



WORLD OF TANKS

RUSH



JATEKSZABALYOK

A Játék Áttekintése

A **World of Tanks** egy népszerű online játék, amely most az asztalon kelt új életre. A **The World of Tanks: Rush** játék illusztrációit ugyanazok a művészek készítették, akik az eredeti digitális változaton is dolgoztak, és a játék ugyanazokat az eredeti grafikákat, terminológiát és egyéb elemeket használja.

A **The World of Tanks: Rush** játékban minden játékos egy tank osztag parancsnokát alakítja. A játék lényege a kártyák tucatjaiból a stratégiaileg legmegfelelőbbek kiválasztása egy ütőképes osztag kialakításához. A játékosok csatákba vezetik tankjaikat, megvédik a Bázisukat, erősítést kérnek és Kitüntetésekert szereznek.

A játék célja az, hogy a játék végére több Kitüntetésed legyen a többiekénél. Három módon szerezhetsz Kitüntetést:

1. egy Kitüntetés jár minden megsemmisített ellenséges Járműért;
2. három Kitüntetés jár minden megsemmisített ellenséges Bázisért;
3. a játék végi Teljesítményekért öt Kitüntetés jár.

Játékelemek

100 Jármű Kártya, országonként 25 kártya (Szovjetunió, Németország, USA és Franciaország)

02

1 Első Játékos kártya



1 Tank Temető kártya



15 Báziskártya
(5 3-kartyás készlet)



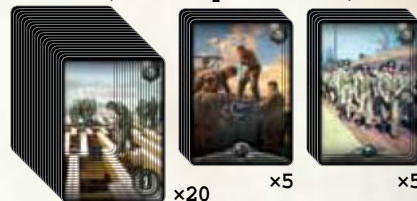
5 Játékos Segédlet
(kétoldalas)



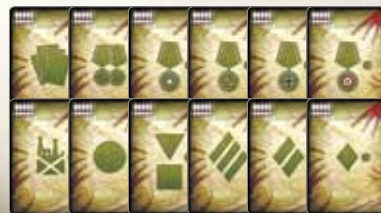
48 Kitünteteskártya, országonként 12 kártya (Szovjetunió, Németország, USA és Franciaország)



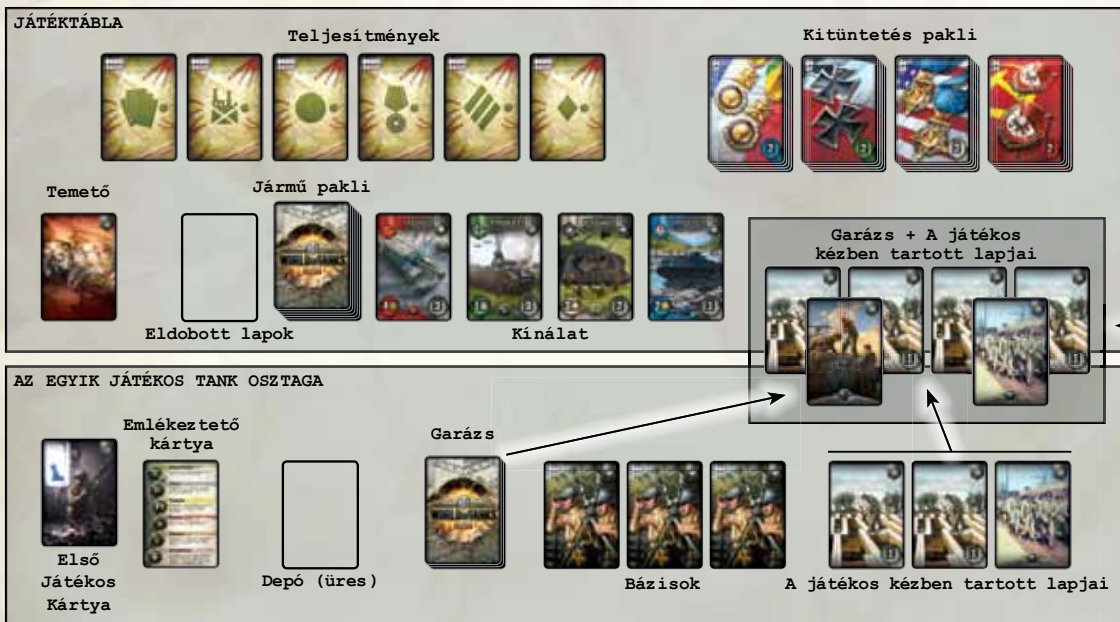
30 Barakk kártya
(5 6-kartyás készlet)



12 Teljesítmény kártya



Előkészületek 5 játékos esetén



1. Az a játékos helyezi maga elé az **Első Játékos kártyát**, aki legutoljára játszott a World of Tanks online változatával (az egyszerűség kedvéért csak úgy hivatkozunk rá, hogy ő). Ez a játékos a játék végéig magánál tartja ezt a kártyát.
2. Minden játékos elvesz **3 Báziskártyát**. A játékosok képpel felfelé maguk elé helyezik ezeket a kártyákat. A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos mindhárom bázisa elpusztul.
3. Minden játékosnak ki kell osztani az induló lapjait, amely a következő 6 Barakk kártyából áll: 4 Mérnök kártya, 1 Technikus kártya, 1 Önkéntes kártya (lásd a 11. oldalon).
4. Minden játékos megkeveri a Barakk pakliját, majd a kártyákat képpel lefelé maga elé helyezi. Ezek a kártyák alkotják a játékos **Tank Osztagát**. A lefelé fordított osztag kártyákat a **Garázs**nak, a pakli mellé képpel felfelé fordítva eldobott lapokat pedig **Depónak** hívjuk. A játékos a játék során bármikor átnézheti a Depó kupacát.
5. Minden játékos húz 3 kártyát a Garázsából és a kezébe veszi őket. A játékosok a játék során mindig láthatják a saját kézben tartott lapjaikat. A fordulója elején a játékos a kezében tartott összes kártyáját képpel felfelé maga elé helyezi.
6. Keverd meg a 100-lapos **Jármű paklit**. Helyezd a paklit képpel lefelé az asztal közepére, elegendő helyet hagyva mellette az eldobott kártyák számára. Húzz 4 kártyát ebből a pakliból, és tedd le őket egy sorba a pakli mellé képpel felfelé fordítva. Ezt nevezzük a közös **Kínálatnak**.

