

A GAME BY LUIS BRUEH

# COVIL

THE DARK OVERLORDS



VESUVIUS  
MEDIA

fordította: BEORN (2018)

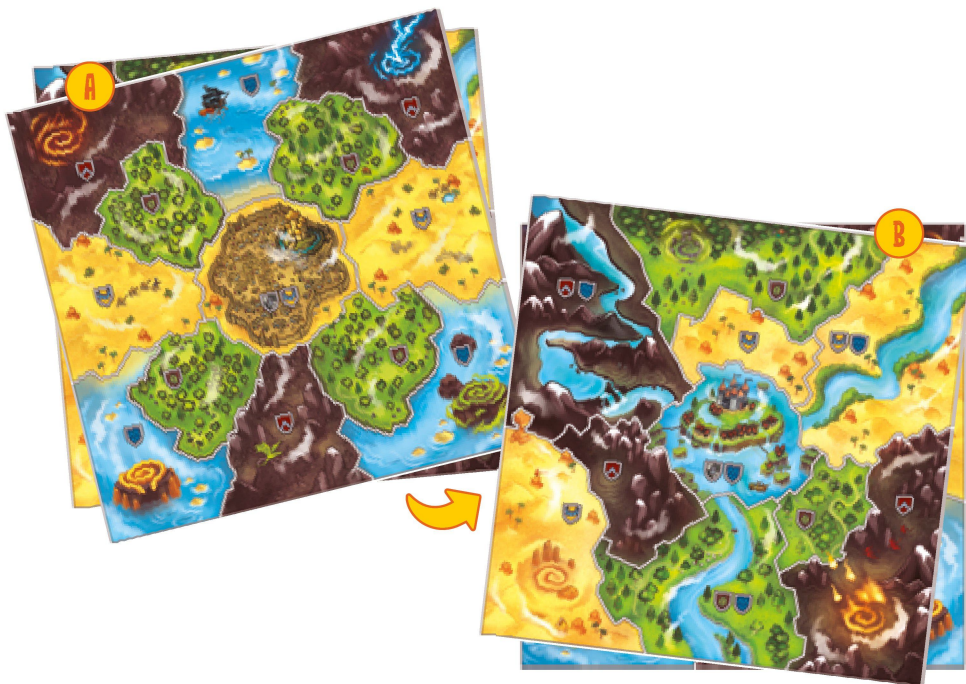
lektorálta: PROFUNDUS LIBRUM

nem szó szerinti és nem hivatalos fordítás!



# JÁTÉKÖSSZETEVŐK

4 DB JÁTÉKTÁBLA:



24 DB KIMERÜLÉSJELEZŐ:

„A” oldal: kimerült / „B” oldal: fáradt



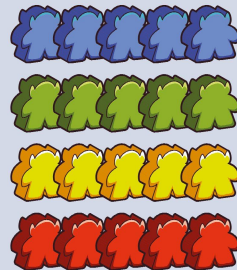
4 DB ERŐDJELZŐ:

minden játékos színben 1-1 jelző



20 DB CSAPAT FIGURA:

minden színben 5-5 db



5 DB LÁZADÓ FIGURA:



24 DB VARÁZSTÁRGY-KÁRTYA:

mini Euro méret (45×68 mm)



Grafika és design: Luís Brüh

Játéktervezők: Constantine Kevorque, Anastasios Gregoriadis

**Játéktesztelők:** Ace Barros, André Teruya Eichemberg, Antônio Pop, Carlos Couto, Carlos Vinicius Gatto, Célio Silva, Daniel Cardoso, Ellen GGuria, Evelyn Brühmüller, Fel Barros, Fernando Celso, Filipe Cunha, Filipe Saar, Hélio de Paiva jr., Helton Medeiros, Igor Knop, Gedson Natalli, Guilherme Vasconcelos, Jarde Kellemann, Joe Sallen, Jorge Sazaki, Karen Soarele, Lucas Andrade, Lucas Rau, Lucas Saldanha da Rosa, Luís Francisco, Mac Schawarz Crow, Marco Antonio Barcelos, Marcus Martins, Mateus Anjos, Rafael Borges, Renato José Lopes, Renato Morroni, Robert Souza, Roberto Vila Peixinho, Renner Augusto, Rodrigo Deus, Sointone Lee, Thiago Ferri, Thiago Leite, Thiago Monteiro, Tiago Honorato, Wallison Airachu Carvalho, Willy Trancoso.

## 4 DB BAJNOKOK CSARNOKA:

játékostábla, minden játékos színben 1-1

Gonosz Trón / hadúr mező

szolga mező

erőd ÉP-sáv

kincs-sáv

## 4 DB ÉP-JELZŐ:



## 4 DB ARANYJELZŐ:



## 1 DB GONOSZ JOGAR:

kezdőjátékos-jelző



## 6 DB SÖTÉT HADÚR KÁRTYA:



## 20 DB BÉRENC-KÁRTYA:

minden játékos színben 5-5



## 40 DB ZSOLDOS-KÁRTYA:



Az összes kártya (Sötét Hadúrok, bérencék, zsoldosok) mérete szabvány Euro (58×88 mm).

# TE VAGY A SÖTÉT HADÚR

A rituálé végre befejeződött. Parancsodnak megfelelően Covil felemelkedett. Egy élő és lélegző erőd, melyet megszenteltségtelenítettek a mohóság kristályai. A katakombáinak legmélyén pedig ott a sötét földekre nyíló kapu - a földek, ahol kaotikus lények megszámlálhatatlan hordái raboskodnak, már oly régóta. Eljött végre az idő, hogy bosszút állhass mindenért!

