

GAME RULES



№ 217453030

METRO
2033



BEVEZETŐ

2033. A világ romokban. Minden nagyobb várost eltörölt egy nukleáris háború. A sugárzással elárasztott bolygó felszíne nagyrészt alkalmatlan az életre. Maréknyi túlélő talált menedéket antinukleáris bunkerekben, ezek közül a legnagyobb a moszkvai metró. A Metró lett az utolsó menedéke az emberiségnek az Ítélet Napja után.

A Metró 2033-ban, ami egy táblásjáték Dmitry Glukhovsky világhírű regénye alapján, a játékosok a moszkvai metrórendszer alagútjaiba ereszkednek alá, ahol a számos párt valamelyikének vezetőjévé válnak a post-nukleáris földalatt. A játékosok végső célja, hogy pártjukat győzelemre vezessék! A játékosok feladata küldetések végrehajtása, a metró állomások egyesítése a saját zászló alatt, elfoglalva azt a gonosz szörnyektől vagy a rivális pártoktól. Minden elfoglalt állomás és végrehajtott küldetés 1 pontot ad. Aki először gyűjt össze 10 pontot, az nyer. A másik módja a győzelemnek, mind a négy Polisz állomás, a metrórendszer magjának az elfoglalása.

JÁTÉKELEMELMEK

A játék doboza a következő elemeket tartalmazza:

- játéktábla
- 6 pártkártya
- 6 hőskártya
- 6 hősbábu
- 7 törvénykártya
- 36 veszedelmekártya (18 a játék első szakaszához és 18 a második szakaszhoz)
- 18 felszerelésekártya
- 18 küldetés-kártya
- 7 harc-kártya
- erőforráskorong: 35-35 db disznó, gomba és lőszer
- pártkorong: 14 db minden párthoz
- kezdőjátékos-jelző
- fordulójelző
- ez a szabályfüzet

A játékelemekről a továbbiakban kapsz majd bővebb információt.



PÁRTKÁRTYA

Minden játékos a hat párt egyikének a vezetője, amik a földalatti metrórendszerben állomások uniói, szövetségei vagy csoportjai. A pártok nem csak a helyükben különböznek, hanem a különleges képességeik is mások.

HŐSKÁRTYÁK ÉS HŐSBÁBUK

A hősök a földalatti világ kiemelkedő egyénei: vezetők, kalandorok és zsoldosok. A játék kezdetekor válasszatok egy hőst, aki a pártotokat fogja képviselni. A játék során a hős nem válthat pártot, és egy párt nem cserélheti le a hőst.



A hőst egy műanyag bábu képviseli a játéktáblán, jelezve az aktuális tartózkodási helyét. Bármelyik bábut használhatod a hősdödnek, de a félreértések elkerülése miatt javasoljuk, hogy a pártod színével egyezőt válassz.



JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla közepén a moszkvai metró térképe látható. Itt fognak a játék fő eseményei zajlani. A térkép színes zónái a hat párt területeit jelölik, valamint a Poliszt, ami négy összekapcsolt állomásból álló csomópont.

Annak a pártnak a zónája nem aktív a játékban, amit egy játékos sem választott. Ezért, ha 6 játékosnál kevesebben játsznak, a játéktábla egy része elérhetetlen. Minden olyan alagút, ami a metró azon részéhez vezet, zártnak számít. A hősök és a seregek nem léphetnek be ezekre a területekre, hogy állomásokat foglaljanak el, vagy veszedelmekkel nézzenek szembe.



Állomások és a termelt erőforrások (disznó, lőszer vagy gomba)



A pártok otthon állomása



Hansa állomások (barna színű) — ezeket az állomásokat nem lehet megtámadni, de a hősök kereskedhetnek itt



Elhagyott állomások — a hősök keresztülmehetnek ezeken az állomásokon, de nem támadhatják és foglalhatják el őket.

Polisz — ezek az állomások bármilyen erőforrást előállítanak, amit a tulajdonosuk választ. Ha elfoglalod mind a 4 állomását, megnyered a játékot.



Alagút az állomások között.



Átszálló állomások között.

