

# BATTLES OF WESTEROS™

A BATTLELORE™ GAME



## JÁTÉKSZABÁLYOK

UNOFFICIAL FAN CONTENT  
NEM HIVATALOS FORDÍTÁS





# GYÜLEKEZŐ LOBOGÓK

*Ha a hatalmasok játszmáját játszod, győzöl vagy meghalsz. Nincs középút.  
–Cersei Lannister*

Bontsd ki Westeros Nagy Házainak zászlait. A Hét Királyságban megszerzett hatalmuk megszilárdítása és a vérvonal megóvása érdekében Westeros Házai különböző utakat követnek. Vannak, akik stratégiai szövetségeket kötnek, vannak, akik bonyolult politikai fondorlatokat szőnek, megint mások a csalás és árulás eszközeit használják. A harcmezőn megszerzett hatalomnál azonban nincs közvetlenebb és időtállóbb út.

Westeros Házai hatalmas hadseregeket sorakoztatnak fel – lovasokat és gyalogosokat. Ezek a katonák nemcsak lándzsákkal, kardokkal és íjjakkal vannak felszerelve, hanem ostromgépekkel és más harci szerkezetekkel. Westeros-szerte harci dobok hívják hadba a katonákat, erőseket és bátrakat, és parancsnokokat, tapasztaltakat és vakmerőket.

Te is hallod a hívást?





# HADVISELÉS WESTEROSON

**BattleLore: Battles of Westeros (BOW)** egy forgatókönyv alapú játék, melyben a játékosok újrajátszhatják Westeros Nagy Házainak ütközeteit, a George R. R. Martin által teremtett világhírű könyv sorozat, A Jég És Tűz Dala epikus fantasy világában. A **BOW** alapjátékban a játékosok a Stark Ház és a Lannister Ház hadait irányítják. A jövőben megjelenő kiegészítők lehetőséget nyújtanak majd a többi ház irányítására is. A játék során minden forgatókönyv, azaz **ütközet**, **ütközet tervvel** rendelkezik, amely meghatározza a térkép elrendezését (azaz a **csatamezőt**), mindkét Ház egységeinek kezdőpozícióját, a különleges szabályokat és a győzelmi feltételeket.

Egy **BOW** játszma megkezdése előtt a játékosok megegyeznek, hogy melyik ütközetet játsszák. Az ütközetek megtalálhatók a mellékelt Westeros Ütközet Tervekben, vagy pedig online:

[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)

Egy **BOW** ütközet számos körből, a körök pedig a játékosok felváltva következő fordulóból állnak. Egy **BOW** játszma megnyeréséhez a játékosoknak különféle célokat kell teljesíteniük, melyek a válasz-tott ütközet tervében kerülnek leírásra. Vannak olyan csaták, amelyekben a játékosoknak bizonyos számú **győzelmi pontot (GYP)** kell megszerezniük, más csatákban az egyik játékosnak tartania kell stratégiai pozícióit a harcmezőn.

A játékosok szabadon alakíthatják seregeiket az adott játékban rendelkezésre álló összetevőkből.

**Fontos megjegyzés:** Amennyiben egy kártyára, vagy más játékelemre nyomtatott szabály ellentétes értelmű az ebben a szabálykönyvben leírtakéval, akkor mindig a kártya, vagy játékelem utasításai az erősebbek.

## JÁTÉKELEMEK

- Ez a Szabálykönyv
- 1 Westeros Ütközet Terv könyv
- 138 Műanyag Figura, részletezve:
  - » 32 Északi Gyalogos (világosszürke)
  - » 12 Deresi Lovas (világosszürke)
  - » 12 Északi Íjász (világosszürke)
  - » 9 Stark Kutyaaidomár (világosszürke)
  - » 24 Lannisperti Őr (vörös)
  - » 15 Casterly-hegyi Lovas (vörös)
  - » 12 Nyugatföldi Íjász (vörös)
  - » 12 Lannister Nehézgyalogos (vörös)
  - » 5 Egyedi Stark Parancsnok (sötétszürke)
  - » 5 Egyedi Lannister Parancsnok (sötétszürke)
- 138 Zöld Figuratalp, részletezve:
  - » 98 Négyzet alakú Talp
  - » 40 Téglalap alakú Talp
- 36 Barna zászlórúd
- 1 Hatszög Osztású Térkép Tábla
- 8 Dobókocka (nyolcoldalú)

- 110 Kártya, részletesen:
  - » 14 Parancsnok Kártya
  - » 70 Vezetés Kártya
  - » 8 Egység Segédlet Kártya, részletesen:
    - › 4 Stark Egység Segédlet Kártya
    - › 4 Lannister Egység Segédlet Kártya
  - » 16 Összetűzés Előkészületi Kártya, részletesen:
    - › 8 Stark Összetűzés Előkészületi Kártya
    - › 8 Lannister Összetűzés Előkészületi Kártya
  - » 2 Összetűzés Összefoglaló Kártya, részletesen:
    - › 1 “A Folyóvidék Lerohanása” Összetűzés Összefoglaló Kártya
    - › 1 “Nyugatföldi Lázadás” Összetűzés Összefoglaló Kártya
- 32 Térkép Lapka, 9 Terep Jelzővel
- 1 Stark Parancs Tábla
- 1 Lannister Parancs Tábla
- 1 Kör Jelölő Sáv
- 1 Kör Jelölő
- 1 Stark Győzelmi Pont Jelölő
- 1 Lannister Győzelmi Pont Jelölő
- 1 Stark Morál Szelvény
- 1 Lannister Morál Szelvény
- 1 Semleges Morál Osztó és Morál Mutató
- 10 Parancs Jelző
- 50 Utasítás Jelző, részletesen:
  - » 10 Zöld Pajzs Utasítás Jelző
  - » 10 Kék Pajzs Utasítás Jelző
  - » 10 Vörös Pajzs Utasítás Jelző
  - » 10 Hősiesség Utasítás Jelző
  - » 10 Morál Utasítás Jelző
- 86 Egység Zászló, részletesen:
  - » 43 Stark Egység Zászló
  - » 43 Lannister Egység Zászló
- 14 Fennhatóság Jelző, részletesen:
  - » 7 Stark Fennhatóság Jelző
  - » 7 Lannister Fennhatóság Jelző
- 6 Irányultság Jelző
- 20 Összecsapás Jelző, részletesen:
  - » 10 Stark Összecsapás Jelző
  - » 10 Lannister Összecsapás Jelző
- 6 Pusztulás Jelző
- 18 Tűz Jelző (különböző értékűek)
- 13 Stratégia Jelző
- 3 Különleges Íjász Jelző
- 1 Catelyn Stark Jelző és 2 Edmure Tully Jelző
- 7 Sátor Jelző
- 8 Ostrom Torony Jelző
- 9 Katapult Cél Jelző
- 10 Parancsnok Korong
- 1 Előny Jelző



# JÁTÉKELEMMEK ÁTTEKINTÉSE

Ebben a részben a BOW alapjáték összes elemének leírása megtalálható.

## Műanyag Figurák

A játékosok által irányított teljes Stark és Lannister haderőt 138 darab igényesen kialakított műanyag figura reprezentálja. A parancsnokok sötétszürkek, a Stark Ház egységei világosszürkek, a Lannister Ház egységei pedig vörösek.



## Figuratálpak

A zöld figuratálpak két féle alakban találhatók a játékban: négyzet és téglalap alakban. A lovas egységek, lovas parancsnokok és a Stark kutyaaidomár egységek a téglalap alakú tálpakhoz csatlakoztathatók, míg az alapjáték többi egységéhez a négyzetes tálpak használhatók.



## Zászlórudak

A zászlórudak tartják a bepatintható zászlókat, melyek segítenek a játékban lévő egységek képességeinek meghatározásában.



## Térkép Tábla

A kétoldalas, hatszögösztású térkép tábla az ütközet tervben meghatározott módon felépített csataterként szolgál. A térkép tábla számos különböző módon konfigurálható, térképelemek hozzáadásával.



## Dobókocka

A nyolcoldalas kocka az alapjáték része, amelynek a harcokban van szerepe, valamint több más döntésben a játék során, mint például az utasítás jelzők generálása minden kör elején.



## Parancsnok Kártyák

A parancsnok kártyák képviselik a csatamező parancsnokait, akik a seregeket vezetik egy adott ütközetben. Sok parancsnoknak több változata is létezik. Mindegyiket egy-egy különleges kártya jelöl, amelyek mind különböző képességgel bírnak. Az ütközet terv meghatározza, hogy a parancsnokok melyik változatát kell használni.



## Vezetés Kártyák

A vezetés kártyákat a játékosok arra használják, hogy parancsnokaikon keresztül utasításokat adjanak a seregeiknek. A csatater minden parancsnokához öt parancsnok-specifikus Vezetés kártya tartozik, a 10 alap Vezetés kártya mellé, így alkotva meg az egyedi **Vezetés paklit**. A Vezetés pakli lapjainak hátoldalán a játékos Házának címere található.



## Egység Segédlet Kártyák

Minden Ház hadi egységének leírása megtalálható egy-egy kétoldalas Egység Segédlet kártyán. Mindegyik összegzést ad az adott egység képességeiről.



## Összetűzés Kártyák (Opcionális Szabály)

Az Összetűzés Előkészület kártyák arra szolgálnak, hogy véletlenszerű felállást generáljanak az "Összetűzés" szabályoknak megfelelően, amely a 28. oldalon található. Minden Ház saját kártyakészletét használja, amely meghatározza a parancsnok és egység használatot, csakúgy, mint a terep elrendezéseket. Az Összetűzés Összefoglaló kártyák leírják az Összetűzés előkészületi szabályait és a győzelmi feltételeket.



## Térkép Lapkák

A térkép lapkák a térkép táblára kerülnek, ezzel további terep változatosságot teremtve. A térkép lapkák a természetes tereptárgyak mellett, ember alkotta akadályokat és épületeket is tartalmaznak.





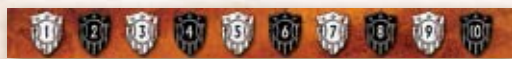
## Parancs Táblák

A parancs táblák jelzik, hogy a játékosok melyik Házat irányítják. Emellett itt lehet tartani a parancs jelzőket is a csata során.



## Kör Jelölő Sáv, Kör Jelölő és Győzelmi Pont Jelölők

A kör jelölőt a kör jelölő sávra kell helyezni; a kör jelölő állása mutatja, az aktuális kört és hogy eddig hány kör ért már véget. A Háznak ezen felül van egy-egy győzelmi pont jelölőjük is, melyeket szintén a kör jelölő sávra kell tenni, hogy a győzelmi pontok nyomon követésére. Ezen jelölők mindegyikének a hátoldalára nyomtatott "+10" arra szolgál, hogy erre az oldalára fordítsuk őket, amennyiben a Ház győzelmi pontjainak száma meghaladja a 10-et, vagy ha a játék elérte a 10. kört.



## Morál Szelvények, Morál Osztó és a Morál Mutató

Minden Ház rendelkezik egy saját morál szelvénnel, mely a morál tárcsához csatlakoztatható, ezeket együttesen nevezzük **morál skálának**. Az egyes *morál mutatók* elhelyezkedése a morál skálán mutatja mindkét Ház aktuális morálját. A morál szelvény két oldala eltér egymástól, és hogy a játékosnak melyiket kell használni, arról az ütközet terv rendelkezik.



## Parancs Jelzők

A parancs jelzők a Vezetés kártyákhoz kellene, és meghatározzák, hogy kinél van a kezdes joga egy körben.



## Utasítás Jelzők

Az utasítás jelzők lehetőséget nyújtanak arra, hogy a játékos közvetlen utasításokat adjon egy egységének. Az utasítás jelzőknek öt különböző fajtája létezik, a dobókocka oldalainak megfelelően (Zöld Pajzs, Kék Pajzs, Vörös Pajzs, Hősiesség és Morál).



## Lobogók

Minden egységben az egyik figurának rendelkeznie kell egy lobogóval, ami a figuratálpba szúrt zászlórúdhoz csatlakoztatható. A lobogó megmutatja, hogy az egység melyik Házhöz tartozik, megmutatja a harci besorolását (zöld, kék, vagy vörös) és mutat egy kör jelzőt. A kör jelző lehet fehér, vagy fekete aszerint, hogy az egység megkapta-e az utasításait, vagy még nem.



## Fennhatóság Jelző

Ezek a jelzők a csatamezőre kerülnek, jelezve, hogy egy Ház, irányítása alatt tart egy **győzelmi célpontot**.



## Irányultság Jelzők

Az irányultság jelzők hátoldala egységes, a első oldaluk pedig egyedi sorszámmal rendelkezik, megfelelően az irányultság indikátor egy-egy irányának. Különböző játékhelyzetek irányultságának véletlenszerű generalására szolgálnak.



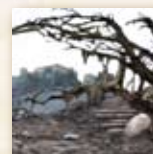
## Összecsapás Jelzők

Az összecsapás jelzők jelzik a szomszédos mezőn álló ellenséges egységek közötti közelharcot. A támadó és védekező egységek mezői közt húzódó határvonalra kell helyezni őket.



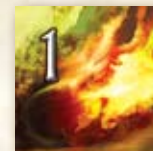
## Pusztulás Jelzők

A pusztulás jelzők azokra a mezőkre kerülnek, amelyek terep objektumai valamilyen oknál fogva megsemmisültek (például tűz által)



## Tűz Jelzők

A tűz jelzőket akkor helyezjük a térképmezőkre, ha valamilyen hatás kiváltotta őket, és fokozataik mutatják a tűz erejét. A tűz képes kárt tenni bizonyos típusú tereptárgyakban és harci egységekben.



## Stratégia Jelzők

A stratégia jelzők általános jelzők, melyek bizonyos ütközetekben az egyik, vagy a másik oldal számára mutatnak elérendő célokat. Pontos használatukról az ütközet terv rendelkezik.

A stratégia jelzőknek egységes hátoldala van (egy sisakot ábrázolnak). A másik oldalukon egy, vagy két színes szimbólum található. A zöld szimbólum a stratégiai helyszíneket jelöli, a vörös pedig álhelyszínt jelöl.



## Különleges Íjász Jelzők

A különleges íjász jelzők bizonyos harcokban a különleges íjász csapatok helyét jelölik.





### Catelyn Jelző és Edmure Jelzők

Ezek a jelzők a fontos személyiségeket jelölik, akik jelen vannak a csatamezőn, de közvetlenül nem vesznek részt a harcban. Szerepeik az adott ütközet tervében kerülnek részletezésre.



### Sátor Jelzők, Ostrom Torony Jelzők, Parancsnok Korongok és Katapult Cél Jelzők

Ezek a csata-függő jelzők különféle jellegzetességgel bírnak, melyek pontos részletezése az ütközet tervekben és bizonyos Összetűzés Összefoglaló kártyákon található.



### Előny Jelző

Az előny jelzőt birtokló játékos nyeri el a kezdés jogát, amennyiben a játékosoknak egyébként egyenlő joguk lenne a kör kezdésére. A jelző azé a játékosé, aki azt a Házat irányítja, amelyet az ütközet terv megjelöl.



## FELKÉSZÜLÉS AZ ÜTKÖZETRE

Ez a fejezet részletezi azokat a lépéseket, amelyeket a játékosoknak végre kell hajtani, mielőtt megkezdnek egy BOW játékot.

A játék megkezdése előtt a játékosoknak bele kell illeszteni a figurákat a talpakba, olyan módon, hogy a zászlórudak számára kialakított lyukak mindig az egységek mögött helyezkedjenek el (lásd: „Figurák összeszerelése” ábra a 7. oldalon).

### ELŐKÉSZÜLET

A játékterület előkészítése érdekében, a következő útmutatásokat kövessék.

Az első alkalommal a „Királyúti Csata” forgatókönyv lejátszása javasolt. A részletekért nyissátok ki a Westerosi Ütközet Tervek könyvet a 4. oldalon. Az oldal alján a „Királyúti Csata” játékelemeinek előkészítési ábrája látható (figurák nélkül).

#### 1. Ütközetet és Ház Kiválasztása

A játékosok először az ütközetet választják ki. Az ütközetek a Westerosi Ütközet Tervekben (mellékelve a játék dobozában), vagy pedig online, a [www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com) oldalon található. Emellett a jövőben megjelenő BOW kiegészítők is tartalmaznak majd ütközet terveket. Ezután a játékosok megegyeznek, hogy ki melyik Házat irányítja majd. A BOW alapjátékában a játékosok a Stark Ház (fehér) és a Lannister Ház (vörös) között választhatnak.

## A „KIRÁLYÚTI CSATA” JÁTÉKELEMEINEK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1) Előny Jelző
- 2) Parancs Tábla
- 3) Vezetés Pakli
- 4) Parancsnok Kártyák
- 5) Egység Segédlet Kártyák
- 6) Dobókocka
- 7) Összecsapás Jelzők
- 8) Parancs Jelzők
- 9) Utasítás Jelzők
- 10) Morál Skála
- 11) Kör/GYP Jelző
- 12) Csatamező Térképe



## A HÁZAK CÍMEREI



**STARK**  
Deresből



**LANNISTER**  
a Casterly-hegyről

Számos játékelem el van látva a fenti Házak valamelyikének címerével azért, hogy könnyebben beazonosítható legyen, hogy melyik elem melyik Házhhoz tartozik. Az alapjátékban a Stark Ház és a Lannister Ház választható.

Ha mindkét játékos ugyanazzal a Házzal szeretne lenni, akkor sorssalással (például pénzfeldobással) döntsenek arról, hogy melyik Ház kié legyen.

Ezután a játékosok megkapják a Házukhoz tartozó parancs táblát, Vezetés kártyákat, Parancsnok kártyákat és az Egység Segédlet kártyákat. A Ház címere megtalálható minden kártya hátoldalán, vagy a Parancsnok kártyák esetén a bal felső sarokban (lásd: „Házak Címerei” ábra fentebb).

### 2. A Csatamező Kialakítása

Az ütközet tervet követve, a játékosok kihajtogatják a térkép táblát és az asztal közepére helyezik, azzal az oldalával felfelé, amelyiket az ütközet terv megjelöl (az alapjátékban csak egy térkép tábla van, de a két oldala különböző térképeket tartalmaz).

Ez a térkép tábla lesz a **csatamező**. Ezután a játékosok további térkép lapkákat és/vagy speciális jelzőket helyeznek el a csatamezőn, amennyiben az ütközet terv ezt előírja. További információk végett lapozzátok fel a mellékelt Westerosi Ütközet Tervek könyvet.

Mindkét játékos a tábla saját Házának megfelelő oldalához ül le (ahogyan ütközet terv mutatja a Ház címerének megfelelő színű tábla szegélyt).

### 3. Parancsnokok kiválasztása

Minden csatához a megfelelő parancsnokokra van szükség. Az ütközet terv mondja meg, hogy melyik parancsnokok vesznek részt az ütközetben, és hogy kezdéskor melyik parancsnok melyik térképmezőre kerül (az egységével együtt).

Miután meghatározásra került, hogy mely parancsnokok vesznek részt az ütközetben, a játékosok előkeresik a hozzájuk tartozó parancsnok figurákat és Parancsnok kártyákat, majd a játékterületre kell helyezni őket (a játékos és a csatamező közötti terület). A nem használt parancsnok figurákat és Parancsnok kártyákat tegyék vissza a dobozba.

Fontos megjegyezni, hogy néhány parancsnoknak több Parancsnok kártyája is van. Hogy biztosak legyetek abban, hogy a megfelelő kártyát használjátok, ellenőrizzék a parancsnok **rangját** is, amely a parancsnok neve alatt olvasható. Az ütközet terv megadja, hogy melyik változatra van szükség.

