



a kiegészítő használata

Az alábbiakban leírjuk, hogyan tudod a *Mountain Giant* összetevőit és szabályait beilleszteni az alapjátékba.

MOUNTAIN GIANT KIEGÉSZÍTŐ CSOMAG

a kiegészítő áttekintése

A *Mountain Giant kiegészítő csomag* a *BattleLore Second Edition* kiegészítője. Ebben a kiegészítőben találkozhat a hegyi óriással, mely bármely frakció oldalán harcolhat. Emellett az új tudáskártyák és az egyedi területlapka még izgalmasabbá teszi a csatateret. A kiegészítő csomagban lévő összetevőket úgy terveztük meg, hogy azok zökkenőmentesen illeszkedjenek az alapjátékhoz, így azonnal elkezdhesétek vele a játékot.

semleges egységek

A semleges egységek egyik frakcióhoz sem tartoznak, és bármelyik játékos seregébe besorozhatók.

A kiegészítőben találsz a *Mountain Giant kiegészítő csomag* jelével és egyedi azonosítószámmal ellátott 3 tudáskártyát is.

Mielőtt semleges egységekkel játszanátok, mindkettőtöktől gyűjtsd össze az összes semleges egység telepítési kártyát, és készíts belőlük egy közös paklit. A pakliban lehet több példány is az ugyanolyan típusú egység telepítési kártyáiból.

semleges egységek kiválasztása

A játék előkészítése „Seregek felállítása” lépés során toborozhattok egységeket a közös semleges pakliból is, hogy azok a saját hadseregetek részét képezzék. Az első játékos választhat elsőként egy toborozható semleges egységet magának. Ha nem akar semleges egységet felvenni, vagy már nem tud (mert már nincs elég toborzéspontja), passzolnia kell. Ezután a másik játékos választhat maximum 2 semleges egységet magának, vagy neki is passzolnia kell. Ettől kezdve felváltva választhattok egy-egy semleges egységet.

Ha egyikőtök közvetlenül azután passzol, hogy a másikótok passzolt, a semleges egységek kiválasztásának lépése befejeződik, és több semleges egységet nem lehet már a játékba kiválasztani. Mindezek után a megszokott módon vásárolhattok magatoknak egységeket, a megmaradt toborzéspontjaitokból.

- A kiválasztott semleges egységek az őket kiválasztó játékos hadseregéhez (frakciójához) fognak tartozni a játék legvégéig.
- A felfogadott semleges egységhez tartozó tudáskártyákat is megkaphatja az a játékos, akié a semleges egység lett, a tudáspaklija testreszabása során (lásd alább).

a kiegészítő jele

A *Mountain Giant kiegészítő csomag* minden egyes kártyáját a jobb oldali szimbólummal láttuk el, hogy azok megkülönböztethetők legyenek a *BattleLore Second Edition* alapkártyáitól.



Játékoszetevők

1 hegyi óriás figura



3 tudáskártya



1 egység-összefoglaló kártya



1 telepítési kártya



1 területlapka



1 sérülésjelző



1 semlegesjelző



kétoldalas:
fekete / fehér

tudáspaklik testreszabása

A sereg felállítása után lehetőségetek van arra, hogy testreszabjátok a tudáspaklitokat, mivel egyes semleges egységekhez új, saját tudáskártyák tartoznak.

A „Seregek felállítása” lépés legvégén mindketten titokban eltávolíthatjátok maximum 5 tudáskártyátokat a saját paklitokból, amelyeket lecserélhettek a rendelkezésetekre álló tudáskártyákra. A rendelkezésre álló tudáskártyák olyan fel nem használt tudáskártyák, amelyek a játékos saját frakciójához tartoznak, vagy amelyek a játékos hadseregébe toborzott semleges egységekhez tartoznak.

Miután testreszabtad a tudáskártyáidat, ismét meg kell keverned a tudáspaklid, és azt képpel lefelé magad elé kell tenned. Ezután az összes fel nem használt tudáskártyádat (anélkül, hogy azokat ellenfelednek megmutatnád) vissza kell tenned a játék dobozába.

- A tudáspakliban egyetlen azonos nevű kártyából sem lehet több 2 példánynál.



az arany szabály

A kiegészítő szabályai felülírják az alapszabálykönyvben és a referenciakönyvben található szabályokat és információkat. Ha ebben a kiegészítő szabályfüzetben bármi ellentmondana az alapszabálykönyvben vagy a referenciakönyvben található egyik szabálynak, akkor ez a szabályfüzet élvez elsőbbséget.

Ha a kiegészítő egy kártyája, vagy más játékoszertevőjének szövege ellentmondana az alapszabálykönyvben vagy a referenciakönyvben található egyik szabálynak, akkor a kártyán vagy játékoszertevőn lévő szabály élvez elsőbbséget.

