

WARHAMMER
40,000

CONQUEST

THE CARD GAME

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás
v 1.0

Németh Balázs és Tóthi Attila
fordítását felhasználva
készítette: **Beorn** (2017)
lektorálta: SenkifiaSenki



JÁTÉKSZABÁLY

LÉPJ BE A SÖTÉT ÉVEZREDBE...

A távoli jövő zord sötétségében már csak a háború létezik. Az Ultima Segmentum mélyén, a nemrégiben felfedezett Taraxis szektorban gazdag erőforrásokra, és még a Technológia sötét korában elveszett ereklyékre bukkantak. E kincsek megoltalmazása érdekében az Emberek Birodalma véres háborúkat vív szektorszerte, kétségbeesetten próbálva visszaverni a démonok és xenók támadó hullámain. A Káosz aljas erői zsákmányra vadásznak, miközben mindent megrontanak, ezzel támogatva saját hódító és őrült céljaikat. Mindeközben sokféle idegen faj próbálja meg kiépíteni ugyanitt a saját birodalmát, elűzve mindenki mást, aki kétségbe vonhatná egyeduralmukat.

Az egyetlen biztos dolog az, hogy nagyon sok vér fog folyni, bajnokok emelkednek fel, és csak egyetlen győztes lehet.

A játék áttekintése

A **Warhammer 40.000: Conquest** egy olyan társasjáték, ahol két játékos harcol egymással, a galaxis egyik szektoráért. Mindkét játékos egy-egy hadurat, és a neki alárendelt erőket fogja irányítani, hogy harcok sorozatán keresztül szerezzék meg magának a kulcsfontosságú bolygókat. A játék egyszerre taktikai és stratégiai is, mivel a játékosoknak foglalkozniuk kell a közvetlen konfliktusokkal, de ezzel egyidejűleg tervezniük és elő kell készülniük a hadjárat későbbi szakaszára is.

Ezen szabályfüzet használata

Ezen szabályfüzet a **Warhammer 40.000: Conquest** társasjátékkal most ismerkedő, új játékosok számára íródott. Ezt a füzetet érdemes útmutatóként használnotok az első pár játékotok során, amíg el nem sajátítjátok a játékszabályokat. A szabályfüzet vége felé találjátok meg az egyedi paklik készítéséről szóló fejezetet.

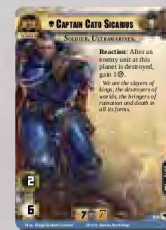
A teljes játékszabályt a **Szabálymagyarázat** füzetben találod meg, amely olyan összetettebb témákkal is foglalkozik, mint a kártyák kulcsszavainak értelmezése, az időzítési konfliktusok feloldása, vagy a részletesebb fázissorrendek. Javasoljuk, hogy mint új játékosok ezen **Játékszabály** füzet segítségével sajátítsátok el a szabályokat, és csak azokat a részleteket olvassátok el egyenlőre a **Szabálymagyarázat** füzetben, amelyek a játék során felmerülnek.

Az első játékodhoz

Az javasoljuk, hogy használjátok az alapdobozban megtalálható, előre összeállított 2 kezdőpaklit:

Az űrgárdista kezdőpakli tartalma:

Captain Cato Sicarius hadúr kártyája (lásd jobbra), a 8-tól 30-ig számozott összes űrgárdista kártya, valamint a 169-től 174-ig számozott semleges kártyák egy-egy példánya.



űrgárdista hadúr

Az ork kezdőpakli tartalma:

Nazdreg hadúr kártyáját (lásd jobbra), a 54-től 76-ig számozott összes ork kártya, valamint a 169-től 174-ig számozott semleges kártyák egy-egy példánya.



ork hadúr

A többi faj alappakliját a kezdőpaklikhoz hasonló módon tudod összeállítani, az adott fajhoz tartozó összes kártyából, és a semleges kártyák 1-1 példányaiból.



Az élő kártyajáték (LCG)

A **Warhammer 40.000: Conquest** egy olyan kétszemélyes társasjáték, amely már az alapdobozzal is tökéletesen játszható.

Ezen túlmenően a **Warhammer 40.000: Conquest** egy Living Card Game® (LCG) típusú játék is, így a játékelmény tovább fokozható és még jobban testreszabhatóvá válik a rendszeres időközönként megjelenő 60 lapos War Packok, illetve a nagyobb deluxe kiegészítők megvásárlásával. Ezen kiegészítők újabb kártyákat kínálnak a játékosoknak, melyek további pakliépítési lehetőségeket nyújtanak, valamint lehetőséget biztosítanak a gigantikus Warhammer 40.000 univerzum felfedezésére is.

A gyűjtögetős kártyajátékokkal ellentétben az LCG kiegészítők tartalma állandó: semmi véletlenszerűség nincs azok tartalmában.



JÁTÉKTARTOZÉKOK

Az alábbiakban bemutatjuk a játék különböző tartozékait, az azonosíthatóság érdekében.



222 játékkártya
2 referenciakártya



10 bolygókártya



40 jelölőkártya



30 erőforrásjelző



első bolygó jelző



30 sérülésjelző



kezdeményezésjelző



2 parancstárcsa

Frakciók

Az alapdobozban 7 különböző frakciót találsz, valamint néhány válogatott semleges kártyát, amelyek bármelyik frakcióhoz tartozhatnak. Az alapfrakciók a következők:

- | | |
|-----------------|-------------|
| űrgárdisták | sötét eldák |
| Birodalmi Gárda | eldák |
| orkok | Tau |
| Káosz | |

A későbbiekben kiadott deluxe dobozokban két további frakciót fogunk bevezetni: a félelmetes necronokat, akik irányítani tudják ellenségeik lelkét, illetve a telhetetlen tyranidákat, akik mindent befalnak, ami csak az útjukba kerül.

- | | |
|----------|-----------|
| necronok | tyranidák |
|----------|-----------|

Parancstárcsák összeszerelése

Szereld össze a parancstárcsákat a műanyag tárcsaösszekötők segítségével, rögzítve a tárcsát a fedlapjához, ahogy azt az alábbi ábra is mutatja.



I: ALAPFOGALMAK

Ez a fejezet számos alapfogalmat fog bemutatni, amiket érdemes fejben tartanotok a játék szabályainak elsajátítása közben.

