

Stronghold

A VÉDŐ SZABÁLYAI

Jann próbálta megőrizni józanságát, miközben a káosz kezdett körülötte elhatalmasodni. A földre vetette magát, amikor meghallotta egy közeledő sziklakő suhanó hangját. A közelben felharsanó gerendák recsenő hangjából tudta, hogy az istállót találták el, bár a sűrű ködön nem sikerült átlátnia: egy természetellenes forrásból származó ködön, mely látótávolságát néhány lábnyira korlátozta.

Jann az istállóhoz rohant, mely a dühögő lovaktól volt hangos, akiknek patáit a tehetetlen lovászok vére és húsa borította. Újra a földre vetette magát, csak hogy elálljon a hanyatt-homlok menekülő ménes útjából. A lovak szeméből sugárzott a rettegés.

Jann keményen ért földet, páncéljának acélja bőrébe vágott a vékony párnázáson keresztül, melynek puha bőrét kellett volna védenie a durva fémtől. Sisakja lerepült fejéről szája mentén véres nyomot hagyva, majd eltűnt a ködben. Térdre emelkedett, majd megpróbálta felmérni a helyzetet.

A lovak hangos nyerítésén és emberei kiáltásain át Jann egy távolról érkező, magasan süvítő hangot hallott, mely egyre hangosabbá és hangosabbá vált. „Vérkö!” – próbálta túlkialtani a fülsüketítő hangot, miközben fejét eltakarva újra levetette magát.

A hatalmas izzó, vörös kő egy közeli mellvédbe csapódott be, a belső udvart pedig égő folyadék öntötte el, mely lánggra lobbantotta az épületeket és az embereket egyaránt. A terjeszkedő, varázserejű lángnyelvek hője kezdte eloszlatni a szörnyű ködöt és végre láthatta az erődítményt. Körbenézett a romos, égő udvaron, és elszántsággal fordította állának maradványait a várfalak védelme felé.

A várvédők keményen helyt álltak, közelharcot vívva végig a várfalak mentén a létrákon és köteleken felmászó orkokkal és goblinokkal. Még kitartottak. Jann gyorsan jelzett a papnak, aki elkezdte mormolni az Ijászok Áldását. A megmaradt mellvédekből nyíleső hullott a támadó hordára, és úgy tűnt, mind célba talál, miközben a pap segítségével a köd is kezdett felszállni.

Jann érezte, hogy a védőket friss fuvallatként csapta meg a remény szele az egész várfal mentén. Jann felrohant a főkapunál lévő lépcsőkön, melynek gerendái méltóságteljesen álltak minden támadást. Lovagok, földesurak és önkéntesek kezdték el visszaverni a hordát, s parancsnokuk láttán felbátorodva, újult erővel lökték le őket a létrákról.

Egy hatalmas szikla arcon csapta az előtte álló önkéntest, s ahogy az élettelen test az udvarra hullott, csak vérpermetet hagyott maga után, védtelenül hagyva a várfalat a peremén beözönlő orkoknak.

Jann előrelépett, kardjával leszúrt egy orkot, míg pajzsával ellenállt egy másiknak. Kardja, mely még mindig az ork testében volt, kihullott kezéből, ahogy az lezuhant az udvarra, ahol élettelenül pihenhetett meg a fejetlen önkéntes mellett. Jann teljes testével pajzsának feszült és minden erejét összeszedve nekilökte az orkot a létrának és az alatta mászó orknak. Egy nagyobb lökessel átlökte mindkét orkot a várfal szélén, akik a létrával együtt a földre taszították a többi mászó orkot.

Az összecsapás helyszínén egy lovak jelent meg, hatalmas buzogányával csontokat zúzva. Hamarosan sikerült megtisztítaniuk a falat az orkoktól. Jann mosolygott, hátba veregette a lovakat, és körbenézett, felmérve az állapotokat. Ekkorra már a pap is sikeresen visszaszorította a mágikus ködöt.

Jann nem hitt a szemének, amikor meglátta, amit a visszahúzó köd leleplezett – trollok rohanták meg a fal egy védelem nélküli szakaszát! Újra a lovagra hátára ütött és a közeledő behemótokra mutatott.

„Bliant! Azonnal oda kell mennünk!”

Rövid kétségbeesett kutatás után Jann megragadott egy közelben fekvő lándzsát és kirántott egy hajlított pengéjű ork kardot egy elesett védő testéből. Ő és Bliant együtt készültek szembeszállni a trollokkal.

Egy újabb vérkö pokoli sikolya hallatszott mögöttük, ahogy egy újabb izzó kő csapódott be abba a mellvédbe, amelyben a papok és a legtöbb távolsági egység tartózkodott. Jann megpróbálta nem meghallani a zuhanó, haldokló emberek sikolyait.

Négy, közel tíz láb magas troll érte el a fal alját, mire Jann és Bliant megérkezett, hogy megvédjék a bástyákat. Az ork létrák nem bírták volna el az óriások súlyát, de Jann rémülten döbbsent rá, hogy a trolloknak nincs szüksége létrákra. A trollok fürgén másztak fel a sérült köfalakon, mivel óriási kezeikkel és hatalmas erejükkel könnyedén találtak fogást rajtuk.

A közelben egy üst még mindig forró olajjal volt tele. Jann odamutatott. Bliant és Jann minden erejüket összeszedve meglökték az üstöt, mely a forró folyadékot az egyik trollra ontotta, aki a fájdalomtól üvöltve zuhant a földre.