Az egy alagúttal vagy egy átszállóval elválasztott állomások szomszédosnak számítanak. Ahhoz, hogy a hős egyik állomásról egy szomszédosra jusson, el kell költenie 1 egységnyi sebességet.

A metróterkép körül, a kártyapaklik helyei és különböző sávok vannak a játéktáblán, amin a játékosok a seregük erejét, a szerzett pontjuk, és az aktuális fordulót jelölhetik.



A fordulósáv mutatja, hogy a játék különböző fordulóiban milyen események következnek be.

A seregsávon a játékosok a seregük erejét jelölik.

A győzelemsáv mutatja, hogy az egyes pártok milyen közel állnak a győzelemhez.

Hansa piacra azok a felszerelések kerülnek, amit a játékosok megvehetnek.

Ne felejtsetek el a megfelelő sávon mindig mozgatni a jelzőtöket, amikor változik a seregetek ereje vagy a győzelmi pontjaitok száma.

VESZEDELEMKÁRTYÁK

Veszélyes veszedelmek leselkednek az elhagyott alagutakban, fenyegetve a hőseket és a metró egyszerű lakóit. A játékosok veszedelmekkel találkoznak, ha megpróbálnak elfoglalni egy semleges állomást, és néha a veszedelmek jönnek el a játékos birtokára. Két veszedelempakli van a játékban: az egyiket a játék első részében használjátok, a másikat a második részében. Az első pakli veszedelmei kevésbé veszélyesek, míg a második pakliban lévők sokkal erősebbek. Három típusa van: fizikai, biológiai és radioaktív. Néhány felszerelés bónuszt ad bizonyos veszedelmek ellen.

Első szakasz veszedelmek



fizikai

Második szakasz veszedelmek



Biológiai



Radioaktív

veszély típusok

név Képesség



típus

jutalom

erő

név



tulajdonság

FELSZERELÉSKÁRTYÁK

A felszerelés fegyver, eszköz és más használható tárgyak, amiket a hős használhat. Felszereléseket a Hansa (Gyűrű vonal) állomásokon lehet vásárolni. Sok felszerelési tárgy megnöveli a hős erejét vagy sebességét. A játék első szakaszában a hősnek legfeljebb két felszerelőkártyája lehet, a második részben legfeljebb három.

KÜLDETÉSKÁRTYÁK

A küldetések feladatok, amit a hősöd vagy a pártod végre hajthat, hogy győzelmi pontokat kapjon. Akárcsak a felszereléseket, a küldetéseket a Hansa állomásokon lehet beszerezni. Ha befejezted egy küldetés célját, akkor 1 győzelmi pontot kapsz. Valamint minden küldetésnek van egy speciális képessége is, amit bármikor használhatsz a játék során.

név



cél

képesség

TÖRVÉNYKÁRTYÁK

A törvények különböző megállapodások a metró összes pártja között. Ezek ideiglenesen megváltoztatják a játék szabályait, bonyolítják a csatákat vagy egyszerűsítik a terjeszkedést. A játékosoknak időről időre egy új törvényt kell elfogadniuk vagy elutasítaniuk. Ha egy pártnak több állomás van az irányítása alatt, akkor több szavazata van a szavazáskor.

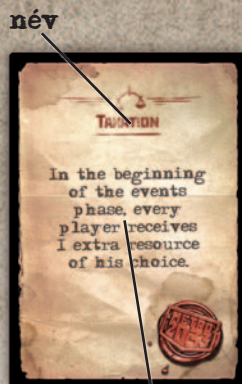
erő
módosító név



A kártya típusa - támadó, védekező vagy semleges

HARCKÁRTYÁK

Ezek a kártyák különböző harci stratégiáknak felelnek meg, és két játékos közti csatában használhatók. A harckártya erő módosítót ad a hősödnek vagy a seregednek, az ellenfél által választott kártyától függően.



leírás

PÁRTKORONGOK

Mindegyik pártnak 14 db kétoldalú korongja van, amiket a játékosok arra használnak, hogy megjelöljék az irányításuk alatt álló állomásokat, és hogy megjelöljék az adott sávokon, hogy mekkora a seregük ereje, és mennyi győzelmi pontjuk van. Ha elfoglalsz egy olyan állomást, ami bizonyos erőforrást állít elő, akkor úgy tedd a korongodat rá, hogy az adott erőforrás képét mutassa. A Polisz állomásokon, amik bármilyen erőforrást képesek előállítani, a párt jellel fölfelé tedd le a korongokat. A sávokra kerülő korongok bármelyik oldalukkal állhatnak felfelé.