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- A.** Helyezd el a játéktáblát - válaszd ki a játékosok számától függő megfelelő játéktáblát, és tedd azt az asztal közepére úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje.
- B.** Minden játékos kap a választott színében 1 Bajnokok Csarnoka táblát, 5 csapat figurát, 5 bérenc-kártyát és 1 erődjelzőt. Ezen felül kap még 1 ÉP- és 1 aranyjelzőt is. Tedd az ÉP-jelződet az erődöd ÉP-sávjának 5-ös mezőjére, az aranyjelződet pedig a kincs-sávjának 5-ös mezőjére. Tedd a kezdeti bérenc-kártyáidat (képpel felfele) a játéktáblád 5 üres szolga mezőjére.
- C.** Lázadók - tegyél 1 lázadó figurát a játéktábla város zónájába. A megmaradt lázadókat tedd egy kupacba a tábla mellé.

- D.** Sötét Hadúr kártyák kiosztása - keverd össze a Sötét Hadúr kártyákat, és ossz minden játékosnak egyet. Tedd a sajátodat (képpel felfele) a Bajnokok Csarnoka táblád Gonosz Trón mezőjére. Tedd vissza a kimaradt kártyákat a játék dobozába.
- E.** Kimerülésjelzők elhelyezése - az összes Sötét Hadúr kimerülten kezd, így mindegyikre tegyél egy-egy kimerülésjelzőt, a „kimerült” oldalával felfele.
- F.** Zsoldosok - keverd össze a zsoldos-kártyákat. Az első 24 fog játszani ebben a játékban, a többit tedd vissza dobozba. Csapd fel a felső 6 kártyát (ez lesz a zsoldos-készlet). Keverj vissza a pakliba minden 10, vagy több aranyba kerülő zsoldost, és csapj fel helyettük újakat.

- G.** Varázstárgy kártyák - keverd össze a varázstárgy-kártyákat, és ossz mindenkinek kettőt. Ezek a kártyák lesznek a játékosok kezében.

- H.** Gonosz Jogar / kezdőjátékos-jelző - add oda a legfiatalabb játékosnak. Ő fogja kezdeni a játékot. De ne aggódj: a türelem - idővel - rózsát terem.

- I.** Kezdőzóna kiválasztása - a kezdőjátékos válassza ki a játéktábla egyik spirállal megjelölt (még üres) kezdőzónáját, majd helyezze el ott az erődjelzőjét és 2 csapat figuráját. Ezután az óramutató járása szerinti irányban haladva, az összes többi játékos is tegyen ugyanígy.



## JÁTÉKMENET ÖSSZEFOGLALÓ

A Covil: The Dark Overlords játékban az elszigetelt város körül fekvő zónák irányításáért fogtok harcolni. Minden játékos egy-egy Sötét Hadurat személyesít meg, akik mindegyike valamilyen egyedi képességgel, és rengeteg hűséges, feláldozható szolgálával rendelkezik. És természetesen egyedül ők azok, akik „megvédhetik a világot az ellenséges hordáktól”, valamint „biztosíthatják a meghódított területek békéjét és biztonságát” - hát persze, biztos úgy van! A játék négy napon (játékfordulón) át fog tartani. Minden egyes nap az alábbi 3 fázisra osztható:

1. fázis: reggel (új, kizárólag hozzánk hűséges csapatok megidézése)
2. fázis: délután (különböző sötétebbnél-sötétebb akciók végrehajtása)
3. fázis: éjszaka (uralom, védelmi pénzek begyűjtése, takarítás)

Ha az éjszakafázis végére a zsoldos-pakli kiürül, a játék véget ér.



# A MINDENSÉG-MEGHŐDÍTÁS KEZDETÉNEK EGYIK LEHETSÉGES MEGJELENÉSI FORMÁJA:



# 1. FÁZIS: REGGEL

Az aktuális kezdőjátékoskal kezdve, és az óramutató járása szerinti irányba haladva, minden játékos talpra állítja az összes elfektetett csapat figuráját. Ezután a játékosok ellenőrzik, hogy kell-e egy vagy több új csapatot idézniük az erődjükbe. Minden játékosnak a jobb oldali táblázatban megadott számú csapat figurával kell befejeznie a reggelfázist. Ha kevesebb figurája van, mint a megadott szám, új figurákat kell tennie az erődje zónájába. Miután mindenki végzett ezzel a fázissal, az aktuális kezdőjátékos elkezd a 2. fázist.

**Napi tartalék:**

**1. nap:** 2 csapat

**2. nap:** 3 csapat

**3. nap:** 4 csapat

**4. nap:** 5 csapat

## 2. FÁZIS: DÉLUTÁN

Az aktuális kezdőjátékoskal kezdve, játéksorrendben haladva, a játékosok egymás után következnek. Amikor rajtad van a sor, az alábbi akciókat hajthatod végre sorrendben:

2.1) szolga felfogadása

2.2) tetszőleges számú szabad akciók végrehajtása

2.3) fektess el 1 figurát csapatakió végrehajtásához

Amikor a kezdőjátékos van soron, és már nincs egyetlen álló csapat figurája (röviden: csapata) sem a játéktáblán, lépjetelek tovább a 3. fázisra.