Jannt a mellvédre nézve egy fehér fényvillanás figyelmeztette arra, hogy a papok és velük együtt a remény még nem veszett el. Bliantra nézett, majd két kézzel megragadta lándzsáját. A várfalakat megrázta a rajtuk mászó trollok súlya. Minkét lovak odafordult, hogy láthassa az első troll masszív fejét a fal felett, amint az óriás fölé emelkedett...

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-kra. A harmadik fázisban egységeit pajzsokkal, zászlókkal és más fegyverekkel szereli fel. A negyedik fázisban a támadó levelezni 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 üstököt 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 kezdnek, 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 főtábla, 1 dicsőségtábla)
- 29 dicsőséglapka
- 1 kapuerősség jelző
- 200 támadóegység (60 goblin, 100 ork, 40 troll)
- 16 nyersanyagkocka
- 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 felszereléslapka (3 zászló, 3 létra, 3 kötél, 3 csapóajtó, 3 híd, 3 pajzs, 3 méreg)
- 15 kiképzőlapka (3 hadbiztos, 3 lövészárkok parancsnok, 3 íjász, 3 hajcsár, 3 szabotőr)
- 10 rituálélapka (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 találatkártya
- 2 hősjelző (1 zöld és egy vörös)
- 6 védő ostromgéplapka (3 ágyú, 3 hajítógép)
- 9 üstjelző (3 goblin, 3 ork, 3 troll)
- 3 emelvénylapka
- 6 csapdalapka (3 goblin, 3 troll)
- 2 katedrálislapka (Íjászok áldása, Mennyei ragyogás)
- 2 pontos találat lapka
- 1 romos fallapka
- 1 gyorsaság lapka
- 1 zsák
- 2 szabálykönyv

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

KIVÉTEL: A védő által begyűjtendő 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 dicsőséglapkával

2 – Dicsőséglapkák (készlet)

3 – Homokóra jelzők (szürke és fekete)

4 – A védő találati paklija

5 – Emelvénylapkák

6 – Csapdalapok (goblin és troll)

7 – A védő géplapok (ágyúk és hajítógépek)

8 – Íjászok áldása és Mennyei ragyogás lapka

9 – Fa falelemek

10 – Védő egységek kockái – katonák

11 – Védő egységek kockái – veteránok

12 – Kő falelemek

13 – Űstjézők (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

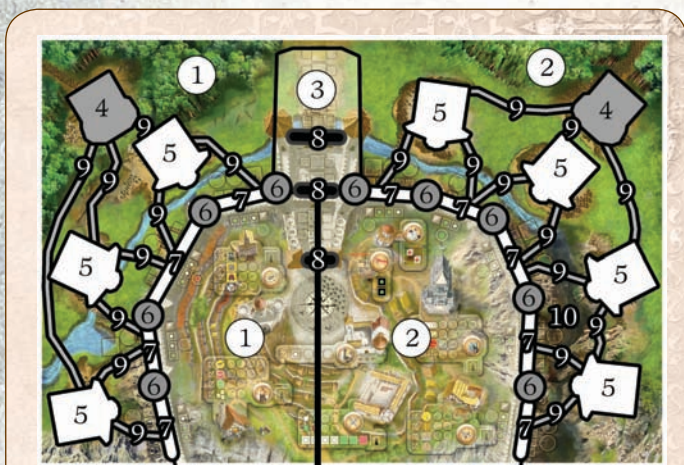
22 – Kiképzéslapok (szabotőr, íjász, stb.), ostromgéplapok

(ballista, katapult), felszeréslapok (hidak, zászlók, pajzsok) és

rituáléplapok (vérkő, szélvihar, kísértetek)

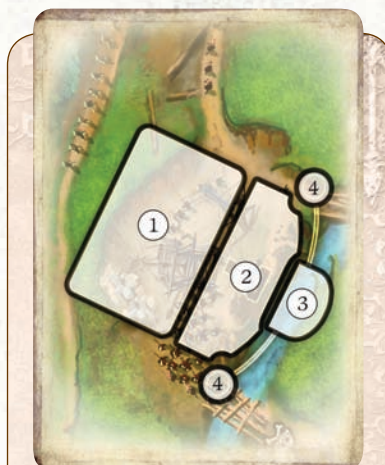
23 – Támadó fáziskártyák

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 – Kiképzéslapka helye

GYÜLEKEZŐHELYEK ÉS SÁNCOK

A gyülekezőhelyek és a sáncok az állomásozó helyek az erőd falaihoz vezető úton. Mielőtt az egységek a várfalakhoz érnének, meg kell állniuk a gyülekezőhelyeken, majd először a sáncokhoz mozognak, mielőtt végleg megérkeznének a falakhoz. A sáncok mögött ostromgépek, fedezékek és kiképzéslapkák 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 mozgatására használunk. A támadó egységek csak a falak felé mozoghatnak, visszafelé nem. Az utakra helyezik a védő felderítői is csapatáikat és a támadó azokra épít hidakat.



A csapdák mezői

A védő ide helyezhet egy csapdát. A támadó ide helyezhet egy hidat. Csak 1 csapda vagy hidlapka 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 mezői
- 2 – Az ostromtorony mezője
- 3 – Felszereléslapkák mezői
- 4 – Védő egységek mezői
- 5 – Az üstjelő mezője
- 6 – A kő és fa falelemek mezői
- (Megjegyzés: Az elemeket egymásra is kupacolhatjuk)
- 7 – A hősjelő mezője
- 8 – Az állványlapka mezője

TORNÝOK

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

A TÁBLA LEÍRÁSA / KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

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 a íjászoknak (megjelölve az induló íjászok elhelyezéséhez)
- 4 – Mező csak katonáknak
- 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 helyezük az asztalra és tegyük mellé a dicsőség-táblát.
- 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 kártyáit, valamint a táborkártyákat, 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 visszatesszük 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 elkezdhetitek. 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 helyezni a díszörség mezőire.
- 1 íjászt kell helyezni az őrtoronyba.
- 4 íjászt és 1 katonát kell helyezni a barakkokba.
- A megmaradt egységekből a tábla mellett alakítja ki készletét.
- A hősokeket a falszakaszok megfelelő részeire helyezük 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.