7. Helyezd a **Tank Temető** kártyát az asztal közepére. Ez jelöli azt a területet, ahová azokat a kártyákat kell tenni, amelyek kikerülnek a játékból. Győzdj meg róla, hogy elegendő hely van a Temető és a Jármű pakli között, nehogy az eldobott kártyák összekeveredjenek a Temetőbe került kártyákkal. Az eldobott kártyákat kell még használni, amikor elfogy a Jármű pakli, a Temetőben lévő kártyák azonban kikerülnek a játékból.
8. Rendezd 4 pakliba a **Kitüntetéskártyákat**: Amerikai, Francia, Német, Szovjet. Tedd az asztalra a paklikat képpel felfelé. A játékosok a játék folyamán bármikor átnézhetik, illetve megszámozzhatják a Kitüntetés pakli kártyáit.
9. Keverd meg a **Teljesítmény paklit**. Húzz fel a játékosok számával megegyező számú, **plusz egy kártyát**, és helyezd őket képpel felfelé az asztal közepére (5 játékos esetén például 6 Teljesítmény kártyát kell képpel felfelé kitenni az asztalra). Ezek azok a Teljesítmények, amelyek egy adott játékban elérhetők.
10. Adj minden olyan játékosnak egy, a képességeket tartalmazó **Játékos segédlet kártyát**, akik még nem játszottak a játékkal, illetve azoknak, akik kérnek egy ilyen kártyát.
11. A megmaradt Teljesítmény, Barakk, Bázis és Játékos Segédlet kártyákat tedd vissza a dobozba. Ezekre nem lesz szükség ebben a játékban.

A Forduló

04

Az Első Játékos Kártyát birtokló játékos megkezdi az első fordulóját, majd utána a többi játékos következik az órajárás irányában.

A fordulója során a játékos sorban a következő akciókat hajtja végre: megjavítja a sérüléseket és felfedi a kézben tartott lapjait (I), kijátssza a kezéből a kártyákat (II), frissíti a Kínálat kártyákat és új kártyákat húz (III).

I. Sérülések kijavítása és a kézben tartott lapok felfedése

Amennyiben a játékosnak vannak sérült Bázis és/vagy Járműkártyái (a sérült kártyák az oldalukra vannak fordítva), akkor visszaforgatja őket álló helyzetbe, így javítva ki a sérülést.

Ezután a játékos minden kézben tartott kártyáját (ez rendszerint 3 kártya) képpel felfelé maga elé helyezi. Ezeket a kártyákat számos módon ki tudja játszani.

II. A kézben tartott kártyák kijátszása

A játékos kezében tartott minden egyes kártya a következő három mód **egyikeként** játszható ki:

1. a kártya erőforrásai fordíthatók vásárlásra;
2. használhatók a kártya képességei, és a kártyák segítségével lehet védeni a játékos Bázisát, amennyiben ez lehetséges;
3. a kártyával támadást lehet intézni ellenséges járművek, illetve Bázisok ellen.

Ha egy kártyát többféle módon is ki lehet játszani, akkor a játékoson múlik, hogy melyik lehetőséget választja. Ha egy kártyát a fent említett módok egyikeként sem lehet kijátszani (vagy a játékos nem szeretné ilyen módokon kijátszani), akkor a kártya a Depóba kerül.

Teljesítmények

A teljesítmények alapvető fontosságúak a győzelem szempontjából: egy teljesítmény elérésekor a játékos öt Kitüntetést kap, ami messze több, mint amit a játékos ellenséges járművek és Bázisok megsemmisítésével szerez.

A játék végén minden Teljesítmény kártya ahhoz a játékoshoz kerül, aki megfelelt a Teljesítmény feltételeinek. Minden egyes Teljesítmény kártya csak **egy játékosé lehet**. Ha egy Teljesítmény feltételeit több játékos is teljesítette (például két játékos osztaga is elérte a Nehéz Tankok maximális számát), akkor a kártyát senki sem kapja meg. Nyomatékosan javasoljuk, hogy a játék megkezdése előtt a játékosok alaposan nézzék meg, hogy melyek az elérhető Teljesítmény kártyák.