### 2.1. SZOLGA FELFOGADÁSA

Vehetsz egy új kártyát a zsoldos-készletből azáltal, hogy kifizeted az aranyköltségét a kincstáradból, és/vagy eldobsz egy, vagy több varázstárgyat a kezedből, és/vagy eldobod a játékoslábrdon lévő egy, vagy több pihent (nem fáradt, vagy kimerült) bérenc-, vagy zsoldos-kártyádat. Ha a felfogadott szolga áránál többet dobss el, akkor a különbözetet arany formájában megkapod a kincstáradba.

A felfogadott új kártyát tedd a Hősök Csarnoka táblára képpel felfele, fáradtan, az eldobott kártyák visszakérülnek a zsoldos-készletbe.



**Például:** ha ezt a 8 aranyba kerülő zsoldost szeretnéd felfogadni, akkor elkölthetsz 3 aranyat a kincstáradból, eldobhatsz egy 1 aranyat érő varázstárgyat a kezedből, és visszatehetsz a játékoslábrdól 2 pihent, összesen 4 aranyba kerülő bérenc- és/vagy zsoldos-kártyát a zsoldos-készletbe. Tedd az újonnan megszerzett kártyádat képpel felfele a Hősök Csarnoka táblád egyik üres szolga mezőjére, és tegyél rá egy kimerülésjelzőt, a „fáradt” oldalával felfelé.



## SZOLGÁK TULAJDONSÁGAI

A hordán belül csak néhányan vannak olyanok, akik a figyelmedre méltók. Ezek a hadnagyaid.

**Kaszt:** minden szolgának van egy kasztja, amely hatással van az ezt célzó képességekre. A kasztok: Sötét Hadúr, orgyilkos, harcos, őrző, szabotőr és varázsló.

**Harci képesség:** ez mutatja meg, hogy az adott szolga milyen harcmódban a legjobb. Hozzáadódik a csapat támadó-, vagy védőértékéhez egy harc során.

**Költség:** ennyi aranyat kell elköltened a szolga felfogadására, illetve ennyi győzelmi pontot ér a játék végén.

**Képesség:** különleges képesség, ami lehet aktív, vagy passzív.

Soha nem lehet 6-nál több kártyád a játékoslábládon.

Minden játékos 1 Sötét Hadúr kártyával és 5 bérenc-kártyával kezdi a játékot. A Sötét Hadúr kártyádat soha nem távolíthatod el a Bajnokok Csarnoka táblád gonosz trón mezőjéről. Ellenben a kezdeti bérenc-kártyáidat és a játék során megvásárolt zsoldos-kártyáidat folyamatosan lecserélheted egyre jobbakra, a zsoldos-készletben lévő kártyákból vásárolva.

a szolga neve  
a szolga kasztja

képesség  
lásd alább

harci képesség  
közelharc / távharc / védelem

szolga költsége  
A feltüntetett aranyat kell kifizetni vásárláskor, illetve ennyi győzelmi pontot ér ez a kártya a játék végén.

képesség hatása  
lásd a képesség leírását

## PASSZÍV KÉPESSÉGEK

A passzív képességek állandóan aktívak, még akkor is, ha az adott kártya „kimerült”, vagy „fáradt”.



### ERŐSÍTÉS

Ez a szolga saját elit csapattal rendelkezik, amely bónuszt adhat egy csapatakciónhoz. Ha ez a bónusz egy adott terepre vonatkozik, mindig annak a zónának a terepét kell vizsgálni, ahol a csapat épp tartózkodik.



**Például:** +1 az egész csapat védelméhez városi, vagy vízi területen. Ha a városi zóna vízinek is számít, a bónusz +2-re növekedik.



### BEFOLYÁS

Ennek a szolgának alvilági kapcsolatai vannak a városban. Mindig valamilyen passzív, nem-harci előnyt biztosít a számodra. A befolyás képesség már az előtt is él, mielőtt megvásárolnád ezt a szolgát.



**Például:** két arannyal kevessebbre lesz szükséged ahhoz, hogy felfogadj egy harcos kasztú szolgát. Ha az ára 0, +2 aranyat kapsz.

## AZONNALI KÉPESSÉGEK

A szolgának „pihent” állapotban kell lennie ahhoz, hogy használhassa egy azonnali képességét.



### SOKKOLÓ CSAPÁS

Ez a szolga nagyon erős! Minden alkalommal, amikor kimeríted egy támadáshoz, aktiválódik a képessége.



**Például:** ha ezt a szolgát kimerítet, akkor a csapata megkapja az alap harci képességét + minden esetleges „erősítést” + a „sokkoló csapás” képesség hatását.



### PARANCS

Amikor rajtad a sor, szabad akcióként kimerítheted ezt a szolgádat, hogy használd a speciális képességét.



**Például:** amikor rajtad a sor, szabad akcióként kimerítheted ezt a szolgádat, hogy egy másik (álló vagy fekvő) csapatodat mozgathasd.

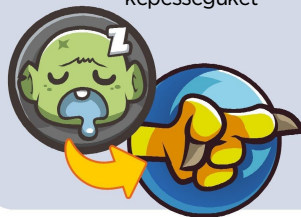
## 2.2. TETSZŐLEGES SZÁMÚ SZABAD AKCIÓN VÉGREHAJTÁSA

Amikor rajtad van a sor a délutánfázisban, aktiválhatod bármennyi varázstárgyadat, illetve kimerítheted tetszőleges számú „parancs” képességű szolgálodat, hogy aktiváld a képességüket.