Az aranyszabály

Ha egy kártya szövege ellentmond valamelyik szabálynak (amely szerepeljen akár ebben, akár a **Szabálymagyarázat** füzetben), minden esetben a kártya szövege élvez elsőbbséget.

Győzelem és vereség

A **Warhammer 40.000: Conquest** témája egy katonai hadjárat, melyet a galaxis Taraxis szektorának birtoklásáért vívtok. A győzelem kulcsát a bolygók jelentik: ha képes vagy uralni a hadjáratot, megnyered a játékot is.

Minden bolygókártya címsorában, a kártya bal felső sarkában szerepel egy, kettő vagy három szimbólum: nyersanyag, erődítmény és/vagy (elveszett) technológia.

Ezekhez a szimbólumokhoz nem kapcsolódik semmilyen képesség, csupán arra szolgálnak, hogy az egyes bolygó-típusokat azonosítani tudjátok, és nyomon lehessen követni a „három egyforma szimbólum” győzelmi feltétel állását a győzelmi területeken.

Minden játékfordulóban csatára kerül sor az első bolygó jelzővel megjelölt bolygónál, majd a bolygókártya a csata győztesének győzelmi területére kerül. A győzelmi terület egy-egy játékon kívüli terület mindkettőtök előtt, ahol a megszerzett bolygókártyáitokat gyűjtitek. Azonnal megnyered a játékot, ha bármelyik szimbólumból 3 egyformát sikerül összegyűjtened.



Azonnali vereség: meghal a hadurad

Ha az egészséges hadurad legyőzetik (legalább annyi sérülésjelző kerül a kártyájára, mint az életpontjainak száma), akkor át kell fordítanod a kártyáját a sebesült oldalára. Ha a sebesült hadurad is legyőzetik, akkor azonnal elvesztetted a játékot.



egészséges hadúr



sebesült hadúr

Azonnali vereség: paklifogyás

Ha már nincs egyetlen kártyád sem a húzópaklidban, azonnal elvesztetted a játékot.

Tanulási tipp

Elkezdhetitek a játékot úgy is, hogy egyáltalán nem használjátok a kártyákon lévő szövegeket. Főként új játékosok esetén, akik még nem ismerik az LCG-t, lejátszhatjátok az első játékot (vagy legalább az első pár játékfordulót) úgy is, hogy figyelmen kívül hagytok minden kártyán lévő szöveget, képességet. Akkor érdemes csak használnotok a kártyák képességeit, ha már megszoktátok a játékfordulók alapvető felépítését és a játék menetét.

II: JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A **Warhammer 40.000: Conquest** játék előkészítéséhez az alábbi lépéseket kell sorban végrehajtanotok.

1.) Hadvezér és pakli választás. Mindketten válasszatok 1-1 paklit, amivel játszani fogtok. Rakjátok le a hadurakat az asztalra magatok elé, az egészséges oldalával felfele. Ez lesznek a főparancsnokság (HQ) területetek.

2.) Paklik megkeverése. Mindketten addig keverjétek a saját paklitokat képpel lefelé, amíg ellenfeletek elégedett nem lesz veletek. Ezután tegyétek a paklitokat (továbbra is képpel lefelé) a haduratok mellé, a HQ területetekre.

3.) Bolygók elhelyezése.

Keverd meg a 10 bolygókártyát (lásd jobbra az egyiket), majd képpel lefelé tegyél közülük 7-et egy sorba kettőtök közé. A 3 kimaradt kártyát (anélkül, hogy megnéznétek) tedd vissza a játék dobozába.



4.) Kezdeményezés meghatározása. Véletlenszerűen döntsetek el, hogy melyiketek fog kezdeni, és az tegye maga elé a kezdeményezésjelzőt.

5.) Bolygók felfedése. A kezdő játékos csapja fel a neki bal legszélső bolygókártyát, majd sorba jobbra haladva

még további négyet. Az utolsó 2 bolygókártyát hagyjátok továbbra is képpel lefelé fordítva. Ezután tegyétek az első bolygó jelzőt a kezdő játékosnak balra eső legelső bolygó mellé.

6.) Parancstárcsák kiosztása. Mindketten vegyetek magatok elé 1-1 parancstárcsát.

7.) Jelző készlet elkészítése. Tedd az összes jelölőkártyát, az erőforrás- és sérülésjelzőket kettőtök közé külön kupacokba úgy, hogy mindketten kényelmesen elérjétek azokat, létrehozva ezzel a közös készletet.

8.) Kezdő kéz felhúzása. Mindenki húzzon annyi lapot a paklijából, amekkora sárga háttérű fekete szám szerepel a hadúr kártyája alján (lásd alább). Mindenki egyszer újrahunthatja a lapjait, ha nem elégedett velük (lásd a **Szabálymagyarázat** füzet 11. oldalát).

9.) Kezdeti erőforrás begyűjtése. Mindenki annyi erőforrásjelzőt kap a közös készletből, amekkora fekete háttérű sárga szám szerepel a hadúr kártyája alján (lásd alább). Az erőforrásjelzőket mindenki tegye a saját készletébe maga elé.



bal oldali szám:
kezdéskor húzható
kártyák száma

jobb oldali szám:
kezdetben kapott
erőforrásjelzők száma

A játékterület általunk ajánlott elrendezése

a képpel lefelé maradó
2 utolsó bolygókártya



a felcsapott 5 bolygókártya



jelzők és jelölőkártyák
közös készlete

Attila
erőforrásjelzői



Attila
hadvezére



Attila
húzópaklija



parancs-
tárcsa



kezdeményezésjelző



Balázs
erőforrás-
jelzői



első bolygó jelző



III: FÁZISOK SORRENDJE

A *Warhammer 40.000: Conquest* játékot több fordulón keresztül fogjátok játszani. Minden forduló 4 fázisból áll. Bizonyos fázisokat egyszerre hajthatok végre, míg másokat játéksorrend szerint. A fázisok sorrendben:

1. felfejlődés
2. irányítás
3. csata
4. főparancsnokság

Minden fázist részletesen ismertetünk a következő oldalakon.