A játékban a következő 12 Teljesítmény kártya található:

1. **Bázisok Megsemmisítése.** Az a játékos kapja, aki a legtöbb Bázist semmisíti meg.
2. **Könnyű Tankok.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb Könnyű Tankkal rendelkezik, függetlenül attól, hogy a tankok milyen nemzetiségűek.
3. **Közepes Tankok.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb Közepes Tankkal rendelkezik, függetlenül attól, hogy a tankok milyen nemzetiségűek.
4. **Önjáró Lövegek.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb Önjáró Löveggel rendelkezik, függetlenül attól, hogy a járművek milyen nemzetiségűek.
5. **Nehéz Tankok.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb Nehéz Tankkal rendelkezik, függetlenül attól, hogy a tankok milyen nemzetiségűek.
6. **Kisegítő Egységek.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb Kisegítő Egységgel rendelkezik, függetlenül attól, hogy a Kisegítő Egységek milyen nemzetiségűek.
7. **Szovjet Kitüntetések.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb Vörös Zászló Érdemrenddel rendelkezik.
8. **Német Kitüntetések.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb Vaskereszttel rendelkezik.
9. **Amerikai Kitüntetések.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb Becsületrenddel rendelkezik.
10. **Francia Kitüntetések.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb Katonai Érdemrenddel rendelkezik.
11. **Dupla Kitünteteskártyák Vezére.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb Dupla Kitünteteskártyával rendelkezik.
12. **Kártyák Vezére.** Az a játékos kapja, akinek az osztaga a játék végén a legtöbb kártyával rendelkezik, beleértve a Kitüntetést és a megsemmisített Báziskártyákat is.



Ha egy játékosnak a fordulója során kártyát kell húzni a Garázsból és a Garázsban nincs már kártya, akkor a játékos megkeveri a Depóban található lapokat, és az így kialakított paklit képpel lefelé maga elé helyezi. Ez lesz az új Garázs. Ezután a játékos az új Garázsából felhúzza a még felhúzandó kártyákat.

Egy játékos a kézben tartott kártyáit tetszőleges sorrendben játszhatja ki.

1) Vásárlás erőforrások felhasználásával

A Jármű, a Mérnök és a Kitüntetéskártyák rendelkeznek egy 0 és 6 közötti értékkel. Ezek a kártyák felhasználhatók vásárlásra.

A játékos egy vagy több kézben tartott, erőforrás szimbólummal rendelkező kártyáját felhasználhatja arra, hogy megvásároljon egy kártyát a Kínálatból.

Ehhez a következőt kell tennie:

1. a játékos a kijátszott lapjait a Depóba helyezi.
2. a játékos kiválaszt egy Járműkártyát a Kínálatból, meggyőződve arról, hogy az ára egyenlő (vagy kisebb), mint a kijátszott kártyák által biztosított erőforrások összértéke, majd a kiválasztott kártyát a Depó paklija tetejére teszi.
3. a játékos elcsúsztatja a Kínálat kártyáit, a **Jármű paklival ellentétes irányban** olyan módon, hogy maradjon elegendő hely egy új kártyának a Jármű pakli és a Kínálat megmaradt lapjai között.
4. a játékos húz egy új kártyát a Jármű pakliból, és képpel felfelé a Kínálat újonnan megüresedett helyére teszi.

Ha egy kártyának nincs erőforrás értéke, akkor az vásárlásra nem használható. Megjegyzendő, hogy legalább egy, erőforrás értékkel rendelkező kártyát fel kell használni még akkor is, ha egy 0 értékű kártyát vásárolsz. Nem vásárolhatsz egynél több kártyát a Kínálatból, hacsak nem rendelkezel a Toborzás képességgel (lásd a 15. oldalon).



2) Kártya képességek használata és amennyiben lehetséges kártya lerakása a Bázis mellé, hogy védje azt

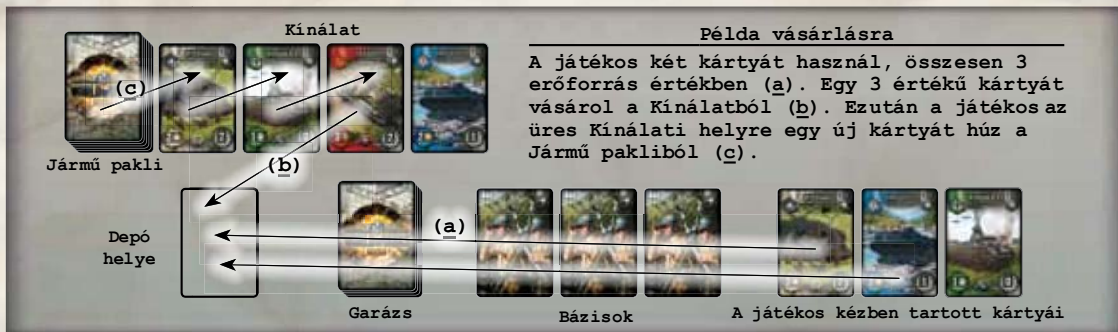
A Járműkártyák többsége és egyes Barakk kártyák különleges szimbólummal rendelkeznek, amely azt jelzi, hogy egy vagy több képességgel bírnak. Lásd a 15. oldalt az összes képesség és a hozzájuk tartozó szimbólumok leírása végett.

A képességeket egymás után, sorban kell rendezni. A kijátszott kártya első képességét először teljes mértékben rendezni kell, mielőtt ugyanannak a kártyának a második képessége következne.

A játékosnak először a rendeznie kell a kijátszott kártya összes képességét, mielőtt a következő kártya rendezéséhez látna.

Egy kártya képességét akkor kell végrehajtani, amikor a játékos a kártyát kijátszotta a kezéből és a Depóba, a Temetőbe, vagy védelmi célból a Bázis mellé helyezte.





Minden Járműkártya meghatározott páncélzattal rendelkezik.

Ha egy játékos egy olyan Járműkártyát játszik ki, amelyeknek a páncélértéke 1, vagy 2 (tehát nem nulla), akkor ezt a kártyáját a kártya képességének rendezése után az egyik Bázisa védelmére kell használnia.

