek -1 HP).
- **Ellenséges helyszínek feletti irányítás átvétele:** ha a nyertes hős irányítási zónája fedi a vesztes hős frakciója irányítása alatt álló bármelyik területet, a csata után ezek azonnal irányítást cserélnek. A győztes játékos ellenfele minden uralom jelzője helyett lerak egy saját uralom jelzőt, majd módosítani kell a HP jelzőket is. Ne feledjétek, hogy csak a győztes hős irányítási zónájában lévő helyszínek érintettek ilyenkor.

További szabályok a csaták közben

A csaták közben a hősök, egységek és lények sok különböző képességet, jártasságot, varázslatot és varázstárgyat használhatnak. Az alábbiakban megtalálhatók a varázslatok, jártasságok és varázstárgyak (együttes néven: képességek) leírásai.



CSATAKÉPESSÉGEK

Néhány egység és találkozás jelző bal alsó sarkában különböző szimbólum található. Ezek a szimbólumok az adott lény csataképességeit mutatják. Ahogy az a nevéből is következik, ezeket a képességeket a csaták során lehet használni, hogy megnöveljék az adott lény harci hatékonyságát. Érdemes megjegyezni, hogy az azonos típusú alap- és elit szintű lények különböző csataképességekkel rendelkezhetnek. Ha a leírás megengedi, egy lény csataképessége az egész lénykupacra hatással lehet, de az is elképzelhető, hogy csak az adott lényre hat.



Pontos támadás

Ha legalább egy lény a lénykupacban rendelkezik ezzel a képességgel, a támadó döntheti el a védekező helyett, mi legyen a támadás célpontja (egy adott ellenséges kupac, vagy jelző), mielőtt dobna. Ez a kiválasztott célpont kapja az összes sebzést (amíg meg nem semmisül). Ezen felül 1 sikertelen támadókockát újra is dobhat a támadó.



Szívós

Minden szívós képességű lény további 1 sérülést szenvedhet el, mielőtt megsemmisülne. A szívós lény első sérülésénél semmi nem történik, a második sérülésnél vagy megsemmisül (alap lény), vagy átfordul alap oldalára (elit lény). Ha egy egység két ilyen szimbólummal is rendelkezik, már csak a harmadik sérülés hatására semmisül meg, vagy fordul át. Az első és második sérüléseket sérülés jelzőkkel kell jelölni. Ha a védekezőnek több szívós egysége is van egy adott lénykupacában, addig nem tud új lényhez sebzéseket rendelni, amíg az első szívós lény meg nem semmisült, vagy át nem fordult. A csata után a szívós lényekről lekerül minden sérülés jelző.

Az alábbi 3 képesség csak a találkozás jelzőkön található:



Pusztító: ez a lény minden találásával 2 sérülést okoz. Ez a szabály nem érinti az elit kocka eredményét.



Düh: ez a lény mindig 5 kockával dob: nem számít az éppen aktuális kihívás értéke.



Regeneráció: a lényről minden harci kör végén el kell távolítani az összes sérülés jelzőt (kivéve, ha nullára csökkent a kihívás értéke és megsemmisült).



Védekezés

Ha legalább egy lény a lénykupacban rendelkezik ezzel a képességgel, az egész lénykupac immunis lesz a pontos támadásra, azaz nem lehet őket szabadon célpontként kiválasztani. A védekezés nem tesz semmissé támadó dobásokat. Továbbá, ha a játékos visszavonul, eldobhat egyetlen védekezés képességű lény jelzőt, az ilyenkor szükséges 2 helyett.



Átütés

Ha legalább egy lény a lénykupacban rendelkezik ezzel a képességgel, az ellenfél lényei nem használhatják a szívós képességüket.

Necropolis lichek



KÉPESSÉGEK EGY CSATÁBAN

A játékosok egy csata során használhatják a hőseik különböző jártasság kártyáit, ezen felül a hőseik rendelkezhetnek varázstárgyakkal, varázslat kártyákkal és egyéb képességekkel. Csata közben mindegyiket képességként kell kezelni (és gyűjtő néven „képességeknek” is hívjuk őket). A kártyák leírják az időzítésüket, és a pontos használatuk módját. Ha kétség merül fel, vagy konfliktus keveredik belőle, mindig az aktív játékos használhatja előbb a képességeit.