Megjegyzések:

- 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 AKCIÓJÁNAK 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 ráeső 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 falemet, 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.

TÖBBSZEMÉLYES JÁTÉK / A VÉDŐ KÖNYVE

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 homokórárt 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 gyorsaságlapkát 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 gyorsaságlapkával nem tehetünk egy olyan akciót elérhetővé, melynek már az összes elérhető elemét lehelyezték (tehát a védő nem helyezhet le egy második Íjászok áldását).

BÁRMELY FÁZIS: A MÁSIK TÁMADÓ AKCIÓJÁNAK HASZNÁLATA

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

6. FÁZIS: MOZGÓSTÁS – TITKOS PARANCSONOK

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

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 benuhához 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 VÉDŐ KÖNYVE

A VÉDŐ CÉLJA

A védő célja, hogy megakadályozza a támadó betörését az erődbe és hogy minél több dicsőségpontot gyűjtsön.

VÉDŐ EGYSÉGEK

A következő egységek állnak a védő rendelkezésére:

-  Íjászok – 1-es erő
-  Katonák – 2-es erő
-  Veteránok – 3-as erő (a játék elején nincsenek a táblán)

HOMOKÓRÁK ÉS AKCIÓK

A támadó akciói időt vesznek igénybe, ezért a védő bizonyos számú homokórajelzőt fog kapni. A védő minden egyes akciója is időbe telik, és bizonyos számú homokórárt igényel. A védő homokórákkal fog fizetni az erődön belül egységei mozgásáért és az akciók végrehajtásáért. A támadóval ellentétben a védő összes akciója rendelkezésre áll minden játékban.

Egy forduló a támadó fázisai szerint oszlik szét. Minden fázis befejezése után a védő hajthatja végre akcióit. A védőnek minden homokórárt el kell használnia, melyet az adott fázisban szerzett. Miután végzett, a támadó megkezdje a következő fázist. Ha a védő nem kap homokórárt, a támadó folytatja a következő fázissal.

A kétszemélyes játékban minden forduló elején a védő 1 kő falelemet és 2 homokórárt kap, melyeket az 1. fázis után használhat. A háromfős játékban a védő 1 kő falelemet és 2 homokórárt kap. A négyfős játékban a védők fejenként 1 homokórárt, viszont csak (összesen) 1 kő falelemet kapnak, melyet közösen használhatnak.

Megjegyzés: A kő falelemet bármely falszakaszra felhelyezhetjük, még akkor is, ha már ott van másik falelem. Ha nincs több kő falelem, akkor a védő nem kap ilyet.

MOZGÁS AZ ERŐDÖN BELÜL

AZ EGYSÉGEK ÉS HŐSÖK MOZGATÁSA

Költség: 1 homokóra.

Hatás: Bármely egységet vagy hőst átmozgathatunk egy szomszédos, üres helyre. A következő lista részletezi, mely mezők számítanak szomszédosnak:

- Egy torony és a kapcsolódó falszakaszok szomszédosak.
- Egy toronyhoz kapcsolódó, két oldalán lévő falszakaszok szomszédosak.
- Az épületek a táblán lévő minden más helyszínnel szomszédosnak számítanak – más épületeket is beleértve.
- Az udvar a táblán lévő összes másik helyszínnel szomszédosnak számít.

A következő korlátozások vonatkoznak a mozgásra

- A védő nem mozgathat egységeket a kovácsműhelybe, az asztalosműhelybe, a felderítők szállására, a katedrálisba vagy a díszörség épületébe.
- A védő nem mozgathat önként a kórházba.
- A védő nem mozgathat egységeket az olyan tornyokba, melyekben ágyú- vagy hajítógéplapka található.
- A hősök csak a falszakaszok mentén mozoghatnak, illetve az udvarra vagy az udvarról.
- Egy hős nem mozoghat különleges akciójának használata után.

Megjegyzések:

- Az udvaron korlátlan számú egység tartózkodhat.
- Egy egység akár többször is mozoghat.

HELYCSERÉK

Költség: 1 homokóra.

Hatás: Üres helyre való mozgás helyett 2 egység helyet cserélhet. Az egységeknek szomszédosnak kell lenniük (lásd fentebb „AZ EGYSÉGEK ÉS HŐSÖK MOZGATÁSA” című részt).

AKCIÓK

A védő homokórákat költ a különböző épületek rendelkezésre álló akcióira. Nem kell egyszerre kifizetnie az összes szükséges homokórajelzőt. Több fordulón keresztül is gyűjtheti és a kiválasztott épületre helyezheti őket. Amint lehelyezi az utolsó szükséges homokórát is, az akció kifejti hatását. Ennek köszönhetően az ágyúk, üstök, csapdák, stb. fokozatosan készülnek el az épületekben.

Az erődön belül minden akciót fordulónként csak egyszer lehet használni. Miután az akciót végrehajtottuk, az egyik elköltött homokórát az akciót jelző mezőre helyezzük annak jelöléseképpen, hogy ez az akció az adott fordulóban már nem áll rendelkezésre. A többi homokórát, melyet arra az akcióra költöttünk, visszatesszük a készletbe.