Például, *Hordó Umbernek két különböző változata létezik: „A Hordó” és a „A Végső Menedék Ura”.*

A Parancsnok kártyákat a **kész** oldalukkal felfelé kell elhelyezni a játékterületen, azaz úgy, hogy a teljesen színes portré legyen látható.



Kész Oldal



Felhasznált Oldal

### 4. A Vezetés Pakli Összeállítása

Minden Háznak van 10 Vezetés kártyája, amelyeken nem található parancsnoki portré a jobb alsó sarokban. Ez a 10 lap a Ház alap Vezetés kártyája. Mindkét játékos maga mellé teszi a Ház alap Vezetés kártyáit.

Minden parancsnokhoz tartozik öt Vezetés kártya, jobb alsó sarkukban a parancsnok portréjával. Ez az öt lap a kimondottan az adott parancsnoké. Minden játékos kiválogatja a parancsnokai kártyáit (azokét, akik a 3. lépésben lettek kiválogatva), majd összekeveri őket a Ház 10 alap Vezetés kártyájával, és az így kialakult Vezetés pakliját lefelé fordítva lerakja a játéktérre.

## FIGURÁK ÖSSZESZERELÉSE

Az első ütközet megkezdése előtt a játékosoknak össze kell szerelniük a dobozban található összes figurát. Minden figura két részből áll: a figura és a talp. Ahhoz hogy figuráikat helyesen rakják össze, a játékosoknak a következő lépéseket kell végrehajtaniuk:

#### 1. VÁLASZD KI A FIGURÁHOZ TALPAT:

Egy adott figura talapatára tekintve, a játékos képes meghatározni, hogy a két fajta talp közül melyik a megfelelő: a négyzet, vagy a téglalap alakú.



Minden figura talapatának meghatározott számú „foga” van, melyek a talpba illenek. Ha három fog van a talpazon, akkor a téglalap, ha pedig kettő, akkor a négyzet alakú talpat kell használni.



#### 2. CSATLAKOZTASD A FIGURÁT A TALPHOZ:

A megfelelő talp kiválasztása után egyszerűen nyomd bele a talpatat fogait a talp lyukaiba. Amikor figurákat szerelsz össze, akkor tartsd szem előtt, hogy a zászlórúd számára kialakított lyuk mindig a figura mögött helyezkedjen el.



Meg kell jegyezni, hogy a tömeges gyártásból adódó apró eltérések miatt, a figurák esetenként nem tökéletesen csatlakoznak a talpához. A probléma megoldható úgy, hogy némi folyékony ragasztót juttatunk a fogakra, mielőtt a két elemet csatlakoztatjuk.



# A VEZETÉS PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA



1) Keresd ki, és válaszd külön a Ház 10 Vezetés kártyáját, amelyeken nem található parancsnoki portré a jobb alsó sarokban. Ezek a Ház alap Vezetés kártyái.



2) Keresd ki az aktuális harcban résztvevő parancsnokok Vezetés kártyáit, majd keverd össze őket a Ház 10 Vezetés kártyájával, ilyen módon kialakítva a Ház Vezetés pakliját. A nem használt lapokat tedd vissza a dobozba.

Például a „Királyúti Csata” nem használja Robb Starkot, Eddard Stark és Hordó Umbert. Ennél a csatánál tegyük vissza a dobozba azt a 15 kártyát, melyeken ezeknek a parancsnokoknak a képe látható.

A Vezetés kártyáknak két fajtája létezik: alap és parancsnok-függő.



**Parancs Szövegdozoz** - A parancs szövegdozoz bal felső sarkában egy Parancs ikon látható.

**Taktika Szövegdozoz** - A taktika szövegdozoz bal felső sarkában nincs Parancs ikon.

## 5. A Kör Jelölő Sáv és a Kör Jelölő Elhelyezése



Helyezd a kör jelölő sávot a csatamező egyik oldalára és tedd a kör jelölőt az „1”-esre. Az ütközet tervben a **Kör Limit** ikon (a bal oldali ikon) mellett található szám azt mutatja meg, hogy az ütközet hány körből áll.

## 6. A Morál Skála és a Morál Mutató Elhelyezése

A játékosok összeszerelik és a csatamező mellé helyezik a morál skálát.

A morál skála három részből áll. A morál osztó kerül középre, a két Ház morál szelvénye pedig vele egy vonalban, a két ellentétes oldalára. A morál skála úgy alakul ki, hogy mindkét játékos a saját Házának morál szelvényét csatlakoztatja a morál osztóhoz, egyetlen csíkot képezve belőlük (lásd: a „Királyúti Csata” játékelemeinek előkészítési ábrája a 6. oldalon). A két morál szelvény és az osztó így együtt alkotja a morál skálát. Miután a morál skála összeszerelt állapotban a csatamező mellé került, Házak morál szelvényének a hozzájuk közelebb eső táblaszél felé kell állnia.



### A Morál Skála Összeszerelése

Győződj meg róla, hogy a felfelé fordított morál szelvények pontosan úgy helyezkednek el, ahogyan azt az ütközet terv előírja. A két morál szelvény utolsó mezőjének igazodnia kell az ütközet tervben megadottával.

Az alapjátékban a morál szelvények két oldala közötti egyetlen különbség az, hogy az egyik oldalon található egy „11”-es mező is, ami az utolsó mező is egyben, amíg a másik oldalon ugyanezen a helyen egy Megfutamodás mező található.



**Lannister Nem-Megfutamodás Morál Szegmens Oldal**

**Lannister Megfutamodás Morál Szegmens Oldal**

Miután a morál skála elkészült, a játékosok ráhelyezik a kezdő pozícióra (azaz a morál osztó középső mezőjére) a morál mutatót.

## 7. Jelző Készletek Előkészítése és a Parancs Jelzők Elhelyezése

A játékosok most szétválogatják, és halmokat készítenek a játék során használható jelzőkből. Ezeket a jelző készleteket úgy kell elhelyezni, hogy mindkét játékos könnyen elérhesse őket.

A leggyakrabban használt jelzők az utasítás jelzők, a parancs jelzők, és az összecsapás jelzők. Néhány ütközet más jelzőket is igényel, például a stratégia jelzőket.

Minden játékos elvesz annyi parancs jelzőt, amennyit a Parancs ikon mutat az ütközet tervben, és saját parancs táblájára helyezi őket.

## 8. Az Egységek Kialakítása és Elhelyezése

A játékosok most megvizsgálják a csatamező térképét az ütközet tervben, hogy megállapítsák, melyek lesznek az induló egységeik, és hogy hová kell ezeket lehelyezni.



Minden egység egy önálló harcoló csapat, amelyek egy-egy hatszög alakú térképmezőt foglal el. Az egységek meghatározott számú figurából állnak (általában három vagy négy, figura talpaktól függően).

A csatamező térképén az egységeket az egyik figurájuk sziluettjével ábrázolják (lásd: „Egységek Kialakítása” ábra 10. oldalon). Az alapjátékban a figurák három harci osztályba sorolhatók: gyalogos, íjász és lovas. A térképen a figura mögötti zászló mutatja az egység **harci besorolását**, amely megfelel a zászlója színének (zöld, kék, vagy vörös).

A Ház Címere



Harci Besorolás

Kör Jelző

*Az Egység Lobogó felépítése*

Mielőtt az egységeket felhelyezik a táblára, a játékosok készítik az adott csatához meghatározott lobogókat. A lobogókat szorosan össze kell illeszteni a zászlórúddal, mielőtt a megfelelő térképmezőre kerülnek (lásd az ábrát).

Miután a lobogókat előkészítették, a játékosok kialakítják az egységeket, azokhoz a térképmezőkhöz, amelyeken saját lobogóikat látják, ahogyan ezt a „Egységek Kialakítása” ábra is mutatja a következő oldalon.

Miután az egység elkészült, fel kell helyezni a csatamező térképén megadott hatszög alakú térképmezőre. Ezután bele kell szúrni a lobogót a térképmező egyik figurájának zászlótartó lyukába. Amennyiben egy parancsnok is része az egységnek, akkor az ő figura talpába kerül a lobogó.

A parancsnokot tartalmazó egység a parancsnok figurájával és az egység harci besorolását ábrázoló lobogójával együtt van feltüntetve. Az ütközet terv meghatározza, hogy melyik parancsnokot kell használni. Ha egy parancsnoknak több változata is létezik, akkor azok a rangjuk alapján különböztethetők meg.



A parancsnokot birtokló játékos megnézi a Parancsnok kártyája **kész** (a teljesen színes) oldalának bal felső sarkát, hogy milyen típusú egységet kell rendelni a parancsnok figurája mellé. Az egységet a szokásos módon kell összeállítani, kivéve, hogy az egyik normál figura helyett egy parancsnok figura kerül az egységbe (mint zászlóhordozó). További részletek az „Egységek Kialakítása” ábrán 10. oldalon.

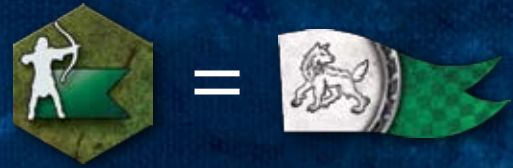
## 9. Az Előny Jelző Kiosztása

Az ütközet terv meghatározza, hogy melyik Ház birtokolja az előny jelzőt. Ez a játékos saját játékterére helyezi az előny jelzőt.

Most már készen állnak a játékosok az ütközetre!

# A LOBOGÓK ÖSSZESZERELÉSE

Minden egyes csatában a különféle egység kombinációk variációi szerepelnek; ezért van szükség egy zászlókészlet összeállítására, minden ütközet előtt. Minden lobogó két részből áll: egy műanyag zászlórúdból, és egy bepattintható zászlóból. Ahhoz hogy lobogóikat helyesen rakják össze, a játékosoknak a következő lépéseket kell végrehajtaniuk:



1) A csatamező térképére tekintve, azonosítsd be az ütközetben használni kívánt bepattintható zászlókat. Tedd félre ezeket a zászlókat.



2) Minden egyes bepattintható zászlóhoz vedd el egy zászlórudat. Utána pattintsd bele a zászlót a zászlórúd zászlótartójába. A zászlótartó a bepattintható zászló kör jelző részénél fogja meg a bepattintható zászlót.





# EGYSÉGEK KIALAKÍTÁSA

Mielőtt végrehajtod a következő lépéseket, előtte készítsd elő a Házak lobogóit a 9. oldalon leírt módon.



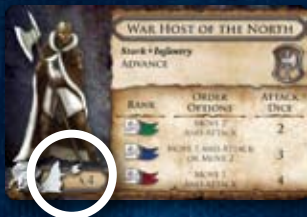
=



=



1) Keresd meg az egység jelét a csatamező térképén, azért hogy megállapítsd, hogy melyik figurákat kell felhasználni az egység összerakásához. Amennyiben térképén a jel egy parancsnokot ábrázol, akkor ehelyett a Parancsnok kártya jobb felső sarkát kell nézni.



2) Nézd meg az egység erejét az Egység Segédlet kártyán. Vedd el a megfelelő mennyiségű figurát, és helyezd el őket a kijelölt hat-szög alakú térképmezőre. Ha az egység parancsnokot tartalmaz, akkor az egyik normál figurát ki kell cserélni egy parancsnok figurára.



3) Helyezz egy a csatamező térképe szerint meghatározott lobogót az egyik figura zászlótartó lyukába. Ha az egység parancsnokot tartalmaz, akkor a lobogónak nála kell lennie.

# JÁTÉKMENET

Ez a rész átfogó leírást ad a játék felépítéséről. Elmagyarázza, hogyan kell lejátszani egy kört, a játékfolyam jobb megértését biztosítva a játékosok számára. Ezután „A Háború Eszközei” rész (a 15. oldaltól) részletes leírást ad arról, hogy hogyan kell az egységeknek utasításokat adni, és hogy mik az egységek lehetőségei az utasítások megérkezése után.

Minden BOW ütközet körök sorozatából épül fel. Az ütközet tervben található Kör Limit adja meg, hogy az adott ütközet hány körből áll. A „Királyúti Csata” forgatókönyv például 5 körből áll.

Minden kör négy fázisra bontható, amelyeket mindig ebben a sorrendben kell végrehajtani:

1. Felsorakoztatási Fázis
2. Rendezési Fázis
3. Parancs Fázis
4. Átcsoportosítási Fázis

Amint egy kör Átcsoportosítási Fázisa is véget ért, elkezdődik a következő kör. Ez a folyamat addig tart, ameddig az utolsó kör be nem fejeződik, vagy ameddig az egyik játékos nem teljesíti a győzelmi feltételeket.

## 1. FELSORAKOZTATÁSI FÁZIS

A Felsorakoztatási Fázist a játékosok egyszerre hajtják végre, és a célja az, hogy a játékosok eldöntsék, hogy a kör hátralévő fázisaiban melyikük cselekedhet mindig először. Emellett lehetőséget nyújt arra, hogy a játékosok felfrissítsék parancsnokaikat (így a parancsnokok újra kiját-szhatnak majd Vezetés kártyákat), és összehívják egységeiket (tehát, hogy újra utasíthatóak legyenek). A Felsorakoztatási Fázis sorrendben a következő akciókat foglalja magában:

- A. Előny Meghatározása
- B. Parancsnokok Frissítése
- C. Egységek Felsorakoztatása

Miután mindkét játékos felsorakoztatta egységeit, a Felsorakoztatási Fázis véget ér, és elkezdődik a Rendezési Fázis.

### A. ELŐNY MEGHATÁROZÁSA

A játékosok úgy állapítják meg, hogy kinél van az **előny**, hogy megszámozzák, éppen kinek hány parancs jelzője van a parancs tábláján. Azé a játékosé az előny, akinek több parancs jelzője van a parancs tábláján, és ő cselekedhet először a kör hátralévő részében. Amennyiben ugyanannyi parancs jelzővel rendelkeznek, akkor az előny jelzőt birtokló játékosé az előny. Az előnyt megszerző játékost „első játékosnak” is nevezzük.

### B. PARANCSNOKOK FRISSÍTÉSE

Ezután mindkét játékos elveszi az összes parancs jelzőjét a Parancsnok kártyákról, majd lerakják a jelzőket a parancs tábláikra.

### C. EGYSÉGEK FELSORAKOZTATÁSA

A játékosok elfordítják egységeik lobogóit olyan módon, hogy azok megfelelő oldalai a játék tábla játékos felőli széle felé nézzenek. Így válnak **aktív** az egységek (tehát újra fogadhatnak utasításokat) az ezután következő Parancs Fázisban.



A játékosok megnézik a kör jelölő sávot, hogy megállapítsák, a lobogókat melyik oldalukra kell elforgatni. A kör jelölő aktuális **mezőjének színe** a kör szín (fehér vagy fekete). A játékosnak úgy kell elforgatnia az egységének a lobogóját, hogy a játék tábla játékos oldalának széle felé néző kör jelző színe megegyezzen a kör színnel. Ezt az elforgatást nevezük az egység „felsorakoztatásának”. Amelyik egység lobogója eleve a megfelelő irányba néz, akkor azt nem kell elforgatni.

Azt az egységet nevezzük **aktív egységnek**, amelynek lobogója színe megegyezik az aktuális kör színével (a lobogója az aktív oldalára van állítva).

Azt az egységet nevezzük **inaktív egységnek**, amelynek lobogója színe megegyezik a következő kör színével (a lobogója az inaktív oldalára van állítva).

Hogy egy egység aktív, vagy sem az nagyon fontos, mert csak az aktív egységeknek lehet utasításokat adni a Parancs Fázis során. Tehát az inaktív egységek nem képesek mozogni és/vagy támadni.



### Az egység felsorakoztatása

A fenti ábrán az aktuális kör szín a fekete. Ez a kör szín azt mutatja, hogy a lobogókat a fekete oldalukra kell fordítani a felsorakoztatás során.

## 2. RENDEZÉSI FÁZIS

A Rendezési Fázis során a játékosok erőforrásokhoz jutnak az aktuális körre. Ezeket az erőforrásokat utasítás jelzők és Vezetés kártyák alkotják. A Rendezési Fázis során sorrendben a következő akciókat hajtják végre az első játékosal kezdve:

### A. Utasítás Jelzők Vételezése

### B. Vezetés kártyák Húzása

Ezután az ellenfele is elvégzi mindkét akciót. Bármelyik fázisban az éppen az akcióját végrehajtó játékost nevezzük aktív játékosnak. Miután mindkét játékos befejezte mindkét akciót a Rendezési Fázis véget ér, és elkezdődik a Parancs Fázis.

## AZ EGYSÉG SEGÉDLET KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



- 1) Az Egység Neve
- 2) Jellemző(k)
- 3) Kulcsszavak – Az adott egység képessége(i)
- 4) Figura Típus – Az egységet alkotó figurák harci osztálya
- 5) Az egység Ereje – Hány figura alkotja az egységet
- 6) Utasítás Tábla – További részletek a 15. oldalon

7) Támadási Távolság – Megmutatja, hogy az egység hány térképmezőnyi távolságból képes támadni

8) Támadás Típus – Az egység támadási típusát mutatja

(  közelharc,  vagy távolsági harc)

9) Hősiesség Csapás Korlát – Ennek a szimbólumnak a jelenléte jelzi, hogy minden, az egység által kidobott Hősiességet nem-találnak kell tekinteni





## A. UTASÍTÁS JELZŐK VÉTELEZÉSE



Az aktív játékos annyi kockával dob, amekkora számot jelez az ütközet terv **Utasítás Érték** szimbóluma.

A játékos ezután elvesz annyi utasítás jelzőt a készletből, amekkora értéket a kocka mutat, és hozzáadja őket az előző körből megmaradt utasítás jelzőihez. A jelzőknek ezen összességét nevezzük az aktív játékos **Utasítás Készletnek**.

*Például, Alex 3 kockával dob, az ütközet tervben leírtaknak megfelelően. Két  és egy  kap eredményül. Így tehát három utasítás jelzőt vesz el a készletből. Mivel az előző körből nem maradt egyetlen utasítás jelzője sem, így ez a három jelző alkotja az ő Utasítás Készletét.*

## B. VEZETÉS KÁRTYÁK HÚZÁSA



Az aktív játékos annyi lapot húz a Vezetés paklijából, amekkora számot jelez az ütközet terv **Vezetés Érték** szimbóluma.

Ezek a kártyák hozzáadódnak azokhoz a lapokhoz, amelyek az előző körből maradtak a játékosnál. Ezek a Vezetés kártyák lesznek a játékos kezében tartott lapjai.

*Például, Alex három lapot húz a saját Vezetés paklijából. Egy lapja maradt neki az előző körből, így lesz a kezében tartott kártyák száma négy az adott körre.*

Amennyiben a játékosnak húzni kellene Vezetés kártyát, de a paklijában nem maradt lap, akkor megkeveri az eldobott lapok pakliját és új Vezetés paklit alakít ki belőlük.

## A PARANCSNOK KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. A Ház Címere

2. Parancs Korlát

3. Elfogási Érték

4. A Parancsnok Figurája

5. Egység Figura Típus

6. Név, Rang, Jellegzetesség

7. Egység Képesség

8. Az Egyedi Képesség

9. A Parancsnok Vezetés Kártyái

10. Parancsnok – Felhasznált Oldal

## 3. PARANCS FÁZIS

A Parancs Fázisban a játékosok az utasítás jelzőik és a Vezetés kártyáik felhasználásával utasításokat adnak a csatamezőn levő seregeiknek.

Amint egy egység megkapta az utasítását, akkor az egységet irányító játékos átfordítja az egység lobogóját az inaktív oldalára (azaz arra az oldalra, amelynek színe a következő kör színével egyezik meg). Utasítást adni az egységeknek annyit jelent, hogy megmondjuk, hogy egy adott fordulóban melyik saját egységünk mozogjon, vagy támadjon a csatamezőn.