- Csata előtt (Before Battle) - vagyis rögtön a csata kezdetekor, mielőtt a jelzők a kezdeményezés táblára kerülnének.
- Csata elején (Beginning of Battle) - a jelzők már a kezdeményezés táblán vannak, de az első támadás még nem történt meg. A játékos például megváltoztathatja a következő harci kör célpontját, egy ilyen képességgel.
- Csatában (During Battle) - akkor használható, ha a hős támad, hacsak a kártya szövege másként nem rendelkezik.
- Harci kör után (After Clash) - egy teljes harci kör véget érésakor, mielőtt a következő harci kör elkezdődne.
- Csata után (After Battle) - a csata legvégén, az utolsó harci kör után, még mielőtt a játékosok visszavennék a jelzőiket a kezdeményezés tábláról.



6.3.) NYERSANYAG GYŰJTÉS

Ha a kijátszott akció kártyán a bal oldali „nyersanyag gyűjtés” szimbólum szerepel, az aktív játékos aranyat és nyersanyagot gyűjthet az általa ellenőrzött területekről. Minden játékos által ellenőrzött fűrésztelep 3 nyersanyagot ad, minden ércbánya 2-t, míg minden kristály bánya 1-et. Az aktív játékos elveszi a megfelelő számú nyersanyag jelzőt a közös készletből, és a város táblája kincstárába teszi. Ez után megismétli a procedúrát minden aranybányájával. Az aranybányák egyenként 4-4 aranyat adnak. Ezen felül az aktív játékos aranyat és/vagy nyersanyagot kaphat néhány épülete, hős jártassága, képessége, vagy varázstárgyai után is. Minden arany és nyersanyag jelző a városa kincstárába kerül, és itt is kell őket tárolni.



6.4.) ÉPÍTKEZÉS

Ha a kijátszott akciókártyán a bal oldali „építkezés” szimbólum szerepel, az aktív játékos bővítheti fővárosát egy új épület felépítésével (azaz megvásárlásával), vagy növelheti a fővárosa szintjét. A főváros szintjének emelése korlátozott: legfeljebb 1 szint / akció. Ha ez utóbbit választja, az aktív játékosnak ki kell fizetnie a szükséges nyersanyagot (a nyersanyag jelzőket a kincstárából a közös készletbe teszi), majd egyet feljebb teszi a fővárosa aktuális szintjének jelzésére szolgáló uralom jelzőjét. A főváros szintjének növelése lehetőséget teremt a játékos számára magasabb szintű egységek toborzására, illetve magasabb szintű épületek felépítésére.

Stronghold kentaurok



A bal oldali ábra a főváros egyik (II.) szintjét mutatja:

- (A) a főváros aktuális szintje (1-4, az épületek számával megegyezően)
- (B) a főváros ezen szintjének eléréséhez szükséges nyersanyagok száma
- (C) a toborozható egységek ábrája (alap - bal oldali, elit - jobb oldali)
- (D) az alap (bal) és elit (jobb) egységek toborzásának arany költsége

Épületek:

Minden játékos 9 különböző épületet építhet fel a fővárosában. Minden épületnek megvan a maga előnye, és egy többiekétől különböző épület jelző képviseli. Az épület jelző első oldalán szerepel az épület felépítésének költsége, míg a hátsó oldala az épület által biztosított előnyről tájékoztat. Az alábbiakban

bemutatjuk az összes épület által biztosított előny szimbólumát, és annak leírását, ami befolyásolhatja a játékmenetet. Miután felépült, az épület jelzőt a város tábla alá kell elhelyezni, a hátoldalával felfele.



Az irányító játékos ennek az épületnek a segítségével új hőseket *toborozhat*, egyenként 5 aranyért.



Ha az irányító játékos *nyersanyag gyűjtése* akciót hajt végre, 3 további aranyat VAGY 3 további nyersanyagot kap.



Az irányító játékos megkapja a negyedik akció kártyáját is (*nyersanyag gyűjtés / építkezés*), valamint ettől kezdve tud kereskedni is.



Az irányító játékos az épület megépítésekor 3 hatalompontot (HP) kap.



Az irányító játékos innentől kezdve tud elit szintű egységeket is *toborozni*, illetve felfejlesztheti az alap szintű lényeit elit szintű lényekké.



Ha az irányító játékos *toborzás* akciót hajt végre, a toborzási határa 2-vel megnő (a maximum 5-ig).



Az irányító játékos összes hőse vezetés értéke permanensen egyet megnő.



Az irányító játékos hősei teleportálni tudnak a fővárosuk és játéktáblán lévő portálok között (oda-vissza).

