

WARHAMMER  
40,000

# CONQUEST

THE CARD GAME



## LEARN TO PLAY

MAGYAR VERZIÓT KÉSZÍTETTE  
Németh Balázs és Tóthi Attila

Írj ide, ha észrevételed van: [nb0000@gmail.com](mailto:nb0000@gmail.com)

v 2016.11.12



# LÉPJ BE A SÖTÉT ÉVEZREDBE...

A távoli jövő zord sötétségében csak a háború létezik. Az *Ultima Segmentum* mélyén, a nemrég felfedezett *Traxis* szektor gazdagnak bizonyult mind természeti erőforrásokban, mind műalkotásokban, melyek a *Technológia* sötét korában veszték el. A kincsek biztosítása érdekében az **Emberek Birodalma** véres harcokat vív a szektorban, visszaverve a *Démonok* és *Xenoszok* hullámaint egyaránt. A **Káosz** aljas erői fosztogatni és megrontani akarnak, támogatva saját céljait, a hódítást és az örületet. Eközben mindenféle idegen faj próbálja kiépíteni saját birodalmát, kiüzve mindent, ami megkérdőjelezné uralkodásukat.

Az egyetlen dolog ami biztos, hogy vér fog folyni, hősök születnek és végül csak egy győztes maradhat.

## A játék áttekintése

A **Warhammer 40,000: Hódítás** egy fej-fej elleni játék, mely szembeállítja egy harcban a két játékost a galaxis egy szektoráért. A játék egyszerre taktikai és stratégiai, mivel a játékosoknak egyszerre kell kezelniük a közvetlen összeütközést, miközben megtervezik és előkészülnék a hadjárat későbbi szakaszaira.

## A könyv használata

Ez a **Learn to Play** c. könyv új játékosoknak szolgál bevezetőként a **Warhammer 40,000: Hódítás** kártyajátékhoz. Útmutatóként kell használni az első játék megtanulása és lejátszása során. A könyv végén olvashatók az eredeti paklik testreszabásának szabályai is.

A játék teljes szabályzata a **Rules Reference Guide** c. könyvben (RRG) olvasható, melyben nehezebb témák is szerepelnek, mint például a kártya szövegek értelmezése, időzítési ütközések feloldása és részletes fázis sorrend. Új játékosoknak ajánlott a játékot a **Learn to Play** c. könyvből megtanulniuk, és csak azokat a részleteket kell megnézniük az RRG-ben, amik a játék során felmerülnek.

## Első játékhoz

Az előre összeállított kezdő paklik használata javasolt, melyek az alapdobozban megtalálhatók:

**Űrgárdista kezdő pakli tartalma:** a *Captain Cato Sicarius* hadvezérkártya (jobbra), minden űrgárdista kártya 8-tól 30-ig számozva, és minden semleges kártya egy példánya 169-től 174-ig számozva.

**Ork kezdő pakli tartalma:** a *Nazdreg* hadvezérkártya (jobbra), minden Ork kártya 54-től 76-ig számozva, és minden semleges kártya egy példánya 169-től 174-ig számozva.

A kezdő pakli a többi fajhoz is hasonlóan rakható össze, felhasználva minden a fajhoz tartozó kártyát, kiegészítve az összes semleges kártyából eggyel.



Űrgárdista hadvezér



Ork hadvezér

## Living Card Game (LCG)

A **Warhammer 40,000: Hódítás** kétszemélyes kártyajáték, mely ennek az alapdoboznak a tartalmával játszható.

Továbbá a **Warhammer 40,000: Hódítás** ún. Living Card Game® (LCG), így a játékelmény fokozható és teste szabható a rendszeresen kiadott, 60 lapos **Háború Csomag**-nak nevezett kártyakiegészítők, valamint nagyobb luxus dobozkiegészítők megvásárlásával. Ezek a kiegészítők további kártyákat kínálnak a játékosoknak, melyek új testreszabási lehetőségeket adnak és elérhetővé teszik a hatalmas *Warhammer 40,000* világ felfedezésének új módjait.

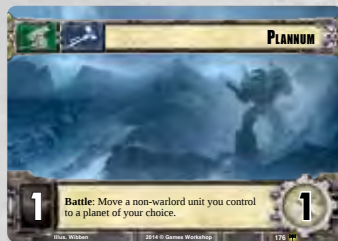
A gyűjthető kártyajátékokkal ellentétben minden LCG kiegészítő elosztása azonos: nincs véletlenszerűség a tartalmukat tekintve.

# ÖSSZETEVŐK

A játék számos összetevője bemutatásra kerül itt referenciaként, azonosítási célokból.



222 Játékkártya,  
2 Referenciakártya



10 Bolygókártya



40 Jelölőkártya



30 Forrás-  
jelölő



Első Bolygó Jelző



30 Sérülés-  
jelölő



Kezdeményezés Jelölő



2 Parancstárcsa

## Fajok

Ez az alapdoboz hét fajhoz tartalmaz kezdő paklit, továbbá néhány semleges kártyát, amiket bármelyik fajhoz lehet használni. Az alap fajok a következők:

♣ Űrgárdisták      ☚ Sötét Eldar

♠ Birodalmi Őrség      ♣ Eldar

♣ Orkok      ⚫ Tau

\* Káosz

Később két további faj kerül játékba luxus kiegészítők révén: a félelmetes Nekronok, akik irányítani tudják ellenségeik lelkét, és a telhetetlen Tyranidok, akik elpusztítanak mindent, ami az útjukba kerül.