Az első játékosal kezdve, a játékosok felváltva kiválasztanak **egy** akciót az alább felsoroltak közül, és végrehajtják azt. Miután az egyik játékos végrehajtott egy akciót, akkor annak a játékosnak a fordulója véget ér, és az ellenfele lesz az aktív játékos és most ő választ egy akciót. A következő akciók közül lehet választani:

- Utasítás Jelző Felhasználása
- Vezetés Kártya Kijátszása
- Passzolás

Az akció választás és végrehajtás folyamata addig ismétlődik, ameddig mindkét játékos nem passzol. Miután mindketten passzoltak, a Parancs Fázis véget ér, és elkezdődik az Átcsoportosítás Fázis.

## UTASÍTÁS JELZŐ FELHASZNÁLÁSA

Az utasítás jelzőkkel közvetlen utasítások adhatók egyetlen aktív egységnek. Az aktív játékos csak akkor választhatja ezt az akciót, ha az Utasítás Készlete legalább egy utasítás jelzőt tartalmaz. Ez a jelző a következő öt fajta egyike lehet: zöld pajzs, kék pajzs, vörös pajzs, hősiesség (páncélkesztyű) vagy morál (zászló). A végrehajtandó utasítás attól függ, hogy melyik jelző kerül kiválasztásra. Az különböző fajta jelzőkkel a játékosok az alábbi egységeknek adhatnak utasítást:

-  – Az aktív játékos utasítást adhat egy zöld besorolású egységnek.
-  – Az aktív játékos utasítást adhat egy kék besorolású egységnek.
-  – Az aktív játékos utasítást adhat egy vörös besorolású egységnek.
-  – Az aktív játékos utasítást adhat bármilyen besorolású egységnek.
-  – Az aktív játékos növelheti eggyel Házának morálját, vagy pedig csökkentheti eggyel Házának morálját, azért hogy felső-rakoztassa egyik egységét. Utasítást egyik esetben sem adhat.

Egy egység utasítása úgy történik, hogy a játékos bejelenti, hogy melyik jelzőt kívánja felhasználni, és hogy melyik aktív egységet szándékozik utasítani. A játékos ezután elveszi a megfelelő jelzőt az Utasítás Készletéből és visszateszta készletbe. Az utasítás kiadása után inaktív oldalára forgatja az egység lobogót (lásd: „Egységek Utasítása” a 15. oldalon).

Meg kell jegyezni, hogy az utasítás jelző használata rendszerint az egyetlen módja annak, hogy egy **irányítatlan** egységet utasítani lehessen (lásd: 15 oldal).

## VEZETÉS KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

A Vezetés kártyák lehetővé teszik egy játékos parancsnoka számára, hogy utasításokat adjon egyszerre több egységnek is, vagy hogy taktikai manővereket hajtson végre. Ezek a kártyák képessé teszik a parancsnokot arra, hogy befolyásoljon és/vagy utasítson több egységet, olyan módon, ahogyan ez a kártya **parancs szövegdobozában** szerepel.



A kártyák némelyike lehetővé teszi a játékosok számára, hogy a kártya **taktika szövegdobozába** (amennyiben létezik) leírt különleges képességeket is használják mielőtt, vagy miután végrehajtották a kártya parancs szövegét.

Egy Vezetés kártya kijátszásához, az aktív játékos a kezében tartott lapok közül felfedi a kijátszani kívánt kártyát. Ezután kiválasztja, hogy melyik parancsnokára játssza ki a kártyát. Minden egyes, a kártyán feltüntetett parancs végrehajtásakor, a játékos elvesz egy parancs jelzőt a parancs táblájáról és átteszi a választott parancsnok Parancsnok kártyájára. A Vezetés kártyát ezután el kell dobni az aktív játékos Vezetés kártyájának dobópaklijára.

Amikor a játékos felhasznál egy Vezetés kártyát, akkor választ egy parancsnokot. Minden egységnek, amelyeket a kártya utasít, a választott parancsnok irányítási hatókörén belül kell lenniük a kártya kijátszásának pillanatában (további részletekért lásd: „Irányítási Hatókör (IHK) és Az Egységek Irányítása”, a 16. oldalon). Ezért tehát, amennyiben egy kártya parancs szövegdobozában az olvasható, hogy „Utasíts minden egységet”, akkor ez csak az aktív játékos által választott parancsnok hatókörén belül található egységekre vonatkozik.

Azt is fontos megjegyezni, hogy a parancsok kizárólag a baráti egységet érintik, hacsak arról a kártya másképpen nem rendelkezik.

Ha egy játékos taktikai manővert is kíván alkalmazni, a kártya taktika szövegdobozából, előbb meg kell mutatnia, hogy megfelel a taktika megvalósításához szükséges feltételeknek. Ezután végrehajtja a taktikát, vagy a parancs végrehajtása előtt, vagy pedig utána, a taktika szövegének megfelelően (lásd a példát a 17. oldalon).

**Fontos megjegyezni, hogy egy Vezetés kártya, parancsnok portréval a jobb alsó sarkában, bármelyik parancsnokkal kijátszható (nem a portrén ábrázolttal).**

## PASSZOLÁS

Egy játékos választhatja azt, hogy passzol, ahelyett, hogy felhasználna egy utasítás jelzőt, vagy egy Vezetés kártyát. Azonban ha egyszer a játékos passzolt, akkor az adott körben már nem használhat utasítás jelzőket és Vezetés kártyákat. A passzoló játékos ellenfele folytatathatja akciókkal a játékot, egészen addig, ameddig nem passzol ő is. Egy játékosnak kötelező passzolni, amennyiben abban a körben nem egyetlen utasítás jelzője és Vezetés kártyája sem.

## 4. ÁTCSOPORTOSÍTÁSI FÁZIS

Az Átcsoportosítási Fázisban a játékosok sorrendben a következő fenntartási akciókat hajtják végre. Általában véve, mindkét játékos egyszerre hajthatja végre mindegyik akciót, azonban ahol a sorrendiség mégis számít, ott az első játékos cselekedhet először.

- A. Állapot Kondíciók Rendezése
- B. Győzelmi Pontok Kiszámítása
- C. Győzelmi Feltételek Vizsgálata
- D. Többlet Források Eldobása
- E. Morál Visszaállítása
- F. Kör Jelölő Léptetése

A győzelmi feltételek vizsgálata után, amennyiben a játék nem ért véget, akkor az Átcsoportosítási Fázis többi akcióját végre kell hajtani. Miután ez készen van, egy új kör kezdődik egy új Felsőszakasz Fázissal.

## VEZETÉS KÁRTYA UTASÍTÁS PÉLDA



1) Játssz ki egy Vezetés kártyát, és jelentsd be, hogy melyik parancsnok fogja felhasználni azt. Jegyezd meg, hogy a kiválasztott parancsnoknak nem kell feltétlenül megegyeznie a kártyán található portrén ábrázolt parancsnokkal.



2) Válassz ki, hogy a Vezetés kártyán található parancsok közül melyeket adod ki. Minden egyes Parancs szimbólumért, tegyél át egy parancs jelzőt a parancs tábláról, a választott parancsnokra.



3) Jelentsd be, hogy mely, a parancsnok irányítási hatókörében tartózkodó egységekre fog vonatkozni a Vezetés kártyán megadott utasítás.



## A. ÁLLAPOT KONDÍCIÓK RENDEZÉSE

Az állapot kondíciókat jelzők szemléltetik, amelyek bizonyos kártyák, vagy egységek hatására kerülnek a csatamezőre. Ezeket a hatásokat most kell végrehajtani. További információkért lásd az „Állapot Kondíciók” részt a 25. oldalon.

## B. GYŐZELMI PONTOK KISZÁMÍTÁSA

A legtöbb csata esetén a cél győzelmi pontok szerzése, amelyeket van amikor körönként kell számolni, van amikor csak az utolsó körben, és létezik a kettő kombinációja is. Az ütközet terv meghatározza, hogy mikor jár a győzelmi pont. Ha az ütközet még nem tart az utolsó körben, akkor csak azokat a győzelmi pontokat kell számolni, amelyeket körönként lehet megszerezni. Ha az ütközet az utolsó körében tart, akkor körönként megszerezhető győzelmi pontok számolása mellett a játék végén megszerezhető győzelmi pontokat is számolni kell.

## C. GYŐZELMI FELTÉTELEK VIZSGÁLATA

A játékosok megnézik, hogy az adott kör száma vajon megegyezik-e az ütközet tervben megadott utolsó körrel. Amennyiben megegyezik, akkor a játék véget ér, és a játékosok megvizsgálják a győzelmi feltételeket, hogy eldöntsék ki győzött.

Amennyiben ez nem az utolsó kör, akkor a játék folytatódik.

Az azonnali győzelmi feltételek kivételt képeznek a győzelmi feltételek normál működése szempontjából, mivel ezeket a játék során folyamatosan ellenőrizni kell. Lásd lejjebb a „Megjegyzések a Győzelmi Feltételekkel Kapcsolatban” részt.

# MEGJEGYZÉSEK A GYŐZELMI FELTÉTELEKKEL KAPCSOLATBAN

## PONTAZONOSSÁG

Azok a játszmák, amelyeket egy előre magadott számú győzelmi pontig (GYP) kell játszani, eredményezhetnek pontegyenlőséget. Hacsak másképpen nincs jelezve, akkor a pontegyenlőségekre vonatkozó irányelv az, hogy ekkor az a játékos a győztes, akinek magasabb a morálja. Amennyiben a morál mutató középen áll, akkor az előny jelzőt birtokló játékos nyer.

## AZONNALI GYŐZELEM

Gyakran előfordul, hogy az ütközetnek van azonnali győzelmi feltétele is a normál győzelmi feltételek mellett. A leggyakoribb ezek közül a Megfutamodás, mint azonnali győzelmi feltétel. Amikor a morál mutató eléri a Megfutamodás mezőt az egyik játékos oldalán, akkor azonnal veszít, az ellenfele pedig győz. A csata-függő azonnali győzelmi feltételek mindig szerepelnek az adott ütközet tervben. Az azonnali győzelmi feltételek mindig elsőbbséget élveznek a normál győzelmi feltételekkel szemben, a Megfutamodásos azonnali győzelmi feltétel pedig elsőbbséget élvez az azonnali győzelmi feltételekkel szemben.

## D. TÖBBLET FORRÁSOK ELDOBÁSA

Minden játékos eldobja a többlet Vezetés kártyáit és utasítás jelzőit (amelyikeket csak akarja), úgy hogy a maximális egy Vezetés kártya maradjon a kezében, és egy utasítás jelző maradjon a játékterületén, amelyeket átvihet a következő körre.

## E. MORÁL VISSZAÁLLÍTÁSA

Annak a játékosnak, akinek a hadserege morálja a morál skála színes részére került, lehetősége van arra, hogy valamennyit visszaállítson a morál veszteségéből. Ha a morál mutató nem a **morál határon** van (az a mező, amelyikre egy nyíl mutat), akkor a játékos a növelheti a morálját úgy, hogy a mutatót arra a legközelebbi morál határra mozgatja, amelynek a színe megegyezik azzal a színnel, amelyik területen tartózkodik éppen a mutató. Ha a morál mutató éppen a morál határon, vagy valamelyik sűrke keretes mezőn van, akkor a morál nem állítható vissza.



A fenti példában, a kis nyíl (bekarikázva) mutatja a zöld morál határát. A morál visszaállítás során, a Lannister játékos elmozgathatja a morál mutatót a zöld zóna „6”-os mezőjéről, a „4”-es mezőre (a morál határig). Amennyiben a mutató a „4”-es mezőn állt volna, akkor továbbra is a „4”-es mezőn kellett volna maradnia.

## F. KÖR JELÖLŐ LÉPTETÉSE

A kör jelölőt a kör jelölő sáv következő mezőjére kell léptetni.





## A HÁBORÚ ESZKÖZEI

A következő rész részletes leírást ad arról, hogy a játékosok miként használják egységeiket és parancsnokaikat a csatamezőn.

### EGYSÉG ÖSSZETÉTEL ÉS ERŐ

Az egységek jelentik egy játékos hadseregének a gerincét. Egy egység egy hatszögletű térképmezőn álló több figurából tevődik össze, ezen figurák számát hívjuk az egység **erejének**. Az alapjátékban a gyalogosok és a távolsági fegyverzettel rendelkező egységek kezdő ereje 4, míg a lovasság és a Stark Kutyaaidomár egységek kezdő ereje 3. Ezért tehát egy 4 erejű egység négy egyforma figurából, egy 3 erejű egység pedig három egyforma figurából áll. Minden egység egyik figuráját zászlóvivőnek nevezzük, ő tartja az egység lobogóját a figu-ratalpába szúrva.

Ha az egységben parancsnok is van, akkor az egységet birtokló játékos a szokásos módon alakítja ki az egységet, annyi különbséggel, hogy az egyik normál figura helyére a parancsnok figurája kerül. Emellett a parancsnok figurájához kerül a lobogó is, ő lesz a zászlóvivő.

Az egység ereje változhat, amennyiben az egységet találat éri. Ez rendszerint akkor történik, ha az egységet megtámadják, és a találat csökkenti az egység erejét. Amikor találat éri az egységet, akkor az egységet birtokló játékos levesz találatonként egy figurát. Mindig a zászlóvivőt vesszük le utoljára. Ha a parancsnok az egység utolsó megmaradt figurája, akkor ő fogságba eshet (lásd: „Parancsnokok Foglyul Ejtése” a 22. oldalon).

### EGYSÉGEK UTASÍTÁSA

Az egységek a kiadott utasításnak megfelelően mozognak, vagy támadnak. Egy utasítás jelző egyetlen egység utasítását teszi lehetővé, míg a Vezetés kártyák képesek több egység egy időben történő utasítására is. Amikor egy egység utasítást kap, akkor az összes figurája megkapja azt az utasítást; vagyis együtt, egy csapatként kell mozogniuk, vagy támadniuk.



Egy egység csak akkor utasítható, ha aktív. Akkor aktív egy egység, ha a lobogója az aktív oldalára van állítva (a lobogónak az aktuális kör színével megegyező színű kör jelzős oldala, az egységet birtokló játékos felé van fordítva).

Az egységek csak akkor mozognak és/vagy támadnak, ha arra utasítást kaptak. Ha egy játékos mozgatni szeretné bármely utasított egységét, akkor végre kell hajtania minden mozgását **mielőtt**, bármelyik utasított egysége támadásba kezdene. Azonban egy utasított egységet nem lehet arra kényszeríteni, hogy mozogjon, vagy támadjon. A játékos, ha szeretné, dönthet úgy, hogy vagy az egyiket vagy a másikat tegye az egysége, mindkettő helyett (lásd a mozgást és támadást a 17-18. oldalon).

Miután a játékos kiadta az utasítást az egyik egységének, átfordítja a lobogóját az inaktív oldalára (a lobogónak a következő kör színével megegyező színű kör jelzős oldala, az egységet birtokló játékos felé kell állnia). Ez az egység ettől kezdve inaktív, és nem fogad parancsokat, ameddig a játékos újra fel nem sorakoztatja.


Morál utasítás jelzők és egyes Vezetés kártyák lehetővé teszi a játékosok számára, hogy felsorakoztassák egységeiket. Az ilyen eljárások segítségével az egységek akár többször is utasíthatóak lesznek egyetlen kör alatt. Máskülönb, minden egység automatikusan felsorakozik, a Felsorakoztatásai Fázis során.

## AZ UTASÍTÁS TÁBLA BEMUTATÁSA

1	2	3
RANK	ORDER OPTIONS	ATTACK DICE
	MOVE 2 AND ATTACK	2
	MOVE 1 AND ATTACK OR MOVE 2	3
	MOVE 1 AND ATTACK	4

1) **HARCI BESOROLÁS** – Ahhoz, hogy meghatározd, hogy melyik utasítások elérhetők az adott egység számára, először keresd meg azt a sort, amelyben az egység besorolása látható. Meg kell tehát keresni azt a sort melynek besorolása megegyezik az egység lobogó besorolásával.

2) **UTASÍTÁSOK** – Ahhoz, hogy meghatározd, hogy mit kell tennie egy adott egységnek, amikor utasítást kap, nézd meg a harci besorolásának megfelelő Utasításokat. Például, a fenti Utasítás Tábla a Stark Északi Gyalogos egységeké. Egy zöld besorolású egység ebből a típusból mozoghat két térképmezőt és támadhat, míg egy vörös besorolású egység csak egy térképmezőnyit mozoghat és támadhat.

3) **TÁMADÓ KOCKA** – Ahhoz, hogy meghatározd, hogy hány kockával dob egy adott egység, nézd meg az adott egységhez tartozó Támadó Kocka értéket. Például, egy zöld besorolású egység két kockával gurít, egy vörös négygyel. Ha egy  jel látható a táblán, akkor az egység találatot az eredményeknél nem ér el.

### EGYSÉGEK HARCI BESOROLÁSA

Egy egység harci besorolása (lobogó színe – zöld, kék, vagy vörös) jelzi az adott egység tapasztalatát és/vagy felszerelését. A zöld besorolás könnyű páncélzatot, vagy harci tapasztalatlanságot jelent. A kék besorolásuk közepes felszereltségű, vagy tapasztalatú egységek. A vörös besorolás jelentős páncélzatot vagy veterán egységeket takar. Tehát a vörös a „legmagasabb” besorolás, utána a kék, végül a zöld következik.

A nehéz páncélzat miatt a vörös egységek rendszerint lassabban mozognak, mint az alacsonyabb besorolású bajtársaik.

Egy utasított egység harci besorolása kombinálva az egység osztályával (gyalogos, íjász, vagy lovas) meghatározzák, hogy milyen akciók elérhetők számára, amikor utasítást kapnak (lásd a fenti ábrát).

### EGYSÉGEK UTASÍTÁSA UTASÍTÁS JELZŐVEL

Amikor utasítás jelző segítségével ad ki egy utasítást egy játékos, először bejelenti, hogy melyik aktív egységét fogja utasítani. Miután a játékos kijelölt egy egységet, az Utasítás Készletéből el kell dobnia egy olyan jelzőt, amelyik megfelel az egység besorolásának (a lobogó színe), vagy el kell dobnia egy Hősiesség (lila) utasítás jelzőt. A játékos megteheti azt is, hogy két ugyanolyan típusú jelző eldobásával, bármelyik egységének utasítást adjon.



A megfelelő utasítás jelző eldobása után az egységet birtokló játékosnak el kell döntenie, hogy az utasított egység mozog és/vagy támad.

Az utasítást kapott egységnek **előbb** be kell fejeznie az összes mozgását, mielőtt az utasítást kapott egység támadni kezd. Az utasítás végrehajtása után az utasítást kapott egység birtokosa elforgatja a lobogót az inaktív oldalra (a következő kör színével megegyező színű kör jelzős oldalának kell az egységet birtokló játékos felé kell állnia). Lásd a mozgást és támadást a 17-18. oldalon.

## EGYSÉGEK UTASÍTÁSA VEZETÉS KÁRTYÁVAL

Vezetés kártyával való utasítás némiképp különbözik az utasítás jelzővel történőtől. Míg az utasítás jelzők egyetlen utasítást jelképeznek, addig a Vezetés kártyák parancsai egy időben számos utasítást foglalhatnak magukba.

Amikor a játékos kijátszik egy Vezetés kártyát, akkor először kiválasztja egyik parancsnokát, a parancs(ok) kiadásához, és opcionálisan használja a Vezetés kártyán található taktikát. **Lényegtelen, hogy a parancsnok lobogója az aktív oldalán áll, vagy sem.** Vezetés kártyák kijátszhatóak, attól függetlenül, hogy a parancsnok egysége utasítva volt-e a kártya által, vagy sem.