Ehhez a játékosnak az akciók következő sorozatát kell végrehajtania:

1. a játékos végrehajtja a kártya képességeinek akcióit,
2. a játékos kiválasztja az egyik Bázisát,
3. a játékos ráhelyezi a kijátszott Járműkártyát a Bázis kártyájára olyan módon, hogy a Báziskártya széle kilátszódjon a bázist védő Járműkártya alól.

Egy Bázist csak **egyetlen egy** Jármű védhet.

Amennyiben már a játékos minden Bázisa védelem alatt áll, akkor a játékos kiválasztja az egyiket, és a bázist védő régi Járműkártyát kicseréli az újjal. A régi kártya a Depóba kerül.

Egy védelem alatt álló Bázis ellenség által nem támadható.



Példa a Bázis védelmére

A játékos végrehajtja a kártya képességeinek akcióit, majd a kártyát a Bázisa védelmére rendeli (a), előtte az ott lévő Őnjáró Löveget a Depóba helyezve (b).



Egyes 1 vagy 2 páncélértékkel rendelkező Járműkártyáknak nincs semmilyen különleges képességük. Ezek a kártyák használhatók a Bázis védelmére. Az ilyen kártyáknak úgynevezett "nem-létező képességük" van, amelyeket figyelmen kívül is lehet hagyni. Ha egy játékos nem kívánja használni egy Járműkártyán feltüntetett képességet, azonban szeretné a Bázisa védelmére használni, akkor használhatja a kártyának ezt a "nemlétező képességét". Ilyen módon használhatja a kártyát a Bázisa védelmére anélkül, hogy végrehajtaná a kártya képességei által meghatározott akciókat.

A páncélérték nélküli, valamint a nulla páncélértékű kártyák nem használhatók a Bázis védelmére. Az ilyen kártyák képességeinek használata után a kártyák a Depóba kerülnek (vagy a Temetőbe, amennyiben a képesség így rendelkezik).

Tehát, ha egy olyan kártya került kijátszásra, amelynek egy vagy több képessége van:

1. a Bázis védelmére kell küldeni, amennyiben a páncélértéke nullánál nagyobb, vagy
2. a Depóba kell tenni, ha nem használható védekezésre, vagy
3. a Temetőbe kell dobni (amennyiben a kártya képessége kimondottan erre utasít).

3) Ellenséges járművek és Bázisok megtámadása

Egy játékos a kézben tartott kártyáit használhatja arra is, hogy fordulónként **egyetlen támadást indítson**. Ebből a célból egy vagy több Járműkártya használható. A támadásra használt minden Járműkártyának a következő feltételt kell teljesítenie: 1 vagy 2 támadásértékkel (tehát nem nullával) kell rendelkezniük; valamint **azonos nemzetiségűeknek kell lenniük**.

Amikor egy játékos támadást indít, akkor be kell jelentenie, hogy melyik kártyákat használja.

Ezután a játékos kiválasztja a támadásban résztvevő kártyák egyikét, és bejelenti ennek a kártyának a célpontját. Egy célpont lehet: az egyik ellenséges Bázist védő Járműkártya, vagy pedig az egyik ellenség egy védetlen Bázisa.

A támadás első kártyájának rendezése után a kártya a játékos **Depójába** kerül. A játékos ezután a második kártyájának választ egy célpontot, stb. A játékos megteheti, hogy ugyanazt a célpontot egynél többször választja, vagy pedig egy másik célpontot választ, amelyik akár el is térhet az első támadás célpontjául választott ellenségtől.

Ellenséges Járművek megtámadása

Ha a támadó kártya támadásértéke **magasabb vagy megegyzik** a védekező kártya páncélértékével, akkor az ellenfél kártyája megsemmisül és a birtokosa Depójába kerül.

Ha a támadó kártya támadásértéke **kisebb**, mint a páncélérték, akkor az ellenfél kártyája megsérül és 90 fokkal el kell fordítani. Amennyiben a megtámadott kártya már eleve sérült volt (el volt forgatva), akkor megsemmisül és a birtokosa Depójába kerül.

Ne feledd, hogy a megsemmisített Járműkártyák **a birtokosaik Depóiba** kerülnek, nem pedig a Temetőbe, vagy a támadó játékos Depójába.



Védtelen ellenséges Bázis megtámadása

Ha egy játékos egy ellenséges Bázist támad, akkor a Bázis sérülést szenved, amelyet az oldalára fordítással (90 fokkal) kell jelezni. Amennyiben a megtámadott Bázis már eleve sérült volt (az oldalára volt forgatva), akkor megsemmisül.

Ha a játékos **Nehéz Tankot** használ egy ellenséges Bázis megtámadásához, akkor a Bázis megsemmisül. Kizárólag egy Nehéz Tank képes arra, hogy egyetlen támadással megsemmisítsen egy Bázist.

A megsemmisített Bázis **az azt elpusztító játékos Depójába kerül**. A játékosok minden egyes Bázis megsemmisítéséért három Kitüntetést kapnak, amikor a játék végén a pontjaikat számolják össze.

Fontos megjegyezni, hogy egy játékos nem támadhat meg egy olyan Bázist, amelyet egy Jármű véd. Azt azonban megteheti, hogy egyetlen támadás során, kettő vagy több támadó kártya felhasználásával előbb a Bázist védő járművet semmisíti meg, majd magát a Bázist.

