




Előkészületek

1 Válasszatok egyet a **8 terep** közül.

Megjegyzés: az első játékok során érdemes a **Kastélypark** terepet választani (lásd az alábbi ábrán).

Helyeztél a terepet kettőtök közé úgy, hogy ezek a szimbólumok legyenek előttetek:  . Ezek a szimbólumok fogják meghatározni az egységeitek színét, valamint a küldetést a játék során.

2 Tegyetek egy-egy **kitüntetést** minden  mezőre a táblán. A megmaradó kitüntetéseket tegyétok vissza a dobozba.

3 Helyeztetek egy-egy **állványt** magatok elé.

4 Keverjétek meg képpel lefelé a saját színű **egységeiteket**, és alkossatok belőlük **készletet**.

5 Anélkül, hogy megnéznétek, vegyetek ki **4 egységet** a saját készleteketekből, és tegyétok vissza őket a dobozba. Ezeket nem fogjátok használni a játék során.

6 Sorsoljatok kezdőjátékost. A kezdőjátékos vegyen magához **3 egységet** a készletéből, és tegye őket az állványára. A másik játékos tegyen **4 egységet** a készletéből az állványára.

7 Hagyjatok üres helyet a tábla mellett az **eldobott** lapkáknak.

Megjegyzés: az első játékok során tegyétok a közelbe a **játékossegédletet** (ezen láthatjátok minden egység és terep leírását).

Te kezdod a játékot, ezért 3 egységet helyezel az állványodra.



JELMAGYARÁZAT A TEREPHEZ:

- A** Főhadiszállás
- B** Küldetés
- C** Bázis
- D** Különleges bázis
- E** Útvonal

A játék menete

A játék több körön keresztül tart, amíg az egyikőtök el nem foglalja a másik főhadiszállását, teljesíti a küldetést, vagy ha az egyik játékos nem tud több akciót végrehajtani.

Fontos: a játékszabályban és a játékossegédleten a „bázis” szó a különleges bázisokra is vonatkozik. A főhadiszállás **nem** bázis.

EGYSÉG

Minden egységből 3 egyforma példány van a játékban. Minden egységnek van ereje (1-7 között vagy „dzsóker” ). A legtöbbnek hatása is van.





Egy kör menete

A kezdőjátékossal kezdve felváltva kerültök sorra, és a saját körötökben az **alábbi 2 akció egyikét** fogjátok végrehajtani:

HÚZZ 2 EGYSÉGET

Húzz 2 egységet a készletedből, és tedd őket az állványodra.

Az állványodon **legfeljebb 8 egység** fér el, így ha már van 8 egységed az állványodon, ezt az akciót nem választhatod.

Megjegyzés: ha csak 1 egység van a készletedben, vagy csak 1 helyed maradt az állványodon, választhatod ezt az akciót, hogy 1 egységet húzz.

HELYEZZ 1 EGYSÉGET A TEREPRE

Válassz 1 egységet az állványodról, és helyezd le egy mezőre a **lehelyezési szabályok** szerint (lásd a következő oldalon). **Ezzel elfoglalod az adott mezőt.**

Ezután aktiváld az egységed hatását (ha van), **majd** a bázis hatását, ha különleges bázist foglaltál el (lásd a játékossegédleten).

Megjegyzés: az első játékok során érdemes a különleges bázisok hatása nélkül játszani. Kezeljétek a különleges bázisokat hatás nélküli bázisként.

Lehelyezési szabályok

Amikor **HELYEZZ 1 EGYSÉGET A TEREPRE** akciót hajtasz végre, az alábbi 2 szabályt kell követned:

► MEZŐK

Az egységedet az alábbi mezők egyikére helyezheted:

- ◆ Üres bázis;
- ◆ Olyan bázis, amit a **saját** egységed foglalt el;
- ◆ Olyan bázis, amit az ellenfeled foglalt el a tiédnél **alacsonyabb** erejű egységgel;
- ◆ Az ellenfeled főhadiszállása (sosem helyezhetsz egységet a saját főhadiszállásodra).

Amikor egységet helyezel egy elfoglalt bázisra, azt a már ott lévő egység(ek) tetejére tedd. Egy bázisra bármennyi egység lehelyezhető, de mindig csak a (kupac tetején lévő) **látható egység foglalja el a bázist**. Bármikor átnézheted a terepen lévő kupacokat, de sosem változtathatsz a sorrendjükön.

Megjegyzés: érdemes minden egységedet úgy lerakni, hogy feléd nézzenek.

► KAPCSOLÓDÁS A FŐHADISZÁLLÁSHOZ

Az egységeidet mindig olyan mezőre kell helyezni, ami **kapcsolódik a főhadiszállásodhoz**. Ez azt jelenti, hogy **egy folyamatos útvonalon** el kell tudnod jutni a főhadiszállásodtól (kezdőpont) a lerakott egységedig úgy, hogy csak **általad elfoglalt bázisokon** haladsz át.

Fontos: az üres és az ellenfeled által elfoglalt bázisok elvágják a kapcsolatot a főhadiszállásoddal.