Nem kell lefektetned csapatot ahhoz, hogy végrehajthasd a fenti szabad akciókat. Ám előfordulhat, hogy az egyik kimerített szolgád képességének épp ez a költsége.

**Például:** ha egy varázstárgyad azonnali képessége egy szabad támadást engedélyez, bármelyik (álló vagy fekvő) csapatod támadhat, amit a megszokott módon kell végrehajtanod.

merítsd ki a szolgálaidat, hogy használhassd a „parancs” képességüket



aktiváld a varázstárgyaidat



### VARÁZSTÁRGYAK

*Az aktivált varázstárgyak speciális képességei stratégiai előnyt jelenthetnek a harcok során.*

Amikor rajtad van a sor, szabad akcióként aktiválhatod bármennyi kezeden lévő varázstárgyadat. Egy másik játékos cselekvése alatt is aktiválhatod őket, reagálva az akciójára.

Aktiváláskor hajtsd rögtön végre az azonnali képességét, és egy csapatbónuszt is kapsz, amelynek hatása egészen az éjszakafázis kezdetéig fog tartani.

Varázstárgyat vehetsz is, de szerezhetsz a város, vagy egy ellenséges erőd kifosztásával.

A kezeden lévő varázstárgyakat aranyként használhatod fel új szolgák vásárlásakor, illetve győzelmi pontot érnek a játék végén.

Ha kifogy a varázstárgy-pakli, keverd össze az eldobott varázstárgy-kártyákat egy új paklinak.

#### Aranyérme

Csak akkor érvényes, ha a varázstárgy inaktív, és a kezeden van éppen.

#### Azonnali képesség

Amikor aktiválsz egy varázstárgyat, azonnal hajtsd végre ezt a speciális képességét.



#### Célpont zóna

Csak szóló-módban kell használni.

#### Csapatbónusz

Csak amíg a varázstárgy aktív állapotban van. Addig tart, amíg el nem dobod az éjszakafázisban.

### VARÁZSTÁRGY VÉTELE

A játék során bármelyik fázis alatt elkölthetsz 3 aranyat a kincstáradból, hogy felhúzhassd a varázstárgy-pakli legfelső lapját.

### A VÁROS KIFOSZTÁSA

Az éjszakafázisban minden játékos 1-1 varázstárgyat húz minden olyan csapata után, aki épp a városban tartózkodik. 1-1 lázadót kell a városba tenni minden így szerzett varázstárgy után.

### EGY ERŐD KIFOSZTÁSA

Amikor az utolsó ÉP-t is belesebez egy ellenséges erődbe, húzhatsz 1 varázstárgyat a pakliból.



## 2.3. FEKTESS EL 1 FIGURÁT CSAPATAKCIÓ VÉGREHAJTÁSÁHOZ

Ha még van álló csapatod a játéktáblán, akkor el kell fektetned egyet közülük, egy csapatakció végrehajtásához. Mindig csak egyetlen csapatodat fektetheted el, amikor rád kerül a sor.

**Csapatakciók:** egy csapat mozgatása, egy szolga pihentetése, erődjavitás, 1 arany szerzése, vagy támadás.

Amikor a kezdőjátékos van soron, és már nincs egyetlen álló csapat sem a játéktáblán, lépjetelek tovább a 3. fázisra.

### CSAPATAKCIÓK:

#### CSAPAT MOZGATÁSA



Fektesd el egy csapatodat, hogy ugyanezt a csapatodat egy szomszédos zónába mozgathasd. Ha érvényes rá valamilyen mozgás típusú „erősítés”, maximum 2 zónát mozoghat, ha az egyik megadott típusú zónából indul.



**Például:** hála ez egyik szolgád „erősítés” képességének, az összes csapatod +1 zónát mozoghat sivatagból, vagy vízről indulva.

#### EGY SZOLGA PIHENTETÉSE

Fektesd el az egyik csapatodat, hogy az egyik szolgád pihenessen. Az akció végrehajtásakor fordítsd át a szolga kártyáján lévő kimerülésjelzőt a „kimerült” oldaláról a „fáradt” oldalára. Ha már a „fáradt” oldalán volt, távolítsd el a jelzőt.

Amíg egy szolgád „kimerült”, vagy „fáradt”, addig nem tudod őt kimeríteni egy támadáskor, illetve nem használhatod a „parancs” képességét, nem használhatod vásárláskor arany helyett, illetve nem dobhatod el a kártyáját.

Minden alkalommal, amikor kimeríted az egyik szolgádat, tegyél a kártyájára egy kimerülésjelzőt, a „kimerült” oldalával felfele.

#### KIMERÜLT



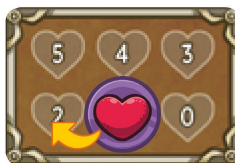
#### FÁRADT



PIHENT

#### ERŐDJAVÍTÁS

Fektesd el az egyik csapatodat, hogy a sérült erődődön 1 ÉP-ot javíts. Egy már megsemmisült (0 ÉP-os) erődöt nem lehet többé javítani.



#### 1 ARANY SZERZÉSE

Fektesd el az egyik csapatodat, hogy szerezz 1 aranyat. Soha nem lehet 5-nél több aranyad a kincstáradban. Ha valami miatt 5-nél több aranyat szereznél, akkor érdemes lehet előtte 3 aranyért egy varázstárgyat venni.