A támadó jutalma

A támadás végeztével, a támadó kap egy Kitüntetést minden egyes megsemmisített ellenséges Járműért. A játékos elveszi a megfelelő Kitüntetéseket a támadó Járművek nemzetiségének megfelelő pakliból. Ha egy játékos egyetlen támadás alatt kettő vagy több Járművet semmisített meg, akkor egy Dupla Kitüntetéskártyát célszerű elvenni. A kapott Kitüntetések a **játékos Depójába** kerülnek.

Megjegyzendő, hogy a játékosok nem kapnak Kitüntetéseket egy Bázis megsemmisítéséért: ilyenkor maga a Báziskártya a jutalom.

Összefoglalva tehát a játékos a következő akciókat hajtja végre egyetlen támadás során:

1. Bejelenti a résztvevő Járműkártyákat.
2. Választ egy célpontot a támadó kártyájának.
3. Sérülést okoz a célpontnak, vagy megsemmisíti azt, majd a támadó kártyáját a Depójába helyezi.
4. Kiválasztja ugyanazt (vagy egy másik) célpontot a következő támadó kártyájához, stb. Ezt addig kell folytatni, amíg az összes támadó kártya kijátszásra nem került, sérüléseket okozva célpontoknak, vagy megsemmisítve azokat.
5. A támadás végén megkapja a megfelelő számú Kitüntetést, amelyek szintén a játékos Depójába kerülnek.

Példa a jutalmakra

A játékos Szovjet tankokat használt arra, hogy egyetlen támadással megsemmisítsen 3 ellenséges Járművet (a). A játékos elveszi a Szovjet Kitüntetés pakliból egy kártyát két Vörös Zászló Erdemrenddel és egy kártyát egy Vörös Zászló Erdemrenddel (b).

A támadó játékos
kézben tartott kártyái



(a)



A megtámadott játékos kártyái

Kitüntetés
pakli



(b)



Jutalom

III. Kínálat frissítése és új lapok felhúzása a kézbe

A játékos **frissíti a Kínálatot**. Ehhez a következőket kell tennie:

1. A Kínálat Jármű paklitól legtávolabb eső kártyáját képpel felfelé az eldobott Járművek közé teszi.
2. Elcsúsztatja a Kínálat kártyáit, a Jármű paklival ellentétes irányban olyan módon, hogy maradjon elegendő hely egy új kártyának a Jármű pakli és a Kínálat megmaradt lapjai között.
3. Felhúzza a Jármű pakli legfelső lapját, és képpel felfelé a Kínálat újonnan megüresedett helyére teszi.

Ha a játékosnak maradtak ki nem játszott kártyái, akkor azokat a Depójába rakja. Ezután a játékos felhúzza a Garázs paklija felső három lapját, ezek lesznek az új, kézben tartott kártyái.

Amennyiben nincs elegendő lap a Garázsában, akkor a játékos először felhúzza a Garázs megmaradt kártyáit, majd a Depójában lévő összes lapot megkeveri és az így kialakított paklit képpel lefelé az asztalra teszi. Ez lesz az új Garázs. Ezután a játékos a Garászból annyi kártyát húz fel, hogy összesen **három kártya** legyen a kezében.

A forduló ezután a balján ülő játékossal folytatódik.

A Játék Vége

A játék a következő feltételek valamelyikének teljesülése esetén ér véget:

- amikor az egyik játékos mindhárom Bázisa teljesen megsemmisül, vagy
- amikor a négy Kitüntetés pakli egyikéből elfogy az utolsó (a kilencedik) Szimpla Kitüntetéskártya is.

A játék azonban nem ér véget azonnal, miután a fenti események egyike bekövetkezik. Miután a fenti események egyike bekövetkezik, akkor a játékosok a szokásos módon folytatják tovább a fordulóikat egészen addig, amíg az **Első Játékostól** (az a játékos, akinél az Első Játékos kártya van) **jobbra ülő játékos** be nem fejezi a fordulóját. Az ő fordulójával ér véget a játék.

Ez alatt az utolsó kör alatt minden még sorra kerülő játékos a szokásos módon hajtja végre a fordulóját még akkor is, ha már az összes Bázisa megsemmisült. Ebben az esetben minden kijátszott kártyáját a Depójába teszi (mivel nincs Bázisa, amit megvédenhet). Egy játékos még úgy is megnyerheti a játékot, ha minden Bázisa megsemmisült.

A Győzelem

Minden játékos kialakít még egy utolsó tank osztagot az összes kezében tartott, valamint a Garázsában és a Depójában lévő kártyáiból. Fontos megjegyezni, hogy a megmaradt saját Bázisok nem kerülnek bele az osztagba.

Az Első Játékos megnevezi az egyik olyan Teljesítmény kártyát, amelyik a játék elején került az asztalra. A játékosok megnézik, hogy melyikük tudja teljesíteni ennek a Teljesítménynek a feltételeit ahhoz, hogy megkaphassa (például, hogy melyik játékosnak van a legtöbb Közepes Tank az osztagában). Az a játékos kapja meg a szóban forgó Teljesítmény kártyát, aki képes teljesíteni a feltételeket. Ha kettő vagy több játékos teljesíti a feltételeket (például két játékosnak egyformán a legtöbb Közepes Tank van az osztagában), akkor a kérdéses Teljesítmény kártyát senki sem kapja meg.

A játékosok sorra veszik a megmaradt Teljesítmény kártyákat, és kiértékelik, hogy melyik kié lesz. Megjegyzendő, hogy a Teljesítmény kártyák nem tartoznak bele a játékosok osztagaiba.