ERŐFORRÁSKORONGOK

A játék kezdetén, az összes erőforrásjelzőt a központi talonba kell tenni. Amikor a játékos kap egy adott erőforrást, akkor a megfelelő jelzőt vegye el a talonból és tegye maga elé. Amikor elkölt a játékos egy adott erőforrást, akkor a megfelelő korongot tegye vissza a talonba.



disznó



gomba



lőszer

KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ

A kezdőjátékos kezdi a fordulót minden fázisát. A forduló végén a kezdőjátékos-jelzőt balra tovább kell adnia.



FORDULÓJELZŐ

Ez a jelző az aktuális forduló jelzésére szolgál a fordulósávon. A játék kezdetén a kezdő pozícióra kell tenni, és minden fordulóban a nyilaknak megfelelően lép. A jelző aktuális pozíciója mutatja meg, hogy milyen esemény fog bekövetkezni az adott forduló elején.



kezdő pozíció

aktuális forduló

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. Keverjétek meg a fejlesztés-, küldetés- és törvénypaklikat, és tegyétek képpel lefelé a megjelölt helyekre. Keverjétek meg a játék első részének a veszedelemkártyáit, és képpel lefelé tegyétek a játéktábla mellé. Tegyétek félre a második részhez tartozó kártyákat, csak később lesz rájuk szükség. Tegyétek a harckártyákat a tábla mellé. Válogassátok szét az erőforrásjelzőket típusuk szerint, és tegyétek a játéktábla mellé talonnak. Használjátok valamilyen nektek tetsző megoldást a kezdőjátékos kiválasztására.

A kezdőjátékos elvesz 6 pártkártyát, egyet kiválaszt belőlük, és képpel felfelé maga elé teszi. A megmaradt lapokat az óramutató járása szerint tovább adja a következő játékosnak, aki szintén választ egy pártot. Ez addig folytatódik, míg mindenkinek lesz egy pártja.

A kezdőjátékos utáni és az összes többi játékos, csak olyan pártot választhat, amelyik zónája szomszédos egy már kiválasztottal. Például, ha a kezdőjátékos az 1905 Szövetséget választja, akkor a második játékos vagy a Negyedik Birodalmat (Fourth Reichet) vagy az Arbat Konföderációt (Arbat Confederation) választhatja. Ha a Negyedik Birodalmat választja, akkor a harmadik játékos az Arbat Konföderáció és a Vörös vonal (Red Line) közül választhat, és így tovább. A pártok területeit színes zónákként ábrázolja a metróterkép.

JÁTÉKMENET

Amint a játékos kiválasztotta a pártját, vegye el mind a 14 jelzőjét, és az egyik hős bábút. A pártja minden otthon állomásra –amik a pártkártyán fel vannak sorolva– a tegyék le, hogy azt az erőforrást mutassa, amit az adott állomás előállít. Minden játékos 3 győzelmi ponttal kezdi a játékot (mert 3 állomást irányít), és egy 2-es erejű sereggel. Jelöljétek ezt a megfelelő sávokon egy-egy jelzővel. Ezután a pártok kezdeti bónuszát kapják meg a játékosok. Ez lehet erőforrás, felszerelésekártya, küldeteskártya, vagy egy erősebb sereg.

Minden játékos kiválaszt egy hőskártyát. Ezt ugyanúgy kell, ahogy a pártokat is választották, kivéve, hogy az a játékos választ először, aki utoljára választott pártot (aki a kezdőjátékos jobb oldalán ül). Miután választotta megmaradt kártyákat az óramutató járásával ellentétes irányban adja tovább. Miután a játékos választott hőst, a bábuját valamelyik otthon állomására teszi.

A plusz pártkártyákat és hősöket tegyék vissza a dobozba, a játék során nem lesz rájuk szükség.