**Fontos:** az akció végrehajtásához elsőként le kell fektetned a kiválasztott csapatodat. Ha a csapatod már fekszik, nem hajthatsz végre vele csapatakciót.

## TÁMADÁS

Egy támadás végrehajtásához le kell fektetned az egyik csapatodat, és ki kell merítened az egyik szolgálodat (bajtárs-, vagy zsoldos-kártyádat). A támadás lehet közelharc, vagy távharci (lásd alább). Ha bejelentetted a támadást, meg kell mondanod, melyik ellenséges csapatot támadod meg.

**A támadás kimenetele a védő reagálása után fog eldőlni. Támadhatsz egy védtelen erődot is, ez esetben nincs reagálás.**



**Közelharc:** a csapatod csak a vele egy zónában lévő ellenséges csapatra támadhat. Minden csapat alap közelharcos támadása: 1-es.



**Távharci:** a csapatod csak az egyik szomszédos zónában lévő ellenséges csapatra támadhat.

**A támadóérték** a támadáshoz kimerített szolgáló harci képessége (ha használható a támadáshoz), valamint az összes használható „erősítés” képesség (a „kimerített” és a „fáradt” kártyákon is), valamint a varázstárgyaid összes aktív bonusza.



**Támadás bejelentése:** „6-os erővel támadom a csapatodat (a kimerített szolgáló támadóértéke 2 + 3 erősítés + 1 az aktivált varázstárgyam)”.

## A VÉDEKEZŐ JÁTEKOS REAGÁLÁSA

Ha egyik ellenfeled támadást jelent be, amelynek célpontja az egyik csapatod, ki kell számolnod a csapatod védőértékét.

Minden csapat 1-es alap védőértékkel rendelkezik. Ehhez jön az összes „erősítés” képesség értéke. Ne feledd, hogy ezek a képességek használhatók még akkor is, ha az adott szolgáló épp „kimerült” vagy „fáradt”.

Kimerítheted bármelyik „pihent” védőértékkel bíró szolgálódat, hogy hozzáadhasd a harci képességüket a végső védőértékhez.

Végezetül aktiválhatod tetszőleges, védőértéket adó varázstárgyadat. A képességük is azonnal aktiválódik és végrehajtandó.

**A tét emelése:** a támadó játékos reagálhat a védő reakciójára azzal, hogy aktiválja egy vagy több varázstárgyát. Folytasd a tét emelését mindaddig, amíg mindkét játékos nem passzol.



**Védelem bejelentése:** „a védőértékem 6-os (a csapatom alap védőértéke 1-es, +1 erősítés, +2 a kimerített szolgáló védőértéke, +2 az aktivált varázstárgyaktól).”



## AZ EREDMÉNY

Hasonlítsd össze a támadó csapat támadóértékét a védő csapat védőértékével. Döntetlen esettén a védő nyer. Minden harc az alábbi lehetséges eredményekkel ér véget:

**A) a védekező csapat nyer**

**B) a védekező csapat veszít**  
(a védekező csapat állt)

**C) a védekező csapat veszít**  
(a védekező csapat feküdt)

Ha veszített, azt is ellenőrizni kell, hogy a védekező csapat ugyanabban a zónában volt-e, mint a saját erődjük. Ha igen, végre kell hajtani „az erőd sérülése” lépést is.

### A) A VÉDEKEZŐ CSAPAT NYER:

Semmi nem történik.



### B) A VÉDEKEZŐ CSAPAT VESZÍT (A VÉDEKEZŐ CSAPAT ÁLLT):

A támadó 2 aranyat kap. A védekező lefekteti a vesztes csapatát, és bármelyik szomszédos zónába átmozgatja azt. Mozgás alapú „erősítés” nem alkalmazható.



### C) A VÉDEKEZŐ CSAPAT VESZÍT (A VÉDEKEZŐ CSAPAT FEKÜDT):

A támadó 2 aranyat kap. A védekező csapatot el kell távolítani a játéktábláról.



## AZ ERŐD SÉRÜLÉSE

Ha a védekező csapat veszített, és ugyanabban a zónában volt, mint a saját erődje, a fennmaradó károkat (a támadóérték és a védőérték közötti különbséget) az erőd szenved el.

Nem számít, hogy van-e még csapata a védekezőnek az erőd zónájában.

Ha nincsen védő csapat, minden sérülést (azaz a támadó csapat teljes támadóértékét) az erőd szenved el.

**Rejtett kincsek:** ha egy ellenséges erődnek sikerül kárt okoznod (nem számít a kár mértéke), kapsz +1 aranyat.

**Erőd kifosztása:** ha sikerül egy ellenséges erőd utolsó életpontját is lerombolnod, húzhatsz egy varázstárgyat.



**Például:** a piros csapat támadóértéke 4-es, a sárga csapat védőértéke 2-es. A védő csapat veszít, és az erőd 2 ÉP-ot sérül. A piros játékos 3 aranyat kap (2 aranyat a győzelméért, + 1 aranyat amiért sérülést okozott egy ellenséges erődnek).

## AZ ERŐD MEGSEMMSÜLÉSE



Ha egy erőd az utolsó ÉP-ját is elveszíti, akkor megsemmisül. Át kell fordítani a jelzőjét a „robbanás” oldalára.

A reggelfázisban normál módon lehet új csapatokat idézni egy megsemmisült erődbe is.

Egy megsemmisült erőd nem ad a játék végén győzelmi pontot, és a játék során már nem javítható meg.