1. fázis: Felfejlődés

A felfejlődésfázis során összegyűjtitek a haderőiteket, és felvonultatjátok őket, az elkövetkező ütközetek előtt. A felfejlődésfázis alatt mindketten kártyákat játszhattok ki a kezetekből, hogy felkészüljete a közelgő konfliktusokra.

Az aktuális kezdő játékosal kezdve, felváltva egy-egy felfejlődésakciót hajthatok végre az alábbi 3 közül:

- ☠ kijátszotok egy kártyát a kezetekből, vagy
- ☠ használjátok egy már játékban lévő kártyátok akció képességét, majd végrehajtatok a kártya félkövérrrel szedett „akció” (Action) szó utáni utasítását (lásd a *Szabálymagyarázat* füzet 3. oldalát), vagy
- ☠ passzoltok.

Az a játékos, aki egy felfejlődésfázis során már egyszer passzolt, a fázis további részében már nem hajthat végre több felfejlődésakciót. Ellenfele azonban továbbra is végrehajthat még tetszőleges számú felfejlődésakciót, egészen addig, amíg úgy nem dönt, hogy ő is passzol.

Amikor már mindkét játékos passzolt, a fázis véget ér.

Kártya kijátszása

Bármelyik kártyát csak úgy játszhat ki, ha kifizeted annak erőforrásköltségét. Ehhez annyi erőforrásjelzőt kell a saját készletedből a közös készletbe visszatenned, amekkora szám a kártya bal felső sarkában szerepel. Ha nincs ennyi erőforrásjelződ, nem játszhatod ki a kártyát.



egy kártya erőforrásköltsége és típusa

Egy kártya típusa az erőforrásköltségét jelentő nagy fekete szám alatt található.

Amikor egy **egység** (Army) típusú kártyát játszol ki, azt képpel felfelé az egyik bolygókártya feléd eső oldala mellé kell helyezned, jelezve, hogy pontosan melyik bolygóra telepítetted ezt az egységedet.

Ha egy **erősítő** (Attachment) típusú kártyát játszol ki, akkor azt képpel fölfele, a kártya szövegének megfelelően egy már játékban lévő kártyához, játékelemhez, vagy területhez kell csatolnod (részben alá, vagy mellé téve azt).

Ha egy **támogatás** (Support) típusú kártyát játszol ki, azt képpel fölfele a főparancsnokság területedre kell elhelyezned (a paklid melletti hátsó sorba).

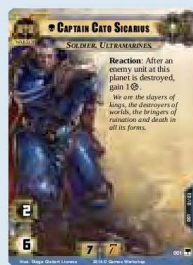
Az **esemény** (Event) típusú kártyákat nem kell telepítened. Minden eseménykártya tartalmazza, hogy pontosan mikor tudod azt kijátszani. Ha egy eseménykártyát játszol ki, az erőforrásköltségének kifizetése után végre kell hajtaniod a kártya utasítását, majd a kártyáját el kell dobnod a dobott lapjaid közé.



egység telepítése egy bolygóra

Pihent és kimerült

Minden kártya **pihent** (álló) helyzetbe kerül játékba. Amikor egy kártyáddal támadsz, vagy használod annak képességét, el kell azt forgatnod 90°-al **kimerült** (fekvő) helyzetbe. A kimerült állapot jelzi, hogy az adott kártyát már használtad a fordulóban, így addig nem tudod újból használni (kimeríteni), amíg nem frissül egy játékszakas, vagy valamilyen kártyaképesség következtében.



pihent



kimerült

2. fázis: Irányítás

Az irányításfázis képviseli a Taraxis szektorért folyó katonai hadjárat stratégiai részét. Ebben a fázisban mindketten titokban valamelyik bolygóra külditek a haduratokat, hogy ott stratégiai előnyre tegyetek szert. Ezután minden bolygónál a nagyobb irányító erő megszerzi a bolygókártya által biztosított bónuszokat erre a fordulóra.

Az irányításfázis 2 egymást követő lépésből áll: a **hadúr bevetése** és **harc az irányításért**. Ezeket a lépéseket az alábbiakban ismertetjük részletesen.

1. lépés: hadúr bevetése

Ezen lépés során mindketten valamelyik, már képpel felfelé néző bolygókártyához rendelitek a haduratokat. Ez segíteni fog nektek az adott bolygó irányításáért folyó harc megnyerésében, illetve azt is jelenti, hogy ennél a bolygónál biztosan lesz csata.

Mindketten forgassatok ki titokban egy számot a parancstárcsákon, amely megfelel az egyik képpel felfelé néző bolygókártya aktuális sorszámának. Az első bolygó jelzővel éppen megjelölt bolygókártya az 1-es számnak felel meg a parancstárcsán, míg a további bolygók (az első bolygótól távolodva számolva) az egyre nagyobb számoknak.

Egyszerre állítsátok be a parancstárcsákat úgy, hogy az ellenfeletek ne láthassa, melyik számot választottátok. Ez a szám általában 1 és 5 között van, de a játék előrehaladtával, ahogy a lehetséges bolygók száma csökken, természetesen a választható lehetőségek száma is egyre kevesebb lesz.

Miután mindketten végeztetek a beállítással, egyszerre fedjétek fel a parancstárcsákat, majd helyezzétek át a főparancsnokság területeteken lévő haduratokat és minden más olyan ott lévő egységkártyátokat, melyeket harcba szeretnétek küldeni, a beállított bolygó felétek néző oldalához. A nem hadúr egységkártyák általában valamilyen játékszabály, vagy kártyahatás következtében kerülnek a főparancsnokság területre. Mindketten figyeljétek oda az alábbiakra:

- ☠ a hadúr kártya a jelenlegi állapotában (pihent vagy kimerült) érkezik meg a bolygóhoz, illetve
- ☠ az összes többi pihent egységkártyátok viszont kimerül, amíg megérkezik a bolygóhoz (azaz elfordított állapotban kell őket a bolygó mellé tenni). A már eleve kimerült egységek továbbra is kimerült állapotban érkeznek meg.

2. lépés: harc az irányításért

Ezen lépés során végre kell hajtani az összes képpel felfelé néző bolygónál az irányításért folytatott harcokat. Az irányításért folytatott harc stratégiai fontosságú, mellyel megszerzhető egy adott bolygó erőforrása, és befolyása.

