



a kiegészítő használata

Az alábbiakban leírjuk, hogyan tudod a *Great Dragon kiegészítő csomag* összetevőit és szabályait beilleszteni az alapjátékba.

GREAT DRAGON KIEGÉSZÍTŐ CSOMAG

a kiegészítő áttekintése

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

semleges egységek

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

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

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

semleges egységek kiválasztása

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

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

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

tudáspaklik testreszabása

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

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

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

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

a kiegészítő jele

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



Játékoszetevők

1 Nagy Sárkány figura



3 tudáskártya



1 egység-összefoglaló kártya



1 telepítési kártya



1 területlapka



3 tűzviharjelző



1 sérülésjelző



1 db „3” sérülés

1 semlegesjelző



kétoldalas:
fekete / fehér

az arany szabály

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

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

új területtípus

A **Great Dragon kiegészítő csomag** egy új területtípust vezet be, amely megváltoztatja a csatamező kinézetét. A kincseit vadul őrző Nagy Sárkány azonnal visszarepül a kincshalmához, ha utasítást kap rá.

kincshalom terület (hexa)

Az „Utasítás lépésed” után utasíthatod a Nagy Sárkányodat, hogy az visszatérjen bármelyik még el nem foglalt kincshalom mezőre, amely a te játéktábla feleden található. Ha így döntesz, a Nagy Sárkányod már nem mozoghat, illetve nem támadhat ebben a körödben.



- Ha a köröd kezdetén az egyik egységed már birtokolja az ellenfeled játéktábla felén lévő egyik kincshalom területet, akkor távolítsd el a tábláról azt a kincshalmot, majd jutalmul 3 GYP-t kapsz.
- A telepítési kártyák figurákra való kicserélése során, a Nagy Sárkány telepítési kártyája által elfoglalt játékmezőre egy kincshalom területlapkát is el kell helyezni. Ha a Nagy Sárkány telepítési kártyádat a középső játéktér egyik üres hexájára tetted, akkor oda nem tehetsz le kincshalom területlapkát. Ha a Nagy Sárkány telepítési kártyádat egy nem-üres hexára tetted le, akkor oda nem tehetsz le kincshalom területlapkát. (Azaz a Nagy Sárkány figurája alá csak egy szélső, üres hexán kerülhet kincshalom.)
- Ha egy egység egy kincshalom területre mozog, azonnal be kell fejeznie a mozgását. Ez az egység ebben a körben erről a területről már csak valamilyen egységképességgel, vagy előrenyomulás következtében mozoghat el.
- Egy olyan egység, amelyik egy kincshalom területre vonult vissza, ebben az összecsapásban már nem vonulhat vissza tovább, így 1-1 sérülést fog elszenvedni minden el nem végzett visszavonulás után. Azon egység, amely egy kincshalom területre vonult vissza, egy másik összecsapás során már visszavonulhat innen.

új jelzők

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

semlegesjelző

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

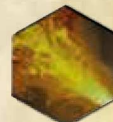


Az egységek telepítése lépés végeztével az első játékos minden semleges egysége mellé tegyen egy-egy semlegesjelzőt, a fehér oldalával felfele. Ezután az ellenfele tegyen minden semleges egysége mellé egy-egy semlegesjelzőt, a fekete oldalával felfele.

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

tűzviharjelző

A tűzviharjelzők a Tűzvihar (Firestorm) tudáskártya hatására kerülnek a játéktáblára. Ha egy nem repülő egység egy tűzviharjelzőt tartalmazó hexára lép, akkor azonnal meg kell szakítania a mozgását, és 1 sérülést szenved el. A tűzviharjelzőt ezután el kell távolítani a játéktábláról.



- Egy olyan egység, amelyik egy tűzviharjelzőt tartalmazó hexára vonul vissza, ebben az összecsapásban már nem vonulhat vissza tovább, így 1-1 sérülést fog elszenvedni minden el nem végzett visszavonulás után. Azon egység, amely egy tűzviharjelzőt tartalmazó hexára vonult vissza, egy másik összecsapás során már visszavonulhat innen.

szabályok tisztázása

Az alábbiakban további részleteket találhatsz a kiegészítőben bevezetett új szabályokról.

repülés (egységképesség)

Az alábbiak az alapjátékban megtalálható repülés (Flying) szabályaival együttesen érvényesek, és minden olyan egységre vonatkozik, amelynek van repülés képessége.