**A PENGÉM LESZ  
A VÉGZETED!**



# 3. FÁZIS: ÉJSZAKA

Az éjszakafázisban sorrendben hajtsátok végre az alábbiakat:

- 1) az összes aktivált varázstárgy eldobása
- 2) zsoldos-készlet feltöltése
- 3) védelmi pénzek begyűjtése
- 4) város elleni rajtaütés (a lázadók megtorolhatják !)
- 5) minden szolga pihen

Az éjszakafázis befejeztével az aktuális kezdőjátékos átadja a Gonosz Jogart a tőle balra ülő játékos-társának. Ez a játékos lesz a következő nap kezdőjátékosa. Folytassátok az 1. fázissal.



## 3.1 AZ ÖSSZES AKTIVÁLT VARÁZSTÁRGY ELDOBÁSA

Az aktivált varázstárgyak nem maradhatnak másnap is játékban, ezt a szolgák túl nagy vakmerőségnek tartanák. Mindenki dobja el az összes aktivált varázstárgyát.

## 3.2 ZSOLDOS-KÉSZLET FELTÖLTÉSE

Dobd el a zsoldos-készletben lévő összes kártyát, és csapj fel 6 új zsoldos-kártyát ide. Ha már nincs több kártya a pakliban, az éjszakafázis befejeztével a játék is véget ér.

## 3.3 VÉDELMI PÉNZEK BEGYŰJTÉSE



Külön-külön ellenőrizni kell, hogy melyik játékos uralja az egyes zónatípusokat (víz, sivatag, hegy és erdő). Egy adott típust az ural, aki a legtöbb ilyen típusú zónát irányítja (az erődök és a lázadók nem számítanak). Döntetlen esetén egyik játékos sem uralja az adott típusú zónát.

Minden zónatípus után, amelyet te uralsz, 2-2 aranyat kapsz.

A jobb felső ábra példái:

**A víz uralása:** Sárga irányítja az „A” zónát (2 sárga csapat az 1 piros ellenében). A „D” zónát sem a zöld, sem a sárga nem irányítja (mindkét játékosnak 1-1 csapata van ebben a zónában). Az „E” zónát a zöld irányítja (a lázadók nem számítanak), míg az „F” zónát a piros. Sárga, piros és zöld is 1-1 víz zónát irányítanak, így a döntetlen miatt egyikük sem kap védelmi pénzként 2 aranyat.

**A sivatag uralása:** Sárga irányítja a „C” zónát. „D” zónát ugye sem a sárga, sem a zöld nem irányítja. Sárga játékos 2 aranyat kap.

**A hegy uralása:** Csak sárga irányít hegyet („A”), így +2 aranyat kap.

**Az erdő uralása:** Zöld irányítja a „B” és „G” zónákat, piros pedig csak az „F” zónát. Zöld játékos ezért 2 aranyat kap.



## 3.4 VÁROS ELLENI RAJTAÜTÉS



Minden játékos 1-1 varázstárgyat húzhat minden olyan csapata után, amelyik a város zónájában tartózkodik. Tegyé 1-1 új lázadó figurát a városra minden így felhúzott varázstárgy után. Ha a városban így 5 lázadó lesz, akkor megtorolják a rajtaütést!

**Például:** Zöldnek 2 csapata van az „E” város zónában, zöld játékos ezért 2 varázstárgy-kártyát húz. Piros játékosnak 1 csapata van itt, így ő csak 1 varázstárgyat húz. 3 új lázadó figura kerül a városba.

## LÁZADÓK MEGTORLÓ TÁMADÁSA



A városukat fosztogató kaotikus hordák láttán annak lakói fellázadnak.

Ha a városban 5 lázadó figura lesz, megtorolják a rajtaütést! Az óramutató járásával megegyező irányban, minden csapat 1-1 támadást szenved el, 3-as támadóerővel (a játékosok a szokott módon védekezhettek). Minden nem megsemmisült erődöt 1-1 3-as erejű támadás éri (a játékos a szokott módon védekezhethet, ha van legalább egy csapata az erődjénél). A lázadók megtorlása végeztével távolítsd el az összes lázadó figurát a városból.

## 3.5 MINDEN SZOLGA KIPIHENI MAGÁT

Minden játékos minden szolgája (bérenc- és zsoldos-kártyái) 1-1 ingyenes pihenést kapnak. Ha egy szolga „kimerült” volt, fordítsd át a rajta lévő kimerülésjelzőt, és „fáradt” lesz. Ha „fáradt” volt, távolítsd el róla a kimerülésjelzőt, és „pihent” lesz.



# A VÉGSŐ PONTOZÁS

Ha az éjszakafázis 2. lépésében már nem tudod feltölteni a zsoldos-készletet, mert nincs több lap a zsoldos-pakliban, a játék véget ér. Még be kell fejeznetek az éjszakafázis hátralévő lépéseit, majd következhet a végső pontozás az alábbiak szerint.

**A legtöbb győzelmi pontot (GyP) összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot.**



## „Befolyás” képességek:

Egyes ilyen képességek a hatásukat a végső pontozás során fejtik ki.

## A szolgálid ára:

Annyi győzelmi pontot kapsz, ahány aranyba kerülnek összesen a Bajnokok Csarnoka táblán lévő szolgálid.



## Az erődöd pontozása:

Ha az erődöd még áll, 5 GyP-ot kapsz. Ha megsemmisült, 0-t.

## A kincstárad pontozása:

Minden kincstáraddban maradt aranyad után 1-1 GyP-ot kapsz.



