

Stronghold

A TÁMADÓ SZABÁLYAI

A goblin üvöltve küzdött béklyói ellen. Durva kenderkötél rögzítette végtagjait az oltárhoz, melynél a sámán magasra emelte szertartási kését. A többi ork egy ősi, hátborzongató nyelven kántált és imádkozott egy kegyelemet nem ismerő istenhez, remélve, hogy a véráldozat kielégíti a hódítás szellemét.

Az ork hadvezér elmosolyodott, mikor meghallotta a kés hasító hangját, ahogy a hús megadta magát, majd visszafordult az ostrom irányába. Már látta is a felsejlő ködöt, mely igenlő választ jelentett a sámán pap buzgó imájára.

A hadvezér lenézett a kétségbeesett emberekkel teli erödre, akik használhatatlan védelmükbe kapaszkodtak. Hallotta, ahogy a hegytetőről száguldó szikladarab becsapódik az erőd udvarába, melyet recsenő fa és sikolyok hangja követett.

Jelzett a goblinoknak, akiket csataörjőngéssel buzdítottak fel, majd a tajtékzó horda előrenyomult, késeikkel és horgaikkal hadonászva és sikoltva. A bűvös köd már kezdett testet öltetni, eltakarva mindkét fél elöl a kilátást, de reményt adva, hogy erők nagyobb eséllyel jutnak át az erődből záporozó, halálos nyílesőn. A távolsági fegyvereiknek köszönhető fölényükbe vetett hitük akár bukásukat is okozhatja.

A hadvezérnek gyorsan kellett cselekednie, hogy még lássa az erődöt. Jobbjára pillantott, ahol a fősámán épp befejezte a varázslatot, mely az orkok arzenáljának legfélelmetesebb fegyverét idézte elő – a vérkövet! A fősámán a hatalmas, vérvörösén izzó drágakövet a katapulthoz irányította. A lezuhanó vérkő számos orkot nyomott agyon, majd még többen emelték meg, hogy komoly erőfeszítéssel a gépre helyezték a súlyos ékkövet. A hadvezér jelzésére a kioldózsínórt elvágták, a mágikus kő elrepült, és a vaskos ködön áthatva szállt az erőd felé, süvítő hangjával elnyomva a halálos fegyver láttán felhördülő horda ujjongását. A hadvezér végignézte, ahogy a vérkő hangos robbanással visszhangozva a középső mellvédbe csapódott, kiolthatatlan, mágikus lángokat szórva az erőd egész belsejére. Azt remélte, hogy a hatalmas kaput találja el és leégeti, de tudta, hogy így is nagy kárt okozott, főként a védők közhangulatában.

A hadvezér jelzett a hullámzó orkhadnak, hogy induljon előre, arra számítva, hogy az örjőngő goblinok halálával a horda feljavult. Remélte, hogy ez majd elvonja a védők figyelmét, és olyan területet fognak védeni, ami őt nem érdekli. Az orkok egy óriási üvöltéssel rontottak be a ködbe, felkészülve, hogy teljesítsék kötelességüket a hordáért.

A hadvezér fülét hatalmas láncok fémcsörgése ütötte meg, és már tudta, hogy tervének utolsó darabkája is hamarosan a helyére kerül. A sikolyok és hangos morgások arról tanúskodtak, hogy hadműveletüket néhány újonc nem fogja túlélni.

Ahogy a hadvezér visszafordult, hogy megnézze az erődöt, látta, ahogy a köd szétoszlik, és orkhadát halálos nyílzáporral tizedelték meg, amint az a varázstakarója nélkül rohanta meg a falat. Ez azonban felfedte a védők papjának helyzetét is, és ő ebből a hibából akart előnyt kovácsolni.

A hadvezér megfordult, ránézett a fősámánra és egy kézmozdulattal jelezte, hová célozzanak a katapulttal. Hamarosan egy újabb vérkő szállt fülsüketítő sivítással, vörösen izzva és mágikus lángokat szórva, míg be nem csapódott a mellvédbe, ahol a papoknak lenniük kellett. Vérvörös lángok és szürke kövek záporoztak, néhány barna és fehér öltözékbe bújó test pedig a védők nyakába hullott.

A hadvezér elmosolyodott, látván a más helyekről odaözönlő védők hadát, ahogy próbálták az áttört falat megvédeni. Egy újabb jelzésre az újoncok csatabárdjukat a hatalmas láncok közé vágták. A foglyok morgása még hangosabb lett, ahogy felfogták, hogy hamarosan kiszabadulnak. Mielőtt az újoncok sikeresen átvágták volna a vaskos fémeket, hirtelen a levegőbe repültek, amint a hegy megremegett a kiszabadult rabok győztes ordításától. A masszív trollok megtámadták fogva tartóikat, miközben hatalmas láncokat szétvágva kiszabadították magukat. A fősámán és papja gyorsan a megfelelő helyzetbe álltak, hogy varázslataikkal a trollokat újra uralmuk alá hajtsák és az erőd most már védtelen részére irányítsák őket. A hatalmas behemótok elrohantak a varázslat okozta fájdalom elől, készen állva, hogy elpusztítsanak bármit, ami útját állná újra megszerzett szabadságuknak.

A hadvezér mosolygott.

Stronghold

JÁTÉKSZABÁLYOK

SZABÁLYKÖNYVEK

A szabályok két részből állnak: a **Támadók** és a **Védők könyvéből**. A két könyv első 6 oldala és a szabályok **OSTROM** része a játék alapszabályait tartalmazzák. A többi oldal a játékosok által alkalmazható, személyre szabott szabályokat részletezi. Ezáltal minden játékos egyszerre hozzáférhet saját szabályaihoz – a játék elsajátításához vagy segédletként használva.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A **STRONGHOLD 10 fordulóból** áll. Minden forduló **6 FELKÉSZÜLÉSI** fázisból áll, melyet egy **OSTROM** követ.

A támadó fázisai a támadásra való **FELKÉSZÜLÉST** jelképezik. Az első fázisban a támadó új egységeket és nyersanyagokat kap. A második fázisban a nyersanyagokat ostromgépek elkészítésére használja fel: halálos ballistákra, pusztító katapultokra és hatalmas trebuchet-kre. A harmadik fázisban egységeit pajzsokkal, zászlókkal és más fegyverekkel szereli fel. A negyedik fázisban a támadó levezenyli a kiképzést: a sáncokon hajcsárok, hadbiztosok és más specialisták jelennek meg. Az ötödik fázisban sámánok idézik meg a fekete mágia erőit; goblinokat feláldozva biztosítanak a támadónak plusz harci segítséget. A hatodik és egyben utolsó fázisban a támadó beveti csapatait és egységeket küld a falak megtámadására.

A támadó akciói bizonyos időbe fognak kerülni, melyeket **homokórák** fognak szimbolizálni. Ezt az időt ezután a védő az erőd védelmének felkészítésére használhatja fel. A támadó mindegyik akciója után átad bizonyos számú homokórát a védőnek. A védőnek a támadó mindegyik fázisa után fel kell használnia összegyűjtött homokóráit.

A védő az erődön belül lévő különféle épületekben használhatja el homokóráit a védelem előkészítésére. A kovácsok üstöket és ágyúkat kovácsolnak. Az asztalosok műhelyében emelvények készülnek a kiegészítő egységeknek és a falak és kapuk megerősítésére. A barakkokban csapatokat képeznek ki. A felderítők elindulnak szállásaikról a sáncokhoz, hogy csapdákat állítsanak és szabotálják az ostromgépeket.

A hatodik fázis befejezése után megkezdődik az ostrom. Először a távolsági támadásokra kerül sor: falpusztító ágyúk dübörögnek, lövedékek süvítenek az erőd felé, az íjászok pedig nyílvesszők felhőjével árasztják el a támadót. Ezután megkezdődik a közelharc: az üstök véres aratásba kezdenek, a támadók pedig végrehajtják parancsaikat, megpróbálva túljárni a védők eszén.

Ha a támadónak sikerül a várfal legalább egy szakaszát áttörni, bejut az erődbe. A játék véget ér és összeszámoljuk a játékosok dicsőségpontjait. Ha a támadónak nem sikerült bejutnia az erődbe, újabb forduló kezdődik.

BEMUTATÓ

A játék alapszabályait 2 játékosal mutatjuk be. A három- és négyjátékos variációk külön részben olvashatóak (6.-7. oldal).

JÁTÉKELEMEK

A doboz a következő elemeket tartalmazza:

- 2 tábla (1 fő tábla, 1 dicsőség tábla)
- 29 dicsőség lapka
- 1 kapuerősség jelző
- 200 támadóegység (60 goblin, 100 ork, 40 troll)
- 16 nyersanyag kocka
- 49 fáziskártya (23 2 játékos részére, 26 3 vagy 4 játékos részére)
- 36 támadó gépkártya (11 talált, 25 nem talált)
- 23 támadó ostromgéplapka (4 ballista, 4 katapult, 2 oltár, 3 fedezék, a faltörő kos 5 eleme, 2 trebuchet, 3 ostromtorony)
- 21 felszerelés lapka (3 zászló, 3 létra, 3 kötél, 3 csapóajtó, 3 híd, 3 pajzs, 3 mérge)
- 15 kiképző lapka (3 hadbiztos, 3 lövészárók parancsnok, 3 íjász, 3 hajcsár, 3 szabotőr)
- 10 rituálé lapka (2 vérkő, 1 birtoklás, 2 tűz, 1 kísértet, 1 pánik, 2 szélvihar, 1 baleset)
- 5 parancslapka (1 goblin, 1 ork, 1 troll, 2 blöff)
- 24 homokóra (12 szürke és 12 fekete)
- 41 védő egység (17 íjász, 20 katona, 4 veterán)
- 26 falelem (23 kő és 3 fa)
- 6 védő találat kártya
- 2 hősjelző (1 zöld és 1 vörös)
- 6 védő ostromgép lapka (3 ágyú, 3 hajítógép)
- 9 üstjelző (3 goblin, 3 ork, 3 troll)
- 3 emelvény lapka
- 6 csapdalapka (3 goblin, 3 troll)
- 2 katedrális lapka (Íjászok áldása, Mennyei ragyogás)
- 2 pontos találat lapka
- 1 romos fallapka
- 1 gyorsaság lapka
- 1 zsák
- 2 szabálykönyv

Ha egy típusú elemről bármikor elfogy az összes, abból a típusból nem használhatunk többet, amíg a táblára helyezve újra elérhető nem lesz.

KIVÉTEL: A védő által begyűjtött homokórák száma nincs korlátozva.