Tegyék a fordulójelzőt a fordulósáv kezdőhelyére. Fordítsátok fel a felső 4 felszerelésekártyát, és tegyék Hansa piacra őket. Ezzel vége az előkészületeknek, és kezdődhet a játék.

Ne felejtsetek, hogy csak a kiválasztott pártok zónáinak a területei vesznek részt a játékban, valamint a Polisz területe.

A játék fordulókból épül fel, mindegyik forduló több fázisra van osztva. Minden fázisban az egyes játékosok egymás után következnek, a kezdőjátékostól kezdve, és haladva a bal oldalán ülő játékos felé, óramutató járása szerint haladva. Amikor az utolsó játékos befejezte az akcióját az aktuális fázisban, akkor a következő fázisra kerül a sor, újra a kezdőjátékoskal kezdve. A forduló végén a kezdőjátékos a balján ülő játékosnak adja a jelzőt, ezzel ő lesz a kezdőjátékos, és a következő forduló fázisait ő kezdi.

Egy fordulóban 5 fázis van:

- 1. Események**
A játékosok erőforrásokat kapnak, veszedelmekkel néznek szembe, vagy új törvényeket hoznak.
- 2. Mozgósítás**
A játékosok fizetnek a sereg fenntartásért és új katonákat toboroznak.
- 3. Sereg akciók**
A játékosok elfoglalhatják a szomszéd állomást vagy sereget küldhetnek erőforrásokért.
- 4. Hős akciók**
A játékosok a hőssükkel léphetnek, kereskedhetnek, harcolhatnak.
- 5. A forduló vége**
A fordulójelző és a kezdőjátékos-jelző továbblép.

1. ESEMÉNYEK

A bekövetkező események a fordulójelző aktuális helyétől függenek. A fordulósáv egyes helyein három féle jel fordul elő, mindegyik egy egyedi eseményt határoz meg.

ERŐFORRÁSHOZ JUTÁS

Ha a fordulósáv aktuális helyén egy erőforrásjel van, akkor minden olyan állomás, amin ilyen jel van, egy egységet termel az adott erőforrásból a tulajdonosának. Vegyék el a szükséges számú erőforrásjelzőt a talonból.



Az egyes Polisz állomások az összes erőforrástípust megtermelik. Ez azt jelenti, hogy ha egy adott erőforrás van a fordulósáv aktuális helyén, akkor mindegyik Polisz állomás előállítja ezt az erőforrást a tulajdonosának. Azonban a Polisz állomások sem tudnak erőforrást termelni, ha ezek a jelek nem szerepelnek az aktuális fordulósáv helyen. Valamint egyik állomás sem tud két egységnyi erőforrást előállítani egyszerre. Ha két különböző erőforrásjel van a fordulósáv aktuális helyén, akkor a játékosnak el kell döntenie, hogy az irányítása alatt álló Polisz állomás melyiket állítsa elő.



A fordulósáv kezdőpozíciója különleges. Az első forduló kezdetén mind a három erőforrás termelését megduplázza. A játék kezdetén minden játékosnak három állomása van, mindegyik más erőforrást állít elő. Így az első fordulóban minden játékos 2 egységnyi disznót, gombát és lőszert kap (valamint a pártja kezdőbónuszát). Ez csak egyszer történik meg a játékban. A játék folyamán a jelző sosem tér vissza a kezdőpozícióba.



VESZEDELMEK A SÖTÉTBŐL

Ha ez a jel látszik a fordulósáv aktuális helyén, akkor ismeretlen veszedelmek jönnek a metró alagútjaiból, hogy megpróbálják megsemmisíteni a játékosok állomásait!

A kezdőjátékoskal kezdve, minden játékos kiválasztja, hogy melyik állomását támadják meg. A játékos a saját seregével vagy a saját hőseivel, ha az a veszélyeztetett állomáson tartózkodik, száll szembe a veszedelemmel. Amint mindenki kiválasztotta, hogy melyik állomását támadják, és hogy mivel védekezik, a kezdőjátékos felfedi a veszedelempakli legfelső lapját. Minden játékos – az elsővel kezdve – egy csatát vív meg a veszedelemmel a normál szabályok szerint (lásd a *Harc* részben). Ha a játékos sikeresen visszaszorítja a veszedelmet, akkor a veszedelemkártyát jelölt díjat kapja meg, de ha veszít, akkor elveszti az állomását, és leveszi a jelzőjét róla. Döntetlen esetén nem történik semmi.