## A varázstárgyaid pontozása:

Annyi győzelmi pontot kapsz, ahány arany szerepel a kezében maradt varázstárgyaidon.

**Döntetlen esetén:** a döntetlent elért játékosok közül a játéktáblán több csapattal rendelkező játékos győz. Ha még mindig döntetlen, akkor az győz közülük, akinek az erődjének több ÉP-ja van. Ha ez is döntetlen, akkor a kincstárában több arannyal rendelkező győz közülük. Ha ez is döntetlen, akkor a legdrágább szolga tulajdonosa győz közülük. Ha ez is döntetlen, akkor megosztottnak a győzelmen.

**Például:** a fenti ábra szerinti játékos erődje még áll (+5 GyP), 5 aranya maradt a kincstárában (+5 GyP), a szolgálai összesen 26 aranyba kerültek (+26 GyP), amihez +1 aranyat (azaz +1 GyP-ot) ad a Sötét Hadura „befolyás” képessége. A kezében maradt varázstárgyai 6 aranyat érnek (+6 GyP), amit a Hadúr képessége újabb +4 arannyal (+4 GyP-al) megnövel. A végeredmény: 47 győzelmi pont (5+5+26+1+6+4).

# SÖTÉT URALOM: AZ EPIKUS SZÓLÓ-MÓD

## ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a játékot úgy, mintha 2 játékos játszana a sivatagi város térképen. Az egyik játékos te leszel, a másikat pedig „bábjátékosnak” nevezzük. Kövesd az alábbiakat:

**A zsoldos-paklit oszd három különböző kupacba, mielőtt összekevernéd:**

- 1) a 2 aranyba kerülő zsoldosok
- 2) a 4-6 aranyba kerülő zsoldosok
- 3) a 8-10 aranyba kerülő zsoldosok

Keverd össze külön-külön ezt a 3 paklit.

**A bábjátékosnak a szokott bérencei helyett húzz a Bajnokok Csarnoka táblájára:**

- 2 zsoldost a 2 aranyas pakliból
- 2 zsoldost a 4-6 aranyas pakliból
- 1 zsoldost a 8-10 aranyas pakliból

(A bábjátékos nem fog új zsoldosokat szerezni a játék során.)

**Keverd össze az összes zsoldos-kártyát egy pakliba,** vegyél ki belőle 24-et, amivel majd ebben a játékban játszani fogsz, a többi pedig tedd vissza a dobozba. Csapd fel az első 6 kártyát (ez lesz a zsoldos-készlet). Keverj vissza a pakliba minden 10, vagy több aranyba kerülő zsoldost, és csapj fel helyettük újakat.

**A bábjátékosnak ne ossz kezdő varázstárgy-kártyát,** nem fog varázstárgyakat használni. Az általa esetleg szerzett varázstárgyakat tartsd a játékostáblája mellett, a végső pontozásig.

**A többi előkészületi lépést tedd meg a megszokott módon.** A Gonosz Jogar hozzád fog kerülni, így te kezdheted a játékot! Az egyjátékos-módban a célod az lesz, hogy több GYP-ot szerezz, mint a bábjátékos.

## A BÁBJÁTÉKOS

A bábjátékos minden esetben téged fog megtámadni. Ha úgy döntesz, hogy egynél több bábjátékossal akarsz játszani, azok sem támadhatnak egymásra. A bábjátékos akcióit az alább részletezett szabályok alapján hajtsd végre:

### REGGELFÁZIS: VARÁZSTÁRGY MEGVÁSÁRLÁSA

Minden reggelfázisban a bábjátékos - ha tud - elkölt 3 aranyat, hogy megvegyen egy varázstárgyat. Tartsd a játékostáblája mellett, a végső pontozásig.

### DÉLUTÁNFÁZIS:

A bábjátékos el fogja fektetni egy-egy csapatát, hogy végrehajtsa az alábbi akciók egyikét. Elsőként ellenőrizd, hogy tud-e közelharcos támadást indítani. Ha nem, nézd meg, tud-e távharcos támadást indítani. Ha ezt sem tud, akkor próbáld meg mozgatni az egyik csapatát.

#### 1. Közelharcos támadás végrehajtása:

Merítsd ki a bábjátékos legerősebb közelharcos szolgáját, és adj hozzá a támadáshoz minden lehetséges „erősítés” bónuszt. Ha döntetlen, merítsd le a még rendelkezésre álló szolgálai közül a bal legfelsőt. Ha nincs már egy közelharcos szolgálja sem, lépj a 2. pontra.

#### 2. Távharcos támadás végrehajtása:

Merítsd ki a bábjátékos legerősebb távharcos szolgáját, és adj hozzá a támadáshoz minden lehetséges „erősítés” bónuszt. Ha döntetlen, merítsd le a még rendelkezésre álló szolgálai közül a bal legfelsőt. Ha nincs már egy távharcos szolgálja sem, lépj a 3. pontra.

**A támadás lehetséges prioritása:** a te erődzónád, a te egyik fekvő csapatod, ha még így sem egyértelmű, akkor csapj fel varázstárgy-kártyákat mindaddig, amíg egy megfelelő zónára nem mutat.

#### 3. Mozgás (visszavonulásra is érvényes):

Csapj fel egy varázstárgy-kártyát a pakli tetejéről, és mozgasd a bábjátékos csapatát a kártyán szereplő zónába.