**Fontos megjegyezni, hogy azok a Vezetés kártyák, melyek bal alsó sarkában egy parancsnok portréja látható, bármelyik parancsnok által kijátszhatóak (nemcsak a portrén ábrázolt által).**

Legtöbb Vezetés kártya két részből áll. Az első rész a Parancs szövegdoboz, a második pedig a Taktika szövegdoboz.

A kártyán megadott parancsok hatásai korlátozottak, kizárólag a parancsnok irányítási hatókörén (IHK) belül tartózkodó egységekre érvényesek. Azok az egységek, amelyek egy adott parancsnok IHK-ján belül vannak, azok a parancsnok által **irányíthatóak**. A **BOW** alapjátékban minden parancsnok IHK-ja kettő térképmező. Más szóval egy parancsnok két térképmezőnyi távolságán belül található minden egység, a parancsnok irányítása alá tartozik. Előfordulhat, hogy egy egység, egy időben több parancsnok irányítása alá is tartozik.

### Parancsok

A parancs nem más, mint több utasítás, amelyek egy időben kerülnek végrehajtásra, valamint lehetséges egyéb képességek, amelyek módosíthatják az utasításokat ebben a körben.

Amikor egy játékos Vezetés kártya segítségével ad utasítást, akkor előbb meg kell győződnie róla, hogy az utasítandó egységek lobogói aktívak-e, és hogy ezek az egységek a kártyát kijátszó parancsnok Irányítási Hatókörén (IHK) belül vannak-e.

Amikor egy játékos Vezetés kártya segítségével ad utasítást, akkor a következő lépéseket hajtja végre:

1. Bejelenti, hogy melyik parancsnoka fogja kijátszani a Vezetés kártyát.
2. Kifizeti a Parancs költségét.
3. Meghatározza, hogy melyik egységeket fogja utasítani.
4. Mozog az összes utasított egységgel.
5. Támad az összes utasított egységgel.

## IRÁNYÍTÁSI HATÓKÖR (IHK) ÉS AZ EGYSÉGEK IRÁNYÍTÁSA



Amikor egy Vezetés kártya kijátszásra kerül, a kártya hatása csak az irányítás alatt álló egységekre vonatkozik. Az irányítás alatt álló egységek, olyan egységek, amelyek a választott vezető IHK-ján belül vannak.

A fenti példában, Maegé IHK-ja a kézzel színezett térképmezőkre terjed ki. Maegé IHK-jában tartózkodó egyetlen egység, a Stark Északi Gyalogos egység. Ez a gyalogos egység tehát az irányítása alá esik. Minden más egység, beleértve az íjász egységet az IHK-n kívül vannak, tehát nem irányítottak.

Minden parancs esetében, van egy szám a Parancs szimbólum mellett. Ahhoz, hogy egy játékos végrehajtsa egy parancsot Parancs szimbólumonként egy parancs jelzőt át **kell** tennie a parancs táblájáról, a kiválasztott parancsnok Parancsnok kártyájára. **Egy Parancsnok kártyára nem kerülhet több parancs jelző, mint amennyi a parancsnok Parancs Korlátja** (a kártya felépítését lásd a 12. oldalon). Amennyiben egy játékos egyetlen kártyáról több parancsot kíván végrehajtani, akkor a parancsok végrehajtása előtt ki kell fizetnie az összes költséget. A parancsokat tetszőleges sorrendben hajthatja végre. Minden parancs kártyánként csak egyszer hajtható végre.

### Taktikák

A taktika különleges opcionális utasításokat és akciókat jelent, amelyeket egy parancsnok vethet be (de nem kötelező végrehajtani csak azért, hogy a parancsot használni lehessen). Minden taktika a következő módon jelenik meg a kártyán:



Taktika Példa



A taktika végrehajtásának lépései:

## 1. Feltételek Vizsgálata

## 2. Taktika Végrehajtása

### 1. FELTÉTELEK VIZSGÁLATA

A taktika mindig ha-akkor formában kerül megadásra. Az állítás „ha” része tartalmazza a taktika végrehajtásának feltételeit. Az állítás „akkor” része adja meg a taktika hatásait, amennyiben a feltételek teljesülése esetén a taktika végrehajtásra került.

Ahhoz, hogy teljesítse az Utasítás Készlet feltételét, a játékosnak rendelkeznie kell a megfelelő utasítás jelzőkkel a saját Utasítás Készletében. Az megfelelő jelzők Utasítás Készletben való ellenőrzését az utasítás jelzők **beszámításának** nevezzük. Egy utasítás jelzőt egy adott Vezetés kártyához csak egyszer lehet beszámítani. Ezért, ha egy utasítás jelző beszámításra került a kártyán található taktikához, akkor abban a körben már nem számítható be sehová.

*Például, ha egy taktikához a játékosnak rendelkeznie kell egy Morál jelzővel és egy Hősiesség jelzővel az Utasítás Készletében. Amikor a játékos kijátssza a kártyát, ellenőriznie kell, hogy a szükséges jelzők benne vannak-e az Utasítás Készletében. Ezt nevezzük „beszámításnak”.*

Amennyiben egy taktika kettő, vagy több ugyanolyan típusú utasítás jelző beszámítását igényli, akkor a játékos ugyanazt a jelzőjét nem számíthatja be egynél többször.

Ha egy taktika feltételei között szerepel a megfelelő morál, akkor a játékosnak meg kell néznie, hogy a morál mutató a kívánt pozícióban van-e a morál skálán.

A morál feltétel azt mondja ki, hogy a morál skála morál mutatójának „jobb”, vagy „rosszabb” helyen kell állnia, mint a feltételben megadott mező.

*Vegyünk egy példát, amiben a feltétel azt mondja ki, hogy a játékos moráljának a zöldnek, vagy annál jobbnak kell lenni. Ez a feltétel azt jelenti, hogy a morál mutató nem lehet közelebb a játékoshoz, mint a morál skálának a felé eső zöld területe.*

Egy feltétel azt is kimondhatja, hogy az ellenség morálja legyen zöld, vagy rosszabb. Ez a feltétel azt jelenti, hogy a morál mutató az ellenség zöld területén kell, hogy legyen, vagy attól közelebb, az ellenfél játékos felé.

### 2. TAKTIKA VÉGREHAJTÁSA

Ha a taktika minden feltétele teljesült, akkor a játékos végrehajthatja annak hatásait (azaz a feltétel „akkor” részét) az ütemezési szövegnek megfelelően. Az ütemezési szöveg meghatározza, hogy a játékos egy adott Vezetés kártya parancsainak végrehajtása

előtt (Parancs Előtt), vagy pedig az összes parancs végrehajtása után (Parancs Után) kerül-e végrehajtásra. Néhány taktika lehetővé teszi, hogy a játékos döntse el, hogy a kártya parancs szakasza előtt, vagy utána hajtsa végre a taktikát.

*Például, Alex a Stark Házat irányítja, és úgy határoz, hogy ebben a körében kijátsszik egy Vezetés kártyát (SL16). A taktika szövege kimondja, hogy „Ha az ellenség morálja zöld, vagy rosszabb, akkor egy általam választott ellenséges egység ebben a körben nem intézhet ellentámadást.” Alex látja, hogy a morál mutató a morál skálán a Lannister oldal sárga területén áll, tehát a feltétel teljesül.*

*Alex azt is látja, hogy a taktikát a parancsok végrehajtása előtt kell felhasználni. Bejelenti tehát, hogy használni fogja a taktikát, kiválaszt egy ellenséges egységet, alkalmazza a taktikát, majd a parancsok végrehajtásával folytatja.*

## PARANCSNOKI EGYSÉGEK

Az olyan egységet, amelynek térképmezőjén egy parancsnok a zászlóvivő, **parancsnoki egységnek** nevezzük. A parancsnoki egységek **figura típusának** szimbólumát az adott parancsnok Parancsnok kártyája mutatja, a parancsnok neve és rangja mellett (lásd: a „Parancsnoki Kártya Felépítése” a 12. oldalon).

## PARANCSNOKI „EGYSÉG KÉPESSÉGEK”

Minden parancsnoki egység rendelkezik egy olyan normál egység képességeivel, amelyet a benne lévő figurák határoznak meg, valamint rendelkezik különleges egység képességekkel is, amelyeket a hozzá tartozó Parancsnok kártya részletez. Ezek a különleges egység képességek olyan különböző képességeket jelentenek, amelyek bármikor használhatók az ütközet során, olyan módon, ahogyan az meg van adva a Parancsnok kártya Egység Képesség szövegdobozában.

## PARANCSNOK „EGYEDI KÉPESSÉG”

Az egyedi képességek olyan különleges hatások, amelyeket általában egyszer lehet használni az egész ütközet során. Miután ez megtörtént, a Parancsnok kártyát át kell fordítani a **felhasznált oldalára** (a nem színes parancsnoki portrét ábrázoló oldal). Ezen az oldalon nem található Egyedi Képesség szövegdoboz, ezzel jelezve, hogy az egyedi képesség nem használható többet ebben a csatában.

## EGYSÉGEK MOZGATÁSA

Ahhoz, hogy egy játékos mozgathassa egyik egységét (hacsak ez az egység nem kényszerült visszavonulásra, lásd a 22. oldalt), **utasítania** kell azt az egységet. Amikor több egységet is mozgatni kell, akkor a játékosnak először be kell fejeznie az egyik egység mozgatását, mielőtt még ebben a körében a következő egysége mozgatásába kezd. A játékosnak először be kell fejeznie az összes egység mozgatását, amennyiben szándékozik mozgatni, mielőtt bármelyik egységével támadásba kezdene. Egy utasított egységnek **nem** kötelező mozogni. Egység mozgatása esetén a következő szabályokat kell betartani:

- Egy egység csak teljes térképmezőket tud lépni. A csatamező szélén található fél-térképmezők nem számítanak a csatamező részének. Egy egység csak akkor léphet a csatamezőn kívülre, ha ez kimondottan megengedett az ütközet tervben.

- Egy térképmezőn egy időben kizárólag egy egység tartózkodhat. Amikor egy játékos mozgatja az egységét, akkor az **nem mozgatható** rá, vagy keresztül egy olyan térképmezőn, amelyen egy másik egység tartózkodik.

Lannister Csökkenés  
(Stark Növekedés)

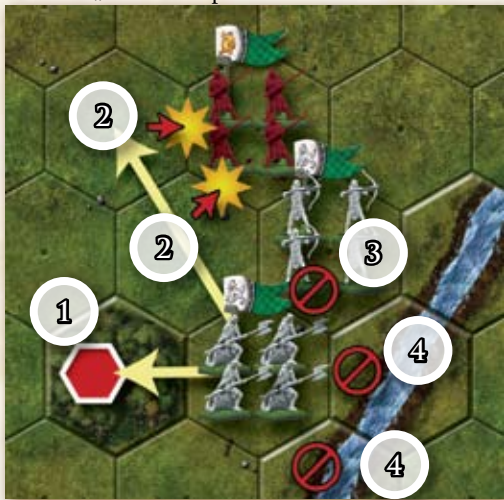


Lannister Növekedés  
(Stark Csökkenés)

Morál Növekedés (Jobb) – Morál Csökkenés (Rosszabb)



- Egy egység figurái nem választhatók szét (több térképmezőre mozgatva).
- Egy egység figurái nem keveredhetnek más egység figuráival.
- A különböző egységek eltérő mennyiségű térképmezőt képesek mozogni, osztályuktól és besorolásuktól függően (lásd: „Egységek Utasítása” a 15. oldalon).
- Az egységek a **legfeljebb** az Utasítás Táblán feltüntetett számú lépést mozoghatnak.
- Néhány terep hatással van a mozgásra (lásd: „Westeros” a 25. oldalon).
- Amennyiben egy utasított egység nem kezd támadás végrehajtásába, akkor a kör jelzőnek, ami a következő kör színének felel meg (az inaktív oldal) az egységet birtokló játékos felé kell néznie, miután az egység befejezte a mozgását.
- Ha egy összecsapásban résztvevő egység (lásd: „Összecsapásban Résztvevő Egységek” a 21. oldalon) mozogna, akkor az az egység, amellyel összecsapott, megszakíthatja az aktív játékos fordulóját, hogy visszatámadjon a már távolodni készülő, nem harcoló egységre. További információkért lásd: a „Búcsú Csapás” részt a 22. oldalon.



*Mozgás példa*

*A fenti mozgás példában, a zöld harci besorolású Északi Gyalogos egység ráléphet az erdő térképmezőre (1) de azonnal meg is kell állnia, nem léphet tovább egy másik mezőre. A síkságon képes haladni egy, vagy két mezőt (2), és megtámadhatja a Lannister egységet.*

*Azonban az Északi Gyalogos egység nem mozoghat egy másik egység által foglalt mezőre (3), illetve olyan mezőre, ahol áthatolhatatlan a terep (4).*

## AZ ELLENSÉG MEGTÁMADÁSA

A mozgások befejeztével, minden utasított egység végrehajthat egy támadást, az aktív játékos által választott, tetszőleges sorrendben. Minden támadó egység esetében az aktív játékos végrehajtja a lenti „A Harc Lépései” részt. A harc végeztével az aktív játékos átfordítja az egység lobogóját az inaktív oldalára. Ezután az aktív játékos végrehajtja ugyanezeket a lépéseket a többi támadó egységével is.

Egy utasított egységnek nem kötelező támadni, még akkor sem, ha a szomszédos mezőn ellenséges egység tartózkodik.

Az egységet alkotó figurák száma nincs hatással a támadás, illetve ellentámadás végrehajtása során dobott kockák számára.

## A HARC LÉPÉSEI

Egy utasított egységgel való támadás megkezdése előtt az egységet birtokló játékosnak végre kell hajtania minden mozgást az összes egységét illetően, az adott körben. A játékos ezután az adott körben támadó **minden** egységével végrehajtja a következő lépéseket:

1. A Támadó Bejelentése
2. A Célpont Bejelentése
3. A Rálátási Vonal (RLV) és a Lőtávolság Ellenőrzése
4. Összecsapás Jelző Lehelyezése (amennyiben szükséges)
5. Támadó Kockák Meghatározása
6. Támadó Kockák Dobása
7. Támadás Végrehajtása
8. A Támadó Lobogójának Elforgatása

A támadás végrehajtása után az aktív játékos, kiválasztja a következő egységét, amellyel támadást kezdeményez. Az aktív játékos tetszőleges sorrendben végrehajtja ezt a folyamatot az összes olyan utasított egységén, amelyekkel támadni szeretne. Egy utasított egység egy kör alatt csak egyszer támadhat, hacsak ez másképpen nincs meghatározva.

### 1. A TÁMADÓ BEJELENTÉSE

Az aktív játékos bejelenti, hogy melyik utasított egységével kezdeményez támadást. Ebben a harcban ezt az egységet nevezzük „támadónak”.

### 2. A CÉLPONT BEJELENTÉSE

Az aktív játékos bejelenti, hogy melyik ellenséges egység lesz a támadás célpontja. Ebben a harcban ezt az egységet nevezzük „célpontnak”.

### 3. A RÁLÁTÁSI VONAL (RLV) ÉS A LŐTÁVOLSÁG ELLENŐRZÉSE

Ahhoz, hogy az aktív játékos meghatározza, hogy egy egység lehet-e támadás célpontja, először meg kell győződnie arról, hogy a kiszemelt cél a támadó lőtávolságán belül van, és a rálátási vonalába esik.

#### LŐTÁVOLSÁG

A játékos úgy határozza meg a célpont és a támadó távolságát, hogy megszámolja a térképmezőket a támadó egységtől a célpontig (kihagyva a támadó térképmezőjét, de beleszámolva a célpont térképmezőjét). A célpont akkor van lőtávolságon belül, ha a támadó egységtől mért távolsága az Egység Segédlet kártya Támadási Távolság értékénél kisebb, vagy azzal egyenlő (lásd jobbra a példát).



Távolsági Támadás szimbólummal rendelkező egységnél fel van tüntetve a Támadási Távolság érték a Távolsági Támadás szimbólum mellett.



Közelharc szimbólummal rendelkező egység kizárólag szomszédos térképmezőn található ellenséget támadhat meg, tehát Támadási Távolsága 1, így csak olyan ellenséget támadhat meg, amelyik a szomszédos térképmezőn áll.

Térképmezők számolásakor, minden olyan mezőt bele kell adni, amelyiken az RLV áthatol, kivéve a támadó egység térképmezőjét (lásd az ábrát a 19. oldalon). Ha tehát egy egység egy szomszédos mezőn álló célpontot támad, akkor az úgy kell számolni, hogy a távolságuk 1.



## RÁLÁTÁSI VONAL

Távolsági támadásnál a célpontnak a támadó rálátási vonalába (RLV) kell esnie. Az RLV vizsgálatához, egy képzeletbeli vonalat kell „húzni” a támadó térképmezőjének középpontjából a célpont térképmezőjének középpontjába. Amennyiben ez a vonal keresztezi egy **akadállyal** rendelkező térképmező bármelyik részét is, akkor az RLV blokkolva van, és a célpontot nem lehet megtámadni. Az akadály lehet az RLV-t gátló tereptárgy, baráti egység, vagy ellenséges egység.

Amikor az RLV közvetlenül egy, vagy több térképmező szélé mentén húzódik, akkor a vonalat enyhén el kell csúsztatni valamelyik irányba, az eredeti RLV-vel párhuzamosan. Ha ez az elcsúsztatás mindkét irányban az RLV blokkolódását mutatja, akkor a célpontot nem lehet megtámadni. Ha a bármelyik irányban történt elcsúsztatás után az RLV létrejön, akkor a célpont elleni támadás folytatódhat (lásd az ábrát a 18. oldalon). Az egységeknek mindig szabad rálátása van a szomszédos egységekre.

## 4. ÖSSZECSAPÁS JELZŐ LEHELVEZÉSE

Amikor egy támadó **közelharc** támadást célpontja egy addig nem harcoló egység, akkor a támadó egységet birtokló játékos elhelyez egy saját Házát ábrázoló összeecsapás jelzőt a támadó és a célpont térképmezője közti határvonalra. Ha a támadó már harcban áll a célponttal, akkor a támadó játékos eltávolít minden más összeecsapás jelzőt, mielőtt lehelyezi a saját Házát ábrázoló összeecsapás jelzőt.

Ha a támadó célpontja már közelharcban áll egy másik, nem az éppen támadó egységgel, akkor a támadás oldaltámadássá változik (további részletekért lásd: „Egy Harcoló Egység Oldalba Támadása” a 21. oldalon).

## 5. TÁMADÓ KOCKÁK MEGHATÁROZÁSA

Egy egység harci besorolása szoros kapcsolatban van a gyakorlottsági szintjével, és a felszereléssel, melyet használ. A harchoz használandó dobókockák száma az Egység Segédlet kártyán van feltüntetve. Általánosságban, a következőképpen alakul a kockák száma a besorolástól függően:

- Zöld besorolású egységek két kockával dobnak.
- Kék besorolású egységek három kockával dobnak.
- Vörös besorolású egységek négy kockával dobnak.

Emellett, a kockák számát számos más tényező is befolyásolja, úgy mint a terep, amelyen a célpont tartózkodik, a terep, amelyen a támadó tartózkodik, a Vezetés kártya szövegdoboz, az egységek harci képességei, és bizonyos jelzők jelenléte, mint például az állapot kondíció jelzők.

A támadó játékos figyelembe vesz minden releváns módosítót, amely az egységre vonatkozik, majd hozzáad, vagy elvesz a kockákat, szükség szerint.

A módosítók beleszámítása után, az így kialakult szám lesz a támadó kockák végleges száma.

## LŐTÁVOLSÁG ÉS RÁLÁTÁSI VONAL (RLV) PÉLDÁK



A támadás megkezdése előtt meg kell vizsgálni, hogy a célpont a támadó egység lőtávolságán belül van-e, és hogy beleesik-e a látósugarába (LS). A fenti példákban az Északi Íjász egység támadást kezdeményez.