Épületek építésének további szabályai

Asha Templomát 12 aranyért és 12 nyersanyagért csak akkor tudja az aktív játékos megépíteni, ha az egyik hőse birtokában van az Asha Könnye varázstárgy kártya. A kártyát a frakció bármelyik hőse birtokolhatja. Ennek a hősnak nem kell a fővárosban lennie, amikor ez az épület megépül. Miután az épület megépült, az épület jelző alá kell helyezni az Asha Könnye varázstárgy kártyát (ettől kezdve nem vehető el a játékostól semmilyen módon).



Azt az épületet, amely +3 aranyat, vagy +3 nyersanyagot biztosít, ha a játékos a *nyersanyag gyűjtés* akciót választja, vagy 3 aranyért, vagy 3 nyersanyagért lehet felépíteni. Az aktív játékos dönti el, aranyért, vagy nyersanyagért cserébe építi-e meg.

Minden frakció rendelkezik egy egyedi, csak arra a frakcióra jellemző épülettel. Ha egy ilyen épület felépül, az adott frakció összes hőse részesül az alábbi előnyökből:



Órangyal

Minden harci körben egyszer, az irányítója figyelmen kívül hagyhatja egy elit kocka (dE) sebzését.



Vérdüh

Az irányító nyer minden kezdeményezés során, amikor az egységek a kezdeményezés táblára kerülnek.



Nekromancia

Az irányítója minden csata után feltámasztás 2-t kap.



Becsület

Az irányítója minden csata előtt eldöntheti, hogy lehet-e mindkét félnek elit kockát használnia, avagy sem.



6.6.) TOBORZÁS

Ha a kijátszott akciókártyán a bal oldali „toborzás” szimbólum szerepel, az aktív játékos új egységeket toborozhat (azaz vásárolhat) a hőseinek, és fejlesztheti a hadseregét. Használható új hős toborzására is.

Egységek toborzása

Az aktív játékos toborozhat új egységeket bármelyik, épp a fővárosában tartózkodó hőse számára. Ha így dönt, megvásárolhat néhány, még rendelkezésre álló lény jelzöt, kifizetve a város tábla megfelelő szint mezőjén látható költségüket aranyban. A játékos bármilyen, a főváros szintjétől függően elérhető egységet toborozhat, csupán az egység jelzők száma korlátozhatja ebben. Az aktív játékos egy körben maximum csak 3 egységet toborozhat. Egyes épületek megnövelik ezt a toborzási határt, illetve több lehetőséget is adhatnak a játékosnak.

Haven nővérek



Továbbá, ha egy játékos elit egységeket szeretne toborozni, fel kell építenie ehhez a speciális épületét. A frissen toborzott egységeket azonnal el kell helyezni egy hőse tábláján. Ezért fontos figyelemmel követni a hősök vezetés értékét, ugyanis ez korlátozhatja a maximálisan hozzá rendelhető egységek számát. Ha az aktív játékosnak a toborzás idején több hőse is tartózkodik a fővárosában, a toborzott egységeket tetszés szerint szétoszthatja az itt tartózkodó hősei között. Az egyetlen kivétel ez alól a *mester* és *vezér* képességek, mert az ezek segítségével toborzott egységeket annak a hősnak a seregébe kell elhelyezni, aki ezt a képességet birtokolja.

Egységek fejlesztése

Ha az aktív játékos megépítette már a szükséges épületét, nem csak új egységeket toborozhat, hanem a meglévő alap egységeit is felfejlesztheti elit szintűre. Ehhez ki kell fizetnie aranyban az alap és az elit szintű lények ára közötti különbséget, majd át kell fordítani az egység jelzöt a másik oldalára. A fejlesztés nem számít bele a játékos toborzási határába - bármennyi alap egységet felfejleszthet elit egységgé, ha ki tudja fizetni a költségét.

Hős toborzása

Ha az aktív játékos megépítette a szükséges épületét, tud új hőst is toborozni. Ehhez egyszerűen kiválasztja egy használaton kívüli hőst, kifizeti az 5 aranyat, majd a hős jelölőjét a város táblájára, az új hős tábláját pedig maga elé teszi. Az új hős egy I. szintű elit lény jelzős hadsereggel kezd. Egy hős toborzása egynek számít a toborzási határban. Egy játékosnak maximum 3 hőse lehet.



Egységek feloszlata

Haven szeráfok

A toborzás során az aktív játékos egy adott hős seregéből tetszőleges számú egység jelzőt feloszlathat (eldobhat). Ne feledjétek azonban, hogy egy hős seregének utolsó egységét tilos eldobni. A feloszlattott egységek után semmiféle kompenzációt nem kap a játékos. A feloszlattott egység jelzők a tartalékba kerülnek.