PÉLDA: *A játékban 3 troll üst van. A védő nem építhet egy negyediket, mivel nincs hozzá elég nyersanyag az erődben.*

A TÁBLA LEÍRÁSA



Felkészülés egy kétszemélyes játékra

(A támadó az alap fáziskártyákat használja)

1 – Dicsőségtábla a kezdő dicsőséglapkákkal

2 – Dicsőséglapkák (készlet)

3 – Homokóra jelzők (szürke és fekete)

4 – A védő találati paklija

5 – Emelvénylapkák

6 – Csapdalapok (goblin és troll)

7 – A védő géplapjai (ágyúk és hajítógépek)

8 – Íjászok áldása és Mennyei ragogás lapka

9 – Fa falelemek

10 – Védő egységek kockái – katonák

11 – Védő egységek kockái – veteránok

12 – Kő falelemek

13 – Üstjézők (trolle, orkok és goblinok)

14 – Főtábla

15 – A támadó ostromgépeinek találati kártyái

16 – Pontos lövés lapka

17 – Romos fallapka

18 – Fedezéklapok

19 – Parancslapok

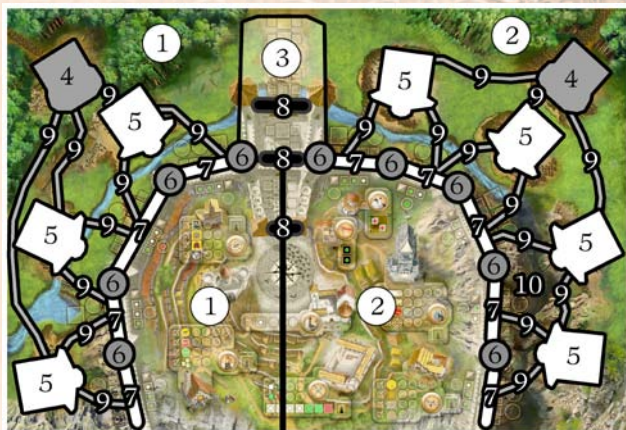
20 – Nyersanyagkockák

21 – Zsák a támadó egységeit jelképező kockákkal

22 – Kiképzőlapok (szabotőr, íjász, stb.), ostromgéplapok (ballista, katapult), felszereléslapok (hidak, zászlók, pajzsok) és rituálélapok (vérvő, szélvihar, kísértetek)

23 – Támadó fáziskártyák

A TÁBLA LEÍRÁSA



A tábla leírása

- | | |
|----------------------------|------------------------------|
| 1 – Az erőd nyugati oldala | 6 – Tornyok |
| 2 – Az erőd keleti oldala | 7 – Falszakaszok |
| 3 – Kaputorony | 8 – Kapuk |
| 4 – Gyülekezőhelyek | 9 – Utak |
| 5 – Sáncok | 10 – Nem átjárható területek |



A sánc leírása

- 1 – Ostromgép helye
- 2 – Az egységek helye
- 3 – Fedezék helye
- 4 – Kiképzőlapka helye

GYÜLEKEZŐHELYEK ÉS SÁNCOK

A gyülekezőhelyek és a sáncok az állomásozó helyek az erőd falaihoz vezető úton. Mielőtt az egységek a várfalokhoz érnének, meg kell állniuk a gyülekezőhelyeken, majd először a sáncokhoz mozognak, mielőtt végleg megérkeznének a falakhoz. A sáncok mögött ostromgépek, fedezékek és kiképzőlapkák kapnak helyet. Ostromgépek a gyülekezőhelyeken is lehetnek.

A TÁBLA

A TÁBLÁN LÉVŐ MEZŐK

A táblán mezők találhatóak, melyekre lapkákat, kártyákat és egységeket helyezhetünk. Csak 1 elem (lapka vagy egység) lehet 1 mezőn, kivéve ha az adott elem leírása másként nem rendelkezik erről.

A TÁBLA OLDALAI

Az erőd két oldalra oszlik: keletre és nyugatra. A játék során egyik támadó egység vagy lapka sem kerülhet át az erőd másik oldalára.



ÚTVONALAK

A gyülekezőhelyeket és sáncokat utak kötik össze, melyeket a támadó egységek mozgására használunk. A támadó egységek csak a falak felé mozoghatnak, visszafelé nem. Az utakra helyezik a védő felderítői is csapdáikat és a támadó azokra épít hidakat.



A csapdák mezőit

A védő ide helyezhet egy csapdát. A támadó ide helyezhet egy hidat. Csak 1 csapda vagy hídlapka lehet egy ilyen mezőn.

FALSZAKASZOK

Az erőd fala szakaszokra van osztva. Itt kerül sor az OSTROMRA a támadó és a védő egységei között.



Falszakasz

- 1 – Támadó egységek mezője
 - 2 – Az ostromtorony mezője
 - 3 – Felszereléslapkák mezője
 - 4 – Védő egységek mezője
 - 5 – Az üstjelő mezője
 - 6 – A kő és fa falelemek mezője
 - 7 – A hősjelő mezője
 - 8 – Az állványlapka mezője
- (Megjegyzés: az elemeket egymásra is kupacolhatjuk)

TORNÝOK

A tornyokon belül a védő ágyúkat és hajítógépeket helyezhet el. Az íjásokat is ide küldhetjük, hogy lőjenek a sáncok mögött és a kaputoronyokon összegyűlt egységekre.

KAPUTORONY

Az olyan játékokban, ahol a támadónak van faltörő kosa, a kaputorony is szerepet kap. Az erőd kaputornya 3 kapuból áll. Minden kapunak 6-os kiinduló erőssége van. Az ostromlott kapu ellenállását az ellenállásjelző sávon jelöljük.



Kaputorony

- 1 – A faltörő kos elemeinek mezői
- 2 – A faltörő kos kezelőinek mezői
- 3 – 1. kapu
- 4 – 2. kapu
- 5 – 3. kapu
- 6 – Ellenállásjelző sáv

AZ ERŐDÖN BELÜL LÉVŐ ÉPÜLETEK

Az erődben a következő épületek találhatóak: egy kovácsműhely, egy asztalosműhely, a felderítők szállása, egy katedrális, a barakkok, egy őrtorony, egy kórház és a díszörség. Ezeket az épületeket a védő könyvének 8.-10. oldalain részletezzük.



Épület

- 1 – Homokóra mezők
- 2 – Az akciók ikonjai (melyeket homokórákkal veszünk meg)
- 3 – A mező, melyen megjelölhetjük az adott fordulóban nem választható akciót (megvásárlás után)
- 4 – Támadó szabotőr mezője

Mezők a védő egységeinek az épületeken belül

- 1 – Mező bármelyik egységnek
- 2 – Mező bármelyik egységnek (megjelölve az induló íjászok elhelyezéséhez)
- 3 – Mezők kizárólag az íjászoknak (megjelölve az induló íjászok elhelyezéséhez)
- 4 – Mező csak katonáknak (megjelölve az induló katonák elhelyezéséhez)
- 5 – Mező csak katonáknak (megjelölve az induló katonák elhelyezéséhez)
- 6 – Mező csak veteránoknak
- 7 – Ezekre a mezőkre nem léphetnek új egységek (megjelölve az induló katonák elhelyezéséhez)



KÉTFŐS JÁTÉK

A kétfős játékban az egyik játékos alakítja a védőt, a másik pedig a támadót.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- A főtablát helyezzük az asztalra és tegyük mellé a dicsőségtáblát.
- Helyezzünk dicsőségjelzőket a dicsőségtáblára: 10 dicsőséglapkát a támadó (sötét) oldalára, 1 dicsőséglapkát a védő (világos) oldalán lévő négy mező mindegyikére. A megmaradt dicsőséglapkákból alakítsuk ki a készletet a dicsőségtábla mellett.
- A játékosok válasszák ki szerepeiket: döntsék el, hogy támadók lesznek-e vagy védők.

A TÁMADÓ ELŐKÉSZÜLETEI

- A támadó minden egységét a zsákba helyezi.
- Elvesz 5 nyersanyagot és maga elé helyezi azokat. A megmaradt nyersanyagokból készletet hoz létre a tábla mellett.
- A támadó megmaradt elemeiből a tábla mellett alakítjuk ki készletét.
- Egy kétfős játékban a támadó csak a vörös számozású fáziskártyákat fogja használni.
- Megkapja a fáziskártyák paklijából a 1. és a 6. fázis kártyát, valamint a táborokártyákat, majd maga elé helyezi azokat.
- Ezután a kimaradt, 2.-5. fázisok mindegyikére véletlenszerűen fog húzni a hozzájuk tartozó 5 kártyából 2-t, ezeket egyszerre fedi fel és választ belőlük 1-et minden fázishoz. Nagyon fontos, hogy a támadó már itt felállítsa alapstratégiáját a játék további részére a húzott fáziskártyák segítségével. A kimaradt fáziskártyákat visszateszük a dobozba és nem használjuk abban a játékban.

Megjegyzés: A fáziskártyák véletlenszerű húzása változatos játékelményt okoz, viszont a támadó játékostól egy bizonyos fokú tapasztalatot igényel. Az első néhány játék alkalmával használják az alapkártyákat, melyekkel a játékot már rövidebb előkészületek után is elkezdhetik. Az alapkártyákat csillagok jelölik.

A VÉDŐ ELŐKÉSZÜLETEI

- A védő minden falszakaszra 2 kő falemet helyez el.
- Kiinduló egységeit is elhelyezi a jelöléseknek megfelelően: az egység színében látható pötty azt jelöli, hogy abból az egységből oda kell egyet elhelyeznünk. **Megjegyzés:** A pöttyök csak a kiinduló egységek helyét jelölik, a játék további részében figyelmen kívül hagyjuk őket.
- 2 katonát kell helyeznie a díszörség mezőire.
- 1 íjászt kell helyeznie az őrtoronyba.
- 4 íjászt és 1 katonát kell helyeznie a barakkokba.
- A megmarad egységekből a tábla mellett alakítja ki készletét.
- A hősöket a falszakaszok megfelelő részeire helyezzük el.
- A védő 4 homokórát kap.
- A támadó elveszi a maradék szürke és fekete homokórákat, melyekből kialakítja készletét. A kétszemélyes játékban a homokórák színét nem vesszük figyelembe.
- A védő összes megmaradt eleméből a tábla mellett alakítjuk ki készletét.

HÁROMFŐS JÁTÉK

Egy háromfős játékban egy játékos lesz a védő, a másik kettő pedig a támadó. A játék célja ugyanaz marad: Ha a támadó oldal győz, mindkét támadó győzni fog. A kétfős játékban ugyanezek a szabályok lesznek érvényben az alábbi kivételekkel:

AZ ERŐD OLDALÁNAK KIVÁLASZTÁSA

A támadó felek választanak az erőd két oldala közül. Mindkét támadó csak a saját oldalán hajthatja végre akcióit és vonultathatja fel egységeit.

A TÁMADÓ ELŐKÉSZÜLETEI

Mindkét támadó összesen 3 nyersanyagot kap, mielőtt a játék elkezdődne.

A három- és négyfős játékokban a támadók a zöld számozású fáziskártyákat fogják használni. Mindkét támadó a saját oldalán fogja OSTROMOLNI az erődöt. A támadók együtt döntenek el, hogy mely fáziskártyák álljanak rendelkezésre az adott játékban.

Mindkét támadó kap egyet a fáziskártyák paklijában található 1. fázis, 6. fázis és a tábor kártyáiból. Ezután együtt határozzák meg a 2.-5. fázis kártyáit. Egyikük véletlenszerűen húz 3-at a kimaradt 2.-5. fázisok 5 kártyájából, egyszerre megnézik őket együtt, és mindketten választanak 1-1 kártyát mindegyik fázisra. A kimaradt fáziskártyákat visszatesszük a dobozba.

Megjegyzés:

- Fontos, hogy a támadók úgy válasszák ki a fáziskártyákat, hogy kiegészítsék egymás akcióit.
- A 3-4 fős játék egyes akcióinak ára eltérhet a kétfős játék akcióitól, melyeket a fáziskártyákon láthatunk.

FÁZISOK

A támadók minden fázisban egyszerre fognak cselekedni.

BÁRMELY FÁZIS: A MÁSIK TÁMADÓ AKICÓJÁNAK HASZNÁLATA

Költség: 1 plusz homokóra.

Hatás: Egy támadó használhatja a másik támadó fáziskártyáján lévő akciót. Az ilyen akciót is csak egyszer lehet fordulónként használni (tehát ha egy támadó lehetővé teszi ezt az akciót támadó társának, ő maga már nem használhatja azt).

1. FÁZIS: BESZERZÉS

MINDKÉT támadó húz véletlenszerűen 10 egységet a zsákból és kap 5-5 nyersanyagkockát. A támadók **nem** osztozhatnak a nyersanyagokon!

Az elemek kiosztása minden forduló elején a játékosok száma alapján:

Játékosok	Támadó:		Védő:	
	Nyersanyagok	Egységek	Kőfal	Homokórák
2	5	14	1	2
3	Fejenként 5	Fejenként 10	1	2
4	Fejenként 5	Fejenként 10	1 közös	Fejenként 1

EGYSÉGEK ÁTADÁSA

Költség: 1 homokóra.

Hatás: A zsákból való húzás után a támadó átadhat legfeljebb 3 azonos típusú egységet szövetségeseinek.

6. FÁZIS: MOZGÓSÍTÁS

AZ EGYSÉGEK MOZGATÁSA

Mindkét támadó csak a saját oldalán küldheti ki saját egységeit a gyülekezőhelyekre. A kaputoronyhoz bármelyikük küldhet egységeket a faltörő kos kezelésére.