♣ Nekronok      ⚫ Tyranidok

## Tárcsa összeszerelése

A Parancstárcsák a műanyag tárcsaösszeszekötők segítségével szerelhetők össze, a tárcsa és a fedlap összekapcsolásával, ahogy azt az alábbi ábra is mutatja.





# I: ALAPELVEK

Ez a rész bemutat néhány alapvető elvet, amit fejben kell tartani tanulás és játék alatt.

## Az arany szabály

Ha a szöveg egy kártyán ellentétes a szabály szövegével (akár ebben a dokumentumban, akár a *Rules Reference Guide*-ban), akkor a kártyán lévő szöveg élvez elsőbbséget.

## Győzelem és vereség

A *Warhammer 40,000: Hódítás* egy katonai hadjárat, amit a galaxis Traxis szektorában vívnak. Kulcsfontosságú bolygók megnyerésével a játékos uralja a hadjáratot és megnyeri a játékot.

Minden bolygón egy, kettő vagy három típusú szimbólum található: anyag, erőd és technológia. Ezek a szimbólumok a *Bolygó kártyák* bal felső részén, a címsorban láthatók.

A szimbólumokhoz nem kapcsolódik képesség, csak arra használatosak, hogy azonosítani lehessen a bolygótípusokat, és követni lehessen a „három egyforma szimbólumú” bolygót a játékos győzelem kijelzőjén.

Minden körben van egy csata az *Első Bolygó Jelző* által jelzett bolygónál, a bolygó a győztes játékos győzelem kijelzőjébe kerül. A győzelem kijelző egy játékon kívüli terület a játékos előtt, ahol a megnyert bolygók sorakoznak. A játékos azonnal megnyeri a játékot, ha van 3 bolygó a győzelem kijelzőjén, amiknek van közös szimbólumuk.



## Azonnali vereség: meghal a hadvezér

Ha egy játékos egészséges hadvezére legyőzetik (annyi vagy több sérülésjelző van rajta, mint életerege), akkor át kell fordítani a vérvő oldalára. Ha egy játékos vérvő hadvezére legyőzetik, a játékos azonnal elveszíti a játékot.



Egészséges hadvezér



Vérvő hadvezér

## Azonnali vereség: Pakli

Ha egy játékosnak nincs kártya a húzó paklijában, azonnal elveszíti a játékot.

### Tipp tanuláshoz

A játékot el lehet kezdeni a kártyákon lévő szövegek figyelmen kívül hagyásával is. Új játékosoknak, akik nem ismerik az LCG-kezt, érdemes az első játékban (vagy legalább az első egy-két körben) minden kártya-szöveg figyelmen kívül hagyásával játszani. Akkor lehet elkezdni használni a kártya képességeket, ha már megszokták a körök alapvető felépítését és a játék mechanikáját.

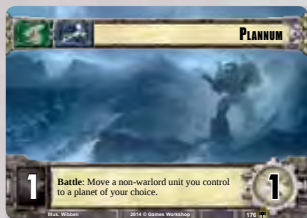
## II: ALAPFELÁLLÁS

A *Warhammer 40,000: Hódítás* alapfelállításához az alábbi lépéseket kell sorban végrehajtani:

**1) Hadvezér és pakli választása.** Mindkét játékos kiválasztja a paklit, amivel játszani fog. Mindkét játékos leteszi hadvezérét maga elé az asztalra, egészséges felével felfelé, a „főhadiszállás” (HQ) névvel illetett területre.

**2) Paklik keverése.** Mindkét játékos addig keveri a pakliját, amíg az ellenfél nem elégedett a keveréssel. Majd a játékosok a hadvezérük mellé teszik a paklit, a HQ-ba.

**3) Bolygók lerakása.** Meg kell keverni a 10 *Bolygókarttyát* és 7-et képpel lefelé kell lerakni egy vonalban a játékosok közé. A maradék 3-at tegyük félre, anélkül hogy megnéznénk.



A *Bolygókarttyák* így néznek ki

**4) Kezdeményező kiválasztása.** Véletlenszerűen ki kell választani a kezdeményező játékost, és elé kell tenni a *Kezdeményezés Jelölt*t.

**5) Bolygók felfedése.** A kezdeményező játékos felfordítja az első 5 bolygót (ezek az ún. látható bolygók), kezd-

ve a neki bal oldalról lévővel. Az utolsó 2 bolygó képpel lefelé marad. Ezután az *Első Bolygó Jelzót* a neki legbalrább eső bolygóra teszi.

**6) Parancstárcsák kiosztása.** Mindkét játékos elvesz egy-egy *Parancstárcsát*, és maga elé teszi.

**7) Jelöltár előkészítése.** Kerüljön minden *Egység-, Forrás- és Sérülésjelölt* a jelöltárba, és mindkét játékos számára legyen könnyen elérhető.