6.7.) ÚJ JÁTÉKFORDULÓ

Miután minden játékos elhasználta az összes rendelkezésére álló akció kártyáját (azaz az összes akció kártyáját már képpel lefelé fordította), az aktuális forduló véget ér. Az első játékos jelző birtokosa átadja ezt a jelzőt a tőle balra ülő játékosnak és egy új forduló veszi kezdetét. Az (új) első játékos kezdi a fordulót, felfordítja a sorban következő hét kártyát, majd hangosan felolvassa annak szövegét (ez a legelső forduló elején kimarad). A kártya a szövege alapján hatással lehet az egész fordulóra. A legutolsó hét kártya felhúzása tájékoztatja a játékosokat arról, hogy ez lesz a játék legutolsó fordulója.

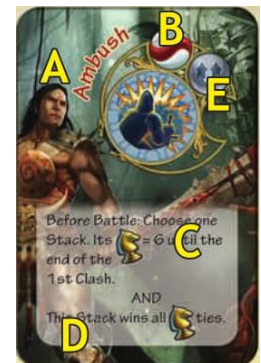
7.) TOVÁBBI JÁTÉKSZABÁLYOK

7.1.) KÁRTYÁK HATÁSAI, ÉS AZOK HASZNÁLATA

A jártasság, varázstárgy és varázslat kártyákra egyedi hatások és szabályok vonatkoznak. Ne feledjétek, hogy ezek a szabályok mindig elsőbbséget élveznek a szabálykönyv alapszabályaival. A kártyák szövegmezője általában nagyon pontosan leírja, hogy az adott kártyát mikor, és hogyan kell használni - minden további kérdésre (amik általában csaták közben merülhetnek fel) a 16. oldalon lévő információk közt lehet választ találni. A kártyák szövegmezőjében általában különböző szimbólumok és ikonok szerepelnek szavak helyett. Minden ilyen szimbólumot a szabálykönyv megfelelő fejezete pontosan ismerteti. Amennyiben a játékosok már eléggé megismerték a szabálykönyvet, képeseknek kell lenniük arra, hogy ösztönösen felismerjék ezeket a szimbólumokat, főként azért, mert ugyan azok a szimbólumok szerepelnek a táblákon és a jelzőkön. Az alábbiakban a kártyák típusait és hatásait ismertetjük:

Jártasság kártyák

Minden kard és mágia pakliba tartozó jártasság kártyának van egy neve (A) és egy hírnév ikonja (B). Minden kártyának két különböző képessége van: egy elsődleges és egy másodlagos. Az elsődleges (a szövegmezőben felül lévő) képességet (C) bármelyik hős használhatja, aki rendelkezik az adott jártasság kártyával. A másodlagos (alsó) képességet (D) a hős csak akkor használhatja, ha a jártasság csoport ikonja (E) szerepel a hős tábláján is. Ha a másodlagos képesség leírását megelőzi a „vagy” szó, akkor az azt használni tudó hősnek választania kell a két képesség közül (általában a másodlagos az erősebb). Ha egy „és” szó előzi meg, az azt használni tudó hős mind a két képességet használhatja.



Varázslat kártyák

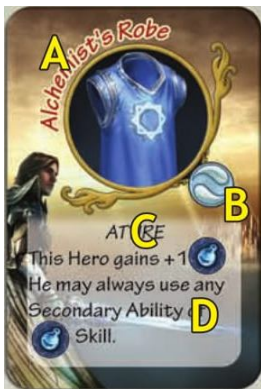
Az ilyen kártyák olyan varázslatokat jelentenek, amiket a hősök használhatnak. A hős által megszerzett varázslat kártyákat a hős tábla mellett, képpel lefelé fordítva kell tartani. Ahhoz, hogy a hős használni tudjon egy adott varázslat kártyát, a hős mágia tulajdonságának egyenlőnek, vagy nagyobbban kell lennie, mint a kártyán szereplő minimális szint (F). A kártya többi eleme megegyezik a jártasság kártya elemeivel. A varázslat kártyákat csak egyszer lehet használni, a játékosnak a használat után a kártyát a varázslat pakli mellett kialakított varázslat dobópakliba kell eldobnia (képpel felfelé). Ha elfogynak a varázslat kártyák, meg kell keverni a dobópakliját, és új húzó paklit képezni belőlük.