1. A Lannister gyalogság lőtávolságon, és RLV-n belül van (4 mező).
2. A Lannister lovasság lőtávolságon, és RLV-n belül van (4 mező).
3. A Lannister gyalogság lőtávolságon kívül van (5 mező), és az RLV-t is blokkolja a célponttal szomszédos lovas egység.
4. A Lannister gyalogság lőtávolságon belül van (3 mező), de az RLV-t blokkolja egy tereptárgy.



Amikor az RLV közvetlenül egy, vagy több térképmező szélé mentén húzódik, akkor a vonalat enyhén el kell csúsztatni valamelyik irányba, az eredeti RLV-vel párhuzamosan. Ha ez az elcsúsztatás mindkét irányban az RLV blokkolódását mutatja (mint fent), akkor nincs RLV a célpontra.



Ha azonban egyik új vonal sem, vagy csak az egyik új vonal blokkolt (mint fent) akkor az RLV létrejön, és a célpont elleni támadás folytatódhat.



Lőtávolság



## 6. TÁMADÓ KOCKÁK DOBÁSA

Miután meghatározásra került a támadó kockák végleges száma, a támadó ennyi kockával dob. Amennyiben a játékosnak több kockával kellene dobnia, mint amennyi rendelkezésre áll, akkor az első dobás után, a készletből elvett utasítás jelzők segítségével nyomon követheti a találatok számát, majd újra dob mindaddig, amíg el nem éri a kiszámított támadó kockák számát.

## 7. TÁMADÁS VÉGREHAJTÁSA

Egy támadás végrehajtásakor, a játékos először kiszámolja a kockadobások eredményeiből a célpontra bevitt találatok számát. Amennyiben a célpont nem semmisül meg, akkor a támadó játékos megvizsgálja, hogy a célpontra vissza kell-e vonulnia. A játékosnak a következő lépéseket kell végrehajtania:

- Találatok Bevitele a Színes Pajzs Szimbólumokkal
- Találatok Bevitele a Hősiesség Szimbólumokkal
- Találatok Elszenvedése
- Visszavonulásra Késztetés a Morál Szimbólumokkal

### A. TALÁLATOK BEVITELE A SZÍNES PAJZS SZIMBÓLUMOKKAL

A támadó minden kidobott sikerért egy találatot visz be a célpontra. **Sikernek** azt a pajzs szimbólum dobást nevezzük, ahol a pajzs színe megegyezik a **célpont** besorolásának megfelelő színnel. Az ettől eltérő színű pajzsok nem számítanak találatnak.

### B. TALÁLATOK BEVITELE A HŐSIESSÉG SZIMBÓLUMOKKAL

A Hősiesség kockadobás eredmények sikernek számítanak, hacsak a támadó egység Utasítás Táblája (lásd: Egység Segédlet kártya) nem tartalmazza a „**nincs Hősiesség találat**” szimbólumot (lásd: „Hősiesség Találat Megkötések”, a 11 oldalon).

Erre a szabályra vonatkozóan van egy kivétel. A nem-lovas egységek, amelyek rendszerint találatot érnek a Hősiesség dobással, lovas egységek ellen nem érnek el találatot Hősiesség dobással. Tehát Hősiesség dobással lovas egység ellen kizárólag egy másik lovas egység képes találatot elérni.

*Például, Alex megtámad egy kék harci besorolású Casterly-hegyi Lovas egységet (lovasság), egy zöld harci besorolású Északi Gyalogos egységgel. Alex két kockával dob, és eredményül egy Hősiesség és egy Vörös Pajzs szimbólumot kap. Általában ez egy találatot jelent. Azonban a Lovas egység automatikusan figyelmen kívül hagyja a nem-lovas egységek Hősiesség eredményét.*

### C. TALÁLATOK ELSZENVEDÉSE

Miután a sikeres találatok száma meghatározásra került, a célpont egység a találatok számával egyenlő veszteséget szenved el. A célpont egység birtokosa minden elszenvedett találatért egy figurát eltávolít. Mindig a zászlóvivő figurát kell utoljára eltávolítani. Amikor a zászlóvivő figura is eltávolításra kerül, akkor az egység **megsemmisült**, és a morál csökken (további információkért lásd a 23. oldalt). Az eltávolított figurák a játéktábla mellé kerülnek. Az elszenvedett találatok teljes számát **sebzésnek** is nevezzük.

A parancsnok figurák nem sebződnek, ahogyan a normál figurák. Ehelyett a parancsnokok fogságba esnek. További információkért lásd a „Parancsnokok Foglyul Ejtése” részt a 22. oldalon.


## TÁMADÁS VÉGREHAJTÁSA

Miután egységeivel minden mozgást végrehajtott, és meggyőződött róla, hogy a támadó egység RLV-jébe esik, valamint lőtávolságán belül van, az aktív játékos támadhat.

A támadó meghatározza a támadó egysége által használható támadás kockák számát.



A jobb felső ábrán, a kék harci besorolású Stark egység, egy Északi Gyalogos egység. Az Egység Segédlet kártyára pillantva, a játékos látja, hogy a kék besorolású egység három támadás kockával dob.

Amikor támadás kockával dob, a támadó játékos számára azok az eredmények a kívánatosak, ahol a pajzs színe megegyezik a célpont lobogójának színével, valamint az  etedmények, amelyeknél nem számít a célpont lobogójának a színe.



A példában a Stark játékos a fenti eredményt dobja. A Hősiesség és a Zöld Pajzs egy-egy találatot jelentenek, amíg a Kék Pajzs nem jelent találatot, mivel színe nem egyezik a célpont lobogójának színével.



Miután a kockadobás megtörtént, és az eredmény meghatározásra került, a célpont egység a támadó kidobott siker dobásainak számával egyenlő találatot szenved el.

A példában két siker dobás történt. Ezért a Lannister játékos két találatot kap. Minden egyes elszenvedett találat után egy figurát el kell távolítani a célpont egységről.



## D. VISSZAVONULÁSRA KÉNYSZERÍTÉS MORÁL SZIMBÓLUMOKKAL

Amennyiben a célpont nem semmisült meg miután találatok érték, a támadó megállapítja, hogy a támadása visszavonulásra kényszeríti-e a célpont egységet. Egy támadás, minden egyes kidobott eredményért egy térképmezővel kényszeríti visszavonulásra a célpont egységet. (további részletekért lásd a „Visszavonulás” részt a 22. oldalon, valamint az „Irányított Visszavonulás” részt a 34. oldalon).

## 8. A TÁMADÓ LOBOGÓJÁNAK ELFORGATÁSA

A támadás végrehajtása után a támadó egységet birtokló játékos, átforgatja az adott egység lobogóját az inaktív oldalára.

## ELLENTÁMADÁS

Az ellentámadás a védekező egység egy képessége, mellyel képes visszavágni egy támadó egységnek. Egy célpont egység, amelyik képes az ellentámadásra (elsődlegesen a Rendíthetetlen kulcsszó eredményeként, lásd a 24. oldalon), ellentámadást hajthat végre, miután közelharc támadással megtámadta egy egység, amivel közelharcot vív, feltéve, hogy a célpont egység nem semmisült meg, és **ugyanazon a térképmezőn maradt**. Egy egység, amelyet visszavonulásra kényszerítenek az eredeti térképmezőjéről, **nem** hajthat végre ellentámadást, és az eredeti támadást teljes egészében végre kell hajtani, mielőtt megkezdődik az ellentámadás. Az ellentámadás során a következő szabályokat kell betartani:

- Az ellentámadással nem kerül ki az összecsapás alól az egység.
- Az ellentámadást végrehajtó egységet nem éri Búcsú Csapás (lásd a 22. oldalon), amennyiben olyan támadó egység ellen hajt végre ellentámadást, amelyik egy másik egységgel is harcban áll.
- Egy ellentámadást elszenvető egység nem hajthat végre ellentámadást válaszul.
- Az ellentámadást végrehajtó egység nem nyomulhat előre, és nem üldözhet az ellentámadás után.
- Az ellentámadást ugyanúgy kell végrehajtani, mint egy normál támadást, annyi támadó kockát felhasználva, amennyit az Egység Segédlet kártya meghatároz az ilyen típusú egységre.
- Azok a módosítók, amelyeket „támadás során” kell figyelembe venni, nem módosítják a kockákat az ellentámadás során.

*Például, Alex a Stark játékos, János pedig a Lannister játékos. Alex Északi Gyalogos egysége már harcban áll. János mozog, és támad a Casterly-hegyi Lovas egységével, arra utasítva őket, hogy oldalba támadják Alex egységét. János nem képes megsemmisíteni, sem pedig visszavonulásra kényszeríteni az Északi Gyalogos egységet.*

*Mivel az Északi Gyalogos egység rendíthetetlen, ezért ellentámadást hajthat végre. Alex a szokásos mennyiségű támadó kockával dob. Annak ellenére, hogy célpontja nem az az egység, amellyel harcban áll, az Északi Gyalogos egység nem szállhat ki a harcból, és nem érheti Búcsú Csapás.*

*Ha a Casterly-hegyi Lovas egységet visszavonulásra kényszeríti, akkor az Északi Gyalogos egység nem nyomulhat előre, mivel ellentámadásból érte ezt el.*

## ÖSSZECsapás AZ ELLENSÉGGEL

Egy egység akkor áll harcban egy ellenséges egységgel, ha egy összecsapás jelző van a két egység által elfoglalt térképmező közötti határon. Ez a jelző mutatja, hogy hol folyik közelharc (kivéve az oldaltámadásokat) a csatamezőn (lásd: „Összecsapás Jelző Lehelyezése” a 19. oldalon). Ez a rész azt taglalja, hogy minként kerül sor összecsapásra, hogyan lesz vége, és milyen hatással van az összecsapás az egységekre.

## AZ ÖSSZECsapásban RÉSZTVEVŐ EGYSÉGEK

Egy egység akkor vesz részt egy összecsapásban, ha összecsapás jelző van a saját térképmezője és egy szomszédos térképmező között. Egy összecsapásban résztvevő egységre megkötések vonatkoznak, ha mozogni, vagy támadni akar. Fontos megjegyezni, hogy egy egység térképmezőjén kizárólag egy összecsapás jelző lehet.

### Egy Összecsapásban Résztvevő Célpont Oldalba Támadása

Amennyiben egy **harcban nem álló** közelharc támadással támadó célba vesz egy harcban álló egységet, akkor ezt úgy tekintjük, hogy **oldalba támadja** a célpontot.

Az oldalba támadás lehetővé teszi a támadó egység birtokosának, hogy a támadó kocka dobása után, amennyiben szeretné, válasszon egy támadó kocka szimbólumot. Ekkor újradob minden olyan kockát, amelyek ezt a szimbólumot ábrázolják, figyelmen kívül hagyva ezen kockák előző dobásból adódott eredményeit, és elfogadva az új eredményeket. Az oldalba támadó egység birtokosának nem kötelező újradobnia egy kockával sem, ha nem szeretné.

### Mozgás Összecsapásban Résztvevő Egységekkel

Egy összecsapásban résztvevő egység nem mozoghat, hacsak először ki nem lép az összecsapásból (lásd a 22. oldalon). Ahhoz, hogy ezt megtegye, az egység birtokosa utasítja az egységet, bejelentve szándékát, hogy elmozgatja az egységet a térképmezőről, és visszateszi az összecsapás jelzőt a készletbe. Az összecsapásból kilépő egység elleniségének lehetősége van rá, hogy Búcsú Csapást mérjen a távozó

## ÖSSZECsapás ÉS OLDALBA TÁMADÁS



Amikor a támadó játékos megtámad egy célpont egységet, először ellenőrzi, hogy a célpont egység térképmezőjén van-e összecsapás jelző.

*A bal oldali példában a célpont egység térképmezőjén nincs összecsapás jelző.*

Amennyiben nincs összecsapás jelző, a támadó játékos lehelyez egy, a saját Háza címerét ábrázoló összecsapás jelzőt a támadó egység és a célpont közötti vonalra.

*A jobb oldali példában a Stark játékos lerak egy saját összecsapás jelzőt, mielőtt végrehajtaná a támadást.*



Ha már van összecsapás jelző, a célpont térképmezőjén, akkor a támadás oldalba támadássá alakul.

*A bal oldali példában a támadó játékos nem rak le összecsapás jelzőt, mert a Lannister egység térképmezőjén már van összecsapás jelző.*





egységre (lásd lent). Amennyiben az összecsapásból kilépő egység nem semmisül meg a Búcsú Csapás hatására, akkor folytatja mozgását. A Búcsú Csapás során a Morál eredményeket figyelmen kívül kell hagyni.

### Támadás összecsapásban résztvevő egységekkel

Egy összecsapásban résztvevő támadó csak az összecsapásban résztvevő másik egységet támadhatja, hacsak ki nem lép az összecsapásból (lásd: „Kilépés Összecsapásból” lejjebb).

Ha az összecsapásban résztvevő egység úgy határoz, hogy megtámadja azt az egységet, amelyikkel összecsapásban áll, akkor a játékos kicseréli az összecsapás jelzőt a saját Házának megfelelő szimbólumúra. Ha már eleve ilyen jelző van lerakva, akkor nincs más teendő.

Egy íjász támadó kizárólag mozgással tud kilépni az összecsapásból. Bár egy íjász támadó nem képes összecsapást kezdeményezni, azonban az íjász támadónak is meg kell megtámadnia egy ellenséget, amely már harcban áll, amikor az támad (hacsak mozgással ki nem lép az összecsapásból).

Ha egy összecsapásban résztvevő közelharcos támadó megtámad egy másik, nem az összecsapásban résztvevő egységet, akkor az összecsapás felbomlik, és az így otthagzott egység még lehetőséget kap arra, hogy Búcsú Csapást mérjen az összecsapásból kilépő egységre. Ha a Búcsú Csapás hatására a kilépő egység nem semmisül meg, akkor folytatja a támadást.

### Kilépés Összecsapásból

Amikor egy összecsapásból való kilépés mellett dönt, a kilépő egység birtokosa leveszi az összecsapás jelzőt, és az egysége elszenvedi a lentebb részletezett Búcsú Csapást. Amennyiben az összecsapás más okból szakad félbe (például egy kártya hatására, vagy visszavonulás miatt), akkor a kilépő egység nem szenved hátrányt.

Fontos megjegyezni, hogy egy összecsapásban résztvevő egység általában csak mozgással, vagy egy másik egység megtámadásával képes kilépni egy összecsapásból.


### Összecsapás Jelző Eltávolítása

Ha egy támadás célpontja visszavonul, vagy megsemmisül, akkor az összecsapás jelzőt el kell távolítani.


## BÚCSÚ CSAPÁS


A Búcsú Csapás egy egység olyan képessége, mellyel egy gyors támadást hajthat végre, miközben egy ellenséges egység kilépni igyekszik az összecsapásból. Ez a támadás az összecsapásból távozó egység mozgása, vagy támadása előtt kerül végrehajtásra. A Búcsú Csapást végrehajtó egység a szokásos számú támadó kockával dob, és figyelmen kívül hagyja a morál eredményeket. A találatok elszenvedése a szokásos támadási szabályok szerint történik. Amennyiben az összecsapásból kilépő egység nem semmisül meg, akkor a birtokosa a szokásos módon folytathatja az egység utasítását. A visszavonulásra kényszerített egységek ellen **nem** alkalmazható Búcsú Csapás.

## VISSZAVONULÁS

Egyes harcok eredményei, taktikák, és egység képességek hatására, egy egység arra kényszerülhet, hogy bizonyos számú térképmezőt visszavonuljon. Kártya hatására történő visszavonulás, a kártya szövegdobozában leírtak alapján következik be. Harcból visszavonulás csak az összes találat elszenvedése után történik meg. A támadás célpontjának, minden kidobott  eredményért egy térképmezőnyt kell visszavonulnia. Visszavonulásnál a következő szabályokat kell betartani:

## VISSZAVONULÁS

A visszavonulásra kényszerített egységek vagy az elsődleges, vagy pedig a másodlagos visszavonulási irány szerinti térképmezőre vonulnak vissza, minden egyes  eredményért, melyet a harc során dobtak ki ellenük. Részletesen lásd a 34. oldalon.

A Lannister egységnek vissza kell vonulni, mert a Stark egység egy  eredményt dobott a harc során. Az egység a támadóval átellenes (elsődleges) irányban levő, zölddel keretezett mezőre lép.



Egy visszavonuló egység, a visszavonulás során, nem mozoghat keresztül járhatatlan terepen.

A jobb oldalon, a visszavonuló egység nem tud visszavonulni, mert az elsődleges visszavonulási irányt egy folyó, a másodlagos visszavonulási irányt pedig egy egység blokkolja. Emiatt az egység minden egyes megmaradt visszavonulási mezőért egy találatot szenved el (ebben a példában egyet).



Egy visszavonuló egység, a visszavonulás során, nem mozoghat keresztül más egységeken (sem baráti, sem ellenséges egységeken).

A bal oldalon, a visszavonuló egység az elsődleges visszavonulási (zölddel keretezett) mezőre lép. A másodlagos visszavonulási mezőre (a vörös keretes) nem is léphetne, mert az járhatatlan.

- Egy egységnek mindig az elsődleges, vagy ha az nem lehetséges, akkor a másodlagos visszavonulási irányban kell visszavonulnia. Részletesen lásd az „Írányított Visszavonulás” részt a GY.I.K. 1. oldalon.
- Az egyéb terep hatásokat figyelmen kívül kell hagyni, hacsak ez másképpen nincs meghatározva. Járhatatlan terepre nem lehet visszavonulni.
- Egy egység nem vonulhat vissza olyan térképmezőre, amelyen akár baráti, akár ellenséges egység tartózkodik.
- Egy egység nem vonulhat vissza a játéktáblán kívülre.
- Amennyiben egy egység nem tud visszavonulni, akkor a megmaradt visszavonulási térképmezők számával megegyező számú (amennyit nem tudott visszavonulni) találatot szenved el, amelyet azonnal végre kell hajtani.
- Ha egy egység csak részben tud visszavonulni, akkor annyi térképmezőt vonul vissza, amennyit lehetséges, majd a megmaradt térképmezőkért találatokat szenved el, az előző pontban leírtak szerint.

## PARANCSNOKOK FOGLYUL EJTÉSE

Amikor egy parancsnok egységének többi figurája megsemmisült, akkor a parancsnok foglyul ejtése a tét. A parancsnok kártyáján található Elfogási Érték (a pajzsra nyomtatva) mutatja, hogy hány találatot kell ejteni **egyetlen támadás során**, azért, hogy a parancsnokot foglyul lehessen ejteni. A parancsnok figurája ezután az elfogást végrehajtó játékos játékerületére kerül.



Például, Jaime Lannister (A Királyölő) Elfogási Értéke 3. Ez azt jelenti, hogy miután a három másik figurája megsemmisült, az ellenfél játékosnak három találatot kell bevinnie egyetlen támadás alatt, hogy foglyul ejtse Jaime-t.

Egyes kártyák lehetővé teszik az egységek számára, hogy találatok elszenvédéséért cserében különleges képességeket használhassanak. Fontos megjegyezni, hogy egy parancsnok figura nem szenvedhet el találatot azért, hogy ezzel kártya képességeket váltson ki. Mindazonáltal, egy parancsnok egységének figurái, elszenvedhetnek találatokat azért, hogy ezzel kártya képességeket váltsanak ki normál módon.