PARANCSOK

A támadók együtt döntenek a parancsok kiosztásáról.

A HÁROMFŐS JÁTÉK LÉNYEGE

A háromfős játék komoly kooperációt igényel a támadóktól. Egyenlően kell elosztaniuk akcióikat, különben a védő könnyedén visszaveri egyikük támadását, kihasználva, hogy a másik fél nem háborgatja őt. Csak összehangolt akcióikkal - sűrű ostromgépgyártással és egyidejű OSTROMLÁSSAL – tudják leküzdeni a védő előnyét.

A támadóknak érdemes lehet szükség esetén használniuk szövetségeseik akcióit. Egy hirtelen támadás gyakran megéri a plusz homokóra befektetését.

NÉGYFŐS JÁTÉK

Egy négyfős játékban két játékos lesz védő, míg a másik kettő támadó. Győzelmük itt is közös: vagy mindkét támadó vagy mindkét védő játékos győz.

Ebben a változatban a kétfős játék szabályait alkalmazzuk a háromfős módosításokkal és az alábbi kiegészítésekkel:

AZ ERŐD OLDALÁNAK KIVÁLASZTÁSA

A védők is kiválasztják maguknak az erőd egyik oldalát. A védők akciói az erődön belül csak a saját oldalukon lévő falszakaszokat fogják érinteni. Mindkét védő csak saját egységeit és hőseit irányíthatja a saját oldalán lévő falakon.

A védő dönthet úgy is, hogy egységeit vagy hőseit az erőd másik oldalára küldi szövetségese megsegítésére; ehhez először a várudvarba kell küldenie őket, ahonnan szövetségese átmozgathatja őket az erőd răső oldalára.

Az épületeken belül és a várudvaron található egységek mindkét védő fél számára elérhetőek.

FORDULÓNKÉNTI BESZERZÉSEK

A védők minden forduló elején kapnak 1 közös kő falelemet, valamint fejenként 1 homokórát.

HOMOKÓRÁK

Egy négyfős játékban a két támadónak különböző színű homokórái vannak. A védők **nem** osztozhatnak a homokórákon.

Mindkét védő attól a támadótól fogja megkapni homokóráit, aki a vele azonos oldalon harcol.

A védők a rendes szabályok szerint használják a homokórákat. Az egyetlen különbség, hogy minden akciót csak egy színhez tartozó homokórákkal lehet megvásárolni. Azt nem tehetjük meg, hogy egy akciót megkezdünk az egyik színnel, majd egy másik színű homokórával fejezzük be. Ha csak egy homokórát is lehelyeztünk egy akcióhoz, azt már a másik védő nem hajthatja végre.



GYORSASÁG LAPKA

A védőknek minden fordulóban 1 gyorsaság lapka van a tulajdonukban.

Költség: Nincs.

Hatás: A gyorsaság lapkát arra használhatjuk, hogy eltávolítjuk szövetségünk egyik homokóráját egy olyan akcióról, mely nem áll rendelkezésre abban a fordulóban. Így a másik játékos is használhatja azt az akciót az adott fordulóban.

Megjegyzés: A gyorsaság lapkával nem tehetünk egy olyan akciót elérhetővé, melynek már az összes elérhető elemét lehelyeztük (tehát a védő nem helyezhet le egy második Íjászok áldását).

BÁRMELY FÁZIS: A MÁSIK TÁMADÓ AKCIÓJÁNAK HASZNÁLATA

Az a védő kapja meg a plusz homokórát, aki az akciót ténylegesen végrehajtó támadóval szemben ül.

6. FÁZIS: MOZGÓSÍTÁS – TITKOS PARANCSONK

Ha a parancsokat képpel lefelé helyezik el, a támadók eldönthetik, melyik védő kapja az extra homokórát.

A NÉGYFŐS JÁTÉK LÉNYEGE

A négyfős játék nagyobb kihívás a védőknek. Ha az egyik védő használ egy akciót, az azt jelenti, hogy a másik számára az nem fog rendelkezésre állni. Éppen ezért szükséges lesz a jövőbeni akciókról való folyamatos megbeszélés, hogy az erőd védelme két parancsnokkal is szilárd és összehangolt legyen. A legrosszabb, ami történhet, hogy a védők kölcsönösen akadályozzák egymást a védekezés végrehajtásában, ami végül teljes bénuláshoz vezethet.

A védők feladata az, hogy felmérjék az erőd rájuk eső oldalán a helyzetet, és ha szükséges, azt a játékost támogassák, aki épp rosszabb helyzetben van. Az semmi jóhoz nem vezet, ha az egyik oldal sértetlen, míg a másik idő előtt összeomlik.




A TÁMADÓ KÖNYVE

A TÁMADÓ CÉLJA

A támadó célja az, hogy gyorsan betörjön az erődbe és minél több győzelmi pontot gyűjtsön.

TÁMADÓ EGYSÉGEK

A támadónak a következő egységek állnak rendelkezésére:

-  Goblin – 1-es erő
-  Ork – 2-es erő
-  Troll – 3-as erő

FÁZISOK

A támadó a játék során csak a fáziskártyákon látható akciókat hajthatja végre. A fáziskártyákat sorban az asztalra fektetjük az OSTROMRA való FELKÉSZÜLÉS fázisainak megfelelően:

1. FÁZIS: BESZERZÉS
2. FÁZIS: OSTROMGÉPEK
3. FÁZIS: FELSZERELÉS
4. FÁZIS: KIKÉPZÉS
5. FÁZIS: RITUÁLÉK
6. FÁZIS: MOZGÓSÍTÁS

Minden fáziskártyán láthatóak a rendelkezésre álló akciók. A támadó ezek közül annyi akciót hajthat végre, amennyit szeretne (vagy akár egyet sem); viszont egy akciót **fordulónként csak egyszer** hajthat végre.

Minden akciónak költsége van, mely azokat az egységeket jelenti, akiket kirendelünk a munkára. A felhasznált egységeket a fáziskártyákra helyezük, jelezvén, hogy az adott akciót elhasználtuk; ezeket az egységeket a fázis végén visszahelyezzük a készletbe. **Ezen felül** a 2. és 3. fázis akcióira bizonyos mennyiségű nyersanyagot is el kell használnunk.

Minden egyes egységért, melyet akcióhoz rendeltünk, a védő 1 homokórát kap. A játékban a legtöbb akciót gyorsabban (erősebb egységek hozzárendelésével) vagy lassabban (több, de gyengébb egységgel) is befejezhetjük.



Példa: A támadó megépíthet egy katarapultot 1 troll vagy 2 ork munkába állításával. A védő ezeknek megfelelően 1 vagy 2 homokórát kapna.

Amikor a támadó elvégezte az összes kívánt akcióját az adott fázisban, bejelenti, hogy a fázis véget ért. A támadó fázisa után a védőknek **kell** használnia az adott fázisban szerzett homokórákat (ha vannak). A védő nem dobhat el homokórákat. Miután elhasználta őket, a támadó elkezdheti a következő fázist.

A TÁMADÓ KÖNYVE

Miután a támadó befejezte a 6. fázist és a védő felhasználta a rendelkezésére álló homokórákat, OSTROMRA kerül sor (16. oldal).

Megjegyzések:

- A fázisokat sorrendben **kell** végrehajtani. Ha egy fázis befejeződött, a támadó nem térhet rá vissza vagy bármelyik korábbi fázisra abban a fordulóban.
- Néhány akció csak homokórákba kerül.
- Az akciókért **csak** olyan egységekkel fizethetünk, melyek éppen nem a táblán vagy a táborkártyán tartózkodnak.



Az 1. fázisban a támadó új egységeket és nyersanyagokat kap.

ÚJ EGYSÉGEK

A támadó véletlenszerűen húz 14 egységet a zsákból (három- vagy négyfős játék esetén 10-et); őket használjuk az adott fordulóban az akciók végrehajtására.

NYERSANYAGOK

A támadó 5 nyersanyagkockát kap. Ezen kívül a támadó a következő akciót hajthatja végre:

NYERSANYAGOK TERMELÉSE

Költség: 1 bármilyen egység (1 homokóra)

Hatás:

- Goblin – 1 plusz nyersanyag,
- Ork – 2 plusz nyersanyag, vagy
- Troll – 3 további nyersanyag.

A támadó nem használhat fel egynél több egységet plusz nyersanyagok szerzésére.

Megjegyzések:

- A támadó fordulónként legfeljebb 8 nyersanyagot kaphat (5 + 3, ha a Nyersanyagok Nyeréséhez egy trollt ad be).
- Az első fordulóban a támadónak plusz 5 nyersanyag áll a rendelkezésére (három- vagy négyfős játék esetén 3 nyersanyag) az 5. oldalon található Támadó Előkészületei alapján.



A támadó egységeit ostromgépek építésére is felhasználhatja. Az ostromgépek semmilyen módon nem pusztíthatók el és a játék végéig a táblán maradnak. A játék folyamán **sosem** lehet a táblán egyszerre 4-nél több hajtógép (ballista, katapult, trebuchet). A játékban 7 különböző ostromgép található:



BALLISTA

Költség: 6 nyersanyag + 1 troll / 2 ork (1 / 2 homokóra).

Egy ballista előkészítése: A támadó összekever 2 „talált” és 5 „nem talált” kártyát, hogy kialakítson egy ostromgép paklit.

Elhelyezés: A támadó a paklit egy sánkra helyezi és lefedi egy ballista lapkájával, hogy meghatározza az ostromgép típusát.

Hatótávolság: A ballista csak azokra a falszakaszokra lőhet, melyeket a sánccal utak kötnek össze.

Hatás: Az OSTROM során a támadó kiválaszt egy kapcsolódó falszakaszt (nem tornyot) és felhúzza a pakli legfelső lapját.

Ha az egy „nem talált” kártya, a ballista elvétí a lövést és annak hatása véget ért. A „nem talált” kártyát ezután visszatesszük a készletbe.

Ha az egy „talált” kártya, a ballista talált. A támadó elpusztít 1 védő egységet a választása szerinti falszakaszon. Ha támadó egységek is vannak azon a falszakaszon, közülük a legerősebb is elpusztul. A „talált” kártyát visszakeverjük a ballista paklijába.

Megjegyzés: Az erődből érkező felderítők megrongálhatnak egy ballistát.



KATAPULT

Költség: 6 nyersanyag + 1 troll / 2 ork (1 / 2 homokóra).

Egy katapult előkészítése: A támadó összekever 2 „talált” és 5 „nem talált” kártyát, hogy kialakítson egy ostromgép paklit.

Elhelyezés: A támadó a paklit egy sánkra helyezi és lefedi egy katapult lapkájával, hogy meghatározza az ostromgép típusát.

Hatótávolság: A katapult csak azokra a falszakaszokra lőhet, melyeket a sánccal utak kötnek össze.

Hatás: Az OSTROM során a támadó kiválaszt egy kapcsolódó falszakaszt és felhúzza a pakli legfelső lapját.

Ha az egy „nem talált” kártya, a katapult elvétí a lövést és annak hatása véget ért. A „nem talált” kártyát ezután visszatesszük a készletbe.

Ha az egy „talált” kártya, a katapult talált. Lerombol 1 kő falelemet és minden fa falelemet.

Ha nincsenek falelemek a meglőtt falszakaszon, a támadó eltávolíthat egy üstöt arról a falszakaszcól VAGY egy ágyút/hajtógépet, melyet a katapult sánccal szemben lévő toronyba helyeztek. A „talált” kártyát visszakeverjük a katapult paklijába.

Megjegyzés: Az erődből érkező felderítők megrongálhatnak egy katapultot.



A katapultok a csatlakozó falszakaszokat célozhatják meg.



Ha egy katapult egy üres falszakaszt céloz meg, eltávolíthat egy üstöt vagy egy szomszédos ágyút.



OLTÁR

Költség: 4 nyersanyag + 1 ork / 2 goblin (1 / 2 homokóra).

Elhelyezés: Az oltárlapkát egy gyülekezőhely mezőjére helyezzük.