Kincs kártyák

A kincs kártyák szimbolizálják azt a zsákmányt és trófeát, amit egy hős a játék során nyerhet. Amikor egy játékos felhúzik egy kincs kártyát, a rajta szereplő 4 jutalomból a hős csak néhányat választhat ki magának. Ha egy legyőzött találkozás jelző után kell kincs kártyát húzni, a találkozás jelző hátoldala mutatja, hány jutalmat lehet választani (kincses láda száma). Minden jutalom csak egyszer választható. Ha a játékos egy kifosztott helyszín után húz egy kincs kártyát (pl. Sárkányfészek), egyet választhat a 4 jutalom közül.





Varázstárgy kártyák

Ezekre a mérhetetlenül erős mágikus tárgyakra a hősök a játék során bukkanhatnak. Minden varázstárgy kártya tartalmazza a varázstárgy nevét (A), a hírnév ikonját (B), valamint az 5 lehetséges (öltözet, páncél, fegyver, ékszer, vagy táska) típus egyikét (C). A szövegdoboz ad tájékoztatást a varázstárgy képességeiről (D). Minden hős mind az 5 típusból csak 1-1 varázstárgyat viselhet. Minden varázstárgy kártya 1 HP-t ér. A játékosok azonnal 1 HP-t kapnak, amint az egyik hősük megszerez egy varázstárgy kártyát (ne felejtsetek el frissíteni a hatalompont jelölőt). A játékosnak a hős táblája mellett kell a varázstárgy kártyáit elhelyeznie. Miután a hősök felszerelkeztek egy varázstárggyal, azt a kártyát már nem lehet szabadon eldobni.



Stronghold küklopszok



7.2.) TAPASZTALAT PONTOK (TP) ÉS A HŐSÖK SZINTLÉPÉSE

A játék során a hősök által szerzett tapasztalat pontokat a jelzőkön és kártyákon egy medál ikonnal jelöljük. Miután egy hős legyőzött egy találkozás jelzőt, az aktív játékos megfordítja a jelzőt, hogy megtudja, a hőse hány TP-t kapott jutalmul. A jelzőt addig a hős tábláján kell tárolni (mint hadiszákmányt), amíg a hős a TP-iből szintet nem tud lépni. Ha egy hős elegendő TP-t gyűjtött össze, azonnal szintet kell lépjen. Hogy ezt megtegye, el kell dobnia a megfelelő számú medál ikonnal jelölt hadiszákmányt. A kincs kártyák is adhatnak TP-t. Ha az aktív játékos egy kincs kártyáról a TP-t választotta jutalomként, akkor azonnal fel kell használnia ezeket a TP-eket (ha tudja), a hadiszákmány jelzőkön lévő medálokkal együtt, azaz a kincs kártyákat nem teheti el hadiszákmányként. Néha egy hadiszákmányból több XP-t kap a hős, mint amennyire a szintlépéshez szüksége lenne, azonban ezeket nem lehet beváltani, így a többletként beadott XP-k elvesznek (nem vihetők át a következő szintlépéshez). A hős szintlépéseire szükséges TP mennyiségéről, és a szintlépésekkor elsajátítható új jártasságok számáról az alábbi táblázat tájékoztat:

HŐS SZINTLÉPÉS TÁBLÁZATA

jártasság kártyák száma	újabb szintlépéshez kellő TP
0	3
1	4
2	5
3	6
4	7
5	8
6	9



Mint látható, az újabb szintlépés TP költsége egyenlő a hős által birtokolt jártasság kártyák száma + hárommal. Amikor a hős szintet lép, felhúzza a

kard, vagy mágia jártasság paklija 2 felső lapját (előre eldöntve, melyik pakliból akar húzni), elolvassa őket, majd az egyiket lerakja a hős táblája mellé, a másikat pedig eldobja az adott jártasság pakli dobott lapjai közé. Ha bármelyik jártasság pakli kifogy, meg kell keverni az adott pakli dobott lapjait, és egy új paklit készíteni belőlük. Ha már nincs több jártasság kártya (sem a húzó-, sem a dobott pakliban) ebből a típusú jártasságból nem lehet többet szerezni.



7.3.) SZERENCSE

Amikor egy játékos hőse kap egy szerencse jelzőt, azt a hős táblájára teszi. Miután egy csata közben dobott az összes támadó kockával, a hőst ellenőrző játékos eldobhat a hős táblájáról egy szerencse jelzőt azért, hogy újra dobhassa egyszer az összes sikertelen támadó kockát, vagy elit kockát (ha használta ehhez a támadáshoz). Ezen felül, ha a játékos a *balszerencse* eredményt dobta az elit kockával, szintén eldobhat egy szerencse jelzőt, és ez esetben nem kell a balszerencse miatt újra dobnia a sikeres támadó kockákat.