## MORÁL SKÁLA

A morál skála jellemzi egy hadsereg hajlandóságát a küzdelemre. A morál skálát a játék elején kell kialakítani, úgy, hogy a két Ház morál szegmensét hozzácsatlakoztatjuk, a megfelelő oldalával felfelé (ahogy az az ütközet tervben van meghatározva) a morál osztóval. A játék során a morál mutató mozgásával jelezük a morál növekedését és csökkenését. A morálmutató egy vagy több mezővel való mozgása egy játékos ellenfele felé a morál **növekedését** jelenti a játékos számára. A morál a mutató egy vagy több mezővel történő mozgása a játékos irányába, a morál csökkenését jelenti. Más szóval, a játékos felé történő mozgás esetén Házának morálja csökken; a játékos ellenfele irányában történő mozgás esetén pedig Házának morálja növekszik.

Megjegyzendő, hogy mivel a morál egyetlen mutatóval van jelezve, ezért az egyik játékos moráljának növekedése egyben ellenfele moráljának csökkenését is jelenti.

A játék során számos tényező befolyásolhatja a morált, és mozgatja a morál skálát. Amennyiben a morál mutató a „Megfutamodás” mezőre kerül, akkor az a hadsereg azonnal megfutamodik a csatamezőről. Ez az eredmény azonnali veszteséget jelent a megfutamított hadsereg számára.

Ha a morál mutató nem mozoghat tovább a skálán, de nincs Megfutamodás mező, akkor a mutató abban a pozícióban marad, addig amíg el nem mozdul a másik irányba.

A következő események válthatják ki a morál változását:

- Egy zöld harci besorolású egység megsemmisítése – a morál eggyel növekszik
- Egy kék harci besorolású egység megsemmisítése – a morál kettővel növekszik
- Egy vörös harci besorolású egység megsemmisítése – a morál hárommal növekszik
- Morál növelése egy Morál utasítás jelző elköltésével – a morál eggyel növekszik
- Egy egység felsorakoztatása egy Morál utasítás jelző elköltésével – a morál eggyel csökken
- Kártya hatása – változó

Amennyiben az Átcsoportosítási Fázis során, a morál mutató valamelyik Ház oldalának színezett területén áll, akkor a Házat irányító játékosnak lehetősége van visszaállítani valamennyit a morálvesztéséből. A morál visszaállításra lásd a példát a 14. oldalon.

## JELLEMZŐK ÉS KULCSSZAVAK

Ez a rész a Parancsnok kártyákon és az Egység Segédlet kártyákon található jellemzőkről és kulcsszavakról ad leírást.

### JELLEMZŐK

Az egységeknek és a parancsnokoknak egy, vagy több jellemzőjük van. A jellemzők olyan tulajdonságok, amelyekkel az adott egységek, vagy parancsnokok rendelkeznek, úgy, mint egy egység osztálya (gyalogos, távharci, vagy lovas). A jellemzők mindig kiemelt dőlt betűkkel szerepelnek a Parancsnok kártyákon és az Egység Segédlet kártyákon. Bizonyos jellemzőkkel rendelkező egységek, parancsnokok, vagy terep fajták kiválthatnak, vagy módosíthatnak egyes kártyákat és képességeket. A jellemzők önmagukban nem tesznek semmit, hanem arra szolgálnak, hogy a hatások és képességek célpontjait meghatározzák.

Parancsnok  
Jellemzők



### KULCSSZAVAK

Számos képesség túlságosan összetett ahhoz, hogy leírása elférjen az Egység Segédlet kártyán. Az ilyen képességgel bíró egységekhez, vagy parancsnokokhoz, a képességet jellemző kulcsszó, vagy kifejezés van rendelve, amely azt mutatja, hogy az egység, vagy parancsnok rendelkezik az adott képességgel. A kulcsszó, tulajdonképpen, a képesség címkéjeként viselkedik. A továbbiakban az alapjátékban használt kulcsszavak magyarázatai következnek.

Egység  
Kulcsszó



### Előrenyomulás

Egy, ezzel a kulcsszóval rendelkező támadó egységnek lehetősége van mozogni, amennyiben a támadásának célpontja megsemmisült, vagy visszavonulásra kényszerült. Ha a két esemény bármelyike felmerül, akkor a támadó egység birtokosa eldöntheti, hogy a támadó egységével arra a térképmezőre lép-e, amelyen előzőleg a célpont egység tartózkodott. Egy egység, egy forduló alatt csak egyszer nyomulhat előre.

### Fedezék X / Szívósság X

A Fedezék/Szívósság kulcsszavak lehetővé teszik az egységek számára, hogy X találatot figyelmen kívül hagyjanak, mielőtt egyetlen figura is eltávolításra kerülne a célpont egységből. A Szívósság az egységek képessége lehet, Fedezéket pedig a terep nyújt.



Például, egy egység egy **Fedezék 1**-el rendelkező térképmezőn, nem kapja meg az első találatot, amikor egy, vagy több találatot dobnak ellenük. Amennyiben ez az egység rendelkezik a **Szívósság 1** kulcsszóval is, akkor az első két találatot kellene figyelmen kívül hagyni, mielőtt sebzést szenvedne el.

### Harcikutyák

Egyes egységek, mint például a Stark Kutyaaidomár, állatok segítségével támadhatnak. Amikor egy ilyen kulcsszóval rendelkező egység utasítást kap, akkor megteheti, hogy mozgás (és támadás, alapesetben) helyett, egy különleges távharci támadást hajt végre. Ez a támadás a célponttól kettő, vagy három térképmezőnyi távolságból hajtható végre (szomszédos mezőről soha). A támadó kockák dobása előtt, a támadó egység birtokosa egy kockával dob, majd a következőkben leírtak szerint meghatározza, hogy milyen besorolású egységként hajtja végre a támadást.

- Zöld Pajzs kidobása esetén, zöld besorolású egységként támad.
- Kék Pajzs kidobása esetén, kék besorolású egységként támad.
- Vörös Pajzs kidobása esetén, vörös besorolású egységként támad.
- Morál kidobása esetén, nincs támadás, hanem a célpont egység visszavonul egy térképmezőt (ezt a dobás eredményt nem lehet figyelmen kívül hagyni).
- Hősiesség kidobása esetén, nincs támadás, hanem a célpont egység automatikusan elszenved egy találatot (ezt a dobás eredményt nem lehet figyelmen kívül hagyni).

Ebben a speciális távharci támadásban, baráti egységek **nem blokkolják** az RLV-t. Ellenben, a folyót jelképező térképmezők **blokkolják** az RLV-t, az ilyen speciális távharci támadás esetén. A többi blokkoló terep fajták a szokásos módon viselkednek.

### Nehéz Páncél

Néhány, speciálisan felszerelt egység védelme erősebb, mint az ugyanolyan harci besorolású ellenségeié. Az ilyen kulcsszóval rendelkező egység úgy védekezik, mintha egy eggyel magasabb harci besorolású egység lenne. Például, egy zöld besorolású egység úgy védekezne, mintha kék besorolású lenne.

Amennyiben egy vörös besorolású egység rendelkezik a nehéz páncél kulcsszóval, akkor fegyelmen kívül kell hagynia a Hősiesség dobásokat. A Morál dobásokat a szokásos módon kell figyelembe venni a nehéz páncélzatú egységeknél.

### Kiegyensúlyozatlanság

Bizonyos fegyvereket nehezebb használni, amikor az egység mozog. Az ilyen kulcsszóval rendelkező egység eggyel kevesebb támadó kockával dob, amennyiben egy adott fordulón belül a támadás előtt mozog is.

### Üldözés X

Az üldözés a támadó egységek olyan képessége, amellyel kihasználva támadási lendületüket, területet foglalnak, és ezzel megőrzik támadó pozíciójukat. Egy támadó egységnek lehetősége van az üldözésre, amennyiben támadásának célpontja megsemmisült, vagy visszavonulásra kényszerült. Ha a két esemény bármelyike bekövetkezett, akkor a támadó egység előreléphet X térképmezőt (mozgása során az első mező, amelyre lép, annak a mezőnek kell lennie, amelyen a célpont egység tartózkodott), és újra támadhat. Ez az új támadás történhet ugyanaz ellen az egység ellen, vagy egy másik ellen. Egy egység egy forduló alatt csak egyszer üldözhet. Ahhoz, hogy egy újabb támadást végrehajtsa, az egységnek legalább egy térképmezőt kell mozognia. Egy üldöző egység **üldözhet** támadás nélkül is.

### Föld Felperzselése

A barbár fosztogatók gyűjtogatásai szerte a vidéken, megszokott események egyes nemes Házak számára. Utasítás hatására, támadás helyett, az ilyen kulcsszóval rendelkező egység kísérletet tehet arra, hogy tűz jelzőt helyezzen el egy szomszédos, nem használt térképmezőre (amennyiben a terepnek van Égési Határértéke). Ehhez, az egység megjelöli célpontként a térképmezőt, majd a szokásos módon dob a támadó kockákkal. Minden egyes **Zöld Pajzs** kidobása esetén a **tűz szint** eggyel növekszik.

Egy térképmező tűz szintje, a tűz teljes ereje, amelyet egyetlen tűz jelző jelez. Amikor a játékos tűz szintjét eggyel növeli, akkor eltávolítja a térképmezőn található tűz jelzőt (feltéve, ha van rajta) és elhelyez egy újat, amelynek száma a tűz szintek összegét mutatja.

A tűz okozta hatásokért egy térképmezőn, lásd az „Állapot Kondíciók” részt a 25. oldalon.

*Például, János (a Lannister játékos) utasítja Gregor Clegane (A Fosztogató) egységét, amely rendelkezik a Föld Felperzselése kulcsszóval, hogy gyűjtsa fel a szomszédos erdő térképmezőt. Minthogy Gregor egysége kék harci besorolású, három kockával dob a tűzgyújtáshoz.*

*A dobás eredményi, egy Zöld Pajzs, egy Kék Pajzs és egy Hősiesség szimbólum. Gregor parancsnok kártyáján található egység képesség lehetővé teszi számára, hogy tűzgyújtáskor a Hősiesség szimbólumokat Zöld Pajzsnak vegye. Ezért tehát két sikert dobott (a Zöld Pajzs és a Hősiesség szimbólum).*

*Ezután János elvesz egy „2” szintű tűz jelzőt, és elhelyezi az erdő térképmezőn. Ha már lett volna egy „1” szintű tűz jelző a térképmezőn, akkor Jánosnak ki kellett volna cserélnie az „1” szintű jelzőt egy „3” szintű jelzőre. Mivel ez éppen egyenlő lett volna az erdő típusú terep Égési Határértékével, ezért akkor egy pusztulás jelzőt kellett volna tenni a térképmezőre (Az „Állapot Kondíciók” részben, a 25. oldalon leírtak szerint).*

### Rendíthetetlen

A rendíthetetlen egységek, amennyiben úgy döntenek, figyelmen kívül hagyhatják az első ellenük kidobott Morál eredményt (lobogó).

A rendíthetetlen egységek, amennyiben úgy döntenek, végrehajthatnak ellentámadást (lásd a 21. oldalon).

Más kulcsszavaktól eltérően, bármelyik egység megkaphatja a Rendíthetetlen kulcsszót, bizonyos feltételek mellett. Ha egy védekező egység szomszédos mezőin két baráti egység tartózkodik, akkor védekező egység automatikusan megkapja a Rendíthetetlen kulcsszót, mindaddig, amíg két baráti egység található a szomszéd mezőin.

A

B

C



*A következő példában, a B Egység rendíthetetlen, mert szomszédos két baráti egységgel. Az A Egység nem rendíthetetlen, mert csak egy baráti egységgel szomszédos. A C Egység rendíthetetlen, mert Maege Mormont (A Medveszöveget Űrnője) parancsnok kártyája rendelkezik a rendíthetetlen kulcsszóval.*



## ÁLLAPOT KONDÍCIÓK

Az állapot kondíciók alatt, az egységeket és terepmezőket érő hatások viselkedésének összességét értjük. Az állapot kondíciók hatásai minden kör Átcsoportosítási Fázisa során kerülnek végrehajtásra. A BOW alapjátékban a „Tűz” az egyetlen állapot kondíció.

### Tűz

A tűz jelzőket használjuk arra, hogy ezzel jelöljük azokat a térképmezőket, amelyeken tűz ütött ki. A tűz jelzőkön különböző értékek vannak, amelyek jellemzik a tűz erejét. Minden térképmező esetén, amelyen tűz jelző található, az Átcsoportosítási Fázis során, az égési állapot kondíciót rendezni kell. Az égési állapot kondíció rendezéséhez, a játékosoknak a következőket kell tenni:

#### 1. Hatások végrehajtása a terepen.

A gyűlékony terepnek Égési Határértéke van, mely „Égés X” formában kerül megadásra, ahol az X, az erre a terepre helyezhető tűz jelző maximális értékét mutatja. Ha a térképmező erre a szintre kerül, akkor a játékos végrehajtja az Égési Határértékre vonatkozó hatásokat, az adott terep fajtára vonatkozóan (lásd: „Westeros” a 25. oldalon). Mindössze néhány gyűlékony terep létezik.

#### 2. Hatások végrehajtása az egységeken.

Az Átcsoportosítási Fázis során, egy tűz jelzőt tartalmazó térképmezőn tartózkodó egység esetén, a tűz minden egyes szintjéért, az egység egy figurája megsemmisül. Az ilyen módon megsemmisülő parancsnokot foglyul ejtettnek kell tekinteni.

A tűz jelzőkkel kapcsolatos további szabályok:

- Legfeljebb a térképmező Égési Határértékével megegyező szintű tűz jelző kerülhet a térképmezőre.
- Az egységek nem mozoghatnak olyan mezőre, amelyen tűz jelző van.

#### 2. Négyes szintű tűz terjedése.

Négyes szintű tűz **terjedését** az Átcsoportosítási Fázis során, az Állapot Kondíciók Rendezése lépésben kell rendezni. Húzz véletlenszerűen egy irányultság jelzőt, majd vedd össze az irányultság indikátorral (amely az ütközet tervben van megadva). Az így kiválasztott irányban, a szomszédos térképmezőn, növelj meg eggyel a tűz szintjét. Amennyiben az a négyes szinten van, akkor nem kell kicserélni a jelzőt. Ha még nincs tűz azon a mezőn, akkor egyes szintű tűz jelzőt helyezünk oda.

- Az egységek nem hagyhatnak el tűz jelzőt tartalmazó térképmezőt. Túlságosan el vannak foglalva a tűzoltással (lásd lejjebb).
- Egy egység, utasítás hatására, eltávolíthat minden tűz jelzőt a térképmezőjéről, majd utána a forduló hátralevő részét tűzoltással tölti (az egység nem mozoghat és nem támadhat). A játékos ezután eltávolíthat bármilyen tűz jelzőt, amelyik a térképmezőjén található.
- Azokra a terepekre, amelyek „Égés: Nincs” Égési Határértékkel rendelkeznek, tűz jelzők nem helyezhetők el. Ezek a terep típusok, mint például a kőhidak, nehezen, vagy egyáltalán nem égnek.
- Bármelyik egység kísérletet tehet arra, hogy eltávolítson minden tűz jelzőt egy szomszédos térképmezőről, ahelyett, hogy megtámadna egy egységet. Ekkor az egység birtokosa egy kockával dob. Ahhoz, hogy sikeresen eltávolíthatók legyenek a tűz jelzők, egy egyes szintű tűz esetén Zöld Pajzs, egy kettes szintű tűz esetén Kék Pajzs, egy hármas szintű tűz esetén Vörös Pajzs, egy négyes szintű tűz esetén pedig Hősiesség szimbólumot kell kidobni.

## WESTEROS

Westeros terepviszonyai változatosak, és jelentős hatásuk lehet egy ütközetre. Ez a rész végigveszi a különböző alap terep fajtákat, amelyekre számíthatnak a hadseregek.

## CSATAMEZŐ TEREPEK

Bár valójában Westeros topográfiája sokkal változatosabb, a BOW alapjáték mindössze 8 féle alap terep térképmezőt különböztet meg. A továbbiakban részletes leírás következik minden egyes terep fajtáról, beleértve a terepen való mozgás hatásokat, vagy hogy egy terep blokkolja-e a RLV-t, vagy sem, stb. Ez a lista tartalmazza mind a játéktáblára nyomtatott terep térképmezőit, mind pedig a különálló terep lapkákat, amelyeket az ütközet megkezdése előtt kell a játéktáblára helyezni.

Minden egyes terep leírás a következő adatokat tartalmazza:

**Blokkoló Terep:** Megmutatja, hogy a terep blokkolja-e a rálátási vonalat, az itt kerül részletezésre (ha Igen, akkor ez a térképmező blokkolja a rálátási vonalat).

**Mozgás:** Bármilyen hatás, amelyet a terepre való mozgáskor figyelembe kell venni, az itt kerül részletezésre.

**Harc:** Bármilyen hatás, amelyet a terepen folytatott harc során figyelembe kell venni, az itt kerül részletezésre.

**Égés: X.** Az Égési Határérték mutatja a terepre helyezhető tűz jelző maximális értékét. Itt részletezi a tűz állapot kondíciójának hatását a térképmezőre.

**Speciális Szabályok:** Bármilyen egyedi szabály, amely az ilyen tereppel rendelkező térképmezőre vonatkozik, az itt kerül részletezésre.

## TEREP TÉRKÉPMEZŐK

A terep térképmezők olyan lapkák, amelyek arra szolgálnak, hogy jelezzék a különböző típusú terepeket, és azok hatásait az egységekre egy ütközet során.

### SÍKSÁGOK

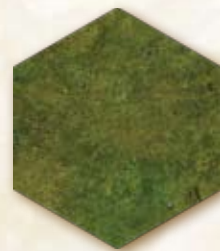
**Blokkoló Terep:** Nem.

**Mozgás:** Nincs mozgás korlátozás.

**Harc:** Nincs harc korlátozás.

**Égés: 4.** Nincs égés hatás.

**Speciális Szabályok:** Nincsenek.





## HEGYEK

**Blokkoló Terep:** Igen.

**Mozgás:** Nincs mozgás korlátozás.

**Harc:** Maximum három támadó kocka dobható egy hegy térképmezőn tartózkodó egység ellen (a módosítók előtt), hacsak a támadó maga is nem egy hegy térképmezőn áll.

Egy hegyen tartózkodó Távharci egység RLV-jét nem blokkolják más egységek.

**Égés:** Nincs.

**Speciális Szabályok:** Nincsenek.



## ERDŐ

**Blokkoló Terep:** Igen.

**Mozgás:** Az egységnek meg kell állnia, amikor egy erdő térképmezőre lép.

**Harc:** Maximum két támadó kocka dobható egy erdő térképmezőn tartózkodó egység ellen (a módosítók előtt).

Egy erdőben tartózkodó egység maximum két támadó kockával dobhat (a módosítók előtt).

**Égés: 3.** Hármasszintű tűz után, az erdő megsemmisül. Helyezz egy pusztulás jelzőt az erdőre.

**Speciális Szabályok:** Pusztulás jelzőt tartalmazó erdő térképmezők, síkság térképmezőknek minősülnek.



## FOLYÓ/ERDEI FOLYÓ

**Blokkoló Terep:** A folyó térképmező nem; az erdei folyó térképmező igen.

**Mozgás:** Járhatatlan.

**Harc:** Nincs harc korlátozás.

**Égés:** Nincs.

**Speciális Szabályok:** Nincsenek.



## ÉPÜLET

**Blokkoló Terep:** Igen.

**Mozgás:** Az egységnek meg kell állnia, amikor egy épület térképmezőre lép.

**Harc:** Az épületben tartózkodó egység megkapja a **Fedezék 1** kulcsszót, hacsak nem bocsátkozik összecsapásba, és az összecsapás jelző nem a saját Ház szimbólumát mutatja.

Épület térképmezőn tartózkodó Távharci támadók, maximum két támadó kockával dobhatnak (a módosítók előtt).