Hatótávolság: Az oltár bármelyik falszakaszra hatással lesz, mely az erőd vele azonos oldalán van.

Hatás: Az OSTROM során az oltár a támadónak +1 erőt ad egy választása szerinti falszakaszon a 6. fázis Parancs lépésében. A kijelölt falszakasz fordulónként változhat.

Megjegyzés: A táblán nem található kijelölt oltármező; az oltárlapkát a kiválasztott falszakasz mellé helyezzük, hogy ne okozzon kavarodást, majd minden forduló végén visszakerül a gyülekezőhelyre.



FEDEZÉK

Költség: 4 nyersanyag + 1 ork / 2 goblin (1 / 2 homokóra).

Elhelyezés: A fedezéklapkát egy sánkra helyezzük.

Hatás: Az OSTROM során a fedezék megvédi az annál a sáncnál tartózkodó támadó egységeket az íjások tüzelésétől. Arra a sánkra az íjások tüzelése, illetve az Íjások áldása nem lesz semmilyen hatással.



FALTÖRŐ KOS

Költség: 3 nyersanyag + 1 ork / 2 goblin (1 / 2 homokóra). (Három- vagy négyfős játék esetén a támadók nem építhetnek fordulónként több mint 1 faltörő kos elemet.)

Elhelyezés: A faltörő kos elemét az 1. kapu elé helyezzük. Minden új elemet a következő üres helyre helyezzünk az aktuális kapu elé.

Hatás: Ahhoz, hogy a támadó használhassa a faltörő kóst, a 6. fázis során egységeket kell hozzárendelnie. Egy három- vagy négyfős játékban ezek az egységek bármelyik táborból kikerülhetnek. Csak azokat a faltörő kos elemeket használhatjuk az OSTROM során, melyeket 2 egység működtet (amikor egységek pusztulnak el, a megmaradtak automatikusan kitöltik a keletkezett réseket). Minden ilyen egységért a kapu ellenállása 1-gyel csökken. Amikor a kapu ellenállása 0-ra csökken, a támadó a következőket kapja:

- 1 dicsőségpontot, ha az az 1. kapu és mindegyik faltörő kos elemet és egységet a 2. kapuhoz mozgat;
- 1 dicsőségpontot, ha az a 2. kapu és mindegyik faltörő kos elemet és egységet a 2. kapuhoz mozgat; vagy
- 3 dicsőségpontot, ha az a 3. kapu. A 3. kapu lerombolása az erődbe való betörést jelenti és véget vet a játéknak. (Ha a támadó már betört az erődbe egy falszakaszon, akkor csak 1 dicsőségpont jár a 3. kapu megsemmisítéséért.)

Megjegyzés: Ha a kapu ellenállása 0 alá csökken, minden plusz értéket a következő kapu ellenállásából vonunk le.



TREBUCHET

Költség: 8 nyersanyag + 1 troll / 2 ork (1 / 2 homokóra).

Egy trebuchet előkészítése: A támadó összekever 2 „talált” és 5 „nem talált” kártyát, hogy kialakítson egy ostromgép paklit.

Elhelyezés: A támadó a paklit egy gyülekezőhelyre helyezi és lefedi egy trebuchet lapkájával, hogy meghatározza az ostromgép típusát.

Hatótávolság: A trebuchet bármelyik falszakaszra lőhet, mely az erőd vele azonos oldalán van.

Hatás: Az OSTROM során a támadó kiválasztja egy megcélolni kívánt falszakaszt és felhúzza a pakli legfelső lapját.

Ha az egy „nem talált” kártya, a trebuchet elvétí a lövést és annak hatása véget ért. A „nem talált” kártyát ezután visszatesszük a készletbe.

Ha az egy „talált” kártya, a trebuchet talált. Lerombol 1 kő falelemet és minden fa falelemet.

Ha nincsenek falelemek a meglőtt falszakaszon, a trebuchet eltávolít egy bármilyen üstöt arról a falszakaszcól.

A trebuchet-k nem távolítják el a tornyokban lévő ágyúkat/hajítógépeket.

A „talált” kártyát visszakeverjük a trebuchet paklijába.

Megjegyzés: A trebuchet túl távol van az erődtől, hogy a felderítők megrongálhassák.



OSTROMTORONY

Költség: 8 nyersanyag + 1 troll / 2 ork (1 / 2 homokóra).

Elhelyezés: Az ostromtoronyt egy falszakaszhoz helyezzük.

Hatás: A 6. fázis során a támadó egységeit a táborból közvetlenül az ostromtoronyba irányíthatja, kikerülve a gyülekezőhelyeket és sáncokat. Az ostromtorony 3 plusz mezőt biztosít a támadó egységeknek egy adott falszakaszon.

Megjegyzések:

- Az OSTROM végrehajtása után az ostromtoronyból minden egységet át kell mozgatnunk a falhoz (ha van elég üres hely a falszakaszon).
- A kilenc falszakaszból csak négyhez lehet ostromtoronyokat helyezni.



Az ostromgépek megépítése után a támadó elkezd felszerelni egységeit. Egy adott falszakaszhoz legfeljebb 2 **különböző** felszerelés típusú lehet rendelni. A felszereléseket semmilyen módon **nem lehet** elpusztítani és a játék végéig a táblán maradnak. A játékban 7 felszereléstípus van:



ZÁSZLÓK

Költség: 1 nyersanyag + 1 ork / 2 goblin (1 / 2 homokóra).

Elhelyezés: A zászlólapkát egy falszakaszhoz helyezzük.

Hatás: Az OSTROM során a zászlók a támadónak +1 erőt hoznak egy adott falszakaszra.



LÉTRÁK

Költség: 2 nyersanyag + 1 ork / 2 goblin (1 / 2 homokóra).

Elhelyezés: A létrálapkát egy falszakaszhoz helyezzük.

Hatás: A 6. fázis során a létrák plusz 1 támadó egységnek biztosítanak helyet egy adott falszakaszra.



KÖTELEK

Költség: 2 nyersanyag + 1 ork / 2 goblin (1 / 2 homokóra).

Elhelyezés: A kötéllelapkát egy falszakaszhoz helyezzük.

Hatás: A 6. fázis során a támadó 1 egységet egy falszakaszról a kötélszál segítségével egy szomszédos falszakaszra mozgathat (de nem mozgatható át a kaputornyon).



CSAPÓAJTÓ

Költség: 1 nyersanyag + 1 ork / 2 goblin (1 / 2 homokóra).

Elhelyezés: A csapóajtólapkát egy falszakaszhoz helyezzük.

Hatás: A 6. fázis során a támadó 1 egységet a táborából közvetlenül az adott falszakaszra mozgathat.

Megjegyzés: Ha a támadó 2 mozgósítás akciót hajt végre a 6. fázisban, mindkettőben használhatja a csapóajtót.



HÍD

Költség: 1 nyersanyag + 1 ork / 2 goblin (1 / 2 homokóra).

Elhelyezés: A hídlapkát egy üres útra helyezzük.

Hatás: A hídlapka megakadályozza, hogy arra az útra a védő csapatokat tegyen.



PAJZSOK

Költség: 3 nyersanyag + 1 ork / 2 goblin (1 / 2 Hourglasses).

Elhelyezés: A pajzslapkát egy falszakaszhoz helyezzük.

Hatás: Ha az OSTROM során a támadó egységek elveszítenek egy közelharcot egy pajzsos ellátott falszakaszra, a közelharcot újra lejátszunk a következő módosításokkal: A támadó megnöveli minden résztvevő egységének erejét +1-gyel. Ha a támadó új ereje nagyobb vagy egyenlő a védő erejével, semmi sem történik. Ha a támadó ereje továbbra is kevesebb a védő erejénél, a támadó a védő legutolsó fölényének megfelelő számú egységét veszíti el.



MÉRGEK

Költség: 1 nyersanyag + 1 ork / 2 goblin (1 / 2 homokóra).

Elhelyezés: A méreglapkát egy falszakaszhoz helyezzük.

Hatás: Ha a közelharc elején van az adott falszakaszra egy támadó egység, azon a falon 1 íjász (ha van) a kórházba kerül, mielőtt meghatároznánk a védő erejét.



A csapatok felszerelése után a támadó a kiképzéssel folytatja a felkészülést. Minden sánchoz legfeljebb 2 különböző kiképzőlapkát helyezhet (kivéve a tűzér- és a szabotőrlelapkát). A kiképzőlapkák a játék végéig a táblán maradnak. A játékban 7 különböző kiképzőlapka van:



TÜZÉR

Költség: 2 ork / 3 goblin (2 / 3 homokóra).

Hatás: A támadó azonnal plusz 1 „talált” kártyát kever egy választása szerinti ostromgép paklijába. A paklit ezután újakeverjük.

Megjegyzés: A támadó újabb tüzért is kiképezhet ugyanarra az ostromgépre a későbbi fordulóokban.



HADBIZTOS

Költség: 2 ork (2 homokóra).

Hatás: A 6. fázis során ettől a sánctól a támadó plusz 2 egységet mozgathat el mozgósításként, mint ami egyébként megengedett. Ezen kívül ennél a sánctól 7 helyett 9 egység tartózkodhat.



LÖVÉSZÁROK PARANCSNOK

Költség: 2 ork (2 homokóra).

Hatás: Az íjászok tüzelése során az ennél a sánctól tartózkodó egységek ereje megduplázódik.



MESTERLÖVÉSZ

Költség: 1 ork / 2 goblin (1 / 2 homokóra).

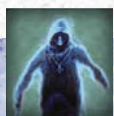
Hatás: Az OSTROM során minden goblin, amely ennél a sánctól tartózkodik, tüzelhet egy kapcsolódó falszakaszra vagy egy szemben lévő toronyra. Egy goblin 1 íjászt öl meg. Ha vannak támadó egységek azon a falszakaszon, a goblinok nem lőhetnek arra a falszakaszra.



HAJCSÁR

Költség: 2 ork (2 homokóra).

Hatás: A 6. fázis során az egységek ettől a sánctól bármelyik szomszédos sánchoz átmozoghatnak, vagy visszamehetnek a gyülekezőhelyre. Az egységek továbbra is csak egyszer mozoghatnak mozgósításként.

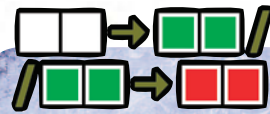


SZABOTŐR

Költség: 2 ork / 3 goblin (2 / 3 homokóra).

Elhelyezés: A sabotőrlapkat egy épületre helyezük az erődön belül.

Hatás: Ebben az épületben a védő minden akciója 1 homokórával többre kerül.



ÚJONCKIKÉPZŐ

Költség: 2 goblin / 2 ork (2 homokóra)

Hatás: A támadó 2 egységet kap: 2 orkot, ha goblinokat ad be, vagy 2 trollt, ha orkokat ad be. Az új egységeket a táborba helyezük a készletből.

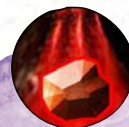


5. FÁZIS: RITUÁLÉK

Most az ELŐKÉSZÜLETEK utolsó lépésére kerül sor: a sámán mágikus rituáléi fogják segíteni a támadót az erőd bevételeiben. A korábbi akciókkal ellentétben a rituálé hatása csak átmeneti. A forduló befejezését követően minden rituálélapkat eltávolítunk a tábláról.

Megjegyzés: A rituálékra feláldozott goblinokat a dicsőségtáblán található Véraldozatok mezőjére helyezük (lásd a „Dicsőség” részt a 19. oldalon).

A játékban 7 féle rituálé található:



VÉRKŐ

Költség: 2 goblin (2 homokóra).

Elhelyezés: A vérkő lapkat egy katapultra helyezük.

Hatás: Ha egy katapult az OSTROM során eltalálja a kiválasztott falszakaszt, megöli a védő egyik egységét is (a támadó választja ki), amely azon a falszakaszon tartózkodik. Ahhoz, hogy elpusztítson egy egységet, nem kell, hogy falelem is legyen az adott falszakaszon.



BIRTOKLÁS

Költség: 1 goblin (1 homokóra).

Elhelyezés: A birtokláslapkat egy hősré helyezük.