7.4.) TÚLERŐ JELZŐK



A túlerő jelzők azt képviselik a játékban, hogy egy hős és a serege képesek anélkül elriasztani egy találkozás jelzőt és győzelmet aratani, hogy a fegyvereiket egyáltalán elő kellene venniük. Ennek a képességnek az értékét a hős tábláján a speciális túlerő jelzőkkel kell jelölni. Ha az alábbiak teljesülnek, 1-1 túlerő jelzőt kell a hős táblájára tenni:

- a hős hadserege legalább 9 egységből áll (bármilyen egység lehet)
- van benne legalább egy 5-ös erejű elit lény (a IV. szintű fővárosban toborozható)
- a hős rendelkezik a rajtaütés képességgel
- a hős rendelkezik a Győzelem Kesztyűje varázstárgy kártyával

Mielőtt a tényleges csata elkezdődne, az aktív játékos ellenőrzi, hogy a túlerő értéke nem elegendő-e ahhoz, hogy a találkozás jelző harc nélkül visszavonuljon. A siker a túlerő jelzők számától függ:

- az aktív hős 2-es túlerővel az átlagos (sárga) lényeket elriasztja
- az aktív hős 3-es túlerővel az irtózatot (lila) lényeket elriasztja
- az aktív hős 4-es túlerővel a legendás (aranybarna) lényeket elriasztja

Ha a túlerő elegendő, az aktív játékos azonnal eltávolítja a találkozás jelzőt a játéktábláról. Ekkor csak a jelző hátoldalán lévő kincses ládák jutalmat kapja meg; egy ilyen győzelemért TP nem jár. Ha a túlerő nem elegendő, a csata a szabályok szerint veszi kezdetét. Az aktív játékos kezdeményezhet normál csatát is, még ha a találkozás jelző amúgy visszavonulna a túlerő láttán, annak érdekében, hogy TP-t tudjon szerezni a kincseken túl.



Sanctuary kirinek

7.5.) SÖTÉT NAPOK



Amikor egy *sötét napok* hét kártya kerül felcsapásra, az alábbi szabályokat kell alkalmazni. Minden csatában a játékosoknak 2 találkozás jelzővel kell harcolniuk, egy helyett. Annak érdekében, hogy ezt meg lehessen oldani, a megfelelő színű további ellenség jelzőket kell használni. Ezt a jelzőt pontosan úgy kell kezelni, pontosan olyan tulajdonságokkal és képességekkel rendelkezik, mint az eredeti találkozás jelző. Azaz: a játékosnak most két ugyanolyan ellenséggel kell szembenéznie, egy helyett. A sebzések hozzárendelésekor először a többlet ellenség jelzőhöz kell annyi sebzést hozzárendelni, hogy az megsemmisüljön, és csak ez után lehet az eredeti találkozás jelzőhöz sebzéseket rendelni. Ha az ellenséges lények nyerik meg a csatát, csak az eredeti találkozás jelzőt kell visszatenni a játéktáblára. Amennyiben az aktív hős győz, csak egy lény után kapja meg a jutalmát - a kiegészítő ellenség jelzőt el kell dobni a közös készletbe anélkül, hogy bármilyen előnyt, vagy nyereséget adna. Ezen felül a sötét napok alatt a hősöknek egyel magasabb túlerő értékre van szükségük egy harc nélküli visszavonulás eléréséhez, mint általában.



A sebzések hozzárendelésekor először a többlet ellenség jelzőhöz kell annyi sebzést hozzárendelni, hogy az megsemmisüljön, és csak ez után lehet az eredeti találkozás jelzőhöz sebzéseket rendelni. Ha az ellenséges lények nyerik meg a csatát, csak az eredeti találkozás jelzőt kell visszatenni a játéktáblára. Amennyiben az aktív hős győz, csak egy lény után kapja meg a jutalmát - a kiegészítő ellenség jelzőt el kell dobni a közös készletbe anélkül, hogy bármilyen előnyt, vagy nyereséget adna. Ezen felül a sötét napok alatt a hősöknek egyel magasabb túlerő értékre van szükségük egy harc nélküli visszavonulás eléréséhez, mint általában.