Az aktuális első bolygótól kezdve, minden egyes bolygónál meg kell vívni az irányításért folytatott harcokat az alábbiak szerint:

- ☠ Ha csak egyikőtöknek van pihent hadura az adott bolygón, az automatikusan megnyeri az irányításért folytatott harcot.
- ☠ Ha mindkettőtöknek van pihent hadura az adott bolygón, vagy egyikőtöknek sincs pihent hadura ott, az nyeri közületek az adott bolygó irányításáért folytatott harcot, akinek a pihent (azaz álló) egységkártyáin több parancsszimbólum szerepel. Ha ez a szám egyforma, vagy egyikőtöknek sincs ott parancsszimbólumos egysége, egyikőtök sem nyeri el az adott bolygó irányítását.



Ha megnyered egy bolygó irányításáért folytatott harcot, akkor lehetőség van az adott bolygó által biztosított kártya- és erőforrásbónuszokat begyűjtened. Ha egyikőtök sem nyeri meg az irányításáért folytatott harcot, ezek a bónuszok elvesznek erre a játékfordulóra.



kártyabónusz:
húzz annyi kártyát a
a húzópakliból
amekkora szám
itt szerepel

erőforrásbónusz:
kapsz annyi erőforrás-
jelzőt a közös készletből,
amekkora szám itt
szerepel



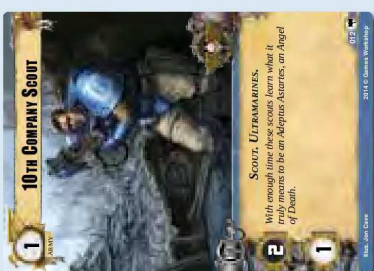
Példák az irányításért folytatott harcok végrehajtására

1. példa (lásd alul): A Plannum bolygónál egyik félnek sincs ott a hadura, így az egységkártyákon szereplő parancsszimbólumok száma dönti el az irányításért folytatott harcot. Balázs nyer, mert a pihent Land Raiderén 3 parancsszimbólum is található, míg Attila Goff Nob kártyáján nulla, Nazdreg's Flash Gitz kártyáján pedig csak egy. Balázs kimerült (elforgatott) 10th Company Scout kártyája nem vesz részt az irányításért folytatott harcban.

2. példa (lásd alul): Az Atrox Prime bolygónál csak Balásznak van hadura (Captain Cato Sicarius), Attilának pedig nincs, így itt is Balázs nyeri automatikusan az irányításért folytatott harcot, hiába van Attila 2 pihent ork egységén összesen 4 parancsszimbólum.

Ha Attila hadura is ehhez a bolygóhoz került volna, akkor a bolygóhoz rendelt pihent egységkártyákon szereplő parancsszimbólumok száma döntött volna, így ez esetben Attila nyerte volna a harcot.

Balázs



Attila

Balázs



Attila

3. fázis: Csata

A csatafázis jelképezi a felvonultatott seregek összecsapását a különböző bolygók harcmezein. Ez a játék legtaktikusabb része, és ez az a fázis, ahol a játékosok közvetlenül harcba léphetnek egymás egységeivel, és versenghetnek a fölényért.

A csatafázis során csatára fog sor kerülni:

- ☠ az első bolygónál, valamint
- ☠ minden másik olyan bolygónál, ahol ott van legalább egyikőtök hadura.

Az első bolygónál megvívandó csatával kell kezdenetek, majd sorrendben tovább haladva a többi érintett bolygóra. Természetesen csak ott kell csatát vívnotok, amelyek bolygó megfelel legalább az egyik fenti kritériumnak.

Egy csatában az adott bolygón lévő egységeitekkel fogjátok támadni ellenfeletek ugyanazon bolygón lévő egységeit. A csata célja, hogy csak az egyikőtöknek maradjanak egységei a bolygón.

A csaták megvívása

Egy csatát az kezdheti el, akinek a hadura jelen van az adott bolygón. Ha mindkettőtök hadura jelen van, vagy ha egyikőtöknek sincs jelen hadura, az kezd, akinél éppen ott van a kezdeményezésjelző. (Megjegyezzük, hogy a kezdeményezésjelzőt nem kell átadni a másik játékosnak, ha ő a hadúra miatt kezdeményezhet az egyik csatában.)

A csaták általában több harci fordulón keresztül zajlanak.

A legelső harci forduló előtt (de e csata során a többi harci forduló előtt már nem) végre kell hajtani a távharc rajtaütéseket, ha vannak. Az aktuális csatát elkezdő játékosal kezdve, és sorban egyesével, mindketten az alábbiak egyikét tehetitek:

- ☠ távolsági támadást hajthattok végre egy olyan pihent egységekkel, amin szerepel a „távharc” (Range) kulcsszó (lásd a „Támadás végrehajtása” fejezetet a következő oldalon), vagy
- ☠ passzolhattok, ha már nincs pihent távharcos egységek.

Miután az egyik játékos passzolt, az ellenfele tovább folytathatja a távharcos egységeivel a támadását, amíg csak ő is nem passzol. Ha már mindketten passzoltatok, a távharc rajtaütések lépés befejeződik, és elkezdődik az első normál harci forduló.

E harci forduló további részében, illetve az adott csata minden ezt követő harci fordulójában, az aktuális csatát

elkezdő játékosal kezdve, és sorban egyesével, mindketten az alábbiak egyikét tehetitek:

- ☠ támadást hajtotok végre egy pihent egységekkel, vagy
- ☠ passzolhattok, ha már nincs pihent egységek.

Miután az egyik játékos passzolt, az ellenfele tovább folytathatja az egységeivel a támadását, amíg csak ő is nem passzol. Ha már mindketten passzoltatok, az adott harci forduló befejeződik.

Miután egy harci forduló befejeződött (általában azzal, hogy a bolygón lévő összes harci egység kártyája kimerült állásba fordult), az adott bolygón lévő összes egységkártyát egyszerre kell pihent helyzetbe forgatnotok. Mindkét játékosnak (az aktuális csatában kezdő játékosal kezdve) ekkor lehetősége van arra, hogy tetszőleges egységével visszavonuljon a saját főhadiszállására. Miután az összes visszavonulási lehetőség lezajlott, új harci forduló kezdődik.

Amikor támadsz az egyik egységeddel, vagy passzolsz, azt a te **harci körödnek** nevezzük.