Különleges példa: A védő 4 homokórát költött el az ágyú akcióra, de a szabótör miatt annak költsége 5-re emelkedett. Ha a szabótört eltávolítottuk, az ágyú megépül (mivel a szükséges 4 homokórát már befizettük).

A VÉDŐ ÉPÜLETEI

A védő az erődön belül lévő 8 épületben bármelyik akciót végrehajthatja:



KOVÁCSMŰHELY



ÁGYÚ

Költség: 4 homokóra.

Elhelyezés: Az ágyúlapkát egy üres toronyba helyezzük. **Hatás:** Az OSTROM során az ágyú rálő azokra a támadó egységekre, melyeket a következő helyszínek egyikére helyeztek:

- az erőd ugyanazon oldalán található gyülekezőhelyekre
- az ágyú tornyával szemben található sánchoz.
- a szemben lévő sánccal szomszédos sánchoz, vagy
- a támadó egyik ostromtornyára, mely az ágyú tornyával szomszédos helyen áll.
- a kaputoronyban lévő támadókra csak a kaputoronnyal szomszédos toronyba helyezett ágyúk lőhetnek.

A védő megcélozza a fent felsorolt területek egyikét és húz 1 kártyát a találati pakliból. Ha több mint egy ágyú tüzel, a védő ágyúként 1 kártyát húz egymás után. Az ágyúk lövése **után** minden kártyát visszakeverünk a találati pakliba.

Ha a kártyán 1 vagy több egység látható, akkor az talált. A védő a kártyán látható egységekből kiválaszt **1-et** és azon a területen egy olyan egység (ha van) elpusztul.

Ha a kártyán nem láthatóak egységek, az ágyú nem talált és annak hatása véget ért.



TROLL ÜST

Költség: 3 homokóra.

Elhelyezés: Egy troll üstöt helyezünk az egyik falszakaszra.

Hatás: Az OSTROM során az üst elpusztít 1 trollt azon a falszakaszon.

Megjegyzés: Nem minden falszakaszra tudunk üstöt helyezni.



ORK ÜST

Költség: 2 homokóra.

Elhelyezés: Egy ork üstöt helyezünk az egyik falszakaszra.

Hatás: Az OSTROM során az üst elpusztít 1 orkot azon a falszakaszon.

Megjegyzés: Nem minden falszakaszra tudunk üstöt helyezni.



GOBLIN ÜST

Költség: 2 homokóra.

Elhelyezés: Egy goblin üstöt helyezünk az egyik falszakaszra.

Hatás: Az OSTROM során az üst elpusztít **minden** goblint azon a falszakaszon.

Megjegyzés: Nem minden falszakaszra tudunk üstöt helyezni.



ASZTALOSMŰHELY



HAJÍTÓGÉPEK

Költség: 4 homokóra.

Elhelyezés: Egy hajítógépet egy üres toronyba helyezhetünk.

Hatás: Az OSTROM során a védő célba vesz 1 falszakaszt, mely szomszédos a hajítógép tornyával és húz 1 kártyát a találati pakliból. Ezt megismételjük mindegyik hajítógépnél. A hajítógépek támadása **után** minden kártyát visszakeverünk a találati pakliba.

Ha a kártyán 1 vagy több egység látható, akkor az talált. A falszakaszon lévő leggyengébb egység, mely a kártyán is látható, elpusztul.

Ha a kártyán nem láthatóak egységek, a hajítógép nem talált és annak hatása véget ért.



EMELVÉNY

Költség: 2 homokóra.

Elhelyezés: Egy emelvényt 1 falszakaszhoz helyezhetünk.

Hatás: Egy emelvény azonnal biztosít plusz egy helyet a védő egységeinek. Egy adott falszakaszon csak 1 emelvény lehet.



FALMEGERŐSÍTÉS

Költség: 2 homokóra.

Elhelyezés: Egy fa falelemet 1 falszakaszra helyezünk. Ha egy falszakaszon már vannak falelemek, a fa falelemet azok tetejére helyezzük.

Hatás: Az OSTROM során egy fa falelem +1 erőt biztosít a védőnek azon a falszakaszon.

Megjegyzés: Ha egy katapult találata vagy egy robbantási parancs eltávolít egy kő falelemet, arról a falszakaszról azonnal eltávolítjuk az összes fa falelemet



KAPUMEGERŐSÍTÉS

Költség: 1 homokóra.

Hatás: A kapu ellenállása azonnal 1 ponttal megemelkedik.

Megjegyzés: A kapu maximum ellenállása 6. A védő nem erősíthet meg egy olyan kaput, melyet már leromboltak.



FELDERÍTŐK SZÁLLÁSA



OSTROMTORNYSOK ELTÉRÍTÉSE

Költség: 1 homokóra.

Hatás: A védő azonnal megöl 1 választása szerinti egységet bármelyik ostromtornyon.



GOBLIN CSAPDA

Költség: 2 homokóra.

Elhelyezés: Egy goblin csapdát egy üres útra helyezünk.

Hatás: A 6. fázis során egy goblin csapda megöli az összes rajta keresztül áthaladó goblint.

Megjegyzés: Egy csapdát nem helyezhetünk egy olyan helyre, melyet híddal biztosítottak. A csapdák a játék végéig a táblán maradnak.



TROLL CSAPDA

Költség: 2 homokóra.

Elhelyezés: Egy troll csapdát egy üres útra helyezünk.

Hatás: A 6. fázis során egy troll csapda megöl 1 rajta keresztül áthaladó trollt.