új területtípus

A *Mountain Giant kiegészítő csomag* egy új területtípust vezet be, amely megváltoztatja a csatamező kinézetét: a kőtörmelék. Ezek olyan összeomlott épületek, amelyek megsebzik az őket elfoglaló egységeket.

kőtörmelék terület (hexa)

Amikor kijátszol egy „Elsöprő erő” (Crushing Force) tudáskártyát, cseréld ki az épület lapkáját a kőtörmelék területlapkára.



- Ha egy egység egy kőtörmelék területre mozog, azonnal be kell fejeznie a mozgását. Ez az egység ebben a körben erről a területről már csak valamilyen egységképességgel, vagy előrenyomulás következtében mozoghat el.
- Egy olyan egység, amelyik egy kőtörmelék területre vonult vissza, 1 sérülést szenved el, és ebben az összecsapásban már nem vonulhat vissza tovább, így 1-1 sérülést fog elszenvedni minden el nem végzett visszavonulás után. Azon egység, amely egy kőtörmelék területre vonult vissza, egy másik összecsapás során már visszavonulhat innen.
- A kőtörmelék területet épület területként kell kezelni a forgatókönyvvel kapcsolatos szabályok vonatkozásában. Viszont semmilyen más vonatkozásban nem minősül épület területnek.
- A kőtörmelék terület rálátást akadályozó területnek számít.
- Ha több kőtörmeléket kellene elhelyezned, mint amennyi a rendelkezésre áll, helyettesíts az bármilyen más rendelkezésre álló lapkával vagy jelzővel, és kezeld úgy, mintha kőtörmelék terület lenne.

új jelzők

Az alábbiakban ismertetjük a kiegészítő új jelzőit és az azokhoz tartozó szabályokat.

semlegesjelző

Ha mindketten használtok semleges egységeket, akkor a semlegesjelzőket kell arra használnotok, hogy jelezni tudjátok, az egyes semleges egységek kinek a seregébe tartoznak.



Az egységek telepítése lépés végeztével az első játékos minden semleges egysége mellé tegyen egy-egy semlegesjelzőt, a fehér oldalával felfele. Ezután az ellenfele tegyen minden semleges egysége mellé egy-egy semlegesjelzőt, a fekete oldalával felfele.

- Amikor egy semleges egységet mozgatsz, mozgasd vele együtt a semlegesjelzőjét is. Ha egy semleges egység megsemmisül, távolítsd el a semlegesjelzőjét is a játéktábláról.



fordította: BEORN (2017)

lektorálta: VonLadislaus

nem hivatalos és nem szószentri fordítás!

szabályok tisztázása

Az alábbiakban további részleteket találhatsz a kiegészítőben bevezetett új szabályokról. Ezeket a szabályokat (angol) betűrendbe szedtük, így könnyebben rájuk találhatsz.

veszélyes lendítés (egységképesség)

Ha egy veszélyes lendítés (Heavy Swing) képességű egységeddel támadsz, elkölthetsz bármennyi 𐀀 dobás eredményt, hogy 1-1 visszavonulást okozz egy szomszédos ellenséges egységnek. Ha egy egység egy veszélyes lendítés miatt vonul vissza, és nem szenvedett sérülést a támadás következtében, 1 sérülést kap.

- Használhatod a veszélyes lendítés képességet a célpont egység ellen is.
- Minden 𐀀 dobás eredményt elkölthetsz arra, hogy különböző szomszédos ellenséges egységeknek okozz vele visszavonulást.

szikladobás (egységképesség)

A szikladobás (Throw Boulder) képességgel rendelkező egységed közelharc támadást hajthat végre 2-es támadásértékkal, egy maximum 2 mező távolságban lévő ellenséges egység ellen.

- Amikor egy egységed a szikladobás képességével támad, minden 𐀀 és 𐀁 dobás eredmény, melyet nem költesz el valamilyen más hatás érdekében, 1-1 sérülést okoz a célpont egységnek.
- A támadó egységednek rá kell tudnia látnia a célegységre.

komplett forgatókönyv

A kiegészítő részét képezi egy komplett forgatókönyv is, amelyet a 4. oldalon találsz. A forgatókönyvkártyák használata helyett egy előre előkészített forgatókönyvvel fogtok játszani. Az ilyen forgatókönyv szabályairól az alábbiakban olvashatsz.

komplett forgatókönyv előkészítése

Egy komplett (előre elkészített) forgatókönyv előkészítéséhez kövessétek az alapszabálykönyv 14. oldalán található „Teljes előkészület” fejezetben leírtakat, azzal az eltéréssel, hogy a 7. lépés (forgatókönyvkártya húzása, felfedése és végrehajtása) helyett a kiválasztott forgatókönyvtérkép alapján közösen állítsátok össze a játéktáblát, helyezétek el rajta a területlapkákat, tereptárgylapkákat, zászlójelzőket és egységeket, az adott forgatókönyv utasításait követve.