Példa:

A főhadiszállásod **1** kapcsolódik a **3**-as bázishoz, hiszen egy útvonalon **A** el tudsz jutni hozzá egy általad elfoglalt bázison **2** keresztül. Tehát ide lehelyezhetsz egységet.

A főhadiszállásod **1** **nem** kapcsolódik az **5**-ös bázishoz, mivel az ehhez vezető útvonalat **B** elvágja az **ellenfeled által elfoglalt bázis** **4**. Tehát ide nem helyezhetsz le egységet.



Egy régió irányítása



A régiók irányításával szerezhetsz kitüntéseket.

Amint **elfoglalod az összes bázist**, ami körbevesz egy régiót, a régiót te irányítod.

Vedd el az **összes kitüntetést** a régióról, és helyezd őket az állványod mellé úgy, hogy az ellenfeled is lássa őket. Ezeket akkor is megtartod, ha a régió irányítását elveszíted.

Megjegyzések:

- ◆ Egy körön belül irányításod alá kerülhet több régió is.
- ◆ Ha olyan régió irányítását szerzed meg, amin már nincs kitüntetés, nem jár kitüntetés.

Példa:

Ennek az egységnek **1** a lehelyezésével lefeded az ellenfeled egységét, így elfoglalod a régió összes bázisát.

Megkapod a **3** kitüntetést a régióról, és lehelyezed őket az állványod mellé. Így közelebb kerültél a küldetés teljesítéséhez.



A játék vége

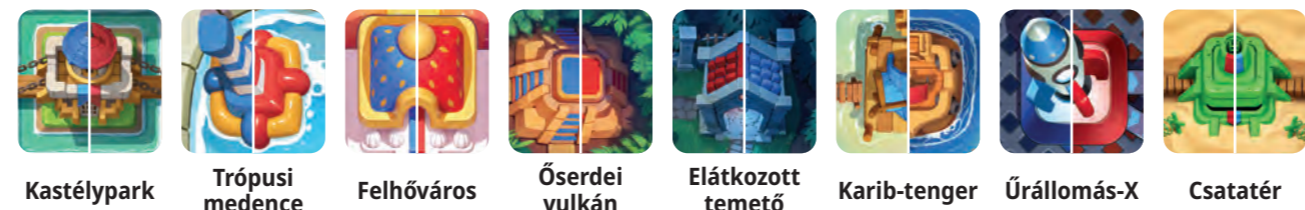
Kétféle módon érhetsz el azonnali győzelmet, amivel véget ér a játék:

AZ ELLENFELED FŐHADISZÁLLÁSÁNAK ELFOGLALÁSA

Ha az egyik egységeddel elfoglalod az ellenfeled főhadiszállását, győztél.

Megjegyzés: ha az ellenfelednek több főhadiszállása is van a terepen, már egy főhadiszállás elfoglalásával győzöl.

A FŐHADISZÁLLÁSOK TÍPUSAI:



A KÜLDETÉS TELJESÍTÉSE



Amint teljesíted a terepen feltüntetett küldetést a **megfelelő mennyiségű kitüntetés** megszerzésével, győztél.

A játék akkor is véget ér, ha az egyik játékos nem tud sem húzni, sem lehelyezni egységet. Ilyenkor számoljátok össze a kitüntéseiteket: aki többet gyűjtött össze, azé a győzelem.

Döntetlen esetén a játékot befejező játékos veszít.

Tervező: Paolo Mori és Alessandro Zucchini
 Illusztrációk: Paul Mafayon
 Alkotók listája és köszönetnyilvánítások: www.rprod.com/en/toy-battle/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. MINDEN JOG FENNTARTVA.
 Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com
 A termék kizárólag magánjellel szórakozásra használható.



Rövid bemutató videó



„A háború túl komoly dolog ahhoz, hogy a katonákra bizzuk.”
 Georges Clemenceau

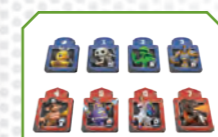
„Mi lenne, ha a játékokra bíznánk?”
 Hápi, viking kacsa

PAOLO MORI ÉS ALESSANDRO ZUCCHINI JÁTÉKA

Földön és vízen, a felhők felett, de még az űrben is dúlnak a harcok a játékok között. Szükségük van rád!

Íranyítsd az egységeidet, és használd ki a képességeiket, hogy jó stratégiával felülkerekedhess az ellenfeleden. Mi is a küldetésed? Érd el az ellenfél főhadiszállását vagy szerezz minél több kitüntetést. Készen állsz a küzdelemre?

Tartozékok



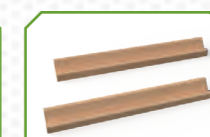
48 egységlapka



4 tábla
(8 terep)



16 kitüntetés



2 állvány



2 tárolódoboz



1 játékossegédlet



A színtévesztőbarátság jegyében a kék és piros egységlapkák különböző formájúak, amik megegyeznek a küldetéseknel látható formákkal. Emellett különböznek a hátoldalukon látható szimbólumok is.



Kék



Piros