Hatás: A hős nem használhatja különleges akcióját az adott forduló további részére, vagyis:

- A Tiszt nem mondhat beszédet, vagy
- A Harcos nem támadhat meg támadó egységeket.

Megjegyzés: A birtoklás nincs hatással a hősök tulajdonságaira (például a Hős továbbra is +2 erőt biztosít saját falszakaszának). Ezen kívül korábbi speciális akciókra sem lesz kihatással.



TŰZ

Költség: 1 goblin (1 homokóra)

Elhelyezés: A tűzlapkát egy épületre helyezzük az erődön belül.

Hatás: Ebben az épületben a védő minden akciója plusz 1 homokórába kerül.



KÍSÉRTET

Költség: 1 Goblin (1 homokóra)

Elhelyezés: A kísértetlapkát a kórházra helyezzük.

Hatás: Az OSTROM során azok a védő egységek, melyek visszakerülnének a kórházból a készletbe, a támadó választása szerinti gyülekezőhelyre kerülnek, a játék végéig támadó egységként működve (tehát az íjászokból goblinok, a katonákból orkok és a veteránokból trollok lesznek).



PÁNIK

Költség: 2 goblin (2 homokóra).

Elhelyezés: A pániklapkát az udvarra helyezzük.

Hatás: Ha bármikor több mint 1 védő egység lenne az udvaron, a leggyengébb egység elpusztul. Ha az egységeknek azonos erejük van, csak egyikük hal meg.

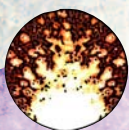


SZÉLVIHAR

Költség: 1 goblin (1 homokóra).

Elhelyezés: A szélviharlapkát egy falszakaszra helyezzük.

Hatás: Az ezen a falszakaszon lévő egységek nem cserélhetnek helyet más egységekkel. Egy egység vagy hős mozgatása erre a falszakaszra plusz 1 homokórába kerül.



BALESET

Költség: 3 goblin (3 homokóra).

Elhelyezés: A balesetlapkát egy üstre helyezzük.

Hatás: Az OSTROM SORÁN az üst nem öl meg egyetlen támadó egységet sem. Ha van ott az üstnek megfelelő védő egység, helyette az pusztul el (tehát egy troll üst megöl egy veteránt, egy ork üst megöl egy katonát és egy goblin üst megöli az összes íjászt).



6.FÁZIS: MOZGÓSÍTÁS

Most azokat az egységeket helyezzük a táborkártyára, melyeket a támadó a korábbi fázisokban nem rendelt akciókhoz, ahonnan a 6. fázisban a falak felé irányíthatjuk őket. Ezután a falakon harcoló egységek megkapják parancsaikat. Azok az egységek, melyek nem vesznek részt az OSTROMBAN, a táborban maradnak.

AZ EGYSÉGEK MOZGATÁSA

A támadónak 2 akció áll rendelkezésére: a kisebb mozgósítás és a fő mozgósítás. Mindkettő segítségével egységeket mozgathat a táborból a táblára, valamint mozgathatja a már a táblán lévő egységeit. Az egységek az utak mentén mozognak.

EGY MOZGÓSÍTÁSI AKCIÓT A KÖVETKEZŐKÉPPEN HAJTUNK VÉGRE:

1. Először a sáncoknál lévő egységek mozognak a kapcsolódó falszakaszokra,
2. Másodszor a gyülekezőhelyen lévő egységek mozognak a kapcsolódó sáncokhoz, és
3. Végül a táborban lévő egységek bármelyik gyülekezőhelyre és/vagy kaputoronyhoz mozoghatnak át.

Megjegyzések:

- Egy mozgósítási akció lehetővé teszi a mozgást **mindegyik** gyülekezőhelyről, sáncról és a táborból, nem csak az egyikről egyszerre. Az egységek csak előre, a fal irányába mozoghatnak, visszafelé nem.
- A tábla aszimmetrikus a keleti oldalon. A támadó egységeknek először a belső sánchoz kell mozogniuk, mielőtt a legszélső sánchoz mozognának.
- Minden falszakaszon csak korlátozott számú egység tartózkodhat. Ugyanígy a gyülekezőhelyen sem lehet 10-nél több, a sáncoknál pedig 7-nél több egység.
- Az 1 kisebb és/vagy 1 fő mozgósítást bármilyen sorrendben végrehajthatjuk, de nem lehet kétszer ugyanazt. Az első mozgósítás során mozgatható egységeket mozgathatjuk a második mozgósítás során is.
- A fenti szabályokat bizonyos akciók módosíthatnak, melyek a fáziskártyákon találhatóak.
- Az egységek mozgatása egy ostromtoronyba vagy egy csapóajtón keresztül beleszámít az adott mozgósítás során mozgatható egységek számába [Példa: a kisebb mozgósítás lehetővé teszi 3 egység átmozgatását a táborból az ostromtoronyra és 2 egységet a táborból a nyugati gyülekezőhelyre (összesen 5 egységet)].
- A kaputoronyban nem lehet 2-nél több támadó egység egy faltörő kos eleme mellett.

KISEBB MOZGÓSÍTÁS

Költség: 3 homokóra.

Hatás: A támadó legfeljebb 5 egységet átmozgathat mindegyik sáncról és gyülekezőhelyről; legfeljebb 5 egységet mozgathat a táborból mindegyik gyülekezőhelyre és kaputoronyba.

FŐ MOZGÓSÍTÁS

Költség: 5 homokóra.

Hatás: A támadó legfeljebb 7 egységet átmozgathat mindegyik sáncról és gyülekezőhelyről; legfeljebb 7 egységet mozgathat a táborból mindegyik gyülekezőhelyre és kaputoronyba.

PÉLDÁK A MOZGÓSÍTÁSRA



Mindkét mozgósítási akció használata egy fordulóban

A támadó kijátszotta a fő mozgósítást a mozgósítás kártyával, melynek segítségével 7 egységet mozgathat a tábla bármelyik mezőjére. A támadó 6 egységet mozgattott a sánctól (d) a sánchoz (e).

Megjegyzés: Csak a keleti oldalon van lehetőség az egységeket sánctól sánchoz mozgatni (d-től e-hez) a tábla aszimmetrikus elrendezésének köszönhetően.

Csak a (d) sánctól mozoghat az (e) sánchoz – sosem a másik irányba. A sánkra helyezett hajcsárlapka segítségével az egységek bármelyik szomszédos sánchoz átmozgathatnak, akár az (e) sánctól a (d) sánchoz is. A hajcsár segítségével az egységek a gyülekezőhelyre is visszamozgathatnak.

Most a támadó 7 egységet mozgat az (a) gyülekezőhelyről a (c) és (d) sánckokhoz: 5 egység megy a (d) sánchoz, a másik 2 pedig a (c) sánchoz. A támadó a fő mozgósítás befejezésekképpen 7 új egységet mozgat a táblára és a táborból az (a) gyülekezőhelyre helyezi őket.

Ugyanabban a fordulóban a támadó úgy dönt, hogy használja a kisebb mozgósítást is, mely a korábban kijátszott kártyán látható. A támadó 3 plusz homokórát ad a védőnek és az akciót a következőképpen hajtja végre:

Először a támadó az egységeket a sánckoktól a falakhoz mozgatja. A támadó 5 egységet az (e) sánctól a falakhoz mozgat – 1 egységnek a sáncnál kell maradnia. A támadó a (d) sánctól is átmozgathatná egységeit a falakhoz, de ehelyett inkább az (e) sánchoz mozgatja őket. A támadó 2 goblint hagy a (c) sánknál.

Most a támadó az (a) gyülekezőhelyen található egységeit mozgatja a sánckokhoz. Tudván, hogy az (a) gyülekezőhelyre csak 5 egységet helyezhet, bölcs döntés lehet legalább 2 egységet átmozgatni. Egy gyülekezőhelyen legfeljebb 10 egység tartózkodhat.

A támadó a mozgás mellett dönt: 3 egységet mozgat az (a) gyülekezőhelyről a (b) sánchoz és 2 további egységet ugyanarról a gyülekezőhelyről a (c) sánchoz. Összesen 5 egységet mozgatott át a gyülekezőhelyről, 2 egységet hátrahagyva. A támadó ezután 5 egységet a táborból az (a) gyülekezőhelyre mozgat, ezzel befejezve a kisebb mozgósítást.



A TÁBOR

Minden olyan egység, melyet nem helyeztünk a mozgósítás során a táblára, a táborban marad. A tábor különleges kapacitással rendelkezik: minél több egység van rajta, annál több kerül a fenntartása (a védőnek átadott homokórák formájában).

Költség (kétfős játék):

- Legfeljebb 3 egységig a tábor nem termel homokórákat,
- 4-7 egység esetén a tábor 1 homokórát termel,
- 8-11 egység esetén a tábor 3 homokórát termel,
- 12 vagy több egység esetén a tábor 6 homokórát termel.
- A három- vagy négyfős játékra vonatkozó költségeket a zöld táborkártyán láthatjuk.

Hatás: A táborban maradó egységeket a mozgósítás kivételével nem lehet semmilyen akcióra felhasználni a következő fordulóban (tehát kizárólag csak a táblára léphetnek fel).



PARANCSOK

A 6. fázisban a támadó parancsokat oszthat ki a falszakaszokon lévő egységeknek. Legalább 1 megfelelő típusú egységnek kell lennie a falszakaszon ahhoz, hogy megkaphasson és végrehajthasson egy parancsot. Egy falszakaszon csak 1 parancs lehet. A forduló végén minden parancsot visszatesztünk a készletbe.

Ha a védő el tudja pusztítani az összes, megfelelő típusú egységet, mielőtt a parancs kifejténé a hatását, a parancsot eltávolítjuk a tábláról.

Megjegyzések:

- A táblán nem találhatóak kijelölt parancsmező; a parancslapkát a kiválasztott falszakaszhoz tesszük az esetleges viták elkerülése érdekében, és így tudni fogjuk, hogy az melyik falszakaszra is lesz hatással.
- Ha a támadó épített oltárt, most választja ki, hogy melyik falszakaszra lesz hatással.

A támadó kétféleképpen adhat ki parancsokat:

NYÍLT PARANCS

Költség: Nincs.

Elhelyezés: A támadó egy falszakaszhoz helyez egy parancslapkát képpel felfelé.

TITKOS PARANCSOK

Költség: 1 homokóra (Egy négyfős játékban a támadó eldöntheti, melyik védő kapja a homokórát).

Elhelyezés: A támadó bármennyi parancsot lehelyezhet különböző falszakaszokra. Ezeket képpel lefelé helyezi el, majd az OSTROM során kerülnek felfedésre.

A játékban 4 parancstípus van:



GOBLIN ŐRJÖNGÉS

Hatás: Az OSTROM során a goblinok őrjöngésben törnek ki. Egy őrjöngő goblin ereje 3-as. A közelharc végrehajtása után az eredménytől függetlenül minden őrjöngő goblin meghal. Az olyan közelharcban ahol a védő van fölényben egy falszakaszon, az őrjöngő goblinok visszakerülnek a készletbe, mielőtt a támadó elszenvédné a veszteséget.

Megjegyzés: Ha az őrjöngő goblinoknak van elég ereje a közelharc megnyeréséhez és az erődbe való betöréshez, az megtörténik, még ha nincs is más támadó egység azon a falszakaszon.

Példa a Goblin őrjöngés parancsára



Példa 1) 2 ork, 1 goblin és a zászló felszereléslapka van egy falszakaszon a támadó oldalán. A védő oldalán 2 katona, 1 veterán és 4 kő falelem található. A támadó kiadja a **goblin őrjöngés** parancsát arra a falszakaszra, megnövelve a goblin erejét 1-ről 3-ra.

Az erőt a következőképpen számítjuk ki: Támadó: $2+2+3+1=8$; Védő: $2+2+3+1+1+1+1=11$.

A védő 3 pontos fölényvel megnyeri a közelharcot. Mivel a támadó veszített, azt a goblint, aki a parancsot kapta, eltávolítjuk a tábláról MIELŐTT a veszteséget levonnánk. Ez azt jelenti, hogy a támadónak most 5 pontja van a védő 11 pontjával szemben. A védő 6-os fölényének köszönhetően mindkét ork elpusztul.