Megjegyzés: Egy csapdát nem helyezhetünk egy olyan helyre, melyet híddal biztosítottak. A csapdák a játék végéig a táblán maradnak.



OSTROMGÉP MEGRONGÁLÁSA

Költség: 2 homokóra.

Hatás: A védő azonnal elvesz 1-et a támadó „nem talált” kártyái közül a készletből és belekeveri egy katapult vagy egy ballista paklijába.

Megjegyzés: Az ostromgépek rongálása nem lesz hatással a Trebuchet-kra.



KATEDRÁLIS



MENNYEI RAGYOGÁS

Költség: 4 homokóra.

Elhelyezés: A Mennyei ragyogás lapkáját 1 falszakaszra helyezzük.

Hatás: Az OSTROM során a Mennyei ragyogáshoz tartozó falszakaszt teljesen átugorjuk; itt egyik fokozatot sem hajtunk végre. Ennek hatása csak arra a fordulóra lesz érvényes, amely során megvásárolták azt.



ÍJÁSZOK ÁLDÁSA

Költség: 2 homokóra.

Elhelyezés: Az Íjászok áldásának lapkáját az erőd egyik oldalára helyezzük.

Hatás: Az OSTROM során azok az íjászok, akik részt vesznek az íjászok tüzelésében, **bármelyik** sáncot megcélozhatnak, mely az Íjászok áldásának oldalán találhatóak. Ennek hatása csak arra a fordulóra lesz érvényes, amely során megvásárolták azt.



PARANCSOK KEVEREDÉSE

Költség: 2 homokóra.

Hatás: A védő azonnal kiválaszt 1 parancsot, melyet a támadó lehelyezett és eldobja azt. Ha képpel lefelé volt lehelyezve, akkor úgy is hagyjuk.



MESTERLÖVÉSZ A TORONYBAN

Költség: 2 homokóra.

Hatás: A védő azonnal elpusztít 1 választása szerinti támadó egységet bárhol a táblán. Egy négyfős játékban a védőnek az erőd ráeső oldalán kell elpusztítania egy egységet.



BARAKKOK

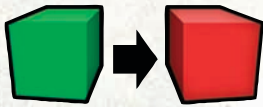
A kiképző akciókat egy fordulóban többször is végrehajthatjuk.



EGY ÍJÁSZ ÁTKÉPZÉSE KATONÁVÁ

Költség: 2 homokóra.

Hatás: A védő eltávolít 1 íjászt a barakkokból és a készletből 1 katonát helyez egy üres zöld mezőre.



EGY KATONA ÁTKÉPZÉSES VETERÁNNÁ

Költség: 2 homokóra.

Hatás: A védő eltávolít 1 katonát a barakkokból és a készletből 1 veteránt az üres vörös mezőre helyez.

Megjegyzés: A barakkokban soha nem lehet 4 íjásznál, 2 katonánál és 1 veteránnál több.



ÖRTORONY

Az őrtoronynak köszönhetően a védő eltávolíthatja a támadó szabotőröket az erődből.

SZABOTŐRÖK KIÜZÉSE

Költség: 3 homokóra + 1 védő egység.

Hatás: Ha vannak szabotőrök az erődön belül, a védő az őrtoronyból kiküldhet egy egységet, hogy eltávolítsa az összes szabotőrt az erődből. A kiküldött egység visszakerül a készletbe.

Megjegyzések:

- Ahhoz, hogy ezt az akciót végrehajthassuk, egy egységnek az őrtoronyban kell lennie.
- A szabotőrök eltávolítása következtében néhány akció azonnal végrehajtásra kerülhet, ha csak 1 homokóra hiányzott hozzá.



KÓRHÁZ

Az OSTROM során minden **közelharcban** megölt védő egység ideiglenesen a kórházba kerül. A forduló végén a védő kiválaszt 2 egységet a kórházból, akiket az udvarra helyez. A többi egység visszakerül a készletbe.



DÍSZŐRSÉG

A játék elején 2 katona alakítja a díszőrséget.

Költség: Nincs.

Hatás: Ha a 6. forduló elején a katonák még mindig a díszőrségben vannak, a védő 1 dicsőségpontot kap minden forduló végén, amíg azok ott maradnak (lásd a „Dicsőség” részt a 15. oldalon). Ezeknek a pontoknak a megszerzéséhez az eredeti katonáknak kell ottmaradniuk.

HŐSÖK

Az erőd védelmét két hős segíti: a Tiszt és a Harcos. Mindkettő különböző hatással lesz saját falszakaszára. Ezen kívül mindketten 1 különleges akciót hajthatnak végre fordulónként, mely segíteni fogja a védőt a támadó elleni harcban. A különleges akciókhoz felhasznált homokórákat a hős tetejére kell helyeznünk. A hősök nem számítanak egységeknek és nem pusztíthatóak el.



A TISZT

Tulajdonság: A tiszt falszakaszán lévő védő egységek mindegyike +1 erőt kap.

Akció: Beszéd

- **Költség:** 1-4 homokóra

- **Hatás:** Minden elköltött homokóráért a Tiszt +1 erőt ad falszakaszának. Ehhez legalább 1 egységnek jelen kell ott lennie.



A HARCOS

Tulajdonság: A Harcos falszakaszának +2 erőt biztosít.

Akció: Kirohanás

- **Költség:** A célpont erejétől függően a megfelelő számú homokóra (1-3 homokóra).

- **Hatás:** A hős azonnal elpusztít 1 támadó egységet azon a falszakaszon. 1 homokóráért 1 goblint, 2 homokóráért 1 orkot vagy 3 homokóráért 1 trollt pusztít el.