Egy komplett (előre elkészített) forgatókönyv tartalmazza az egész játéktábla térképét, valamint az egyes területlapkák, tereptárgylapkák, zászlójelzők és előre elhelyezett egységek helyét. Ezen kívül a térképén találhatsz különböző színekkel árnyékolt mezőket is melyek a frakciók telepítési hexái, de néha valamilyen alternatív telepítési módot is leírnak a forgatókönyv „Játék előkészítése” fejezetében.

Nem adhattok a seregetekhez, és nem helyezhettek el parancsnoki sátrakat, ha egy komplett (előre elkészített) forgatókönyvvel akartok játszani.

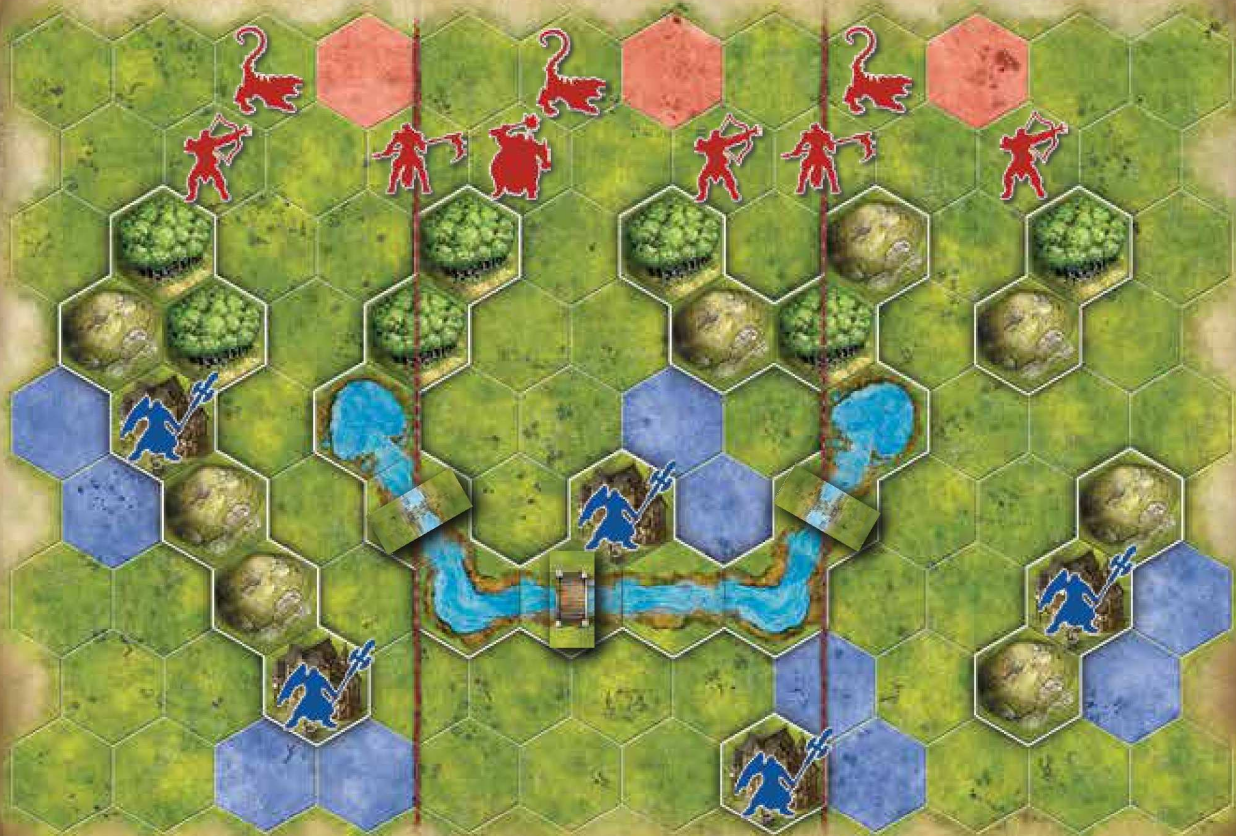
komplett forgatókönyv lejátszása

Egy komplett (előre elkészített) forgatókönyvet ugyanazon lépésekkel és szabályokkal kell lejátszanotok, mint egy normál játékot. Egyes komplett forgatókönyvekben találhatsz olyan „Speciális szabályok” fejezetet, amelyben a normáltól eltérő szabályokat olvashatsz. Ha a „Speciális szabályok” fejezet egyik szabálya ellentmondana valamely alapszabálynak, akkor a speciális szabály élvez elsőbbséget. Hacsak nincs külön feltüntetve, a speciális szabályok mindkét frakcióra vonatkoznak.

komplett forgatókönyv megnyerése

Egy komplett (előre elkészített) forgatókönyv „Célkitűzések” fejezetében olvashatod el, hogy az egyes frakciók miként tudják megnyerni az adott forgatókönyvet.