**8) Kezdő egységek felhúzása.** Mindkét játékos a hadvezérén látható kezdő egység méretnek megfelelő számú (lásd alább) lapot húz a paklija tetejéről. A játékos egyszer újrakeverhet, ha nem elégedett a kezdő lapjaival (lásd: *Rules Reference Guide* 11. oldal).

**9) Kezdő források begyűjtése.** Mindkét játékos elvesz a hadvezérén látható kezdő forrás értéknek megfelelő számú (lásd alább) *Forrásjelölt*t a jelöltárból, és a saját forrástárába teszi azokat. A hadvezérén a kezdő egység és forrás érték a kártya alsó részének közepén található, amit az alább is látszik.



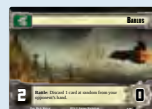
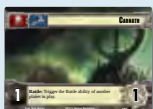
Bal érték:  
7 kezdő egység

Jobb érték:  
7 kezdő forrás

### Ajánlott játékterület



Balázs



Jelöltár

Attila





# III: FÁZIS SORREND

A **Warhammer 40,000: Hódítás** számos körön át tart. Minden kör négy fázisból áll. Néhány fázisban a játékosok egyszerre cselekszenek, míg másokban egymás után. A fázisok sorrendben a következők:

1. Felfejlődés
2. Vezénylet
3. Harc
4. Főhadiszállás

Minden fázis részletes leírása alább olvasható.

## Fázis 1: Felfejlődés

A felfejlődés fázis képviseli a gyülekezést és az erők felvonulását, ami megelőzi a katonai ütközetet. A felfejlődés fázis alatt mindkét játékos lapokat játszhat ki a kezéből, hogy felkészüljön a közelgő összeütközésre.

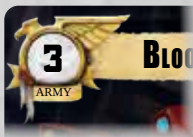
A kezdeményező játékos kezdésével a játékosok felváltva hajtanak végre egy-egy felfejlődési kört. Egy felfejlődési kör során a játékos az alábbi teheti:

- ☠ kijátszik egy kártyát a kezéből
- ☠ felhasználja egy kártya akció képességét, végrehajtva a félkövér "Action:" szó utáni utasításokat (lásd **Rules Reference Guide** 3. oldal)
- ☠ passzol

Ha egy játékos passzol, akkor nem lehet több felfejlődési köre ebben a fázisban. Ellenfele több felfejlődési kört is végrehajthat, amíg nem passzol ő is. Ha mindkét játékos passzolt, a felfejlődés fázis véget ér.

## Kártya kijátszása

Minden kijátszott kártyát ki kell fizetni, a forrás-költségének megfelelően. A játékos ezt azáltal teszi meg, hogy a kártya költségének megfelelő számú **Forrásjelölőt** helyez át a saját forrástárából a központi jelöltárba.



Költség és Típus

A kártya költségének értéke számként megtalálható a bal felső sarkában. A kártya típusa a költség alatt található meg.

Az **Egységkártyát (Army)** kijátszásakor a játékos felőli oldalra, az egyik bolygóhoz kell letenni, ezzel jelezve, hogy melyik bolygóra lett felvonultatva.



**Csatolmánykártya (Attachment)** kijátszásakor egy másik kártyához (részben alá vagy azt érintve), játékelemhez vagy játékerülethez kell csatolni a csatolmány szövegének megfelelően.



Az egység felfejlődött a bolygóhoz

**Támogatókártya (Support)** kijátszásakor a saját főhadiszállásra kell tenni (hátsó sor, a pakli mellett).

Az **Eseménykártyákat (Event)** nem lehet felvonultatni. Minden Eseménykártyán szerepel, hogy mikor lehet kijátszani. Eseménykártya kijátszásakor a költségét ki kell fizetni, a képességét fel kell oldani, majd a kártyát a dobó pakliba kell helyezni.

## Friss és fáradt

A kártyák **friss** állapotban (függőlegesen) kerülnek játékba. Egy támadáskor vagy a kártya bizonyos képességeinek használatakor a kártya elfárad, ezt 90 fokos elforgatással jelezzük. A **fáradt** állapot azt jelzi, hogy a kártyát már használtuk és nem lehet újra használni, amíg fel nem frissül egy játékszszakasz vagy kártyaképesség következtében.



Friss



Fáradt

## Fázis 2: Vezénylet

A vezénylet fázis képviseli a Traxis szektorban folyó katonai hadjárat stratégiai nézőpontját. E fázis során mindkét játékos titokban az egyik bolygóra küldi hadvezérét, hogy ott stratégiai előnyre tegyen szert. Majd minden bolygónál a nagyobb parancsnoki erő megszerzi az ott elérhető bónuszokat erre a körre.

A vezénylet fázis kettő lépésből áll: kivonulás és vezénylői harc. Ezek a lépések alább részletes bemutatásra kerülnek.

### Lépés 1: Kivonulás

Ezen lépés során mindkét játékosnak titokban valamegyik látható bolygóhoz kell rendelni a hadvezérét. Ez segíti a vezénylői harc megnyerését, és azt is biztosítja, hogy az adott bolygónál legyen csata ebben a körben.