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 újrameveri a paklit és a tábla mellé helyezi.



Nem talált



1 goblin



1 goblin
vagy 1 ork



1 goblin, 1
ork, vagy
1 Troll

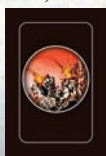


A kaputoronynál lévő támadó egységek lövése

Azokat a támadó egységeket, melyek ezen a területen találhatóak, csak azokkal az íjászokkal és ágyúkkal lőhetjük, 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 lőhetnek (melyekkel utak kötik össze); a tornyokban lévő íjászok pedig a toronnyal szemben lévő sáncokra vagy a szomszédos tornyokkal szemben lévő sáncokra lőhetnek. 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 lőhetik. (Lásd „A kaputoronnyal lévő támadó egységek lövését” az I.1-es szakaszban.)

Példák a tüzelésre



1. példa:

2 íjász a (b) falszakaszon tüzet nyit az (e) sáncre. Együttes tűzerejük 2, ami nem elég egy troll megölésére (3-as erő). A támadó eltávolít egy goblint és a megmaradt 1 tűzerőt nem osztjuk ki. A (b) falszakaszon lévő íjászok nem tüzelhetnek a (d) sáncon lévő orkra, mivel ezt a két helyszínt nem kötik össze utak.

Az (a) falszakaszon lévő íjászok nem tüzelhetnek, mivel közelharcban állnak a (c) orkkal.



2. példa:

2 íjász a (b) falszakaszon és 2 íjász a (c) toronyban a sáncot veszi célba (e). Együttes tűzerejük 3. A támadó vagy megöli a trollt (3-as erő) vagy a goblint (1-es erő) és az orkot (2-es erő). 2 íjász az (a) falszakaszon a másik, toronyban lévő íjással közösen (c) 3-as kombinált tűzerővel lövik

meg a (d) sáncot, mellyel megölik a goblint (1-es erő) és az orkot is (2-es erő).

Ha csak a falszakaszon lévő 2 íjász (a) lőné a (d) sáncot, a támadónak a teljes 2 pontos tűzerőt az ork ellen kellene felhasználnia, mivel minden pontot társítanunk kell egy egységhez, ha az lehetséges.

A 4. fokozat során a sáncon lévő goblin (e) tüzelhet az egyik falszakaszon (a) vagy a másik falszakaszon (b) vagy a toronyban (c) lévő egyik íjászra (a), ha nem pusztult el először az íjászok tüzelésétől.

A (d) sáncon lévő goblin nem tüzelhet, mert a sáncon nincs mesteríjász kiképzőlapka.

OSTROM

4. GOBLINOK TÜZELÉSE – TÁMADÓ

A mesterijász kiképzőlapkával rendelkező sáncoknál lévő goblinok lőhetnek 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 lőhetnek olyan falszakaszokra, melyeknél támadó egységek is vannak jelen.

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

II KÖZELHARC

1. ÜSTÖK – VÉDŐ

A védő az üstök halálos tartalmát a támadó egységekre borítja. A támadónak meg kell ölnie a hozzá illő 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 falszakasról a kártyán lévő ábrának megfelelő leggyengébb egységét. A hajítógépek támadása után a védő újrakeveri 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

ERŐFÖLÉNY

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 íjásza 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 íjásza 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 kaputoronynál 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 végét 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 megkezdi 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 erődbe.



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 erődbe.



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. Ezért az ilyen helyzetekben a valódi fölényt csak a falelemek biztosítják.

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 küld 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 a támadó egységét, hogy lecsökkentse a védő fölényét 0-ra.

PÉLDÁK A MOZGÓSÍTÁSRA



Mindkét mozgósítási akció használata egy fordulón belül

A támadó a fő mozgósítást játszotta ki a Mozgósítás kártya segítségével, mellyel 7 egységet mozgathat bármelyik mezőre a táblán. A támadó 6 egységet mozgattott egy sáncról (d) egy másik sánchoz (e).

Megjegyzés: Csak a tábla nyugati oldalán van lehetőség az egységek sáncról sánchoz való mozgására (d-től e-hez) a tábla aszimmetrikus elrendezése miatt.

A mozgás csak az egyik sáncról (d) a másik sánchoz (e) lehetséges – sosem fordítva. Ha egy sáncre egy hajcsár lapkát helyezünk, az egységek attól a sáncról bármelyik szomszédos sánchoz átmozoghatnak, akár még az (e)-ből a (d)-be is. A hajcsár segítségével az egységek akár egy sánc mögül a gyülekezőhelyre is visszamozoghatnak.

Most a támadó 7 egységet mozgat az (a) gyülekezőhelyről a (c) és (d) sáncokhoz: 5 egység a (d) sánchoz, a másik 2 pedig a (c) sánchoz. A támadó a fő mozgósítást azzal fejezi be, hogy 7 új egységet hoz fel a táblára és a táborból a gyülekezőhelyre (a) helyezi őket.



Ugyanabban a fordulóban a támadó úgy dönt, hogy a kisebb mozgósítást is végrehajtja, mely a kijátszott kártyáján látható. A támadó további 3 homokórát ad a védőnek és az akcióit a következők szerint hajtja végre:

Először a támadó a sáncoktól a falakra mozgatja egységeit. A támadó 5 egységet mozgat az (e) sáncról a falakra – 1 egységnek a sáncnál kell maradnia. A támadó a (d) sáncoknál található egységeit is a falakra mozgathatja, de inkább az (e) sánchoz mozgatja őket. A támadó 2 goblint hagy a (c) sáncnál.