- A „nem-repülő” (Non-Flying) kifejezés minden olyan egységre értendő, amelyik nem rendelkezik a repülés képességgel.
- Egy repülés képességgel rendelkező egység nem dob kevesebb kockával, amikor egy másik repülés képességgel rendelkező egységet támad meg közelharcban.



komplett forgatókönyv

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

komplett forgatókönyv előkészítése

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

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

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

komplett forgatókönyv lejátszása

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

komplett forgatókönyv megnyerése

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

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



egyenesen a tűzviharba

A napok egyre csak telnek, de a hadseregek még mindig harcban állnak. A Daqan és Uthuk katonák egymás vérét ontják, miközben eszelős dühvel ütköznek meg e hegyek közt egymással. Ám valami megváltozik. Valami, amely olyan magas, hogy a feje az eget verdesi, felébred. A csata egy pillanatra megáll, hogy közösen bámulhassák azt az új, rémisztő hatalmat, mely talán az egész háború végét jelentheti.

játék előkészítése

A Daqan játékos lesz az első játékos, aki elsőként végzi el a forgatókönyv előkészítését.

Nem toborozhattok legendás egységeket.

Daqan és Uthuk előkészítés: mindketten 30 pontból toborozhattok hadsereget magatoknak (ebbe nem számítanak bele a már előre telepített egységek), majd el kell helyeznetek ezeket az egységeiteket a saját színeteknek megfelelő árnyékolt mezőkön: a kék mezőkön a Daqan, a vörös mezőkön az Uthuk egységeket. Mindketten 1 tudásjelzőt kaptok, de maximum csak 5-öt kaphattok a fel nem használt toborzás-pontjaitok után.

Tedd a kincshalom területet és a Nagy Sárkány figuráját az 1-eszel megjelölt mezőre.

speciális szabályok

A Nagy Sárkány egységet nem irányítja egyikőtök sem, az mindkettőtök ellenségének tekintendő. Ha te támadsz a Nagy Sárkányra, akkor ellenfelednek kell harcolnia helyette.

Mindketten külön-külön kövessétek a Nagy Sárkánynak okozott sérüléseket, a játéktábla saját oldalatok mellett gyűjtött sérülésjelzőkkel.

A Nagy Sárkány figyelmen kívül hagy minden visszavonulást, és semmilyen módon nem mozdítható el a kezdő mezőjéről.

Ha valamelyikőtök annyi vagy több sérülést okoz a Nagy Sárkánynak, mint az egészségértéke, akkor legyőzte őt. Ha már mindketten legyőztétek a Nagy Sárkányt, akkor el kell távolítani a figuráját a játéktábláról.

A kincshalom területet soha nem lehet eltávolítani a játéktábláról.

Ha valamelyik egységeitek megsemmisül, azt azonnal elhelyezhetitek a hozzátok tartozó egyik toborzás mezőtökön ahelyett, hogy eltávolítanátok a megsemmisült egységeiteket a játékból (kék: Daqan, vörös: Uthuk).

Daqan és Uthuk győzelmi pont (GYP) lépés: távolítsd el az összes hatásjelzőt a Nagy Sárkány mezőjéről. Ezután a Nagy Sárkány a sorrendben következő sorszámú, nem elfoglalt, sárga mezőre mozog. Ha a Nagy Sárkány már a legmagasabb számú (4-es) mezőn áll, akkor a lehető legkisebb sorszámú, nem elfoglalt, sárga mezőre fog mozogni. Ha nincs más elérhető nem elfoglalt, sárga mező, a Nagy Sárkány nem mozog.

Ez után a Nagy Sárkány megtámadja az egyik szomszédos egységet, ha tudja. Ha nincs a Nagy Sárkánnyal szomszédos egység, akkor a Nagy Sárkány távolsági támadást hajt végre, 2-es lőtávolsággal. Mindkét esetben az éppen aktív játékos választja ki a célpontot.

célkitűzések

Daqan és Uthuk győzelem: a győzelemhez először a játékosnak le kell győznie a Nagy Sárkányt. Ezután egy egységének el kell foglalnia a Nagy Sárkány kezdő (1-es) mezőjét.

Ha egy játékos legyőzi a Nagy Sárkányt, és egyúttal el is foglalja a kincshalom mezőjét, azonnal megnyeri a játékot.