**Égés: 4.** Négyesszintű tűz után, az épület megsemmisül. Helyezz egy pusztulás jelzőt az épületre.

**Speciális Szabályok:** Pusztulás jelzőt tartalmazó épület térképmezők, síkság térképmezőknek minősülnek.



## ÚT/ERDEI ÚT

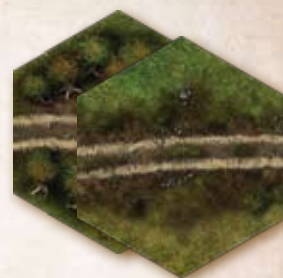
**Blokkoló Terep:** Az út térképmező nem; az erdei út térképmező igen.

**Mozgás:** Azok az egységek, amelyek kizárólag út térképmezőket használnak, további egy térképmezőt mozoghatnak (a további egy térképmezőnek nem kötelező útnak lenni).

**Harc:** Nincs harc korlátozás.

**Égés: 4** az út térképmezőkre; **3** az erdei út térképmezőkre (kövesd a normál erdő térképmező égési hatását).

**Speciális Szabályok:** Az egységek **előrenyomulhatnak** egy extra térképmezőt (de maximum kettőt), és az egységek **üldözhetnek** egy extra térképmezőt (de maximum hármat), ameddig az összes mozgásuk út térképmezőn történik.



## TEREP JELZŐK

A terep jelzők arra szolgálnak, hogy további (rendszerint ember alkotta) terep elemeket jelöljenek, amelyek a különböző terep térképmezőkön találhatóak. Hacsak másképpen nincs jelezve, a terep jelzők hatásai felülírják a térképmezőket, amelyen elhelyezkednek.

### FAHÍD

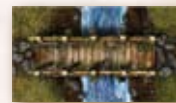
**Blokkoló Terep:** Nem.

**Mozgás:** „Út” térképmezőként viselkedik.

**Harc:** Nincs harc korlátozás.

**Égés: 3.** Hármasszintű tűz után, a fahíd megsemmisül. Távolítsd el a játéktábláról. Ezzel együtt az összes tűz jelzőt is el kell távolítani erről a térképmezőről.

**Speciális Szabályok:** Nincs előrenyomulás és üldözés a fahíd térképmezőn.



### KŐHÍD

**Blokkoló Terep:** Nem.

**Mozgás:** „Út” térképmezőként viselkedik.

**Harc:** Nincs harc korlátozás.

**Égés:** Nincs.

**Speciális Szabályok:** Nincs előrenyomulás és üldözés a kőhíd térképmezőn.



### SÁNCKERÍTÉS

**Blokkoló Terep:** Igen.

**Mozgás:** Járhatatlan.

**Harc:** Nincs harc korlátozás.

**Égés: 4.** Négyesszintű tűz után, a sánckerítés megsemmisül. Távolítsd el a játéktábláról.

**Speciális Szabályok:** Nincsenek.





## SÁTOR

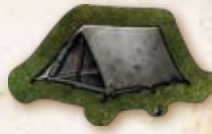
**Blokkoló Terep:** Nem.

**Mozgás:** Nincs mozgás korlátozás.

**Harc:** Nincs harc korlátozás.

**Égés:** 1. Egyes, vagy magasabb szintű tűz után, a sátor megsemmisül. Távolítsd el a játéktábláról.

**Speciális Szabályok:** Az ütközet terv szerint változó.



## OSTROMTORONY

**Blokkoló Terep:** Igen.

**Mozgás:** Járhatatlan.

**Harc:** Nincs harc korlátozás.

**Égés:** 1. Egyes, vagy magasabb szintű tűz után, az ostromtorony megsemmisül. Távolítsd el a játéktábláról.

**Speciális Szabályok:** Az ütközet terv szerint változó.



## GÁZLÓ

**Blokkoló Terep:** Nem.

**Mozgás:** Gyalogos egységnek meg kell állnia, amikor egy gázlóba lép.

Gázló térképmezőre lépő lovas egység mozgásainak száma egy térképmezővel csökkent, az aktuális mozgásának hátralévő részében.

**Harc:** Gázló térképmezőn tartózkodó egység, ellentámadás végrehajtása, során maximum két kockával dobhat (a módosítók előtt).

**Égés:** Nincs.

**Speciális Szabályok:** Nincsenek.



## TŰZ

**Blokkoló Terep:** Nem.

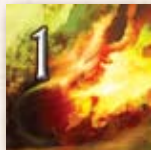
**Mozgás:** Egységek nem léphetnek tűz térképmezőre.

Tűz jelzővel rendelkező térképmezőn tartózkodó egység nem mozoghat.

**Harc:** Tűz jelzővel rendelkező térképmezőn tartózkodó egység nem támadhat.

**Égés:** Nincs.

**Speciális Szabályok:** Lásd: „Tűz” a 25. oldalon.



## PUSZTULÁS

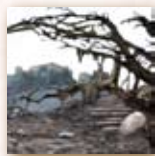
**Blokkoló Terep:** Nem.

**Mozgás:** Síkság térképmezőként kell kezelni.

**Harc:** Síkság térképmezőként kell kezelni.

**Égés:** N/A. Lásd a speciális szabályokat.

**Speciális Szabályok:** Bármilyen terep térképmezőre helyezett pusztulás jelző, érvényteleníti a térképmező hatását (síkság térképmezőként kell kezelni).



# KIFEJEZÉSEK JEGYZÉKE

**AKTÍV** – Az olyan egységet, amelynek lobogóján a kör jelző színe megegyezik az aktuális kör színével (fekete, vagy fehér), „aktív” egységnek tekintjük. Kizárólag az aktív egységek utasíthatók.

**KEZDÉS JOGA** – Egy játékos képessége arra, hogy ő cselekedjen először egy játék köreiben.

**ELFOGÁSI ÉRTÉK** – Azoknak a találatoknak száma, amelyet el kell érni egy egyedül maradt parancsnok ellen egy támadás alatt, hogy a parancsnokot el lehessen távolítani a játéktábláról. Ez az érték a Parancsnok kártyán, egy pajzson kerül feltüntetésre.

**VIZSGÁLAT** – Annak meghatározása, hogy rendelkezésre áll-e az Utasítás Készletben a taktika végrehajtásához szükséges utasítás jelző mennyiség.

**HARCI OSZTÁLY** – Egy kategória (gyalogos, távharci, lovas), amelybe egy egység besorolható. Egy egység harci besorolása, az Egység Segédlet kártyán, a jellemzők részben található.

**PARANCS KORLÁT** – Az a legnagyobb számú parancs jelző, amekkora parancs jelzőt egy Parancsnok kártyájára lehet helyezni. Ez az érték a Parancsnok kártyán egy parancs jelző szimbólumon kerül feltüntetésre.

**IRÁNYÍTOTT** – Az egység állapota, amennyiben egy baráti parancsnok irányítási hatókörében tartózkodik.

**FEDEZÉK** – Terep térképmezők és objektumok biztosítják a fedezéket, amelyek lehetővé teszik egy egység számára, hogy figyelmen kívül hagyják a megadott számú találatot.

**ÖSSZECSAPÁSBAN RÉSZTVEVŐ** – Egy egység, összecsapás jelzővel, a térképmezője valamelyik határán.

**FIGURA** – Egyetlen miniatúra.

**OLDALBA TÁMADÁS** – Egy közelharc támadás, amely egy olyan ellenséget ér, amelyik egy másik baráti egységgel áll harcban.

**INAKTÍV** – Az olyan egységet, amelynek lobogóján a kör jelző színe, a következő kör színével egyezik meg, „inaktív” egységnek tekintjük. Az inaktív egységek nem utasíthatók.

**ELŐNY** – Ez dönt, egyenlő jogú kezdés esetén.

**JÁTÉKTERÜLET** – A játéktábla játékos felőli oldala és az asztal széle közötti terület.

**FELSORAKOZTATÁS** – Az a tevékenység, melynek során egy inaktív egység újra aktív lesz. Ahhoz, hogy ezt végrehajtsa, az egységet birtokló játékos elforgatja az egység lobogóját úgy, hogy a lobogó kör jelzőjének színe megegyezzen az aktuális kör színével.

**HARCI BESOROLÁS** – Egy egység színe, melyet a lobogója mutat (zöld, kék, vagy vörös).

**SZÍVÓSSÁG** – Egy egység természetes képessége arra, hogy a jelzett számú, egyetlen támadás során elszenvedett találatot, figyelmen kívül hagyja.

**EGYSÉG** – Egy meghatározott számú figurából álló, harcoló csapat, amely összegyűjtve egyetlen térképmezőt foglal el.

**IRÁNYÍTÁSI HATÓKÖR (IHK)** – Egy adott parancsnok körüli két térképmezőnyi szélességű terület.



## ÖSSZETŰZÉS (OPCIONÁLIS SZABÁLY)

Az Ütközet Terven megadott csaták mellett, a továbbiakban részletezett szabályok betartásával, a játékosok lejátszhatnak véletlenszerűen létrehozott csatákat, úgynevezett **összetűzéseket** is. Ütközet terv helyett, egy összetűzés, kártyák segítségével generálja egy Ház parancsnokait, az egység típusokat, az egységek számát, valamint a terepet, amelyre le kell rakni őket.

### ÖSSZETŰZÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

Egy összetűzés előkészítése hasonló egy normál ütközetéhez, kivéve, hogy egy Összetűzés Összefoglaló kártyát kell használni arra, hogy egy adott összetűzés miképpen kerüljön kialakításra. Az alapjátékban két Összetűzés Összefoglaló kártya van, amelyek lehetőséget adnak a játékosok számára, hogy lejátszassák „A Folyóvidék Lerohanása” és a „Nyugatföldi Lázadás” összetűzéseket.

Az Összetűzés Összefoglaló kártyáknak két oldala van. A játékosok, ütközet terv helyett, a kártyák „Hadállás” oldala szerint végzik az előkészítést.

Egy összetűzés előkészítése során, sorrendben a következő lépéseket kell végrehajtani:

#### 1. Összetűzés és a Házak Kiválasztása

A játékosok először kiválasztják, hogy melyik összetűzést fogják lejátszani. Az összetűzések az Összetűzés Összefoglaló kártyákon találhatóak. A játékosok az alapjáték két Összetűzés Összefoglaló kártyájából választhatnak egyet. További összetűzések a jövőben megjelenő BOW kiegészítőkből lesznek találhatóak. Miután kiválasztottak egy összetűzést, a játékosok eldöntik, hogy melyik játékos, melyik Házat irányítja az összetűzés során.

A játékosok bármelyik Házat választhatják, amelyeknek a címere megtalálható az Összetűzés Összefoglaló kártyán, de ugyanazt a Házat nem választhatják.

#### 2. A Csatamező Kialakítása

Az Összetűzés Összefoglaló kártyán található egy **Játéktábla Indikátor**. Ez mutatja, hogy hogyan kell elhelyezni a játéktáblát a két játékos között (fektetve, vagy állítva), és hogy a játéktábla melyik oldalát kell használni. Helyezzétek el a játéktáblát úgy, ahogyan azt a Játéktábla Indikátor mutatja, így kialakítva a csatamezőt. A játéktábla játékos előtt található oldala, a Házának a tábla oldala.

#### 3. Parancsnokok Kiválasztása

Mindkét játékos elveszi azt az Összetűzés Előkészületi paklit, amely lapjainak hátulján a Házának szimbóluma található. Néhány Összetűzés kártya felső részén egy parancsnok portré, valamint egy **Érték Csoport** található. Mindkét játékos különválogatja ezeket a lapokat a pakli többi lapjától.

Követve az Összetűzés Összefoglaló kártya utasításait, a játékosok kiválasztják a parancsnokokat, kiválasztva az Összetűzés Előkészületi kártyákat a képekkel, ahogyan azt az Összetűzés Összefoglaló kártya meghatározza. **Ezek az Összetűzés Előkészületi kártyák használat után visszakerülnek a dobozba.**



Érték Csoport

## AZ ÖSSZETŰZÉS ÖSSZEFOGLALÓ KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



- 1) Összetűzés Neve
- 2) Előny/Parancsnok Előkészítés
- 3) Hadállás Szabályok
- 4) Ház Címerek
- 5) Egység Érték



- 6) Terep Érték
- 7) Játéktábla Indikátor
- 8) Győzelmi Feltételek
- 9) Kör Limit
- 10) Parancs Érték
- 11) Utasítás Érték
- 12) Vezetés Érték
- 13) Lannister Morál Jel
- 14) Stark Morál Jel



Például, „A Folyóvidék Lerohanása” Összetűzés Összefoglaló kártya alapján mindkét játékos legfeljebb két parancsnokot választ, összesen maximum négy, vagy kevesebb Érték Csoporttal. A kártyák meghatározzák, hogy a parancsnok melyik típusát kell választani. A kiválasztást titokban, és mindkét játékos egyszerre végzi el, majd ezután a kiválasztott parancsnokokat egyszerre fedik fel.

A játékosok elhelyezik a kiválasztott parancsnokaik Parancsnok kártyáit, és a parancsnokok egységeinek figuráit a játéktérületeikre. A parancsnokok egységeit a normál előkészítési szabályok szerint kell felépíteni (a további részleteket lásd: „Egységek Kialakítása”, a 10. oldalon).

#### 4. Vezetés Pakli Kialakítása

Kövessd a normál előkészítési szabályokat.

#### 5. A Kör Jelölő Sáv és a Kör Jelölők Elhelyezése

Kövessd a normál előkészítési szabályokat.

#### 6. A Morál Skála és a Morál Mutató Elhelyezése

Kövessd a normál előkészítési szabályokat.

#### 7. Jelzőkészletek Kialakítása és a Parancs Jelzők Elhelyezése

Kövessd a normál előkészítési szabályokat.

#### 8. Előny Jelző Kiosztása

Az Összetűzés Összefoglaló kártya meghatározza, hogy melyik oldal birtokolja az előny jelzőt a játék során. Ez a játékos a saját játék területére helyezi az előny jelzőt.

Például, „A Folyóvidék Lerohanása” kártya meghatározza, hogy az előnyt véletlenszerűen kell kiválasztani.

#### 9. Egységek Összeszerelése

Mindkét játékos megkeveri a megmaradt Összetűzés Előkészületi kártyáit, és felhúz annyi lapot, amennyit az Összetűzés Előkészítő kártyáján feltüntetett **Egység Érték** mutat. A játékosok ezután megvizsgálják a felhúzott kártyák közepén található egységleíró részt. Minden kártya megmutatja az egységek számát és típusát, amelyeket a játékosok most felépítenek, és elhelyeznek a játéktérületükön. **Ezek az Összetűzés Kártyák használat után visszakerülnek a dobozba.**

#### Összetűzés Kiegészítő Szabály

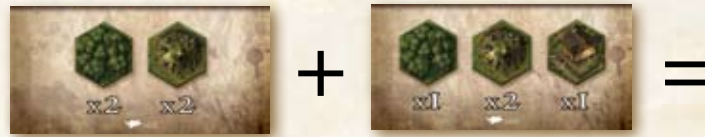
Lásd: „Összetűzés Kiegészítő Szabály” részt a GY.I.K. 1. oldalán.



A fenti példában a két felhúzott kártya egységleíró részeiben összesen 29 figura előkészítése található. Ez a szám nem tartalmazza a kiválasztott parancsnokok egységeinek figuráit.

#### 10. Terep Lapkák Összeszerelése

Mindkét játékos megkeveri a megmaradt Összetűzés Előkészületi kártyáit, és felhúz annyi lapot, amennyit az Összetűzés Előkészületi kártyáján feltüntetett **Terep Érték** mutat. A játékosok ezután megvizsgálják a felhúzott kártyák alján található terepleíró részt. Minden kártya megmutatja a térkép lapkák számát és típusát, amelyeket a játékosok most elhelyeznek a játéktérületükön. **Ezek az Összetűzés Kártyák használat után visszakerülnek a dobozba.**



A fenti példában a két felhúzott kártya terepleíró részeiben összesen nyolc terep lapka előkészítése található. Az nem jelent problémát, ha a lapkán látható épület nem egyezik meg pontosan a térképmező elem ábrájával.

#### 11. Térkép Lapkák Elhelyezése

Az előnnyel rendelkező játékosal kezdve, a játékosok felváltva elhelyezik az összes terep lapkájukat, az Összetűzés Összefoglaló kártya „terep elrendezés” részében leírtak szerint. „A Folyóvidék Lerohanása” kártya meghatározza, hogy az összes terep lapkát, a lapkát birtokló játékos felőli játéktábla oldalától legfeljebb 8 térképmezőnyi távolságban kell elhelyezni.

#### 12. A Parancsnok Egységeinek Elhelyezése

Az előnnyel rendelkező játékosal kezdve, a játékosok felváltva elhelyezik az összes parancsnokukat, az Összetűzés Összefoglaló kártya „parancsnok elhelyezés” részében leírtak szerint. „A Folyóvidék Lerohanása” kártya meghatározza, hogy az összes parancsnokot, a parancsnokot birtokló játékos felőli játéktábla oldalától legfeljebb 3 térképmezőnyi távolságban kell elhelyezni, úgy, hogy egyik parancsnok RLV-je sem eshet egy másik parancsnok RLV-jébe az előkészítés során.

#### 13. Parancsnokot Nem Tartalmazó Egységek Elhelyezése

Az előnnyel rendelkező játékosal kezdve, a játékosok felváltva elhelyezik az összes megmaradt egységüket, az Összetűzés Összefoglaló kártya „egység elhelyezés” részében leírtak szerint. „A Folyóvidék Lerohanása” kártya meghatározza, hogy az összes megmaradt egységüket, az egységet birtokló játékos felőli játéktábla oldalától legfeljebb 4 térképmezőnyi távolságban kell elhelyezni.

A játékosok most már készen állnak az összetűzésre!

### ÖSSZETŰZÉS RÉSZLETEK

Az olyan részletek, mint az Utasítás Érték, a Parancs Érték, Vezetés Érték, és a győzelmi feltételek, megtalálhatók az Összetűzés Összefoglaló kártyán. Az előkészítés után az Összetűzés Összefoglaló kártyát át kell fordítani a „Összetűzés Részletek” oldalára. A kártyát ezzel az oldalával felfelé kell a két játékos közé helyezni, hogy a játék során mindkét játékos láthassa.