Ezután minden játékos a következő módon számolja össze a megszerzett Kitüntetéseit:

- a Kitüntetéskártyáin található Kitüntetések (kártyánként **1** vagy **2**),
- **3** Kitüntetés minden egyes az osztagában található Báziskártyáért,
- **5** Kitüntetés minden egyes megszerzett Teljesítmény kártyáért.

A legtöbb Kitüntetéssel rendelkező játékos lesz a győztes. Ha több játékosnak ugyanannyi Kitüntetése van, akkor az a játékos a győztes, aki több Járművet semmisített meg. Ha ez is egyenlő, akkor az a győztes, aki több Bázist semmisített meg. Ha még ez is egyenlő, akkor az a játékos a győztes, akinek több Teljesítmény kártyája van. Amennyiben továbbra is egyenlőség áll fenn, akkor a játéknak több győztese van.

Kártyatípusok

Egy tank osztag számos típusú kártyából tevődhet össze. A kártya típusa meghatározza, hogy miként kerül bele a tank osztagba, és hogy milyen módon lehet kijátszani.

Amikor új kártya kerül a tank osztagba, akkor azt mindig képpel felfelé a Depóba kell helyezni. Az új lapot mindig az eldobott lapok közé kell tenni, sohasem a Garázsba, illetve az aktuális pakliba.

Barakk kártyák

A barakk kártyák **kezdőkártyák**, amelyek a játék elején a játékos kezben tartott lapjait képezik. Ezeknek a kártyáknak 3 típusa létezik: Mérnökök, Technikusok és Önkéntesek.

A Mérnök kártyák egyetlen erőforrást adnak, és vásárláshoz használhatod őket. Minden Technikus és Önkéntes kártyának egy képessége van: Kutatás 1 (🔍), vagy Sorozás 1 (🔗), a típusától függően. A Technikus és az Önkéntes kártyák csak a képességeik végett játszhatók ki (lásd a képességek leírását a megfelelő részben). A Barakk kártyák nem használhatók egy Bázis védelmére.



Járműkártyák

Járműkártyák a **Kínálatból** vásárolhatók, és a játékos osztagába kerülnek. A Járműveknek öt típusát különböztetjük meg: Könnyű Tankok, Közepes Tankok, Őnjáró Lővegek, Nehéz Tankok és Kisegítő Egységek. Az első négy osztály (Könnyű Tankok, Közepes Tankok, Őnjáró Lővegek és Nehéz Tankok) a **Páncélozott Járművek** altípusba tartoznak.

- ◆ A **Könnyű Tankok 11** a Páncélozott Járművek osztályába tartoznak. Minden Könnyű Tank Támadásértéke és Páncélértéke megegyezik.
- ◆ A **Közepes Tankok 12** a Páncélozott Járművek osztályába tartoznak. Minden Közepes Tank Támadásértéke és Páncélértéke megegyezik.
- ▽ □ Az **Önjáró Lövegek 21** a Páncélozott Járművek osztályába tartoznak. Minden Önjáró Löveg Támadásértéke és Páncélértéke megegyezik.
- ◆ A **Nehéz Tankok 22** a Páncélozott Járművek osztályába tartoznak. Minden Nehéz Tank Támadásértéke és Páncélértéke megegyezik. A Nehéz Tank az egyetlen Jármű, amelyik képes egyetlen támadással megsemmisíteni egy ellenséges Bázist. Egy támadás során legalább két Járműre van szükség ahhoz, hogy egy Bázist más típusú Járművel megsemmisíts. A Nehéz Tank szimbóluma vörös színű, hogy emlékeztesse a játékosokat erre a képességére.
- A **Kisegítő Egységek** nem tartoznak a Páncélozott Járművek osztályába. A Kisegítő Egységek Támadásértékei, Páncélértékei és Erőforráspontjai jelentősen eltérnek egymástól. Emellett számos különféle képességgel is rendelkeznek.

Kitüntetéskártyák

Kitüntetéskártyákat akkor adsz az osztagodhoz, amikor az erőd elpusztítanak egy vagy több ellenséges Járművet. A Kitüntetéseknek négy típusa van. Mindegyik típus egy-egy országhoz köthető: a Vörös Zászló Érdemrend (Szovjetunió), a Vaskereszt (Németország), a Becsületrend (USA) és a Katonai Érdemrend (Franciaország).



Ha egy játékosnak sikerül egy forduló során két ellenséges Járművet megsemmisítenie, akkor lehetősége eldönteni, hogy két Szimpla Kitüntetéskártya helyett inkább egy Dupla Kitüntetéskártyát vesz el (3 megsemmisített Járműért egy Dupla és egy Szimpla Kitüntetéskártya jár, 4 megsemmisített Járműért két Dupla Kitüntetéskártyát kap, stb.). A játékos abból a pakliból veszi el a Kitüntetések, amilyen nemzetiségű Járművekkel támadott. Amennyiben nem maradt Dupla Kitüntetéskártya a pakliban, akkor a játékos csak Szimpla Kitüntetéskártyákat vesz el.

Minden ország Kitüntetés paklija 9 Szimpla Kitüntetéskártyát és 3 Dupla Kitüntetéskártyát tartalmaz. Amikor a négy pakli egyikéből elfogy az utolsó (a kilencedik) Szimpla Kitüntetéskártya, akkor a játék véget ér.

A Kitüntetéskártyák Járművek vásárlására használhatók. Egy Szimpla Kitüntetéskártya 1 erőforrást, egy Dupla Kitüntetéskártya pedig 2 erőforrást ér (ahogyan az a kártyákon fel is van tüntetve).

Egy adott osztag Kitüntetéseinek a száma határozza meg, hogy a játékos a játék végén megnyerte-e a játékot, vagy sem.