Alternatív megoldásként azonnal nyersz, ha az ellenfeled összes egységét megsemmisíted. Ha ezt sikerül elérned, akkor attól függetlenül te győzöl, hogy kinek hány győzelmi pontja van éppen.



a mennydörgés hangja

Sikerült foglyul ejtenünk egy maroknyi Uthuk harcost. A sors kegyes hozzánk: ezek a szörnyek sokkal emberibbnek tűnnek, mint a többiek. Reméljük elfecsegik a holnap éjjeli támadás részleteit. A foglyokat titokban elosztottuk az erődjeink között, így senki nem tudhatja, pontosan hol is tartjuk őket fogva. Sok Daqan úgy véli, felesleges ez a nagy titkolódzás, de hírét vettük egy óriásnak, aki az ellenségünk oldalára állt. Úgy tűnik, a holnapra várt támadásra már a mai nap sor fog kerülni.

játék előkészítése

Az Uthuk játékos lesz az első játékos, de a Daqan játékos végzi el elsőként az előkészítést.

Daqan előkészítés: a Daquan játékos vegyen el 2 fellegvár-védő (kék) és 3 vérkaszás (vörös) telepítési kártyát. Véletlenszerűen helyezze el képpel lefele az 5 kártyát az épületek területlapkán (az ott lévő figurák alatt). Ezek mindaddig képpel lefelé fordítva maradnak, amíg fel nem fedik őket. Ezután 26 pontból toborozhat magának hadsereget (nem tartalmazza a már előre elhelyezett 5 fellegvár-védő egységet), amiket bármelyik kék színű telepítési hexán elhelyezhet. Végül a Daqan játékos kap 1 tudásjelzőt, de maximum csak 5-öt kaphat, a fel nem használt toborzáspontjai után.

A Daqan játékos nem fogadhatja fel a semleges hegyi óriást.

Uthuk előkészítés: mielőtt az Uthuk játékos tudáskártyákat húzna, vegye el az „Elsöprő erő” (Crushing Force) tudáskártyát, és keverje bele azt a tudáspaklijába. Ezután helyezze el a hegyi óriás semleges egységet bármelyik vörös színű telepítési hexán (ez az ő egysége lesz).

Az Uthuk játékos használhatja a hegyi óriás tudáskártyáit, mikor testreszabja a tudáspakliját.

speciális szabályok

Minden alkalommal, amikor egy Daqan egység megsemmisít egy Uthuk egységet, a Daqan játékos 1 GYP-t kap. Ha esetleg a hegyi óriást sikerülne megsemmisítenie, akkor a Daqan játékos 2 GYP-t kap.

Ha az egyik épületet kötörmelékké változtatják, akkor a benne lévő telepítési kártyát azonnal képpel felfelé kell fordítani.

Ha egy vérkaszás telepítési kártya kerül felfedésre, az Uthuk játékos azonnal elhelyezhet egy vérkaszás egységet bármelyik szomszédos hexán (vagy a lehető legközelebbi hexán, ha az összes szomszédos hexa már foglalt), majd eltávolítja a telepítési kártyát a játéktábláról.

Ha egy fellegvár-védő kártya kerül felfedésre, és a játéktáblán 4 vagy kevesebb fellegvár-védő található, a Daqan játékos azonnal elhelyezhet egy fellegvár-védő egységet bármelyik szomszédos hexán (vagy a lehető legközelebbi hexán,

ha az összes szomszédos hexa már foglalt), majd eltávolítja a telepítési kártyát a játéktábláról. Ellenkező esetben a Daqan játékos nem helyezhet el fellegvár-védő egységet, de ettől még a telepítési kártyát el kell távolítani a játéktábláról.

Daqan győzelmi pont (GYP) lépés: a Daqan játékos elkölthet 2 tudásjelzőt arra, hogy megnézhesen egy képpel lefelé néző telepítési kártyát. (Ezután a megnézett kártyát tegye vissza képpel lefelé.)

Uthuk győzelmi pont (GYP) lépés: ha legalább egy Uthuk egység szomszédos egy olyan épülettel, amelyet egy másik Uthuk egység birtokol, képes oldalára kell fordítani az épületben lévő telepítési kártyát.

célkítűzések

Daqan győzelem: ha a Daqan játékos 8 vagy több győzelmi pontot szerez, azonnal megnyeri a játékot.

Uthuk győzelem: ha mindhárom vérkaszás fogoly telepítési kártyáját képpel felfelé fordította, az Uthuk játékos azonnal megnyeri a játékot.