**A mozgás lehetséges prioritása:** a te erődzónád.

A bábjátékos soha nem használja a „parancs” képességeit, és minden esetben kimeríti a lehető legnagyobb védőértékű szolgáját védekezéshez.

### ÉJSZAKAFÁZIS:

Hajtsd végre a szokott módon.



# MOST FIGYELJ IDE MÉG EGY KICSIT:

Ha már egyszer játszottál a szoló-mód szabályai szerint, próbáld meg legközelebb a bábjátékos erődjét a tied szomszédságába tenni. Ha még több kihívásra vágysz, játssz egyszerre 2 bábjátékos ellen is.

**1. példa:** a sárga játékos az „A” zónában kezd, a bábjátékos erődjét a „B” zónában helyezi el:



## Délutánfázis:

**1. csapatmozgatás:** a sárga játékos elfekteti az egyik csapatát, majd átmozgatja azt a „C” zónába. Mivel a bábjátékos csapatai támadni még nem tudnak, és nincs mozgatási prioritás sem, felcsap egy varázstárgy-kártyát. A célpont zóna: hegy, így a piros csapat a „D” zónába mozog.

**2. csapatmozgatás:** a sárga játékos végrehajtja a „Squire” egysége parancs képességét, és a csapatát a városba mozgatja. A bábjátékosnak ismét felcsap egy varázstárgy-kártyát, amin a célpont zóna egy erdő, így a piros második csapata az „E” zónába mozog.



**2. példa:** ugorjunk egy kicsit előre:



## Délutánfázis:

**1. csapat:** a bábjátékos közelharcot kezdeményez a „C” zónában. Sárga veszít, és az „F” zónába vonul vissza. A sárga játékos a „G” zónából távharcban megtámadja, és elpusztítja piros erődjét.

**2. csapat:** a bábjátékos még mindig tud közelharcolni, így az „F” zónában támad. Sárga a „H” zónáról távharcban támadja az „F”-et.

**3. csapat:** a bábjátékos az „I” zónából távharcban meg tudja támadni sárga erődjét, így ezt kell választani (prioritás). A sárga játékos közelharcban támad az „I” zónában.

**4. csapat:** a bábjátékos az „E” zónában távharcban megtámadja a „G” zónában lévő sárga csapatot. Sárgának már nem maradt álló csapata.

# ZÚZD SZÉT AZ ELLENSÉGEIDET. LÁSD ŐKET ELŐTTED HAJLONGANI. HALLGASD VÉGIG A SIRÁNKOZÁSAIKAT.

## JÁTÉK-ÖSSZEFOGLALÓ

A **Covil: The Dark Overlords** játékban az elszigetelt város körül fekvő zónák irányításáért fogtok harcolni. Minden játékos egy-egy Sötét Hadurat személyesít meg, aki valamilyen egyedi képességgel, és rengeteg hűséges, feláldozható szolgálával rendelkezik. A játék négy napon (játékfordulón) át fog tartani. Minden egyes nap az alábbi 3 fázisra osztható:

1. fázis: reggel
2. fázis: délután
3. fázis: éjszaka

Az aktuális kezdőjátékkal kezdve, sorban, minden játékos talpra állítja az összes csapatát. Ezután - ha kell - egy vagy több új csapatot idéz az erődjébe. Miután mindenki végzett ezzel a fázissal, az aktuális kezdőjátékos elkezd a 2. fázist.

A **2. fázisban** hajtjátok végre az akcióitokat. Ebben a fázisban minden játékos felfogadhat egy új szolgát a zsoldos-készletből, majd elfektetheti a csapatait 1-1 csapatakción végrehajtásához.

**Csapatakción:** mozgás, pihenés, javítás, aranszerzés, vagy támadás.

**Szabad akción:** varázstárgy aktiválása, „parancs” képesség használata.

Ha a táblán már minden csapat fekszik, jön a 3. fázis.

A **3. fázisban** hajtjátok végre az alábbi akciókat sorrendben:

- 1) az összes aktivált varázstárgy eldobása
- 2) zsoldos-készlet feltöltése
- 3) védelmi pénzek begyűjtése
- 4) város elleni rajtaütés (a lázadók megtorolhatják!)
- 5) minden szolga pihen

Az éjszaka fázis befejeztével az aktuális kezdőjátékos átadja a Gonosz Jogart a tőle balra ülő játékostársának. Ez a játékos lesz a következő nap kezdőjátékosa. Folytassátok ismét az 1. fázissal.

## A PONTOZÁS ALAPJAI

A legtöbb győzelmi pontot (GyP) szerző játékos győz.

**Győzelmi pontok az alábbiak szerint szerezhetők:**



**+5 GyP**

Ha az erődöd nem semmisült meg.



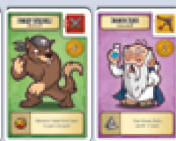
**+1-1 GyP**

Minden megmaradt aranyad után.



**+1-1 GyP**

minden megmaradt varázstárgy aranyáért.



**+1-1 GyP**

Az összes szolgád teljes arany ára után.

**Döntetlen esetén:** a döntetlent elért játékosok közül a játéktáblán több csapattal rendelkező játékos győz ⇒ akinek több ÉP-je van az erődjének ⇒ akinek a kincstárában több arany van ⇒ aki a legdrágább szolgál tulajdonosa. Ha ez is döntetlen, akkor megosztottnak a győzelmen.

**A SÉREGED TALÁLKOZNI  
FOG A VÉGZETÉVEL!**