Ha a te harci köröd kezdődik, de az ellenfelednek már nincs egyáltalán egysége az adott bolygón, a bolygóért vívott csata véget ér, és a megmaradt egységeid megnyerték ezt a csatát (lásd a 11. oldalon). Ha a bolygón egyik játékosnak sincs egysége egy harci kör kezdetén, a csata döntetlennel zárul.



Támadás végrehajtása

Egy támadásnak a következő lépései vannak:

- 1.) Támadó kijelölése.** A támadó játékos kiválasztja a bolygón lévő egyik pihent egységét, majd kimeríti azt a támadáshoz (elforgatja a kártyáját). Ez az egység lesz a „támadó”.
- 2.) Védekező kijelölése.** A támadó kiválaszt egy bolygón lévő ellenséges egységet, akire a támadása irányul. Ez az egység lesz a „védekező”.
- 3.) Támadás végrehajtása.** A támadó egység a támadóértékével (TÉ) megegyező sérülést okoz a védekező egységnek.



Minden egység támadóértéke és életpontja a fenti példa szerinti helyen található meg a kártyájukon. A támadóértéket (TÉ) a fekete háttérű fehér szám, az életpontot (ÉP) a fehér háttérű fekete szám mutatja.

Sérülés okozása

Ha egy támadás, vagy kártyaképesség sérülést okoz, akkor az alábbi lépéseket kell követnetek.

- 1.) Sérülés kiosztása.** Tegyetek az elszenvedett sérülés mértékével egyenlő számú sérülésjelzőt minden olyan egység kártyája mellé, amelyik megsérült.
- 2.) Pajzsok.** A megsérült egység irányítójának ekkor lehetősége van eldobnia a kezéből egy vagy több pajzs-szimbólumot tartalmazó kártyát (sérülést szenvedő egységenként azonban csak 1-1 lapot), hogy megakadályozzon valamennyi sérülést. Lásd a következő bekezdést.
- 3.) Sérülés elszenvedése.** Minden pajzsral meg nem akadályozott sérülésjelzőt tegyetek a kártya mellől az egység kártyájára, amíg azok száma el nem éri az egység életpontjainak (ÉP) számát. Az e feletti sérülésjelzőket hagyjátok figyelmen kívül. Ha egyáltalán nincs meg nem akadályozott sérülés, akkor ki kell hagyni ezt a lépést.

Pajzsok

Ha egy egységet megtámadnak, vagy bármilyen hatás következtében sérülést szenved el, akkor az őt irányító játékos eldobhatja a kezéből egyetlen olyan kártyát, amin szerepel egy vagy több pajzsszimbólum. Minden egyes pajzsszimbólum, amely az eldobott kártyán szerepel, 1-1 sérülést tud megakadályozni. Az e módon használt kártyát „pajzskártyának” nevezzük. Minden külön forrásból származó sérülés ellen csak egyetlen ilyen pajzskártyát lehet eldobni. A pajzsszimbólumok az alábbi példának megfelelő helyen láthatók a kártyákon:



Sérült egységek

Ha egy egységkártyára annyi sérülésjelző kerül, amekkora az életpontjainak száma, az egység megsemmisül, és a tulajdonosának el kell dobnia ezt a kártyáját a dobott lapjai közé. Az egységen lévő sérülésjelzők pedig visszakerülnek a közös készletbe.

Ha egy jelölőkártyára annyi sérülésjelző kerül, amekkora az életpontjainak száma, megsemmisül, és a kártya visszakerül a közös készletbe.

Ha egy egészséges hadúr kártyájára annyi sérülésjelző kerül, amekkora az életpontjainak száma, át kell fordítani a sebesült oldalára, majd azonnal visszakerül az irányítója főhadiszállására, kimerült állapotban. A hadúrhoz kapcsolt erősítő-kártyák a hadúrral maradnak az átfordítás után is.

Ha egy már sebesült hadúr kártyájára annyi sérülésjelző kerül, amekkora az életpontjainak száma, végleg legyőzött, és az irányítója azonnal elveszti a játékot.



Egy csata megnyerése

Amikor egy játékos megnyer egy bolygóért vívott csatát, használhatja a bolygó csataképességét, ha akarja.

Amikor egy játékos megnyeri az első bolygó jelzővel megjelölt bolygóért vívott csatát, akkor egyúttal a bolygó kártyáját is elnyeri, amit képpel fölfele a saját győzelmi területére kell fektetnie. E bolygón lévő, csatát túlélő egységei ezután visszakerülnek a főhadiszállására, ugyanabban az állapotban, ahogy a csatát befejezték (pihent vagy kimerült, az összes begyűjtött sérülés-jelzőikkel együtt). Az első bolygó jelzőt ekkor még hagyjátok a bolygókártya megüresedett helyén, azt még ne tegyétek át a következő bolygó kártyája mellé.

Javasoljuk, hogy mindkettőtök győzelmi területe a dobott lapjaitok kupaca mögé kerüljön, jól elkülönülve az általános játéktértől, de még úgy, hogy ellenfeletek át tudja azt tekinteni. Ne feledjétek, hogy **aki elsőként összegyűjt három egyforma szimbólumú bolygókártyát, azonnal megnyeri a játékot.**

Ha a csata úgy fejeződik be az első bolygó jelzővel megjelölt bolygón, hogy egyik félnek sem maradnak ott egységei, a bolygókártyát el kell távolítani a játékból.

Ha egy játékos megnyer egy csatát az elsőn kívüli bármelyik másik bolygón, a hadura (ha ott volt annál a bolygónál) visszakerül a főhadiszállására, az állapota (pihent vagy kimerült) megtartása mellett. A bolygó továbbra is játékban marad, és az ott lévő többi egység is a bolygón marad, szintén az állapotuk megtartásával.

Stratégiai tipp: Nehezen tudnál minden csatát megnyerni, ezért soha ne feledd, hogy csupán 3 azonos szimbólumú bolygóra van szükséged a győzelemhez. Ahelyett, hogy elapróznád erőidet az összes hadszíntéren, azonosítsd a stratégiádban kulcsszerepet játszó bolygókat, és csak ezek megszerzésére koncentrálj. Mindeközben tartsd a szemedet az ellenfeleden, és törekedj arra, hogy a kritikus helyeken szembeszállva megakadályozd a stratégiai célkitűzéseit, megszerelve előle a neki fontos bolygókat. Soha ne feledd azt sem, ha a hadjárat ellened fordul, és számodra már minden remény veszni látszik, még mindig nyerhetsz az ellenséges hadúr megsemmisítésével.