# SZÓSZEDET

## Á

ábrák és példák

A Lobogók Összeszerelése.....	9
A „Királyúti Csata” Játékelemeinek Előkészítése.....	6
A Parancsnok Kártya Felépítése.....	12
A Vezetés Pakli Összeállítása.....	8
Az Egység Segédlet Kártya Felépítése.....	11
Az Összetűzés Összefoglaló Kártya Felépítése.....	28
Az Utasítás Tábla Bemutatása.....	15
Irányítási Hatókör (IHK) és az Egységek Irányítása.....	16
Egységek Kialakítása.....	10
Lőtávolság és Rálátási Vonal (RLV) Példák.....	19
Megjegyzések a Győzelmi Feltételekkel Kapcsolatban.....	14
Összecsapás és Oldalba Támadás.....	21
Támadás Végrehajtása.....	20
Vezetés Kártya Utasítás Példa.....	13
Visszavonulás.....	22
állapot kondíciók.....	14, 25

## B

Búcsú Csapás.....	22
-------------------	----

## C

célpont egység.....	18
---------------------	----

## CS

csatamező.....	7
----------------	---

## E

egyedi képesség.....	17
egység képességek.....	17
Egység Érték.....	29
egységek ereje.....	15
felsorakoztatása.....	10
harci besorolása.....	15
utasítása.....	15
egységek irányítása.....	16
ellentámadás.....	21
előkészület példa.....	6
végrehajtása.....	6–9
előny.....	9, 10

## É

Égési Határérték.....	24–25
Érték Csoport.....	28

## F

Figurák Összeszerelése.....	7
-----------------------------	---

## GY

győzelmi feltételek.....	14
--------------------------	----

## H

harc.....	18–22
Harc Lépései.....	18
Házak Címerei.....	7
hősiesség találatok.....	20

## I

irányítási hatókör (IHK).....	16
-------------------------------	----

## J

játékelemek áttekintése.....	4–6
játékelemek listája.....	3
Játéktábla Indikátor.....	28
jellemzők.....	23

## K

kártya típusok Egység Segédlet kártyák.....	11, 15
Összetűzés kártyák.....	28–29
Összetűzés Összefoglaló kártyák.....	28–29
Parancsnok kártyák.....	9
Vezetés kártyák.....	13, 16
kifejezések jegyzéke.....	27

## kör

Átcsoportosítási Fázis.....	13
Felsorakoztatási Fázis.....	10
Parancs Fázis.....	12
Rendezési Fázis.....	11
Kör Jelző.....	9
Kör Limit.....	8

## kulcsszavak

előrenyomulás.....	23
fedezék.....	23
föld felperzselése.....	24
harcikutyák.....	24
kiegyensúlyozatlanság.....	24
nehéz páncél.....	24
rendíthetetlen.....	24
szívóosság.....	23
üldözés.....	24

## L

lobogók.....	9, 20
lőtávolság.....	18, 19

## M

Megfutamodás mező.....	8
morál	
morál skála.....	8, 23
visszaállítás.....	14
morál változás.....	23
mozgás.....	17

## O

oldalba támadás.....	19, 21
----------------------	--------

## Ö

összecsapás.....	19, 21
összecsapás jelzők.....	5, 20
összetűzés előkészítés.....	28
részletek.....	29
szabályok.....	28

## P

parancsnok előkészítés.....	7
foglyul ejtés.....	22
frissítés.....	10
parancsnoki egységek.....	17
parancsok.....	16
passzolás.....	13

## R

rálátási vonal.....	18, 19
---------------------	--------

## S

sikerek.....	20
--------------	----

## T

taktikák.....	16–17
találatok.....	20
támadás.....	18–22
támadó.....	18
támadó kocka.....	19
terep jelzők.....	27
térképmezők.....	25
Terep Érték.....	29
tűz.....	24

## U

Utasítás Érték.....	12
utasítás jelzők.....	12
használata.....	12, 15
utasítás tábla.....	15

## V

Vezetés Érték.....	12
vezetés paklik.....	7
visszavonulás.....	21–22



# ALKOTÓK

**A Játékot Tervezte és Fejlesztette:** Robert A. Kouba

A Richard Borg alkotta klasszikus játék alapján.

**Szerkesztette:** Mark O'Connor

**Grafikai Tervezés:** Andrew Navaro és WiL Springer

**Borító Illusztráció:** Tomasz Jedruzek

**Térkép Illusztráció:** Henning Ludvigsen

További belső illusztrációk *A Game of Thrones: The Card Game* alkotótól.

**Figura Tervezés:** Aaron Panagos

**Figura Fotók:** Jason Beaudoin és Keith Hurley

**Játékesztelők:** "Lurkers in the Valley" Playtest Group (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff, and Vernon Wester), Jaffer Batista, Scott Clifton, JR Godwin, Eric Hanson, Kyle J. Hough, Erik Lind, Thaadd Powell, Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Touyee Yang, és Jamie Zephyr

**Művészeti Koordinátor:** Zoë Robinson

**Termelési Vezető:** Gabe Laulunen

**FFG Vezető Tervező:** Corey Konieczka

**FFG Vezető Producer:** Michael Hurley

**Kiadó:** Christian T. Petersen

©2010 George R.R. Martin, ©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *A Song of Ice and Fire* ©2010, used under License. *Battles of Westeros*, *BattleLore*, the *BattleLore* logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

Látogass el Honlapunkra:

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)



**Fordította:** fki

**Lektorálta:** gytibor  
v.1.0

A magyar szabály tartalmazza a 2012. október 28-ig megjelent (v.1.2.1) Errata szerinti módosításokat is.





# SZABÁLY ÖSSZEFOGLALÓ

## KÖR ÖSSZEFOGLALÓ

### 1. Felsorakoztatási Fázis

- A. Előny Meghatározása
- B. Parancsnokok Frissítése
- C. Egységek Felsorakoztatása

### 2. Rendezési Fázis

- A. Utasítás Jelzők Vételezése
- B. Vezetés Kártyák Húzása

### 3. Parancs Fázis (a játékosok váltakozó fordulóival)

- Utasítás Jelző Felhasználása
- Vezetés Kártya Kijátszása
- Passzolás

### 4. Átcsoportosítási Fázis

- A. Állapot Kondíciók Rendezése
- B. Győzelmi Pontok Kiszámítása
- C. Győzelmi Feltételek Vizsgálata
- D. Többlet Források Eldobása
- E. Morál Visszaállítása
- F. Kör Jelölő Léptetése






## VEZETÉS KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

1. A Vezetés kártyát kijátszó parancsnoka bejelentése.
2. A Parancs költségének kifizetése.
3. Az utasítandó egységeket meghatározása.
4. Mozgás az összes utasított egységgel.
5. Támadás az összes utasított egységgel.

## A HARC LÉPÉSEI

1. A Támadó Bejelentése
2. A Célpont Bejelentése
3. A Rálátási Vonal (RLV) és a Lőtávolság Ellenőrzése
4. Összecsapás Jelző Lehelyezése (amennyiben szükséges)
5. Támadó Kockák Meghatározása
6. Támadó Kockák Dobása
7. Támadás Végrehajtása
8. A Támadó Lobogójának Elforgatása

## UTASÍTÁS JELZŐK FUNKCIÓI

-  – Az aktív játékos utasítást adhat egy zöld besorolású egységnek.
-  – Az aktív játékos utasítást adhat egy kék besorolású egységnek.
-  – Az aktív játékos utasítást adhat egy vörös besorolású egységnek.
-  – Az aktív játékos utasítást adhat bármilyen besorolású egységnek.
-  – Az aktív játékos növelheti eggyel Házának morálját, vagy pedig csökkentheti eggyel Házának morálját, azért hogy felsorakoztassa egyik egységét. Utasítást egyik esetben sem adhat.

A játékos megteheti, hogy két ugyanolyan típusú jelző eldobásával, bármelyik egységének utasítást adjon (ahelyett, hogy egyetlen utasítás jelzőt játszana ki).

## ÜTKÖZET ELŐKÉSZÍTÉSÉNEK LÉPÉSEI

1. Ütközet és Ház Kiválasztása
2. Csatamező Kialakítása
3. Parancsnokok Kiválasztása
4. A Vezetés Pakli Összeállítása
5. A Kör Jelölő Sáv és Kör Jelölő Elhelyezése
6. A Morál Skála és a Morál Mutató Elhelyezése
7. Jelző Készletek Előkészítése és a Parancs Jelzők Elhelyezése
8. Az egységek Kialakítása és Elhelyezése
9. Az Előny Jelző Kiosztása

## KULCSSZÓ ÖSSZEFOGLALÓ

**Előrenyomulás (23. oldal)** – A támadó egység az ellenség térképmezőjére mozoghat, amennyiben az megsemmisült, vagy visszavonult.

**Fedezék X / Szívósság X (23. oldal)** – Az egység figyelmen kívül hagyhat X darab találatot.

**Harcikutyák (24. oldal)** – Az egység rendelkezik egy különleges távharcú támadással, amelyet használhat, amennyiben nem mozog.

**Nehéz Páncél (24. oldal)** – Az egység úgy védekezik, mintha egy eggyel magasabb harci besorolású egység lenne. Vörös harci besorolású egységek figyelmen kívül hagyják az ellenük dobott Hősiesség eredményeket.

**Kiegyensúlyozatlanság (24. oldal)** – Ha egy ilyen egység mozog és támad is ugyanabban a körben, akkor eggyel kevesebb támadó kockával dob.

**Üldözés X (24. oldal)** – A támadó egység mozoghat X mezőt és újra támadhat, miután megsemmisített, vagy visszavonulásra kényszerített egy célpont egységet.

**Föld Felperzselése (25. oldal)** – Az egység tüzet tud gyújtani támadás helyett.

**Rendíthetetlen (25. oldal)** – Az egység figyelmen kívül hagyhat egy ellene dobott Morál eredményt és ellentámadást hajthat végre, amennyiben az egység nem semmisült meg, és nem kényszerült visszavonulásra.



# BATTLES OF WESTEROS™

A BATTLELORE™ GAME



GY.I.K ÉS ERRATA



A 2011.01.17-i 1.2.1-ES VERZIÓ ALAPJÁN



## BATTLES OF WESTEROS ERRATA

### IRÁNYÍTOTT VISSZAVONULÁS

Egy játékos egységének vissza kell vonulnia egy térképmezőt, minden egyes kidobott Morál eredményért, a következő módon:

Amennyiben a támadással ellentétes oldalon található térképmező (amelyet elsődleges visszavonulási iránynak nevezünk) üres, akkor a védekező egység abban az irányban kezdi meg a visszavonulást. Ha azon a térképmezőn egy másik egység tartózkodik, vagy a térképmező járhatatlan, akkor védekező egységnek a másodlagos visszavonulási irányba kell visszavonulnia. Az első térképmező ebben az irányban, az a térképmező, amelyik szomszédos az elsődleges visszavonulási térképmezővel, és legközelebb helyezkedik el a játék-táblának az egységet birtokoló játékos felőli oldalához.

Amikor egy egység visszavonul, akkor, akkor minden visszavonulási mozgása ugyanabba az irányba kell hogy történjen. Ha bármilyen okból a védekező egység nem képes folytatni a visszavonulást, akkor az alapszabályokban rögzített módon találatokat szenved el.

*Lásd a jobb oldali ábrát.*

*A példában az "A" egység a támadó, a "T" pedig a célpont egység. Továbbá, "P" jelöli az elsődleges visszavonulási irányt, az "S" pedig a másodlagos visszavonulási irányt. Fontos megjegyezni, hogy amennyiben a visszavonuló egység képes akár egyetlen lépést is tenni az elsődleges visszavonulási irányban, akkor a másodlagos visszavonulási irány már nem jöhet számításba.*

### ÖSSZETŰZÉS KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLY

Egy összetűzés egységeinek összeszerelése során, előfordulhat, hogy egy kártya, egy adott típusból több figura használatát írja elő, mint amennyivel a játékos rendelkezik. Ebben az esetben a játékos használhat olyan azonos harci osztályú és besorolású egységet, amelynek Háza összhangban van a Parancs Táblájával.



A CÉLPONT JÁTÉKOS OLDALA



## BATTLES OF WESTEROS GY.I.K. & MAGYARÁZATOK

Ez a rész a Battles of Westeros alapjátékkal kapcsolatos magyarázatokat és korrekciókat tartalmazza.

**K. A tereppel kapcsolatos korlátozásokat figyelembe kell venni visszavonuláskor?**

*V. Kizárólag a járhatatlan terepet kell figyelembe venni visszavonuláskor.*

**K. A tereppel kapcsolatos korlátozásokat figyelembe kell venni üldözéskor?**

*V. Igen.*

**K. A távharc egységek is képesek foglyul ejteni parancsnokokat?**

*V. Igen.*

**K. Képes egy távharc támadást használó támadó egység végrehajtani oldalba támadást?**

*V. Nem.*

**K. Képes egy kutyaidomár harci besorolás fokozni a Harcikutyák támadásának hatását?**

*V. Nem.*

**K. Képes egy kutyaidomár előrenyomulni, miután használta a Harcikutyák támadást?**

*V. Nem.*

**K. Képes arra egy Vezetés kártya, hogy kevesebb egységet utasítson, mint amennyit a kártya meghatároz?**

*V. Igen. Amikor X egységet utasítasz, az azt jelenti, hogy maximum X egységnek adsz utasítást (minimum 1-nek).*

**K. Képes Addam Marbrand (mint „Csatlós Parancsnok”) keresztülmozogni olyan térképmezőkön, amelyiken egységek tartózkodnak?**

*V. Nem.*

**K. Addam Marbrand (mint „Ashemark Harcosa”) mindig oldalba támadást használ?**

*V. Igen. Habár, még neki is összecsapást kell kezdeményeznie, ha a célpont egységen még nincs összecsapás jelző.*

**K. Amikor Gregor (mint a „Lovagló Hegy”) oldalba támadást hajt végre egység képességével, mikor dobja újra a kockáját az oldalba támadáshoz?**

*V. Oldalba támadáshoz az újradobásokra akkor kerül sor, miután már az egység képességéből adódó plusz kockát hozzáadtad.*

**K. A tűz jelzők helyettesíthetők-e pusztulás jelzőkkel?**

*V. Nem. Egy pusztulás jelző ráhelyezhető olyan térképmezőre is, amelyen tűz van.*

**K. Ha két tűz szintet kell hozzáadni egy olyan erdő térképmezőhöz, amelyen már 2-es szintű tűz van, akkor mi történik?**

*V. A tűz 3-as szintű lesz. Egy pusztulás jelzőt kell ráhelyezni a térképmezőre. Mivel ettől fogva ez a térképmező síksággént viselkedik, ezért a tűz 4-es szintre emelkedik.*

**K. Üldözésnél, megteheti-e egy egység, hogy a második mozgásával visszalép az eredeti térképmezőjére és azután támad?**

*V. Nem. A szabály szándéka az, hogy ne maradj ugyanazon a mezőn, ahonnan eredetileg a támadást indítottad, és emellett még egy további támadást hajt végre.*

**K. Mi történik a Parancsnok kártyával, ha a hozzá tartozó parancsnok fogságba kerül?**

*V. Visszakerül a dobozba.*

**K. Képes Kevan Lannister használni egység képességét, ha egységének nincs valódi célpontja?**

*A. Igen. Mindössze a támadás képességének kell birtokában lennie. Ezen felül, Kevan képes használni ezt a képességet akkor is, ha összecsapást kezdeményeznek ellene, és ha megteszi, akkor ezzel nem kerül ki az összecsapásból.*

**K. Egy parancsnok IHK-jába bele tartozik saját maga is?**

*V. Igen.*



## BATTLES OF WESTEROS KIEGÉSZÍTŐK GY.I.K. & MAGYARÁZATOK

Ez a rész a Battles of Westeros kiegészítőkkel kapcsolatos magyarázatokat és korrekciókat tartalmazza.

**K. Amikor egy védelem jelző ellentámadás kezdeményezése végett kerül eldobásra a védekező egységet érő támadással egy időben, akkor a védekező egység továbbra is megkapja a jelző által biztosított Rendíthetetlen és a Nehéz Páncél kulcsszavakat? - WotN**

**WotN**

*V. Nem.*

**K. Ha mindkét küzdelem dobás visszavonulásra kényszerítést eredményez, amikor egy eldobott védelem jelző végrehajtás alatt áll, akkor mindkettő visszavonul? - WotN**

*V. Igen.*







**K. Ha egy parancsnok egysége akkora sebzést kap, hogy az összes figura levétele mellett a magányos parancsnok is foglyul esne, akkor a parancsnok foglyul esik?**

*V. Igen.*

## BATTLES OF WESTEROS OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

A következő nem kötelező szabályok, a játékosok közös egyetértése mellett használhatók, ezzel fokozva a **Battles of Westeros** játékélményét.

### KOORDINÁLT TÁMADÁSOK

Több egység egyidejű közelharcot kezdeményezhet egy egység ellen. Amikor ez megtörténik, akkor az egyik egységet ki kell jelölni vezető egységnek, míg a többi egység, támogató egység lesz. A támogató egységek nem támadhatnak normál módon, hanem odaadják saját támadó kockájuk mínusz egy kockát, a vezető egység részére. Minden támadó kockával egyszerre kell dobni. Az egységek a normál módon aktiválódnak.

Kizárólag a vezető egység (és annak parancsnoka, ha van olyan) használhat kulcsszó képességeket.

Amennyiben oldalba támadó egységek és a nem oldalba támadó egységek egyaránt koordinált támadást alkalmaznak, akkor az oldalba támadó egységnek nincs újradobása (legyen az akár a vezető, akár támogató egység). Ha az összes egység oldalba támadást hajt végre, akkor az újradobások a normál szabályok szerint történnek.

*Lásd az ábrát a bal oldalon.*

*A példában két Deresi Lovas egység fog oldalba támadni egy Lannisporti Ör egységet. A Stark játékos úgy határoz, hogy koordinált támadást alkalmaz, és kijelöli vezető egységnek az „A” egységet, támogató egységnek pedig a „B”-t. Mindkettő egység kék harci besorolású. Ezért tehát öt kockával dob a támadáshoz (három a vezető egységért, és kettő a támogató egységért). Mivel oldalba támadó és nem oldalba támadó egységet is használ, ezért nincs újradobás.*

### 1 EGYSÉG UTASÍTÁSA EGY BÁRMILYEN LAPPAL

Egy játékos eldobhatja bármelyik Vezetés kártyáját, hogy utasítson egyetlen egységet. Egy parancs jelzöt kell a parancsnokra helyezni, és az utasított egységnek a parancsnok IHK-jában kell tartózkodnia.

### CSÖKKENT EREJŰ EGYSÉGEK

Amikor egy egység elveszíti erejének legalább a felét (felfelé kerekítve), akkor azt csökkent erejű egységnek kell tekinteni.







Csökkent erejű egységek egy kockával kevesebbel dobnak, támadás során.

Csökkent erejű egységek maximum két térképmezőnyit vonulhatnak vissza. Amennyiben két térképmezőnél több visszavonulásra vannak kényszerítve, a csökkent erejű egységet találat éri, a normál módon.

## VISSZAVONULÁS

Miután az összes utasított ellenséges egység befejezte a mozgását, egy játékos dönthet úgy, hogy önként visszavonul bármelyik saját egységével, amelyik szomszédos egy, ebben a fordulóban utasított ellenséges egységgel.

Ezt még akkor kell végrehajtani, mielőtt egyetlen összecsapás jelző is rákerülne a játéktáblára. A visszavonuló egységnek aktívnak kell lenni és szomszédosnak egy, az adott fordulóban utasított ellenséges egységgel.

1. Visszavonuláskor egy egység, az egységet birtokló játékos játéktábla oldala felé eső két lehetséges térképmezőből az egyikre mozog, és deaktiválódik.
2. Ha a visszavonuló egység összecsapásban volt egy másik egységgel, akkor az ellenséges egységnek lehetősége van búcsú csapást végrehajtani, a szokásos módon.

3. Az egységet birtokló játékosnak csökkenteni kell a morálját a következő módon: eggyel, amennyiben a visszavonuló egység harci besorolása kisebb, mint az ellenséges egységé, kettővel, amennyiben a visszavonuló egység harci besorolása megegyezik az ellenséges egységével, és hárommal, amennyiben a visszavonuló egység harci besorolása nagyobb, mint az ellenséges egységé.

Egy forduló alatt több egységgel is meg lehet hátrálni.

*Lásd a fenti ábrát.*

*A példában, egy vörös harci besorolású Északi Gyalogos egység két zöld harci besorolású Nyugatföldi Íjász egységgel szomszédos térképmezőre mozog. Amint a Stark játékos befejezi a mozgását, a Lannister játékos úgy dönt, hogy visszavonul az aktív íjász egységével („A” egység), úgy hogy egyet lép vele a saját játéktábla oldala felé, és aktiválja az egységet. Mivel az ő visszavonuló egységének harci besorolása alacsonyabb az Északi Gyalogos egységénél, ezért a morálját csak eggyel kell csökkentenie. Ha a „B” egység aktív lett volna, a Lannister játékos azzal is visszavonulhatott volna. Minthogy azonban nem volt aktív, ezért nincs lehetősége rá.*