7.6.) KERESKEDELEM

Amint egy játékos megépítette a piac épületét a fővárosában, az alábbiak szerint tudja azt használni:

- Bármilyen akciója közben 2:1 arányban szabadon elcserélheti az aranyát nyersanyagra, és viszont (pl.: eldob 4 aranyat a közös készletbe, és elvesz onnan 2 nyersanyagot).
- Ha a hős a saját fővárosában tartózkodik, eladhat varázslat kártyákat. Az aktív játékos eldob akárhány varázslat kártyát, és annyi aranyat kap, amennyi a varázslat kártyák összes szintje.

7.7.) HÍRNEV

Bár ezek a szimbólumok sok táblán és kártyán megjelennek, az alap játékban nem használjuk őket, szerepük csak a játék egyik kiegészítőjében lesz majd.



a Könny Útja



kiegyensúlyozott



a Vér Útja



Necropolis sorsszövők

MIGHT & MAGIC HEROES



GAME DESIGN AND DEVELOPMENT

Game Designer: Marcin Tomczyk

Rulebook: Marcin Tomczyk, Tomasz Majkowski

Graphic Design and Layout: Axel and Honeyflavour

All illustrations and graphic elements from the original Might&Magic Heroes VI game materials.

English Edition: *Transdesign* Marek Mydel

Publisher: Axel

Editing: Axel

Dice Producer: Q-Workshop

Playtesting: Maurycy Tomczyk, Jakub Świerczek, Jacek Bochoń, Tomasz Gorczyca, Marek Tabor, Jakub Jamrozik, Tomasz Majkowski, Marek Mydel, Piotr Stankiewicz and many other fans participating in gameboard meetings, conventions, fairs and other gaming events.

Greetings: The author would like to thank all the people who helped him in publishing this game, especially Jerzy Malina, Daniel Malina, all Axel employees, Sławek Woźniczka from Ubisoft Polska and many, many more whose insight and encouragement influenced the final version of the game.

Official game website: www.heroes.axel.pl



© 2013 Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved. Might & Magic,
Heroes, Ubisoft and the Ubisoft logo are
trademarks of Ubisoft Entertainment in
the U.S. and/or other countries.



Axel-Malina
Rynek 38
32-410 Dobczyce
Polska
www.axel.pl
axel@axel.pl



A KARD ÉS MÁGIA ISKOLÁK SZIMBÓLUMAI:

ESZMÉNY

HARCI
KIÁLTÁS

TAKTIKA



HÁBORÚ



BIRODALOM

ALAP
MÁGIASÖTÉTSÉG
MÁGIAFÉNY
MÁGIAFÖLD
MÁGIAVÍZ
MÁGIA**8.) TIPPEK KEZDŐKNEK**

Amikor kiválasztod a fővárosod kezdő mezőjét, ellenőrizd a környező 3-4 mezőt. Fontos, hogy a kezdő hősöd minél előbb az irányításod alá tudjon vonni egy fűrésztelepet, egy ércbányát, egy kristály bányát, vagy egy arany bányát az első néhány mozgásával. Ezek a játéktábla elsődlegesen fontos helyszínei.

Amikor kiválasztod a kezdő hősödet, el kell döntened, melyik utat akard követni: a brutális kard, vagy a ravasz mágia?

Ha ez az első játékod, javasoljuk, hogy válassz magas vezetési értékű kezdő hőst.

Jó dolog, ha először építesz és toborzol. A mozgást, illetve a csaták megvívását majd a harmadik akciónak válaszd.

Fontos, hogy minél előbb építs olyan épületet, ami extra aranyat és nyersanyagot biztosít a számodra. A második legfontosabb épület a piactér, aminek jutalmaként a negyedik akció kártyádat is használhatod.

A találkozás jelzők elleni támadásaidat megfontoltan tervezd meg. Mindig elsőként a leggyengébb (sárga) jelzőket támad meg, az erősebbeket pedig csak az után, miután fejlesztetted a hadseregedet.

Amikor úgy érzed, hogy biztosan vereséget fogsz szenvedni, ne habozz: vonulj vissza. Néhány egység megmentése kulcsfontosságú lehet a további játékbeli túlélésedhez.

Ne felejtse el használni a hősöd és az egységeid képességeit.

Jó, ha van legalább egy szerencse jelződ - jól jön az majd a sötétebb napokon.

Mindig ellenőrizd az aktuális hét kártya hatását, mielőtt megtámadsz egy találkozás jelzőt. Kiderülhet, hogy a gyengének tűnő lények is szinte legyőzhetetlenné váltak erre a fordulóra.