Hadvezér visszavonulása

Bármelyik játékos dönthet úgy, hogy amikor a pihent hadurával támadhatna, a támadás helyett kimeríti azt (elforgatja a kártyáját), majd visszavonul vele a saját főhadiszállásra. Ez egy teljes harci kört vesz igénybe, tehát a hadúr visszavonulása után ismét az ellenfél következik.

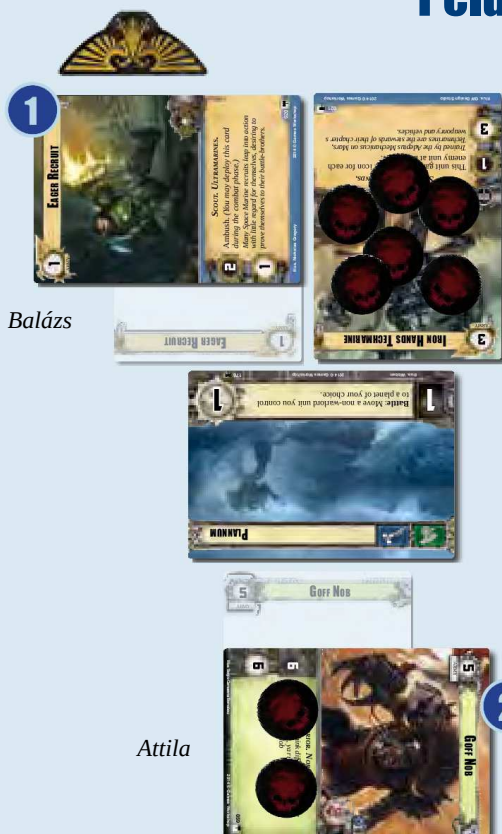
Csak a hadúr vonulhat vissza ezen a módon, a normál egységek nem (ők csak egy komplett harci forduló befejeztével kapnak erre lehetőséget).

Stratégiai tipp: Ha a hadurad már sérült, akkor elveszíti szinte az összes képességét, ezáltal a hasznossága erősen csökken, ráadásul ha legyőzetik, azonnal elveszíted a játékot. Ha úgy érzed, hogy ebben a csatában minden ellened fordult, és a hadurad könnyen odaveszhet, inkább gyorsan vonulj vele vissza, hogy egy következő csatában, remélhetően már kedvezőbb körülmények között harcolhass vele ismét.





Példa egy csatára



1. harci forduló

1.) Ezt a csatát az űrgárdistákkal játszó Balázs kezdi, mivel egyik játékosnak sincs hadura a bolygónál, de nála van a kezdeményezésjelző. Nincsenek távharcos egységek, így ez a fázis kimarad. Balázs elforgatja az Eager Recruit kártyáját a támadáshoz, és 2 sérülést okoz Attila Goff Nob egységének. Attila még nem akar pajzs szimbólumos kártyát eldobni a kezéből, így nem semlegesíti az orkot ért sérüléseket, tehát mind a két sérülésjelző a Goff Nob kártyájára kerül.

2.) Az orkokkal játszó Attila támad az egyetlen Goff Nob egységével, elforgatja a kártyáját, és 6 sérülést okoz Balázs Iron Hands Techmarine egységének, ami bőven elegendő annak megsemmisítéséhez (3 EP). A megsemmisült kártya Balázs dobott lapjai közé kerül, a sérülésjelzők pedig vissza, a közös készletbe.

Mivel minden, a bolygónál lévő egység kimerült, vagy megsemmisült, az első harci forduló ezzel véget ér. Ezután mindkét megmaradt egység kártyája pihent állásba fordul vissza. Mivel egyik fél sem akar visszavonulni, így ez a lépés kimarad, és kezdetét veszi a 2. harci forduló.

2. harci forduló

3.) Mivel továbbra is nála a kezdeményezés, megint Balázs kezdi a harci fordulót: elforgatja Eager Recruit kártyáját, és 2 sérülést okoz a Goff Nobnak. Attila most már eldobja a kezében lévő

Snotling Attack kártyáját, amin 1 pajzsszimbólum szerepel, így 1 sérülést semlegesítve, csak 1 sérülésjelző kerül az ork kártyájára.

4.) Attila elforgatja a Goff Nobot, és 6 sérülést okoz Balázs Eager Recruit egységének, és ezzel meg is semmisíti azt (ez a kártya is Balázs dobott lapjai közé kerül).

Mivel minden bolygónál lévő egység vagy kimerült, vagy megsemmisült, a második harci forduló is véget ér. Ezután az egyetlen megmaradt ork egység kártyája pihent állásba fordul vissza. Attila természetesen nem akar visszavonulni a győztes egységével (Balásznak pedig már nincs mivel), így a visszavonulás lépés megint kimarad, és kezdetét veszi a 3. harci forduló.

3. harci forduló - a csata vége

Megint Balázs kezd, de neki már nincs egysége, így passzolnia kell, tehát Attila következik. Mivel Attila harci körének kezdetén már csak neki van egysége a bolygón, ezért megnyeri a csatát.

Ha akarja, használhatja a bolygó csataképességét (átmozgathatja egy nem-hadúr saját egységét egy általa választott bolygóra).

Ha nem ezen bolygó volt az első bolygó, a bolygó kártyája nem kerül Attilához, és a pihent, 3 sérüléssel rendelkező Goff Nob kártyája továbbra is a bolygó mellett marad.

Ha ez volt az első bolygó, a Planung blygó kártya Attila győzelmi területére kerül, a sérült, de pihent ork kártyája pedig a főparancsnokságára (az összes sérülésjelzőjével együtt).



4. fázis: Főparancsnokság

A főparancsnokság fázis lehetőséget ad a haduraknak, hogy átcsoportosítsák egységeiket a főhadiszállásukon, fontos erőforrásokra tegyenek szert és újraértékeljék a konfliktus állását. A kimerült seregek némi haladékat kapnak a hadjárta következő szakasza előtt.