Mindkét játékos kiválaszt egy számot a *Parancstárcsáján*, ami megfelel egy látható bolygónak. Az első bolygó az 1-es számnak felel meg a tárcsán, míg a további bolygók (a kezdő bolygótól távolodva és számolva) a nagyobb számoknak felelnek meg a *Parancstárcsán*.

A játékosok egyszerre állítják be a *Parancstárcsáikat* úgy, hogy az ellenfél ne lássa. Mindkét játékos választ egy bolygót, ahova ki akar vonulni (általában 1 és 5 közötti szám, de a játék előrehaladtával a játékban lévő bolygók száma csökken).

Miután mindkét játékos titokban beállította a *Parancstárcsáját*, mindketten egyszerre fedik fel azt. Mindkét játékos a főhadiszállásáról a *Parancstárcsán* kiválasztott bolygóhoz rakja hadvezérét és minden otthon lévő egységét, figyelve az alábbiakra:

- ☠ a hadvezérek az aktuális állapotukban érkeznek meg (friss vagy fáradt), és
- ☠ a többi egység elfáradt, mire odaér a bolygóhoz. (Az eleve fáradt egységek is fáradtan érkeznek meg.)

## Lépés 2: Vezénylői harc

Ezen lépés során a játékosok minden látható bolygónál végrehajtanak egy vezénylői harcot. Egy vezénylői harc a stratégiai csatát képviseli, amit forrásokért és befolyásért vívnak ezeknél a bolygóknál..

Az első bolygónál kezdve és sorban haladva a látható bolygókra, minden bolygónál végre kell hajtani egy vezénylői harcot az ott található erők alapján a következők szerint:

- ☠ Ha csak egy játékosnak van **friss hadvezére** egy bolygónál, akkor ott ez a játékos automatikusan megnyeri a vezénylői harcot.
- ☠ Ha egy bolygónál mindkét játékosnak van friss hadvezére, vagy egyiknek sincs, akkor az a játékos nyeri a vezénylői harcot, akinek a **friss egységein** több *Parancs ikon* van. Egyenlőség esetén egyik játékos se nyeri meg a vezénylői harcot.



Ha egy játékos megnyer egy vezénylői harcot, akkor igénybe veheti a bolygó *Kártya- és forrásbónuszait*. Ha egy bolygónál egyik játékos se nyeri meg a vezénylői harcot, akkor ott a bónuszok nem számítanak.



**Kártyabónusz:** Húzz ennyi kártyát.

**Forrásbónusz:** Adj ennyi Forrásjelölt a táradhoz.





## Vezénylői harc végrehajtása

**Példa 1 (alább):** Ha nincs jelen friss hadvezér, csak a *Parancs ikonokat* kell összeszámolni. Balázs nyeri ezt a vezénylői harcot, mert a Föld fosztogatóján (Land Raideren) több *Parancs ikon* van (3), mint Goff Nobon (0) és Nazdreg's Flash Gitzen (1) összesen. Balázs 10th Company Scoutja (a *Parancs ikonja*) nem számít, mert fáradt.

**Példa 2 (alább):** Ha csak egy friss hadvezér van jelen, akkor az automatikusan megnyeri a vezénylői harcot. Balázs nyeri ezt a vezénylői harcot, mert övé Cato Sicarius kapitány, az egyetlen jelenlévő friss hadvezér.

Ha mindkét hadvezér jelen lenne friss állapotban, akkor semlegesítenék egymást, és a vezénylői harcot a bolygónál jelen lévő friss egységek *Parancs ikonjainak* száma döntené el.

Balázs



Balázs



Attila



Attila





## Fázis 3: Harc

A harc fázis képviseli a seregek közvetlen összecsapását a csatamezőn. Ez a játék legtaktikaibb része. A fázis, amelyben a játékosok közvetlenül harcba léphetnek egymás erőivel és versenghetnek a fölényért.

A harc fázis során csata zajlik:

- ☠ az első bolygónál, és
- ☠ és minden bolygónál (az első után), ahol van legalább egy hadvezér.

Az első csata az első bolygónál zajlik, ezeket további csaták követhetik sorban a többi bolygónál. Nincs csata olyan bolygónál, ami nem felel meg egyik fenti feltételnek sem.

Egy csatában a játékosok a bolygónál lévő egységeikkel támadják az ellenség azonos bolygónál lévő egységeit. A csata célja, hogy csak nekünk maradjon egységünk azon bolygónál, ahol a csata éppen zajlik.

## Csata megvívása

Egy csata során az kezdeményezhet, akinek egyedülként van jelen a bolygón a hadvezére a csata kezdetekor. Ha mindkét hadvezér jelen van a csata kezdetekor, vagy ha egyik hadvezér sincs jelen a csata kezdetekor, akkor az a játékos kezdeményezhet a csata során, akinél a *Kezdeményezés Jelölő* van. (A *Kezdeményezés Jelölő* nem kerül át a másik játékoshoz, amikor az kezdeményezhet a hadvezérének jelenléte miatt.)

A csatát több harci körön át vívják.