Amikor egy másik játékos akar megtámadni téged, védekezz ellene nagyobb hadsereggel, és ne hagyd, hogy megleljen valami csúnya varázslattal (mindig legyen nálad egy ellenmágia varázslat kártya).

Egy másik hős megtámadása hozza a legtöbb jutalmat - átveheted az értékes helyszínei (pl. bányái) felett az irányítást, amikor legyőzöd őt.

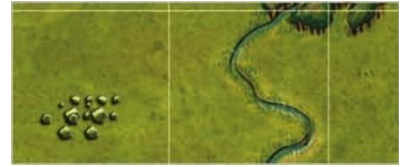
Ha egy ellenséges hős legyőz, nem célszerű azonnal a bosszúra koncentrálnod. Inkább összpontosíts az újjáépítésre, a hadsereged újbóli fejlesztésére és támadj később, amikor már előnyben leszel.

**SOK SZERENCSET BÁTOR HŐS!**

9.) JÁTÉKTÁBLA ISMERTETÉSE

Terep tulajdonságai a játéktáblán

Nyílt terep: a hősök szabadon átmozoghatnak ezeken a mezőkön. A grafikus elemek (erdő, folyó, sivatag, stb.) semmilyen módon nem befolyásolja a hős mozgását. Minden ilyen mezőn való átmozgás költség 1 MP. Az egyértelműség kedvéért, a mozgást befolyásoló tereptípusokat külön szimbólumokkal jelöltük meg, így a játékosok felismerhetik a hegységet, a vizet, a kikötőt és a nyílt terepet. Ha nincs speciális szimbólummal egy mező megjelölve, akkor nyílt terepnek minősül.



Víz: ez a terep járhatatlan a hősök számára.



Hegység: ez a terep járhatatlan a hősök számára.



Kikötő: lehetővé teszi a hősöknek, hogy átkeljenek a vízen. Amikor egy aktív hős a mozgását egy kikötő mezőn KEZDI, mozoghat a víz mezőkön keresztül, de nem fejezheti be a mozgását vízen. Ha egy másik kikötő mezőre ér, a mozgása véget ér.



Találkozás mezők: ezekre a mezőkre kell a játék elején letenni a találkozás jelzőket. A nyíl azt jelenti, hogy a találkozás jelző lényei melyik helyszínt őrzik; míg a mező színe a rákerülő találkozás jelző színével egyezik meg (azaz a találkozás nehézségét mutatja).

A játéktábla helyszínei:



Fűrésztelep: az irányító játékos 1 HP-t kap, és ha *nyersanyag gyűjtés* akciót hajt végre, 3 nyersanyagot termel.



Kristály bánya: az irányító játékos 1 HP-t kap, és ha *nyersanyag gyűjtés* akciót hajt végre, 1 nyersanyagot termel.



Kristály-gömb: az irányító játékos azonnal kap 2 HP-t.



Ércbánya: az irányító játékos 2 HP-t kap, és ha *nyersanyag gyűjtés* akciót hajt végre, 2 nyersanyagot termel.



Arany bánya: ha az irányító játékos *nyersanyag gyűjtés* akciót hajt végre, 4 aranyat termel.



Sárkány-tó: ha egy hős kifosztja ezt a helyszínt, átnézheti az eldobott varázstárgy, varázslat és kincs kártyákat, majd egyet felhúzhat közülük.



Misztikus könyvtár: ha egy hős kifosztja ezt a helyszínt, azonnal húz 1 varázslat kártyát.



Páncélkovács: ha egy hős felfedezi ezt a helyszínt, az összes alap szintű lényét elitté fejlesztheti fel (ez nincs ingyen).



A megvilágosodás köve: ha egy hős kifosztja ezt a helyszínt, a hőse azonnal szintet léphet TP költsége nélkül.



Istálló: ha egy hős felfedezi ezt a helyszínt, azonnal kap egy újabb mozgást. Azaz a hőst még egyszer aktiválni lehet.



Sárkány-kör: az irányító játékos azonnal kap 1 HP-t.



Portál: lehetővé teszi, hogy az aktív hős innen a fővárosába teleportáljon, vagy a fővárosából erre a mezőre, ha már megépítette a teleportál épületét.



Aréna: ha egy hős felfedezi ezt a helyszínt, azonnal toborozhat 3 egységet a seregébe, figyelmen kívül hagyva a fővárosa szint-követelményeit.



Kovács: ha egy hős felfedezi ezt a helyszínt, azonnal húz 1 varázstárgy kártyát.



Sárkányfészek: ha egy hős kifosztja ezt a helyszínt, azonnal húz 1 kincs kártyát.