A főparancsnokság fázisban a következő lépéseket kell végrehajtani, az alábbi sorrendben:

- 1.) Tegyétek az első bolygó jelzőt a játékot kezdő játékos nézőpontjából balról legszélső bolygóhoz, ha még maradt képpel felfelé néző bolygókártya. (Ha már nincs ilyen, véget ér a játék, és ha eddig még egyikőtök sem nyert, döntetlennel zárul.)
 - 2.) Csapjátok fel a játékot kezdő játékos nézőpontjából jobbra lévő legelső képpel lefelé néző bolygókártyát a sorban, ha a van még ilyen.
 - 3.) Mindketten húzzatok 2-2 kártyát a saját húzópaklitokból.
 - 4.) Mindketten kaptok 4-4 erőforrásjelzőt a közös készletből, amiket tegyétek a saját készletekbe.
 - 5.) Mindketten forgassátok pihent állásba az összes kimerült kártyátokat.
 - 6.) A kezdeményezésjelző kerüljön át a másik játékoshoz.
- A játék a következő játékforduló (1.) felfejlődésfázisával folytatódik tovább, valamelyikőtök győzelméig.



Mi van még?

Most már ismeritek a **Warhammer 40.000: Conquest** játék alapszabályait. Azért érdemes még elolvasnod a következő oldal játékforduló példáját is. Miután túlvagytok pár próbajátékon, kipróbálhatjátok a többi frakciót is. Fontos tudnod, hogy minden alappakli az adott faj összes kártyájából, valamint a 169-től 174-ig számozott semleges kártyák 1-1 példányából áll.

További néhány gyakorló játék után, amikor már jól használod a különböző alappaklikat, készen állsz a szabad pakliépítés hálás feladatára, mely lehetővé teszi számodra, hogy teljesen egyedi paklikat készíts magadnak. A pakliépítés szabályait e füzet 15. oldalán találod meg.

Végezetül a **Szabálymagyarázat** füzetben egy csomó további információt találhatsz a játék finomabb részleteiről. Minden játékos, aki mélyebb szinten szeretné felfedezni ezt a játékot, arra ösztönzünk, hogy olvassa el azt a füzetet is teljes egészében.



Példa egy játékfordulóra



A példa egy játék legelső fordulóját mutatja be.

Mivel mindkét hadvezér 7 kezdéskor húzható kártyát és 7 kezdetben kapott erőforrásjelzőt biztosít, így Balázs és Attila 7-7 lapot húz a saját húzópaklijából, és 7-7 erőforrásjelzőt vesz el a közös készletből.

Az űrgárdistákkal játszó Balázs nyeri a kezdeményezést (hozá kerül a kezdeményezésjelző), így a neki bal szélső bolygókártyát csapja fel elsőként, ahová leteszi az első bolygó jelzőt. Ezután az első bolygótól jobbra haladva, sorban még 4 bolygókártyát fordít képpel felfelé (2-5. bolygók). Az utolsó 2 bolygókártya továbbra is képpel lefelé fordítva marad.

A felfejlődésfázisban Balázs a kezéből kijátszva telepíti az első bolygóra az Iron Hands Techmarine egységét (3 erőforrásjelzőt visszatéve a közös készletbe), amire válaszul Attila a Goff Nob orkját telepíti ugyanide (5 erőforrásjelzőért). Balázs szintén az első bolygóhoz vezényli az Eager Recruit egységét is (újabb 1 erőforrásjelzőért cserébe). Ezután mindkét játékos passzol, így a felfejlődésfázis véget ér. Balásznak 3, Attilának 2 erőforrásjelzője maradt.

A.) Az irányításfázisban Balázs az 5. bolygóhoz vezényli a hadurát, míg Attila a 3. bolygóhoz. Ezután le kell folytatniuk az irányításért folytatott harcot az első bolygótól kezdve minden érintett bolygón. Az első bolygó irányítását Balázs nyeri meg (egy parancsszimbólum van a Techmarine egységén, míg az orkon nincs egy sem), ezért húzhat 1 kártyát és kap 1 erőforrásjelzőt. A 2. bolygón nincsenek egységek, így ez kimarad. A 3. bolygó irányítását Attila nyeri meg (csak neki van ott hadura), amiért jutalmul 2 kártyát húzhat. A 4. bolygón szintén nincs egység, így ez is kimarad. Az 5. bolygó irányítása Balászé (a hadura miatt), ezért jutalmul újabb 1 kártyát húzhat és újabb 1 erőforrásjelzőt kap.

B.) A csatafázisban az első, a 3. és az 5. bolygón kerül sor csatára (ez utóbbi kettőn azért, mert hadurak vannak ott). Az első bolygóért folytatott csata a 12. oldal példája szerint zajlik le.

Az első bolygó csatáját tehát Attila nyeri meg, használja a bolygó csataképességét, és átmozgatja a már három sérült elszenvedett Goff Nob egységét a 2. bolygóhoz, majd elveszi az első bolygó kártyáját, és a saját győzelmi területére teszi. Az első bolygó jelző egyenlőre ott marad az elvesztett bolygókártya üres helyén.

A 3. bolygóért folytatott csatát szintén Attila nyeri meg, mivel Balásznak nincs ott semmilyen egysége, így használja a bolygó csataképességét is, és eldobat Balázs kezéből egy véletlenszerűen kiválasztott lapot. Ezután a hadúr visszatér a saját főhadiszállására.

Az 5. bolygóért folytatott harcot hasonló okok miatt Balázs nyeri meg, aki szintén használja a bolygó csataképességét, ami nem más, mint hogy használhatja bármelyik másik képpel felfelé néző bolygó csataképességét. Balázs a 3-as bolygó csataképessége mellett dönt, és „hálából” ő is eldobat egy véletlenszerűen kiválasztott lapot Attila kezéből. Az ő hadura is visszatér a főhadiszállására. Ezzel a csatafázis is véget ér.

C.) A főparancsnokság fázisban először az első bolygó jelző a korábbi 2. bolygó kártyája mellé kerül, majd fel kell csapni a korábbi 5. bolygó mellett lévő, még képpel lefelé fordított, sorban következő bolygó kártyáját.