Az első harci kör elején (de a csata során a többi körben nem) van egy távolsági csetepaté. Kezdve a kezdeményező játékosal, majd felváltva, a játékos az alábbiak egyikét teszi:

- ☠ támad egy friss egységgel, amin szerepel a Ranged kulcsszó (lásd "Támadás végrehajtása" 10. oldal), vagy
- ☠ passzol, ha nem tud támadni egy távolsági egységgel.

Miután az egyik játékos passzolt, ellenfele folytatja a távolsági támadásokat, amíg nem kényszerül ő is passzolásra. Ha már mindkét játékos passzolt, a távolsági csetepaté befejeződött és a harci kör folytatódik.

E harci kör további részében és minden ezt követő harci körben a kezdeményező játékosal kezdve, majd felváltva, egy játékos:

- ☠ támad egy friss egységgel, vagy
- ☠ passzol, ha nem tud támadni.

Miután az egyik játékos passzolt, ellenfele addig támad tovább, amíg nem kényszerül passzolásra. Ha mindkét játékos passzolt, a harci kör véget ér.

Miután egy harci kör véget ért (általában, ha a bolygónál lévő összes egység elfáradt), minden a bolygónál lévő egység egyszerre felfrissül. Mindkét játékosnak (kezdve az ebben a csatában kezdeményezővel) lehetősége van tetszőleges számú egységét visszavonultatni, a főhadiszállásra (HQ) mozgatva őket. A visszavonulási lehetőség után új harci kör kezdődik.

A csata során minden támadási és passzolási lehetőség, a játékos **harci fordulójaként** ismert.

Ha egy játékosnak harci fordulója van és ellenfelének nincs egysége a bolygónál, ahol a csata folyik, a csata véget ér és a játékos, akinek még van egysége, megnyeri a csatát (lásd 11. oldal). Ha egyik játékosnak sincs egysége a bolygónál, a csata kimenetele döntetlen.



## Támadás végrehajtása

Támadáshoz, kövesd ezeket a lépéseket:

- 1) Támadó kijelölése.** A támadó játékos kiválaszt egy friss egységet a bolygónál, amit ő irányít és kifárasztja. Ezzel jelöli az egységet „támadó”-nak.
- 2) Védekező kijelölése.** A támadó játékos kiválaszt egy ellenséges egységet a bolygónál, ez lesz a támadás célpontja. Ezzel jelöli az egységet „védekező”-nek.
- 3) Támadás végrehajtása.** Okozunk a támadó támadási értékével (ATK) megegyező sérülést a védekezőnek.



Egy egység ATK (Támadási) értéke és HP (Életerő) pontja a fenti kártyán jelzett helyeken található. Az ATK érték sötét háttéren világos színnel írt szám, a HP pont világos háttéren sötét színnel írt szám.

## Sérülés okozása

Sérülés okozásához kövessük az alábbi lépéseket:

- 1) Sérülés kirakása.** Helyezzünk a sérülés nagyságának megfelelő számú *Sérülésjelölőt* minden éppen sérülő egység mellé.
- 2) Pajzsok.** Minden éppen sérülő egység irányítójának lehetősége van egységenként 1 *Pajzskártyával* (lásd alább) megelőzni az egység sérülésének egy részét (vagy egészét).
- 3) Sérülés fogadása.** Minden kirakott sérülést, ami nem lett megelőzve, most az egységekre kell tenni, legfeljebb az életerejének eléréséig. Az afeletti sérülések nem számítanak. Ha a lépés során nem történik sérülésfogadás, akkor nem történik sérülésokozás sem.

## Pajzsok

Ha egy egység támadáskor vagy egy hatás miatt sérülne, irányítója eldobhatja a kezéből egy kártyát, amin egy vagy több *Pajzsikon* van, hogy ezzel legfeljebb az eldobott kártyán lévő *Pajzsikonok* számának megfelelő sérülést megelőzzön. Az így eldobott kártyát „*Pajzskártyának*” hívjuk. Valahányszor egy egységet sérülés érne, maximum 1 *Pajzskártya* használható fel. *Pajzsikonok* az alábbi kártyán is láthatók:



## Sérült egységek

Ha egy katonai egységen annyi (vagy több) sérülés van, mint életereje, megsemmisül és a tulajdonosának dobópaklijába kerül.

Ha egy Jelölőkártyán annyi (vagy több) sérülés van, mint életereje, megsemmisül, és visszakerül a jelöltárolóba.

Ha egy egészséges hadvezéren annyi (vagy több) sérülés van, mint életereje, akkor legyőzött, és visszakerül az irányítójának főhadiszállására, a vérző felével felfelé, kifáradva. Előtte az összes *Sérülésjelölőt* le kell róla venni. A vérző hadvezér csatolmányait megtartja. **Ha egy vérző hadvezéren annyi (vagy több) sérülés van, mint életereje, akkor legyőzött és irányítója azonnal elveszíti a játékot.**





## Egy csata megnyerése

Ha egy játékos megnyer egy csatát egy bolygónál, akkor végrehajthatja a bolygó csataképességét.