Példa 2) 2 ork, 1 goblin és a zászló felszereléslapka van egy falszakaszon a támadó oldalán. A védő oldalán 2 katona és 3 kő falelem van. A támadó kiadja a **goblin őrjöngés** parancsát arra a falszakaszra, megnövelve a goblin erejét 1-ről 3-ra.

Az erőt a következőképpen számítjuk ki: Támadó: $2+2+3+1=8$; Védő: $2+2+1+1+1=7$.

A támadó 1 pontos fölényvel megnyeri a közelharcot. Mivel a támadó nyert, azt a goblint, aki a parancsot kapta, AZUTÁN távolítjuk el a tábláról, miután a veszteséget levonjuk. Ez azt jelenti, hogy a támadó tartja a védő 7 pontjával szemben a 8 pontját. A támadó 1-es fölényének köszönhetően 1 katona a kórházba kerül.



ORK ROBBANÁS

Hatás: Az OSTROM során az orkok felrobbantják magukat. A támadó kiválaszt legalább 1 orkot erről a falszakaszcsozról és visszateszi a készletbe. Minden felrobbantott orkért 1 kő falelem és minden fa falelem leesik erről a falszakaszcsozról. A felrobbantott orkot visszateszük a készletbe a közelharc végrehajtása előtt.



TROLL HÍVÁS

Hatás: Az OSTROM során a támadónak 1 olyan trollt, mely a táblán (nem a táborban) van ahhoz a falszakaszcsozhoz **kell** 1 területtel közelebb mozgatnia, amelyre a parancsot kiadták.

Megjegyzés: Egy esetleges troll csapda természetesen **hatással lesz** a hívott trollra.



BLÖFF LAPKA

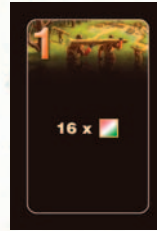
Hatás: A blöff lapka a védő becsapására szolgál és nincs hatással az egységekre.

A 6. FÁZIS VÉGE

Amikor a támadó befejezte a 6. fázist és a védő elköltötte az összes rendelkezésre álló homokóráját, OSTROMRA kerül sor (lásd az „OSTROM” részt a 16. oldalon).

FÁZISKÁRTYA ÁTFORDÍTÁSA – KÜLÖNLEGES AKCIÓK

Egy **forduló** elején a támadó eldöntheti, hogy valamelyik fáziskártya által kívánt akciókat nem használja ki. Ezt a fáziskártyát átfordíthatja, hogy elérhetővé váljon a fázis különleges akciója. Innentől kezdve abban a fázisban végre lehet hajtani azt a különleges akciókat. Miután egy fáziskártyát átfordítottak, úgy marad. A játékban 5 különleges akció típus van:

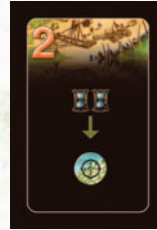


ROHAMRA!

1. fázis: Beszerzés

Költség: Nincs.

Hatás: A támadó nem gyűjt több nyersanyagot és az erőd OSTROMLÁSÁRA koncentrál. Fordulónként 2 plusz egységet kap, nyersanyagot azonban egyáltalán nem.



PONTOS TALÁLAT

2. fázis: Ostromgépek

Költség: 2 homokóra.

Hatás: A támadó elhelyezi a pontos találat lapkáját egy ostromgép pakliján és azonnal ad a védőnek 2 homokórát. Az OSTROM során bármely ballistának, katapultnak vagy trebuchet-nak, amely a pontos

találat lapkájával lő, 2 kártyát húzunk (1 helyett), és kiválasztjuk az egyik kártyát, majd a rendes szabályoknak megfelelően végrehajtjuk azt. A másik kártyát visszakeverjük az ostromgép paklijába.



FELSZERELÉS ÁTSZÁLLÍTÁS

3. fázis: Felszerelés

Költség: 1 homokóra.

Hatás: A támadó 1 felszereléslapkát átmozgathat az erőd **ugyanazon oldalán**.

Megjegyzés:

- A létrát nem mozgathatjuk át, ha van rajta egység.



KIKÉPZÉS ÁTHELYEZÉS

4. fázis: Kiképzés

Költség: 1 homokóra.

Hatás: A támadó a következők egyikét választhatja:

- Mozgass egy kiképzőlapkát egy másik sáncre az erőd azonos oldalán, vagy
- Mozgass egy szabotőrlapkát egy másik épületre.



MENEKÜLÉS A KÉS ALÓL

5. fázis: Rituálék

Költség: 1 homokóra.

Hatás: A támadó elvesz a megölt egységek készletéből legfeljebb 3 goblint (kivéve a Dicsőségtáblán lévőeket) és elhelyezi őket az egyik gyülekező helyre.

Megjegyzések:

- Csak akkor választható, ha vannak megölt goblinok.
- A gyülekezőhelyen nem lehet több mint 10 egység ennek az akciónak a következményeképpen.

OSTROM

Miután befejeztük a 6. fázist és a védő elköltötte összes rendelkezésre álló homokóráját, OSTROMRA kerül sor. Először a **távolsági támadás** megy végbe, majd azt a falakon történő **közelharc** váltja fel. Az OSTROMOT a következő fokozatok szerint hajtjuk végre:

I - Távolsági támadás

1. fokozat – Ágyúk tüzelése – védő
2. fokozat – Ostromgépek tüzelése – támadó
3. fokozat – Íjászok tüzelése – védő
4. fokozat – Goblinok tüzelése – támadó

II - Közelharc

1. fokozat – Üstök – védő
2. fokozat – Hajítógépek – védő
3. fokozat – Parancsok – támadó
4. fokozat – Közelharc végrehajtása
5. fokozat – Kórház – védő

III - Kaputorony – támadó

Azokat a támadó egységeket, melyek bármely fokozat során elpusztulnak, visszatesszük a készletbe (nem a zsákba). Azokat a védő egységeket, melyek a távolsági támadás során elpusztulnak, szintén a készletbe tesszük vissza. A közelharc során megölt védő egységeket ideiglenesen a kórházba helyezzük.

I - TÁVOLSÁGI TÁMADÁS

1. ÁGYÚK TÜZELÉSE – VÉDŐ

A védő megjelöli a kaputorony, a sáncok és a gyülekezőhelyek közül, hogy melyiket célozza meg az ágyútűzzel. Ezután felfordít ágyúként egy kártyát, eltávolítva minden elpusztított támadó egységet. Minden ágyúlövést egyesével hajtunk végre. Miután minden ágyúlövés megtörtént, a játékos újrateveri a paklit és a tábla mellé helyezi.



Nem talált



1 goblin



1 goblin
vagy 1 ork



1 goblin, 1
ork, vagy
1 troll

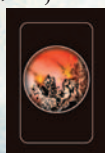


A kaputoronynál lévő támadó egységek lövése

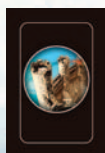
Azokat a támadó egységeket, melyek ezen a területen találhatóak, csak azokkal az íjászokkal és ágyúkkal lehetjük, melyek a kaputoronnyal szomszédos falszakaszokon és tornyokban találhatóak.

2. OSTROMGÉPEK TÁMADÁSA - TÁMADÓ

A támadó megjelöli azokat a falszakaszokat, melyeket ostromgépei megcéloznak, felhúzza mindegyik résztvevő ostromgép paklijának legfelső lapját, majd azok kifejtik hatásukat.



talált



nem talált

3. ÍJÁSZOK TÜZELÉSE – VÉDŐ

Azok az íjászok, akik nem vesznek részt közelharcban (vagyis nincsenek jelen támadó egységek) és a tornyokban lévő íjászok rálóhatnak a támadó egységekre. A falszakaszokon lévő íjászok a sáncokra lóhatnak (melyekkel utak kötik össze); a tornyokban lévő íjászok pedig a toronnyal szemben lévő sáncokra vagy a szomszédos tornyokkal szemben lévő sáncokra lóhatnak. Minden tüzelő íjász +1 **tűzerőt** ad. Egy adott sáncot érő ösztűz ereje határozza meg a megölt támadó egységek erejét. A megölt egységeket a támadó választja ki, de minden ponthoz rendelni kell egységet, ha lehetséges.

Az íjászok a kaputoronyt csak a 2 szomszédos toronyból és falszakaszról lóhatnak. (Lásd „A kaputoronynál lévő támadó egységek lövését” az I.1-es szakaszban.)

Példák a tüzelésre



1. példa:

2 íjász a (b) falszakaszon az (e) sáncot veszi célba. Együttes tűzerejük 2, ami nem elég egy troll (3-as erő) megöléséhez. A támadó eltávolít egy goblint és a maradék 1 tűzerő nem kerül kiosztásra. A (b) falszakaszon lévő íjászok nem lóhatnak a (d) sáncon lévő orkra, mivel ezt a két helyet nem kötik össze utak.

Az (a) falszakaszon lévő íjászok nem lóhatnak, mivel közelharcban vesznek részt a (c) orkkal.



2. példa:

2 íjász a (b) falszakaszon a (c) toronyból 1 íjással együtt lő az (e) sáncre. Együttes tűzerejük 3. A támadó vagy megöli a trollt (3-as erő) vagy a goblint (1-es erő) és az orkot (2-es erő). Az (a) falszakaszon lévő 2 íjász a (c) toronyban maradt 1 íjással megöli a (d) sáncot 3-as kombinált tűzerővel, mellyel megöli a goblint (1-es erő) és az orkot is (2-es erő).

Ha az (a) falszakaszon lévő 2 íjász a (d) sáncre lőtt volna, a támadónak az egész 2-es tűzerőt az orkra kellene felhasználnia, mivel minden lehetséges találatot ki kell osztani.

A 4. fokozat során az (e) sánconál lévő goblin rálóhat egy íjászra, aki az (a) falszakaszon, (b) falszakaszon vagy a (c) toronyban tartózkodik, feltéve, hogy először nem ölték meg őt az íjászok.

A (d) sánconál lévő goblin nem lóhat, mivel annál a sánconál nincs Mesterlövész kiképzőlapka.

4. GOBLINOK TÜZELÉSE – TÁMADÓ

A mesteríjász kiképzőlapkával rendelkező sáncoknál lévő goblinok lehetnek a sáncukkal szemben lévő falszakaszokra (melyekkel utak kötik össze) és tornyokra. Ha azon a falszakaszon vagy tornyon vannak íjászok, akkor elpusztulnak. Egy goblin 1 íjászt öl meg. A goblinok nem lehetnek olyan falszakaszokra, melyeknél támadó egységek is vannak jelen.

Megjegyzés: A kaputoronnyal szomszédos tornyok különösen megerősítettnek számítanak. A goblinok ezeket a tornyokat nem lehetik.

II - KÖZELHARC

1. ÜSTÖK – VÉDŐ

A védő az üstök halálos tartalmát a támadó egységekre borítja. A támadónak meg kell ölnie a hozzáillő egysége(ke)t.

2. HAJÍTÓGÉPEK – VÉDŐ

A védő minden hajítógéppel megtámadja valamelyik szomszédos falszakaszt. Hajítógépenként 1 kártyát húz a találati pakliból. A támadó eltávolítja arról a falszakasztól a kártyán lévő ábrának megfelelő leggyengébb egységét. A hajítógépek támadása után a védő újrateveri a paklit és a tábla mellé helyezi azt.

3. PARANCSOK – TÁMADÓ

A támadó felfedi titkos parancslapkáit, majd végrehajtja az összes parancsot.

4. KÖZELHARC VÉGREHAJTÁSÁRA

Egyesével összehasonlítjuk minden falszakaszon az egységek erejét. Minden játékos összesíti erejét egy adott falszakaszon.