Most a támadó a gyülekezőhelyről (a) a sáncokhoz mozgatja egységeit. Tudván, hogy csak 5 egységet helyezhet az (a) gyülekezőhelyre, bölcs dolog legalább 2 egységet elmozgatni onnan. Egy gyülekezőhelyre legfeljebb 10 egység helyezhető el.

A támadó a kisebb mozgósítás optimális kihasználása mellett dönt: 3 egységet az (a) gyülekezőhelyről a (b) sánchoz mozgat, 2-t pedig ugyanaból a gyülekezőhelyről a (c) sánchoz. Összesen 5 egységet mozgatott el a gyülekezőhelyről, 2 egységet hátrahagyva. A támadó táborából egy egységet sem mozgat át, és ezzel a kisebb mozgósítás véget is ér.

DICSŐSÉG

DICSŐSÉG

A dicsőségpontok a lezajlott csata krónikáit hivatottak megörökíteni. A játékosok arra töreksenek, hogy hősiestetteiknek 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:

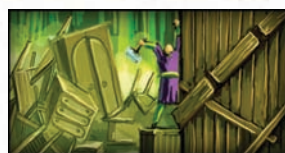


1. AZ IDŐ MÚLÁSÁÉRT SZERZETT PONTOK

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.

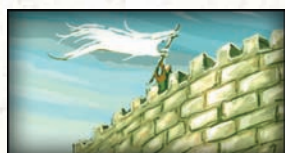
2. PONTOK AZ ÁLLHATATOSSÁGÉRT – VÉDŐ

A játék elején a védőnek 4 „állhatatos” dicsőségpontja van a dicsőségtábla 4 különböző mezőjén. Az ötödik fordulótól kezdve a védő eldobhatja ezen pontok egyikét különböző Becstelen tettekért cserébe és használhatja az adott mezőhöz tartozó speciális akciót. A játék során mindegyik Becstelen tett különleges akcióját **csak egyszer** hajthatjuk végre, miután a támadó befejezett egy fázist. Fordulónként csak 1 különleges akciót lehet végrehajtani. A játékban 4 különleges akció van:



KÉNYSZERMUNKA

Hatás: +4 homokóra, melyet az asztalosműhelyben használhatunk fel. A homokórákat 1 fordulón belül 2 egyforma akcióra is felhasználhatunk az adott forduló erejéig.



SZÉGYENLETES ALKU

Hatás: +3 homokóra, melyeket bárhol felhasználhatunk.



KÉTSÉGBEESETT INTÉZKEDÉSEK

Hatás: A védő eltávolíthatja az összes homokórát 1 épületből, mely a nem rendelkezésre álló akciókat jelöli.

Az abban az épületben elérhető akciók költsége az adott forduló további részére 1 homokórával lecsökken. Egy akció minimalköltsége 1 homokóra.



A VÁRBÖRTÖNÖK MEGNYITÁSA

Hatás: A várbörtönből rabok jelennek meg az udvaron.

A védő elhelyez 1 veteránt és 1 katonát a készletből az udvarra. Ez az akció csak akkor lehetséges, ha vannak rendelkezésre álló egységek.



3. BÓNUSZPONTOK

DÍSZÖRSÉG

A 6. fordulótól kezdve a védő minden forduló végén kap 1 dicsőségpontot a készletből, ha eredeti díszőrségét nem mozgatta.

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 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

A 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 SIMON

JÁTÉKOS SEGÉDLET TERVEZÉSE:

KRZYSZTOF KLEMINSKI

INGACY KÖSZÖNETET MOND:

A bétatesztelőknél: Sebastian Szponar, Maciej Janik, Mikołaj Wilczyński, Zbyszek Wilczyński, Tomasz Gala, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalewski, Marcin Kupiec, Marcin Stępniewski, Siman, Wis, Bartek Daciuk, Maja Włodarz, Grzegorz Polewka, Roman Sadownik, Michał Oracz, Rafał Szyma, Neurocide, Mrówka, Tomasz Kołodziejczak, Klema, Piotr Pieńkowski, Artur Jedliński, Sdek, Widlak, Petr Murmak, Merry, Bogas, Adam Kaluza, Alek Pala, Goor, Bors, Jopek, Michał Łodej, Cnidius és további 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.

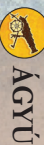
VÉDŐ

FIGYELEMI: A segédlet teljes leírása a szabálykönyvben található.

ÉPÜLETÉK



KOVÁCS-MŰHELY



ÁGYÚ

Az OSTROM során az ágyú azokra a támadó egységekre tüzel, melyek a következő helyszíneken egyiken állnak:

- az erőd azonos oldalán található gyülekezőhelyen,
- az ágyú tornyával szemben lévő sáncnál, a szemben lévő sáncnál szomszédos sáncnál, vagy
- a támadó egyik ostromtornyában, mely az ágyú tornyával szomszédos falszakaszra áll.

Hogyan meghatározzuk, hogy talál-e az ágyú, a védő találatai pakliját használjuk.



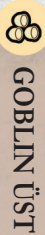
TROLL ÜST

Az OSTROM során az üst 1 trollt pusztít el ezen a falszakaszon.



ORK ÜST

Az OSTROM során az üst 1 orkot pusztít el ezen a falszakaszon.



GOBLIN ÜST

Az OSTROM során az üst az összes goblint elpusztítja ezen a falszakaszon.



ASZTALOS-MŰHELY



HAJÍTÓGÉPEK

A védő kiválasztja az egyik hajítógéppel felszerelt romornyál szomszédos falszakaszra, felfordít egy találati kártyát és megöli a kártyán látható legyengült egységet.