Ha a játékos **az első bolygónál nyer** csatát, akkor a bolygót is megnyeri és a győzelem kijelzőjébe teszi. A bolygónál lévő, a csatát túlélő egységeit a főhadiszállására helyezi, megtartva azon állapotukat (friss vagy fáradt), amiben a csata végekor voltak. Az *Első Bolygó Jelző* az első bolygó éppen megüresedett helyére kerül, még nem mozog a következő bolygóhoz.

Javasolt a győzelem kijelzőt a dobópakli mögött tartani, az elsődleges játékkerületen kívül. **Ne feledjétek, amint egy játékosnak van 3 bolygója azonos típusjelzéssel a győzelem kijelzőjében, azonnal megnyeri a játékot.**

Ha a csata az első bolygónál úgy ér véget, hogy egyik játékosnak sincs ott túlélő egysége, akkor senki se kapja meg az első bolygót és azt ki kell venni a játékból.

Ha egy játékos megnyer egy csatát bármely más bolygónál, a hadvezére (ha ott volt a bolygónál) visszatér a főhadiszállásra, megtartva állapotát (friss vagy fáradt). A bolygó játékban marad és a többi túlélő egysége a bolygónál marad szintén megtartva állapotát.

**Stratégiai tipp:** Nehéz minden egyes csatát megnyerni, és csak három azonos jellel rendelkező bolygót kell megszerezni a játék megnyeréséhez. Az erők szétterítése helyett, azonosítsd a stratégiádban kulcsszerepet játszó bolygókat és ezekre a csatákra összpontosíts! Viszont ne feledd, hogy az ellenfél is a győzelméhez vezető utakra fog összpontosítani. Gondoskodj róla, hogy szembeszállj vele a kritikus pontoknál így megátolva, hogy a kulcsfontosságú bolygókat megszerezze. És ne feledd, ha a kampány ellened fordul és minden remény veszni látszik, még mindig győzhetsz az ellenséges hadvezér legyőzésével.

## Hadvezér visszavonulása

Egy játékos hadvezére bármikor elfáradhat, hogy visszavonuljon egy csatából, amikor elfáradhatna egy támadáshoz. Ha a játékos él ezzel a lehetőséggel, kifáraszja a hadvezérét és bejelenti, hogy a hadvezére visszavonul támadás helyett. A hadvezért kifáradva a főhadiszállásra helyezi. Erre rámege a játékos harci fordulója és a másik játékos új harci fordulót kezd. Csak a hadvezérek vonulhatnak vissza így.

**Stratégiai tipp:** Ha egy hadvezér vérzik, sok képességét elveszti. Ha egy vérző hadvezért legyőznek, akkor irányítója azonnal elveszti a játékot. Ha az esélyek ellened fordulnak egy csatában és a hadvezéred érintett, általában érdemes a hadvezérrel visszavonulni, hogy később folytathassa a harcot egy másik csatában, remélhetőleg kedvezőbb körülmények között.





## Csata példa

1



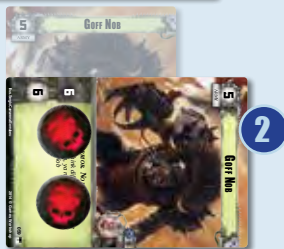
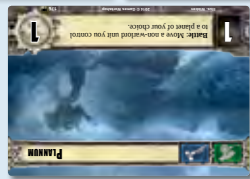
Balázs

### Harci kör 1

1) Ebben a csatában Balázsnál van a kezdeményezés (Űrgárdistákkal játszik). Nincsenek távolsági egységek jelen, így elfárasztja Eager Recruit-ot, hogy megtámadja Goff Nob-ot, akinek 2 sérülést okoz.

2) Most Attila (Orkokkal játszik) támadhat. Elfárasztja Goff Nob-ot, hogy megtámadja Iron Hands Techmarine-t, akinek 6 sérülést okoz. Ez elég a kártya megsemmisítéséhez.

A csata minden egysége elfáradt, így a harci kör véget ér. Minden a bolygónál lévő egység felfrissül, mindkét játékos kihagyja a visszavonulási lehetőségét és egy új kör kezdődik.



### Harci kör 2

3) Mivel Balázsnál van a kezdeményezés, övé az első támadás. Elfárasztja Eager Recruit-ot a támadáshoz és 2 sérülést okoz Goff Nob-nak. Attila eldobja a kezéből a Snotling Attack kártyát (egy Pajzsikon van rajta), ezzel megelőzve a 2 sérülés egyikét.

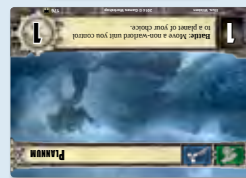
4) Újra Attila támadhat. Elfárasztja Goff Nob-ot Eager Recruit megtámadásához és 6 sérülést okoz neki. Ez elég a kártya megsemmisítéséhez.

A csatában minden egység elfáradt, a harci kör véget ér. Minden egység felfrissül, a játékosok kihagyják a visszavonulási lehetőségüket és egy új kör kezdődik. Balázsnak nincs egysége, így nem tud támadni. Amikor Attila támadna, Balázsnak nincs több egysége, ezért Attila megnyeri a csatát. Most végrehajthatja a bolygó csataképességét, és ha a csata az első bolygónál zajlott, akkor a győzelem kijelzőjébe tenné a bolygót.