Balázs és Attila 2-2 kártyát húz és 4-4 erőforrásjelzőt kap a közös készletből. Minden elfordított kártyájukat visszaforgatják (ha lenne ilyen). Balázs ezután átadja a kezdeményezésjelzőt Attilának.

Ezután egy új játékforduló kezdődik, a felfejlődésfázissal.

A fordító megjegyzése: az ábrán hibásan, elforgatva szerepel a Goff Nob kártya, hiszen az első bolygóért folytatott csata 3. harci fordulójában az már visszafordult, és sérülten bár, de pihent állapotban kerül át a 2. bolygóra az első bolygó csataképességét használva.

IV: PAKLIÉPÍTÉS

A **Warhammer 40.000: Conquest** alapdoboz is már teljes értékű kétszemélyes játékelményt biztosít, jelentős újrajátszhatósággal. A kezdetben ajánlott kezdő-, illetve alappaklik is sok órányi játékelményt garantálnak.

Miután kellő mélységben megismertétek az alappakkikkal történő játékot, felfedezhetitek a játék mélyebb, izgalmasabb módját, és élvezhetitek a saját magatok által összeállított paklikat. Ennek szabályait az alábbiakban ismertetjük.

De miért készíts saját paklit?

A pakliépítés egy olyan folyamat, amivel egyedivé teheted a paklidat, és ellenfeledet a saját ötleteid, stratégiád segítségével állíthatod kihívás elé. Ezáltal egyre újabb módokon tapasztalhatod meg a játékot, ahelyett, hogy alkalmazkodnod kellene az alappaklik rád erőltetett stratégiájához; azaz olyan paklit készíthetsz magadnak, amelyet csak szeretnél. Egy egyedi pakli újabb lehetőségeket nyit meg előtted, és olyan játékokat eredményez, amelyek során úgy fogod érezni, megérte a befektetett energia. Ha saját paklit készítesz, nem csak részt veszel a játékban, hanem aktívan alakítod is azt.

A pakliépítés szabályai

Az első lépésed a saját paklid elkészítésekor, hogy választanod kell magadnak egy hadurat. A hadúr kiválasztásával a hozzá tartozó 8 hadúrkártya automatikusan a paklid kötelező része lesz. Minden hadúrnak saját száma van (001-től kezdve), mely a hadúr- és a hozzá kapcsolódó 8 hadúrkártyán is feltüntetésre került. A hadúrral együtt összesen 9 összetartozó kártya sorszámmal is megkülönböztetésre került (a példában ez a 001-es hadúrhoz tartozó kártyasorozat 2. lapja).

Ezután a paklidhoz adhatsz a saját frakciódba tartozó kártyák közül bármennyi olyan kártyát, amelyik nem tartozik egy másik hadúrhoz, illetve hozzákeverhetsz még bármennyi semleges frakcióba tartozó kártyát is.

Ezen felül a paklidhoz adhatsz az egyik (de csak az egyik) szomszédos szövetséges frakcióból bármennyi kártyát, amelyek nem hadúrkártyák, illetve nincs rajtuk lojalitásszimbólum. Az egymással szövetséges frakciókat a 16. oldalon találod. (A lojalitásszimbólummal jelölt kártyákat csak és kizárólag a saját frakciójuk hadurával együtt lehet használni.)

Azáltal, hogy választasz egyet a két lehetséges szövetséges frakció közül, kizárod a lehetőséget a másik frakció lapjainak használatára. Épp ezért igen megfontoltan válassz szövetségest!

A kártyák szövegdoboza felett, azok jobb szélén találod a hadúrkártya szimbólumát, illetve a lojalitásszimbólumot.

hadúrkártya
szimbólum



lojalitás-
szimbólum



A paklidba egy nem-hadúrkártya csak 3 példányban kerülhet. Nem adhatsz másik hadurat a paklidhoz. Nem adhatsz más hadúrkártyákat a paklidhoz a választott haduradhoz tartozó 8 kártyán túl. A fontosabb kártyákból több példány hozzáadásával erősebbé, következetesebbé teheted a paklidat. Bár az alapdobozban általában csak 1 vagy 2 példányban találod meg az egyes kártyákat, felhasználhatod a kiadott kiegészítő készleteket, vagy további alapdobozok tartalmát is, a paklid bővítéséhez.

A paklidnak legalább 50 lapból kell állnia, nem beleszámolva a haduradat, de beleszámolva a hozzá tartozó 8 hadúrkártyádat. Nincs felső határa a paklid lapszámának. Egy kisebb pakli azonban következetesebben fog működni, ezáltal sokkal megbízhatóbban fog viselkedni például egy verseny során.

Pakliépítés ellenőrzőlista

Amikor egy versenyre létrehozol egy saját készítésű paklit, először választanod kell egy hadurat. A paklid ezután a következőket tartalmazhatja:

- ☠ a választott haduradhoz tartozó 8 hadúrkártyát (kötelező)
- ☠ a saját frakcióból bármelyik nem hadúrkártyát, akár 3 példányban is (tetszőleges számban)
- ☠ az egyik (de csak az egyik) szövetséges frakcióból bármelyik nem hadúrkártyát, és lojalitásszimbólummal nem megjelölt kártyát, akár 3 példányban is (tetszőleges számban)
- ☠ bármennyi semleges kártyát, akár 3 példányban is
- ☠ összesen minimum 50 kártyának kell lennie, nem beleértve a hadurad kártyáját



SZÖVETSÉGEK KERKE

Az alábbi ábra a *Warhammer 40.000: Conquest* játék szövetséges viszonyait mutatja be. Egy paklit készítő játékos a saját frakciójával szomszédos két szövetséges frakció bármelyikét választhatja (azaz azok egyikét, akiket vonal köt össze a saját frakciójával). A szövetséges frakcióból bármilyen kártyát felhasználhat a paklija készítésekor, amelyik nem hadúr-kártya, vagy nincs rajta lojalitásszimbólum.

A necronok és tyranidák majd a később kiadott deluxe kiegészítőkből kerülnek bevezetésre. A necronok a sötét megszállás képességük segítségével mind a 7 alapfrakció nem hadúr-kártyáit és lojalitásszimbólummal nem megjelölt kártyáit használhatják. A tyranidák egy olyan kívülről támadó fenyegetés, mely az összes többi frakció felfalására törekszik, így nekik egyáltalán nincsenek szövetségeseik.