Báziskártyák

Báziskártyák akkor kerülnek egy játékos osztagához, amikor sikerül megsemmisítenie egy ellenséges Bázist. A játék elején minden játékos előtt az asztalon három Báziskártya van. Amikor egy Bázis megsemmisül, akkor le kell venni az asztalról, és a Bázist elpusztító játékos osztagába kell tenni. Amikor bármelyik játékos a harmadik, azaz az utolsó Báziskártyáját is elveszíti, akkor a játék véget ér (lásd a 10. oldalon).



A Járműkártya felépítése

(a) A kártya neve

A Jármű történelmi megnevezése, a nemzetiségének megfelelő nyelven (oroszul, németül, angolul és franciául).

(b) Nemzetiség

Minden Jármű a játékban résztvevő négy ország valamelyikéhez tartozik:



(c) Osztály

A Járművek a következő osztályok valamelyikébe tartoznak:

◇ – Könnyű Tank, ◇ – Közepes Tank, ▽ és □ Őnjáró Lőveg,
◆ – Nehéz Tank, ○ – Kisegítő Egység.

(d) Ár

A kártya Kínálatból történő megvásárlásához szükséges erőforrás mennyisége.

(e) Erőforrások

Az erőforrások mennyisége, amelyet a kártya biztosít a Kínálatban található kártyák megvásárlásához.

(f) Támadásérték

A támadásérték jeleníti meg egy adott Jármű aktív harci értékeit úgy, mint a végsebesség, a tűzgyorsaság, a motor teljesítménye, a fegyverzet mennyisége, stb. Mindezt egy 0-2-ig terjedő érték fejezi ki: 0 - a Jármű nem használható az ellenség megtámadására, 1 - ha a Járművet támadásban használják, akkor az egyetlen célpontot 1 ponttal sebez, 2 - ha a Járművet támadásban használják, akkor az egyetlen célpontot 2 ponttal sebez.

(g) Páncélérték

A páncélérték jeleníti meg egy adott Jármű passzív harci értékeit úgy, mint páncélzat, a láthatóság, tartósság, stb. Mindezt egy 0-2-ig terjedő érték fejezi ki. Az értékek a következőket jelentik: 0 - a Jármű nem használható a Bázis védelmére, 1 - a Jármű használható a Bázis védelmére; a Jármű megsemmisül, ha 1 pontnyi sebzés éri, 2 - a Jármű használható a Bázis védelmére; a Jármű megsemmisül, ha 2 pontnyi sebzés éri.

(h) Képesség

A képességeket a kártyákon különleges szimbólumok jelenítik meg. A képességek részletes leírása a 15. oldalon található.



A megszerzett Báziskártyák nem játszhatók ki. Azonnal a Depóba kerülnek. A Báziskártyák azonban nem teljesen céltalanok a játék során, valójában lelassítják az osztagot, hiszen ezek helyett a játékos sokkal hasznosabb kártyát is felhúzhatna. A játéknak ez az eleme talán furcsának tűnhet elsősre, mindez azonban azt próbálja érzékeltetni, hogy a valóságosan háborúzó osztagok állapota romlik idővel (még akkor is, ha győznek) a veszteségek és a kimerültség miatt, az üzemanyag és a lőszer hiánya miatt, stb.

A játék végén mind a Kitüntetéskártyák, mind pedig a megsemmisített Báziskártyák segítik a játékost a győzelemben (egy megsemmisített Báziskártya három Kitüntetéskártyát ér, ahogyan az minden egyes Báziskártyán fel is van tüntetve).

GYIK

- Miért lehet egy osztagban különböző nemzetiségű Jármű? Ez nem volt jellemző a II. Világháborúban!

- A World of Tanks: Rush az online World of Tanks játékon alapul, amelyben a különböző országok által gyártott különféle Páncélozott Járművek használata normális. Ha ebből az aspektusból kétségeid vannak a történelmi hűséget illetően, akkor jusson eszedbe, hogy az ellenségtől megszerzett tankokat gyakran állították hadrendbe a tankokat elfoglaló nemzetek.

- Miért nem jár Kitüntetés azért, ha a játék végéig sikerül épségben megtartani a saját Bázisokat? A védekezés nem annyira fontos, mint a támadás?

- A World of Tanks fejlesztői az elszánt és agresszív játékosokat jutalmazzák. A védekezésre fordított túlzott hangsúly csak meghosszabbítja a játékidőt, ami sok játékosnak veszi el a kedvét.

- Mi értelme van a Dupla Kitüntetéskártyáknak? Nem igazán tűnik úgy, hogy különbséget jelentene, ha helyette inkább két Szimpla Kitüntetéskártyát használnánk.

- A Kitüntetéskártyák nem túlságosan hasznosak (Kitüntetésenként egy erőforrást kapsz) a játék során. Ha túl sok van belőlük, akkor a játék előrehaladtával felgyülemlenek a kezekben. Sokkal célszerűbb tehát az, ha kettő helyett csak egy „haszontalan” kártya kerül a paklidba. Egy Dupla Kitüntetéskártyáért azonban egy forduló során két ellenes Járművet kell megsemmisítened.

- Mit kell tennie egy játékosnak akkor, ha egy Szimpla Kitüntetéskártyát kellene elvennie, ám az adott nemzetiségű Szimpla Kitüntetéskártyák már elfogytak?

- Ilyenkor a játékos nem kap semmilyen Kitüntetéskártyát.