3



Balázs



4



## Fázis 4: Főhadiszállás

A főhadiszállás fázis esélyt ad a hadvezéreknek, hogy átcsoportosítsák az erőiket a főhadiszállásukon, szert tegyenek fontos erőforrásokra és újraértékeljék a konfliktus állását. Haladékot ad a kimerült seregeknek a hadjárat következő stádiuma előtt.

A főhadiszállás fázis során az alábbi lépéseket kell sorban végrehajtani:

- 1) Tegyük az *Első Bolygó Jelzőt* a balról a legszélső látható bolygóra (a **játéket kezdő** játékos nézőpontja szerint). Ez az új első bolygó.
- 2) Fordítsuk fel a balról a legszélső nem látható bolygót (a **játéket kezdő** játékos nézőpontja szerint), ha még van ilyen.
- 3) Mindkét játékosnak húznia kell 2 lapot.
- 4) Mindkét játékosnak el kell vennie 4 erőforrásta jelölő tárolóból.
- 5) Mindkét játékos felfrissíti az összes kifáradt kártyát, amit irányít.
- 6) A *Kezdeményezés Jelölő* a másik játékoshoz kerül.

A játék most a következő kör felfejlődés fázisával folytatódik.

## Mi jön most?

Most már ismered a *Warhammer 40,000: Hódítás* játék alapjait. Érdeemes elolvasni a következő oldalon található játékkör példát. Néhány gyakorló játék után, próbáld ki pár másik fajt! Minden kezdő pakli összerakható az adott faj összes kártyájából és a semleges kártyák egy-egy példányából (169-174 számozva).

További néhány gyakorló játék után, amikor már jól érzed a kezdő paklikat, készen állsz a gyümölcsöző pakliépítésre, ami lehetővé teszi a játékosoknak, hogy egyedi saját paklikat hozzanak létre. A pakliépítés összes szabálya megtalálható e könyv végén.

Végezetül a *Rules Reference Guide* további infókat tartalmaz a játék finomabb részéről. Ajánlott mindenkinek teljesen végigolvasni, aki alaposabban meg akarja ismerni a játékot.



## Játékkör példa

Balázs



Attila

Ez egy példa egy játék első körére. Balázs (Űrgárdistákkal játszik) lesz a kezdeményező, a tőle legbalrább eső bolygót felfordítjuk, ez lesz az első bolygó. A sorban következő 4 bolygót is fel kell fordítani. Az utolsó 2 bolygó marad a képével lefelé.

A felfejlődés fázis során Balázs kijátsza az Iron Hands Techmarine-t az első bolygóra. Attila (Orkokkal játszik) kijátsza Goff Nob-ot az első bolygóhoz. Balázs kijátsza EagerRecruit-ot az első bolygóhoz. Mindkét játékos passzol és a felfejlődés fázis véget ér.

**A)** A vezénylet fázis során Attila a 3., Balázs az 5. bolygóhoz küldi a hadvezérét. A vezénylői harc az első bolygónál kezdődik. Balázs nyer az 1. bolygónál, kap 1 erőforrást és húz 1 kártyát; Attila nyer 3. bolygónál, húz 2 kártyát; Balázs nyer az 5. bolygónál, kap 1 erőforrást és húz egy kártyát.

**B)** A harc fázis során, csata zajlik az 1., 3. és 5. bolygónál (utóbbiaknál azért, mert van rajtuk hadvezér). Az 1. bolygónál a csata a 12. oldalon leírt „Csata példa” szerint zajlik.

Attila nyeri a csatát. Általában Attila túlélő egységei visszatérnének a főhadiszállására, de Attila végrehajtja a bolygó csataképességét, amivel áthelyezi Goff Nob-ot a 2. bolygóra. Mivel megnyerte a csatát, a bolygót a győzelmi kijelzőjébe teszi. Most az *Első Bolygó Jelző* nem bolygón van, nincs is első bolygó.

Ezután az 5. bolygón lesz csata, amit Attila nyer meg, mivel Balásznak itt nincs egysége. Attila végrehajtja a bolygó csataképességét és eldobat Balázs kezéből egy lapot véletlenszerűen.

Ezután az 5. bolygón lesz csata, amit Balázs nyer meg, mivel Attilának itt nincs egysége. Balázs végrehajtja a bolygó csataképességét, ami megengedi, hogy egy másik bolygó csataképességét használja. Ő a 3. bolygót választja és eldobat Attila kezéből egy lapot véletlenszerűen.

**C)** A főhadiszállás fázis során az *Első Bolygó Jelzőt* a most 2.-nak hívott bolygóra teszik. Az 5. bolygóval szomszédos, képpel lefelé lévő bolygót felfordítják. Attila és Balázs is húz 2 kártyát és elvesz 4 erőforrást. Felfrissítik a kifáradt egységeiket és a *Kezdeményezés Jelzőt* átkerül Attilához. Kezdődhet egy új kör.



## IV: PAKLI ÉPÍTÉSE

A **Warhammer 40,000 Hódítás** alap készlet egy teljes értékű kétszemélyes játékelmény, jelentős újrarájzható-sággal. A játékosok sok órányi játékot élvezhetnek az ajánlott kezdő paklikkal.