EMELVÉNY

Az emelvény plusz egy helyet biztosít a védő egységeknél. Egy adott falszakaszon csak 1 emelvény állhat.



FALMEGERŐSÍTÉS

Egy fa falelmet helyezünk az egyik falszakaszra. Egy fa falelem a védőnek azon a falszakaszon +1 erőt biztosít.



KAPUMEGERŐSÍTÉS

A kapu ellenállása azonnal megemlekedik 1 ponttal.

TÁBLA



A CSAPDÁK HELYE
Ezreke a helyekre csapdákat helyezhetsz.



FELDERÍTŐK SZÁLLÁSA



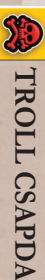
OSTROMTORNYOK ELTÉRÍTÉSE

A védő azonnal megöli 1 választás szerinti egységet bármelyik ostromtornyban.



GOBLIN CSAPDA

Egy üres utra helyezünk. A 6. fázis során a goblin csapda az összes goblint megöli, mely azon az uton halad át.



TROLL CSAPDA

Egy üres utra helyezük. A 6. fázis során a troll csapda megöli 1 trollt, mely azon az uton halad át.



OSTROMGÉP MEGRONGALÁSA

A védő dicsvz 1-et a támadó „nem talál?” kártyái közül a készletből és belkeverni egy kártyát vagy egy balisér paklijába.



KATEDRÁLIS



MENNYEI RAGYOGÁS

1 falszakaszra helyezünk. Ezen a falszakaszon nem kerül sor OSTROMRA. Csak 1 forduló erejéig tart.



IFJÁSZOK ÁLDÁSA

Helyezzük az erőd egyik oldalára. Az OSTROM során a tüzeltésben részvevő ifjászok bármelyik sáncot megedzharthat az ifjászok áldásának oldalán. Csak 1 forduló erejéig tart.



PARANCSONK KEZÉRÉSE

A védő azonnal választ 1 parancsot, melyet a támadó adott ki és felfedés nélkül eldobja azt.



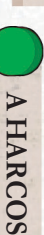
MESTERLÖVÉSZ A TORONYBAN

A védő azonnal megöli 1 választás szerinti támadó egységet bárhol a tábla ráeső részén.



HŐSÖK A TISZT

A Tiszt falszakaszán lévő védő egységek mindegyike +1 erőt kap.
Aktó: Beszéd
Hatás: Minden elküldött honoköröret a Tiszt +1 erőt ad falszakaszának.



A HARCOS

A Harcos falszakaszának +2 erőt biztosít.
Kirohanás: Kirohanás

Hatás: A hős azonnal elpusztít 1 támadó egységet azon a falszakaszon, 1 honoköröret 1 goblint, 2 honoköröret 1 orkot vagy 3 honoköröret 1 trollt pusztít el.

Stromgholm

DICSŐSÉG

A játéki elején a támadónak 10 dicsőségpontja van. Ezekből minden forduló végén 1 dicsőségpontot kell adnia a védőnek, ha nem sikerült beömlie az erődbe.

A DICSŐ TETTEKÉRT SZERZETT PONTOK (TÁMADÓ)

TROLL TÁMADÁS

Bármikor a játéki során 4 troll van 1 falszakaszon.

A NAGY OSTROM

Bármikor a játéki során a támadó egységeti legalább 7 falszakaszon jelen vannak.

VÉRÁLDOZATOK

A támadó rituálék során legalább 12 goblint feláldozott.

ROMOS FALAK

A támadónak sikerült a játéki során kétszer lerombolni egy falat úgy, hogy azon nem maradt falelem.

Ez 1 vagy 2 különböző falszakaszon is kivételhez.

ÁLLHATATOSSÁGÉRT SZERZETT PONTOK (VÉDŐ)

KÉNYSZERMUNKA

+4 honokóra, melyet az asztalshelyben használhat fel. A honoköröret 1 fordulóban belül két azonos akció megválasztása is felhasználhatók.

SZÉGYENLETES ALKU

+3 honokóra a védőnek.

KÉTSÉGBESESITT INTÉZKEDÉSEK A VÁRBÖRTÖNÖK MEGNYITÁSA

A védő eltávolíthatja az összes honoköröret 1 spulelőből, mely a nem rendelkezésre álló akciókat jelöli. Az abban az gyülekező elhelyezhető akciók költsége 1 honokörörettel lecsökken. Egy akció minimumköltsége 1 honokóra.

A VÁRBÖRTÖNÖK MEGNYITÁSA

A várbörtönből kiszabadulnak a rabok. A védő elhelyez 1 veteránt és 1 katonát a készletből az (ha van) udvarra.

BÓNUSZPONTOK

A KAPUK LEROMBOLÁSA (TÁMADÓ)

+1 DP, az 1 kapu lerombolásért / +1 DP, a 2 kapu lerombolásért / +1 DP, a 3 kapu lerombolásért / +2 DP, ha a 3 kapu lerombolása az első betörés

BETÖRÉS AZ ERŐDDE (TÁMADÓ)

+3 DP az erődbe való betörésért / +1 DP minden további falszakaszért, ahol betérés történt / +1 DP, minden olyan beírt falszakaszért, amelyben a betörésért 4 vagy több fölénypontot nem tudtak egységekre rendelni.

A DICSŐRSÉG (VÉDŐ)

A 6. fordulóig kezdve a védő 1 dicsőségpontot kap minden befizetett fordulóért, amelyben a 2 kiinduló katonája meg a dicsőségben maradt.