- A fordulóm elején 3 Jármű van a kezemben. Megtehetem azt, hogy kettővel végrehajtok egy támadást, majd a harmadiknak használom a képességét, és ezek után még elveszek egy 0 árú kártyát is a Kínálatból és a Depóba teszem?

- Nem, nem vehetsz el kártyát „ingyen” a Kínálatból még akkor sem, ha az ára 0. Legalább egy olyan kézben tartott kártyával fizetned kell érte, amelyiknek van erőforrás értéke. Ilyenkor használhatsz olyan kártyát, amelyiknek az erőforrás értéke 0, olyat azonban nem, amelyiknek egyáltalán nincs erőforrás értéke (például Önkéntes kártya, vagy megsemmisített Bázis).

Aktív Képességek



Erősítés. Húzd fel a megadott mennyiségű kártyát a Garázsból.



Sorozás. Ebben a fordulóban tetszőleges számú Járművet vásárolhatsz. A vásárláshoz felhasznált kártyáid összesített erőforrás értékének meg kell egyeznie, vagy nagyobb-nak kell lennie a fordulóban megvásárolt Járművek összesített áránál.



Felderítés. Tegyel minden kártyát a Kínálatból az eldobott Járművek kupacába. Húzd fel 4 Járműkártyát és helyezd őket a Kínálatba.



Szabotázs. Minden ellenfeled kiválaszt egy kártyát a kezéből és a saját Depójába teszi. Nem húzhatnak új kártyákat, hogy feltöltsék a kézben tartott lapjaikat.



Ostrom Mester. Válassz ki egy ellenséges Bázist, vagy egy azt védő páncélozott Járművet. Sebezsd meg (az ellenséges kártyát az oldalára fordítva), vagy pedig semmisítsd meg, ha már sérült volt. Végrehajthatsz támadást úgy is, hogy a támadó Járműveid más nemzetiségűek, mint az Ostrom Mester kártyád. Az Ostrom Mester nemzetiségének nem kell megegyeznie és a támadó Járműveid nemzetiségével.

A megsemmisített Báziskártya a Depódba kerül. Az Ostrom Mester kártyák még védett Bázisok ellen is használhatók. Amikor a védett Bázis megsemmisül, akkor a Bázist védő Jármű a tulajdonosa Depójába kerül vissza.

A megsemmisített Járművek is a tulajdonosaik Depóiba kerülnek vissza. Minden egyes megsemmisített Járműért 1, az Ostrom Mester kártya nemzetiségének megfelelő Kitüntetést kapsz.



Kutatás. Tedd ezt a kártyát a **Temetőbe**. Vegyél el olyan kártyát, amelynek az ára nem haladja meg a megadott értéket, és tedd a Depódba. Töltsd fel a Kínálatot a Jármű pakliból. A Kutatás képességét nem kombinálhatod más kártyák erőforrásaival, hogy értékeesebb kártyát vásárolhass, ám a vásárláshoz a kártya képessége helyett használhatod annak erőforrásait.



Javítás. Válassz ki egy vagy két kártyát a Depódból és tedd őket a **Temetőbe**. Fontos megjegyezni, hogy maga a Javítás kártya nem kerül a Temetőbe.



Sebezhetetlenség. Vegyél el egy olyan Szimpla Kitüntetéskártyát, amelynek nemzetisége megegyezik a Sebezhetetlenség kártya nemzetiségével, és tedd a Depódba.

Passzív Képességek

A passzív képességek nem kijátszható akciók. Pusztán egyfajta korlátozást jelentenek egyes Járműkártyákat illetően.



Kizárólag Bázisok Támadására Használható. A kártya Járművek támadására nem használható.



Kizárólag Járművek Támadására Használható. A kártya Bázisok támadására nem használható.



Nemzeti Erőforrások. A kártya erőforrásai csak a megadott ország kártyájának megvásárlásához használhatók. Amikor egy adott nemzet kártyáit vásárolod meg, akkor a nemzeti erőforrásokat kombinálhatod a szokásos erőforrásokkal. Csak abban az esetben veheted meg egyetlen ország több kártyáját is, ha egy kártya Sorozás képességét használod.

The logo for 'World of Tanks Rush' features a metallic tank turret icon at the top, set against a background of a fiery explosion. Below the icon, the words 'WORLD OF TANKS' are written in a large, bold, black font, and 'RUSH' is written in a smaller, bold, red font below it.

WORLD OF TANKS RUSH

Fejlesztők

A játékot tervezte: **Nikolay Pegasov**

A játékot fejlesztette: **Dmitry Sobyenin**

Doboz és Járműkártya illusztrációk: **Wargaming.net**

Egyéb kártya illusztrációk és játék dizájn: **Sergey Dulin**

Kiadó: **Hobby World LLC**

Producerek: **Mikhail Akulov and Ivan Popov**

Szerkesztők: **Alexander Kiselev, Petr Tyulenev**

Kinézet: **Ivan Sukhovey**

Kérjük, hogy játékaink kiadására vonatkozó kérdéseiket az international@hobbyworld.ru email címre küldjék.

Külön köszönet: **Ilya Karpinskiy.**

Kiadványunk játékszabályainak, komponenseinek és illusztrációinak engedély nélküli másolása tilos.

Rules version 1.2

international.hobbyworld.ru



World of Tanks © and ™ Wargaming.net LLP.

World of Tanks and the WOT logo are trademarks or registered trademarks owned by Wargaming.net LLP and are used under license.

© 2013 Nikolay Pegasov.

© 2013 Hobby World LLC.

© 2013 Wargaming.net LLP (art).

Fordította: *fki (fki@freemail.hu) v. 1. 0.*

Lektorálta: *kerlac*