Miután a játékosok kellően megismerték a kezdő paklikat, alaposabban, izgalmasabb módon is felfedezhetik a játékot saját, egyedi paklik létrehozásával. Ennek szabályait itt írjuk le.

### Miért építsünk egyedi paklit?

A pakliépítés egy folyamat, amellyel egy játékos egyedivé teheti pakliját, hogy ellenfeleit egyedi stratégiával és ötletekkel hívja ki. Így a játékos új módokon tapasztalhatja meg a játékot; ahelyett, hogy egy kezdő pakli stratégiájához igazítaná a játékát, építhet egy paklit, ami úgy működik, ahogy ő szeretné. Az egyedi paklik lehetőségek új rétegeit nyitják meg, és nagyobb kihívásokat rejtő játékokhoz vezet. Ha egy játékos saját paklit épít, akkor nem csak részt vesz a játékban, hanem aktívan alakítja a játék mikéntjét.

### Pakliépítés szabályok

Az első lépés egy **Warhammer 40,000: Hódítás** pakli építése során a hadvezér kiválasztása. Miután a hadvezért kiválasztottuk, a hozzá tartozó 8 db aláírt kártya automatikusan az új pakli része lesz. Az aláírt osztagok tagjait, az egyedi osztag számuk alapján lehet felismerni (kép jobbra), amin osztoznak a hadvezérükkel.



A hadvezér kiválasztása után a játékos bármely hadvezérhez tartozó nem-aláírt támogató-, esemény-, csatolmány- vagy egységkártyát a paklihoz adhatja és/vagy semleges kártyákat is.

Továbbá a paklijához adhat bármely egység-, támogató-, esemény- vagy csatolmány kártyát a szövetség keréken (16. oldal) szomszédos két faj egyikéből (és csak az egyikből), feltéve, hogy azokon nincs lojális vagy aláírás szimbólum. (Ez azt jelenti, hogy a lojális kártyákat csak a hadvezérükkel közös paklikban lehet használni.)

Ha lapot választunk egy szomszédos fajból, akkor többé nem választhatunk a másik szomszédos fajból, ezért érdemes jól megfontolni a szövetséges kiválasztását!

Egy kártya aláírt vagy lojális voltát a szövegdoboz felett a jobb oldalon látható szimbólum jelzi.

**Aláírt kártya:**



**Lojális kártya:**



Pakli építésénél minden nem aláírt kártyából legfeljebb 3 példány (egyező című) kerülhet be. Más hadvezérek nem kerülhetnek a pakliba. A hadvezérhez tartozó 8 aláírt kártyán kívül más aláírt kártyák nem kerülhetnek a pakliba. A fontos kártyákból több példány hozzáadásával erősebb, egyenletesebb pakli építhető. Bár az alap készletben a legtöbb kártyából csak 1 vagy 2 példány van, további alap készletek és kiegészítő kártyái is felhasználhatók pakliépítéshez.

A paklinak legalább 50 kártyából kell állnia nem számolva a hadvezért, de számolva a 8 aláírt kártyát. Nincs felső határa az egy pakliba tehető kártyák számának. Viszont egy kisebb pakli egyenletesebben jár egy nagyobb paklinál, és így megbízhatóbb egy versenyjáték során.

### Pakliépítés ellenőrzőlista

Ha egy versenypaklit építünk, a játékos először hadvezért választ. Majd a pakliba ezek kerülnek:

- ☠ A 8 kártya a kiválasztott hadvezér aláírt osztagából.
- ☠ Típusonként legfeljebb 3 nem-aláírt kártya a hadvezér fajtájából.
- ☠ Típusonként legfeljebb 3 nem aláírt-, nem lojális kártya egy (és csak egy) a szövetség keréken szomszédos fajból.
- ☠ Típusonként legfeljebb 3 semleges kártya.
- ☠ Minimum 50 kártya, a hadvezért nem számolva.

# ALIGNMENT WHEEL

# SZÖVETSÉG KERÉK

Ez a diagram mutatja a *Warhammer 40,000: Hódítás* lehetséges szövetségeit. Egy játékos egy - a hadvezérének fajával szomszédos (a szövetség keréken vonallal összekötött) - fajból használhat kártyákat paklijának építéséhez, feltéve, hogy azokon nincs lojális vagy aláírás szimbólum.

A Nekronok és a Tyranidok később megjelenő luxus kiegészítőkben mutatkoznak majd be. A Nekronok a sötét megszállás képességeikkel használni tudják a szövetség kerék 7 alapfajának nem-lojális, nem-aláírt egységeit. A Tyranidok külső fenyegetést jelentenek, nem szövetkeznek senkivel, és mindent fel akarnak emészteni, ami az útjukba kerül.

**ASTRA MILITARUM**  
BIRODALMI ŐRSÉG



**SPACE MARINES**  
ŰRGÁRDISTÁK



**ORKS**  
ORKOK



**TAU**



**NECRONS**  
NEKRONOK

**CHAOS**  
KÁOSZ



**ELDAR**



**DARK ELDAR**  
SÖTÉT ELDAR



**TYRANIDOK**  
TYRANIDS