A TÁMADÓ EREJE:

- +1 erő goblinonként (vagy +3 a goblin őrjöngés parancslapkával)
- +2 erő orkonként
- +3 erő trollonként
- +1 erő a zászlólapkáért
- +1 erő az oltárlapkáért

A VÉDŐ EREJE:

- +1 erő íjászonként
- +2 erő katonánként
- +3 erő veteránonként
- +1 erő falemenként (kő vagy fa)
- +1 erő a Tiszt minden egysége után
- +1 erő homokóránként a Tiszt beszédének különleges akciójáért
- +2 erő a Harcosért

ERŐFŐLÉNY

A közelharcot az a játékos nyeri meg, akinek nagyobb az ereje. A vesztes erejét kivonjuk a nyertes erejéből. A különbség a **főlény**.

A közelharc vesztese annyi saját (választása szerinti) résztvevő egységét öli meg, amennyi alapértéke összesen megegyezik a főlény összegével.

KIVÉTEL: A vesztes csak akkor távolítja el egységeit a tábláról, ha a győztes egységei még jelen vannak azon a falszakaszon.

Példa: A védőnek 2 katonája és 1 íjása van a falon. A falon 2 kő falelem található. A védő teljes ereje $2+2+1+1+1=7$. A támadónak 2 trollja és 1 orkja van a falon: $3+3+2=8$. A támadónak 1-es erőfőlénye van. A védőnek 1-es értékben kell eltávolítania egységeket a falról. Egy íjász elpusztul.

A főlényt mindig **fölfelé kerekítjük** a vesztes kárára (tehát akkor is veszik el egység, ha a főlény összege alacsonyabb, mint az egység ereje).

Példa: A védőnek 2 katonája és 1 íjása van a falon. A falon 2 kő falelem található. A védő teljes ereje $2+2+1+1+1=7$. A támadónak 3 orkja van a falon: $2+2+2=6$. A védő erőfőlénye 1. A támadónak 1-es értékben kell eltávolítania egységeket a falról. Egy orknak 2-es ereje van, de a fenti szabályoknak megfelelően akkor is elpusztul.

5. KÓRHÁZ – VÉDŐ

A védő 2 egységet a kórházból az udvarra mozgat. A többi kórházban lévő egységet visszatesszük a készletbe.

III - KAPUTORONY – TÁMADÓ

Ha a támadó épített faltörő kost, minden körben csapást mér a kapura (lásd a „Faltörő kos” szabályait A támadó könyvének 9. oldalán).

AZ ERŐD ÁTTÖRÉSE

Ha a támadó főlénye egy falszakaszon olyan nagy, hogy az adott falszakaszon lévő összes védelmi egység eltávolítása után is maradnak főlénypontjai (vagyis előnye magasabb a védő erejénél), **áttöri** és beveszi az erődöt. Az áttörés akkor is megtörténhet, ha a kaputoronnyal a 3. kapu ereje is 0-ra csökken. Az OSTROM további fázisait is végrehajthatjuk, hiszen minden további áttörésért plusz dicsőségpont jár.

Megjegyzés: A forduló végén **nem** osztunk ki dicsőségpontokat.

Példa: A védőnek 2 katonája van. A falon két kő falelem található. A védő teljes ereje $2+2+1+1=6$. A támadónak 3 trollja és 2 orkja van a falon: $3+3+3+2+2=13$. A támadó főlénye 7. A védő egységeit 6-os erejének megfelelően a kórházba helyezzük. A megmaradt főlénypontok azt jelentik, hogy a támadó betört az erődbe! A játék véget ért és összeszámoljuk a dicsőségpontokat.

Ha a támadó nem tud betörni az erődbe egyik falszakaszon sem, a forduló véget ér és egy újabb kezdődik.

A FORDULÓ VÉGE

Mielőtt egy újabb forduló kezdődne, a következők történnek:

- A játékosok eltávolítanak minden lapkát, melynek hatása a forduló végéig tart (rituálék, parancsok, pontos találatok és katedrálislapkák).
- A támadó a táborban maradó egységek kivételével eltávolítja minden egységét a fáziskártyákról.
- A védő eltávolítja az összes homokórát, melyek a táblán az adott körben már nem használható akciókat jelölték, beleértve a hősök különleges akcióit is. (**Megjegyzés:** A részben megvásárolt akciókhoz lehelyezett homokórák a táblán maradnak.)
- A támadó ad a védőnek 1 dicsőségpontot.
- Ha az eredeti díszörség nem mozdult el a helyéről, a 6. fordulótól kezdve a védő minden forduló végén kap egy dicsőségpontot a készletből.

A támadó megkezdí az új fordulót az **1. fázissal: a Beszerzéssel**.

PÉLDÁK AZ OSTROMRA

Példák az OSTROMRA



PÉLDA 1) A támadó a falszakaszt 2 orkkal (4-es erő) és 2 trollal (6-os erő) ostromolja. A támadó egységek ereje ezen a falon 10. A falszakaszt 2 íjász védi (2-es erő), akiket a Harcos segít (2-es erő). Ezen felül 3 kő falelem is védi őket (+3-as erő). A védő teljes ereje 7. Számoljuk ki a fölényt: vonjuk ki a védő erejét a támadó erejéből (10-7=3). A támadó fölénye 3. A védőnek meg kell védenie a falat, így eltávolít 3 erőnek megfelelő egységet.

Ebben a példában csak 2 íjász áll rendelkezésre és együttes erejük 2, tehát a védő nem tudja a fölényt 0-ra csökkenteni. A Harcos egy hős karakter – őt nem lehet megölni és erejét nem használhatjuk a támadó fölényének csökkentésére. Ez azt jelenti, hogy a támadó betört az erdőbe.



PÉLDA 2) A támadó ugyanazokkal az egységekkel ostromolja a falszakaszt, mint az 1. példában (lásd fentebb), – akiknek teljes ereje 10. Most azonban a falszakaszt 2 íjász (2-es erő) és 1 katona (2-es erő) védi. A 3 kő falelem +3-as erőt biztosít a védőnek. A védő teljes ereje 7. Első ránézésre a helyzet ugyanaz, mint az 1. példában, de ez csak a látszat. Számítsuk ki a fölényt: vonjuk ki a védő erejét a támadó erejéből (10-7=3). A támadó fölénye 3.

A védőnek meg kell védenie a falat, így eltávolít 3 erőnek megfelelő egységet. A védő megöl 1 íjászt és a katonát, mely a támadó fölényét 0-ra csökkenti. A védő elszenvedte a sérüléseket, de be tudta adnia a veszteségnek megfelelő egységeket, így a támadó nem tört be az erdőbe.



PÉLDA 3) A támadónak 2 orkja és 2 trollja van, melyek teljes ereje 10. A falat ezúttal 2 katona védi (4-es erő). A 3 kő falelem +3 erőt biztosít a védőnek. A védő teljes ereje 7. Számoljuk ki a fölényt: vonjuk ki a védő erejét a támadó erejéből (10-7=3). A védőnek meg kell védenie a falat, így eltávolít 3 erőnek megfelelő egységet. Egy katonának 2-es ereje van, tehát ahhoz, hogy a védő kiegyenlítse a fölényt, mindkét katonát el kell távolítania.

A fölényt mindig felfelé kerekítjük a vesztes játékos kárára; ezért pusztul el a vesztes játékos egysége akkor is, ha a fölény értéke kisebb, mint az egységének ereje. A falat a védő megvédte, ám magas árat fizetett érte.

OSTROM egy védelem nélküli falon (különleges eset)



A támadó 2 goblinnal (2-es erő) OSTROMOL egy védelem nélküli falat. A védő azonban megerősítette azt a falat 4 kő falelemmel (4-es erő). Számoljuk ki a fölényt, ahogy korábban: $2-4=-2$. A védőnek 2 pontnyi fölénye van. A falszakaszt megvédték az OSTROMTÓL.

A védőnek azonban nem voltak egységei vagy hősei az adott szakaszon, így a fölényt nem használhatjuk el a 2 támadó goblin elpusztítására.

OSTROM a Tiszt által védett falszakaszon



PÉLDA 1)

A támadó 1 orkkal (2-es erő) OSTROMOLJA a falszakaszt. Ezen a szakaszon nincsenek védő egységek, de ott van a Tiszt (egy hős). A 3 falelem a védőnek +3-as erőt biztosít, és 1 pontos fölényt. Ennek ellenére a támadó nem veszíti el az orkot – a Tiszt ereje 0, tehát ebben

a csatában nem ad bónuszpontokat. Az olyan helyzetekben, ahol a védő fölényét csak a falszakaszok biztosítják, a támadó sosem veszít egységet a közelharcban.



PÉLDA 2)

A támadó 1 orkkal (2-es erő) OSTROMOLJA a falszakaszt, melyet teljesen leromboltak (vagyis azon a falszakaszon nincsenek falelemek). A védő 1 katonát és a Tisztet küldi oda (aki +1 erőt biztosít minden védő egységnek, aki ugyanazon a falszakaszon

van). A védő 1 pontnyi fölényt szerez. Ezúttal a támadónak el kell távolítania egységet, hogy elszenvedje a veszteséget, mivel a védő fölényét nem csak falszakaszok biztosították.

DICSŐSÉG

A dicsőségpontok a lezajlott csata krónikáit hivatottak megörökíteni. A játékosok arra töreksenek, hogy hősiességeiknek minél több fejezetben nyoma legyen. A dicsőségtábla és a dicsőségpontok segítségével fogjuk a játékosok dicsőségpontjait számon tartani. A játékban háromféleképpen lehet dicsőségpontokat szerezni vagy veszíteni:



1. AZ IDŐ MŰLÁSÁÉRT SZERZETT PONTOK

A játék elején a támadónak 10 dicsőségpontja van. Ezekből minden forduló végén 1 dicsőségpontot kell adnia a védőnek, ha nem sikerült betörnie az erődbe. Minél hamarabb veszi be a támadó az erődöt, annál több dicsőségpontot őrizhet meg.

2. A DICSŐ TETTEKÉRT SZERZETT PONTOK (TÁMADÓ)

A támadó minden végrehajtott Dicső tettért 1 dicsőségpontot kap. Ezeket az extra pontokat azonnal kiosztjuk, amikor a feltételek teljesültek és ezeket csak egyszer lehet teljesíteni. A játékban 4 Dicső tett van:



VÉRÁLDOZATOK

Feltétel: A támadó legalább 12 goblint áldozott fel rituálék során. Ha teljesült, minden goblin visszatér a készletbe.



A NAGY OSTROM

Feltétel: A támadó egységei a játék során bármikor legalább 7 falszakaszon jelen vannak.



ROMOS FALAK

Feltétel: A támadónak sikerült a játék során kétszer lerombolni egy falat úgy, hogy azon nem maradt falelem. Ez 1 vagy 2 különböző falszakaszon is kivitelezhető.

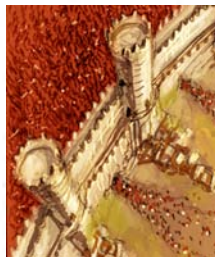
Megjegyzés: Amikor a feltétel először teljesült, helyezünk egy Romos fallapkát a falszakasz mellé.



TROLL TÁMADÁS

Feltétel: Bármikor a játék során 4 troll van 1 falszakaszon.

3. BÓNUSZPONTOK



BETÖRÉS AZ ERŐDBE

3 dicsőségpont az erődbe való betörésért.
1 dicsőségpont minden további falszakaszért, ahol betörés történt.
1 dicsőségpont minden olyan betört falszakaszért, ahol 4 vagy több fölénypontot nem tudunk védő egységekhez rendelni.



A KAPUK LEROMBOLÁSA

1 dicsőségpont az 1. kapu lerombolásáért,
1 dicsőségpont a 2. kapu lerombolásáért,
1 dicsőségpont az 3. kapu lerombolásáért.
2 dicsőségpont, ha a 3. kapu lerombolásával történt meg az első betörés (vagyis a falakon nem történt betörés) és a játék véget ér.

A GYŐZTES MEGHATÁROZÁSA

A játék végén összeszámoljuk a dicsőségpontokat. A legtöbb dicsőségpontot gyűjtött játékos lesz a győztes.

Ha a támadó nem tudott betörni az erődbe 10 körön keresztül, a védő automatikusan nyer.

DÖNTETLEN

Ha mindkét játékosnak ugyanannyi dicsőségpontja van, azokon a falszakaszokon, ahol a támadó nem tört be, le kell játszaniuk még egy teljes OSTROM fázist. Az összes lapka, parancs, áldás és jelölő a táblán marad az extra OSTROM fázisra. Ha a plusz OSTROM alatt a támadó ezekből a falszakaszokból valamelyikben be tud törni az erődbe, 1 dicsőségpontot kap és megnyeri a játékot. Ha ez nem sikerül neki, a védő kap 1 dicsőségpontot és ő nyeri meg a játékot.

JÁTÉKTERVEZŐ:

IGNACY TRZEWICZEK

JÁTÉKSZABÁLY:

RAFAŁ SZYMA, IGNACY TRZEWICZEK,
JOHN RODRIGUEZ, BRIAN MOLA

A TÁBLÁK ÉS A DOBOZ GRAFIKÁJA:

MARIUSZ GANDZEL (www.gandzelart.com)

LAPKÁK GRAFIKÁJA:

MICHAŁ ORACZ, MARIUSZ GANDZEL

JÁTÉKSZABÁLYOK ÉS HÁTOLDAL GRAFIKÁJA:

TOMASZ JĘDRUSZEK

JÁTÉK GRAFIKAI TERVEZÉSE:

MICHAŁ ORACZ

SZERKESZTŐK:

BRIAN MOLA, PHIL SAUER

BORÍTÓ RÖVID TÖRTÉNETE:

ED BROWNE

KIADÓ:

Valley Games, Inc

59 Suntree Lane, Okotoks, Alberta T1S 1C1 Canada

<http://www.valleygames.ca> email: helpdesk@valleygames.ca

GYÁRTÁSVEZETŐ:

PHIL SAUER

A VALLEY GAMES KÜLÖN KÖSZÖNETET MOND:

CHARLES SIMONNAK

JÁTÉKOS SEGÉDLET TERVEZÉSE:

KRZYSZTOF KLEMINSKI

INGACY KÖSZÖNETET MOND:

A bétatesztelőknek: Sebastian Szponar, Maciej Janik, Mikołaj Wilczyński, Zbyszek Wilczyński, Tomasz Gala, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalewski, Marcin Kupiec, Marcin Stepiński, Siman, Wis, Bartek Daciuk, Maja Włodarz, Grzegorz Polewka, Roman Sadownik, Michał Oracz, Rafał Szyma, Neurocide, Mrówka, Tomasz Kołodziejczak, Klema, Piotr Pierńkowski, Artur Jedliński, Sdek, Widlak, Petr Murmak, Merry, Bogas, Adam Kałuża, Alek Pala, Goor, Bors, Jopek, Michał Łodej, Cnidius és plusz segítséget nyújtott: Squirrel, Ragozd, Edrache és Poznań többi csapatának, Klema, Mst, Widlak, Pancho, Ja_N, Crystal Viper, Eric W. Martin, Piotr Kątnik és sokan mások.

TÁMADÓ

FIGYELEM! A segédlet teljes leírása a szabálykönyvben található.

Fáziskártyák

2

OSTROMGÉPEK

BALLISTA

A ballista 1 egységet pusztít el a támadó által kiválasztott falszakaszon. Ha ugyanazon a falszakaszon vannak támadó egységek is, a legmagasabb értékű támadó egység is elpusztul.

KATAPULT

A katapult lerombol 1 kő faleletemet és az összes fa faleletemet az eltalált falszakaszon. Ha az eltalált falszakaszon nincsenek falelemek, a katapult elpusztít egy üstöt azon a falszakaszon vagy egy ágyút/poznárt, mely a katapult sánccal szemben lévő oronyban található.

OLTÁR

Az oltár körösként +1 erőt ad a támadónak egy falszakaszon. A 6. fázisban a parancsok kiosztásakor a támadó kiválaszhatja, hogy az oltár melyik falszakaszra lesz hatással.

FEDEZÉK

A fedezék megvédi a támogató egységeket a sáncon minden fasz tűzelestől.

FALTÖRŐ KOS

Az OSTROM során csak azokat a faltörő kos elemeket használhatjuk, melyet 2 egység mekdiótt. Minden ilyen elemet a kapu ellenállást 1-iged csökkentjük. Fordulóinkat csak egy faltörő kos elemet építhetünk.

TREBUCHET

A trebuchet elpusztít 1 kő faleletemet és minden fa faleletemet az eltalált falszakaszon. Ha az eltalált falszakaszon nincsenek falelemek, a trebuchet elpusztít egy üstöt azon a falszakaszon. A trebuchet nem pusztíthatja el a oronyban lévő ágyúkat/poznákat.

OSTROMTORONY

A 6. fázis során az egységeket közelíteni a táborból az ostromtoronyba mozoghatunk, kikérletre a gyűltelkezőhelyeket és sáncoikat. Az ostromtorony plusz 3 mezőt biztosít a támadó egységeknek az adott falszakaszon.

3

FELSZERELÉS

ZASZLÓK

+1 erőt a támadónak az adott falszakaszon.

LÉTRÁK

Plusz egy mezőt biztosít egy támogató egységnek az adott falszakaszon.

KÖTELEK

A 6. fázis során a 1 támadó a kötelek segítségével egy válszakaszon szorított szomszédos falszakaszra mozgathat, melynek van szabad mezo.

CSAPÓAJTÓ

A 6. fázis során a támadó egy egységet közelítheti az adott falszakaszra mozgathatja a laborból.

HÍD

A híd megakadályozza, hogy a védő az adott útra espeddákát helyezzen el.

PAJZSOK

Ha a támadó egységek az OSTROM során elverszítik a közelharcot egy pajzsos elatort falszakaszon, a közelharcot újra le kell jatszani, de ezúttal minden résztvevő támadó egység +1 erőt kap. Ha a támadó erde nagyobb vagy egyenlő a védő erejével, nem történik semmi. Ha a támadó erde még mindig kevesebb, mint a védő erde, a támadó a második erőfölkemények megeldő egységet veszti el.

MÉRGEK

Ha van az adott falszakaszon támadó egység a közelharc kezdetén, azon a falszakaszon (ha van) 1 fasz a korbáza kerül, melytől a védő erdejét meghatározoznak.

4

KIKÉPZÉS

TŰZÉR

A támadó plusz 1 "talál" kártyát helyez egy válszakasza szerinti ostromgépp paklijába. Ezután a paklit újrafekverjük.

HADBIZTOS

A 6. fázis során a támadó mozgósításoként plusz 2 egységet mozgathat el ettől a sánctól. Továbbá az adott sáncon 7 helyett 9 egység tarthatódnak.

LŐVÉSZÁROK PARANCSONOK

Az íjászok tüzelése során ennél a sánccal az egységek erde megduplázódik.

MESTERLŐVÉSZ

Az OSTROM során ennél a sánccal minden goblin tüzelhet egy kapcsolódó falszakaszra vagy egy szemben lévő toronyra. Egy goblin 1 íjász öl meg. Ha vannak támadó egységek a falszakaszon, a goblinok nem lötölhetnek arra a falszakaszra.

HAJCSÁR

A 6. fázis során az egységek átmozoghatnak ettől a sánctól bármelyik szomszédos sánchoz, vagy visszamozoghatnak gyűltelkezőhelyre. Az egységek csak egyszer mozoghatnak.

SZABOTŐR

A szabotárdakát 1 épülete helyvezzi az erdő belsejében. Ebben az erdőben a védő minden alkötő 1 homokorával többet kerül.

KIKÉPZŐ

A támadó 2 egységet kap: 2 ortot, ha goblinokat ad be, vagy 2 trollt, ha orkokat ad be. Az új egységeket a zászló helyezük a táborból.

5

RITUÁLÉK

VÉRKÖVEK

Helyezünk egy katapultra. Ha a katapult talát megöl egy védő egységet is az adott falszakaszon, akit a támadó választ ki.

BIRTOKLÁS

Helyezünk egy hőst. A hős nem használhatja különleges akciót a forduló további részében. A "Tiszti" nem tarthatja meg beszédet a Harcos nem hajthatja végre kirohanását. A hősök tulajdonságaitra nincs hatással.

TŰZ

Helyezünk egy épülete. Ebben az épületben minden akto homokorával többet kerül.

KÍSÉRTET

Helyezünk egy korbáza. Az OSTROM során azok a védő egységek, melyek visszakerülhetnek a közelbe, támadó egységekké alakulnak át és a támadó választása szerint gyűltelkezőhelyre kerülnek. Az íjászokból goblinok a katonákból orkok a veteránokból pedig trollok lesznek.

PÁNIK

Helyezünk az udvarra. Ha bármikor több mint 1 védő egység lesz az udvaron, Ha az egységeknek ugyanolyan erde van, csak az egyikük hal meg.

SZÉLVIHAR

Helyezünk egy falszakaszra. A falszakaszon lévő egységek nem cserélhetik helyet egység más egységekért. Egy egység vagy homokorával többet kerül.

BALESSET

Helyezünk egy üst. Az OSTROM során az üst nem öl meg egy támadó egységet sem. Ha van ort az üsttel meggyező védő egység a falon, az hal meg, helyettük a tehát egy üst egy veterán öl meg, stb).

6

MOZGÓSÍTÁS

A MOZGÓSÍTÁS AKCIÓJA LEHETŐVÉ TESZI:

- Egységek mozgásait egy sánctól egy választott falszakaszra, majd...
 - Egységek mozgásait egy gyűltelkezőhelyről egy választott sánchoz, majd...
 - Egységek mozgásait a táborból mindegyik gyűltelkezőhelyre és a kaputorony sánchoz.
- Megjegyzés: A mozgósítási akció segítségével átmozoghatunk minden gyűltelkezőhelyről, sánctól és a táborból, nem csak egyszerre egyből.**

PARANCSONOK

A 6. fázisban a támadó parancsokat adhat ki a falszakaszokra. Legjobb egy megfelelő típusú egységnek lennie kell azon a falszakaszon, ahova a parancsot helyezték.

GOBLIN ŐRJÖNGÉS

A goblinok őrjöröngésbe kezdenek. Egy őrjöröngő goblin erde 3-as lesz. A közelharcot követően az eredményfüggően az összes őrjöröngő goblin meghal és visszakerül a közelbe.

ORK ROBBANÁS

Az ork(ok) fétróbannyák magukat. A támadó választási a fétróbannyott ork(ok)ra készlebe a közelharc végrehajtása előtt. Minden fétróbannyott ork 1 kő falelem és az összes fa falelem lekenti az adott falszakaszról.

TROLL HÍVÁS

A támadónak 1 troll a tábláról el kell mozgatnia annak a falszakasznak az irányába, ampre a parancsot kiadták.

Ostrom

I - Távolsági támadás

1. fokozat - Ágyúk tüzelése
2. fokozat - Ostromgépek tüzelése
3. fokozat - Íjászok tüzelése
4. fokozat - Goblinok tüzelése

II - Közelharc

1. fokozat - Üstök
2. fokozat - Hajtógépek
3. fokozat - Parancsok
4. fokozat - Közelharc végrehajtása
5. fokozat - Korbáz

III - Kaputorony

Ha a támadó épített fáltörő kost, minden körben csapást mér a kapura.

EGY FORDULÓ VÉGE

Miután a következő forduló elkezdődött:
-A játékosok elvárolhatnak minden lapját, melynek hátsó a forduló végéig tart.
-A támadó a táborban maradó egységek kivételével elvárolhatja minden egységet a fázisátványoktól.

-A védő elvárolhatja az összes homokorát, melyek az adott körben végrehajtott akciókat jelölték. (Megjegyzés: A részben megvartott akciókhoz leghelyezett homokorák a táblán maradnak.)
A támadó ad a védőnek 1 dicsőségpontot. A 6. fordulótól kezdve a védő minden forduló végén kap egy dicsőségpontot a közelből, ha az erdei dicsőség nem mozgott.
A támadó megkezdheti az új fordulót az I. fázissal a Beszerezéssel.



Lektorálta: Artax

Fordította és szerkesztette a Játékmaster Társasjátékolt megbízásából: X-ta

A HÍD HELYE

TÁBLA