TÖRVÉNYEK

Ez a jel azt mutatja, hogy a különböző pártok vezetői megpróbálnak egy egyezséget elérni, és elfogadni egy új törvényt, ami az egész metró életére hatással van.



A kezdőjátékos felfordítja a törvénypakli legfelső lapját, és hangosan felolvassa. Ezután minden játékos – kezdve a kezdőjátékoskal – szavaz a törvény mellett vagy ellene. A játékos szavazatainak a száma megegyezik a pártja által birtokolt állomások számával. A játékos összes szavazata vagy támogatja, vagy ellenzi a törvényt. A játékos nem tartózkodhat a szavazásnál, valamint nem bonthatja meg a szavazatait, egy részét mellette, másik részét ellene téve.

Ha több szavazat van a törvény elfogadására, akkor az azonnal életbe lép. Tegyétek a törvénykártyát képpel felfelé a törvénypakli mellé. Ha már van ott egy korábban elfogadott másik kártya, akkor a régebbi törvény azonnal érvénytelenné válik. Ezt a kártyát vegyétek el, és tegyétek a törvénypakli alá. Ha a szavazatok többsége a törvény ellen van (vagy ha a szavazatok száma pont ugyanannyi), akkor az új törvény nem lép életbe. Tegyétek ezt a kártyát a törvénypakli alá. Ha már volt egy korábban elfogadott másik törvénykártya, akkor az továbbra is életben marad.

2. MOZGÓSÍTÁS

Amint az események megtörténtek, a játékosok kifizetik a seregük és toboroznak még. A játékosok ezt egyesével, egymás után teszik meg, óramutató járásának megfelelő sorban.



Először a játékosnak ki kell fizetnie a serege fenntartását. A költségét az a seregsáv mutatja, ami a sereg erejét is. Az 5 vagy annál kisebb erejű sereg fenntartása nem kerül semmibe. A 6-os erejű sereg költsége 1 disznó, a 7-es erejűé 2 disznó, a 8-asé pedig 3 disznó. Ha a játékosnak nincs elég erőforrása vagy úgy dönt, hogy nem akar költeni, akkor el kell bocsátania a seregből, hogy az erejét arra a szintre csökkentse, amit ki tud, vagy ki akar fizetni.

Például, a játékosnak 7-es erejű serege van és 1 disznója. Lecsökkenti a serege erejét 6-ra, és a fenntartásáért befizeti az a disznójelzőt, amiye van.

Miután a játékos kifizette a sereg fenntartási költségét, növelheti annak erejét új katonák toborzásával. Ahhoz, hogy a serege erejét eggyel megnövelje, a játékosnak 1 lőszert és 1 disznót kell fizetnie. Annyi katonát bérelhet fel, amennyit erőforrásai engednek, de a seregének ereje nem lépheti túl a 8-at. Az elköltött erőforrások a talonba kerülnek vissza.

Ne felejtsetek mozgatni a seregsávon a jelzőtöket, ha elbocsátottatok a seregből vagy ha új csapatokat toboroztatok.

3. SEREG AKCIÓK

Amint minden játékos kifizette a serege fenntartását, és volt lehetősége új csapatokat bérelni, minden játékos, a kezdőjátékoskal kezdve, eldönti, hogy mit akar a serege ebben a fordulóban tenni. A sereg az alábbi akciókból hajthat végre egyet:

- Állomás támadása
- Egy ellenséges hős támadása
- Erőforrásszerzés

ÁLLOMÁS TÁMADÁSA

A játékos a seregét semleges vagy más játékoshoz tartozó állomás elfoglalására használhatja, amennyiben az szomszédos pártja valamelyik állomásával. A Hansa állomásokat és az elhagyatott állomásokat nem lehet megtámadni.

Ne felejtsetek: az állomások akkor számítanak szomszédosnak, ha alagút vagy átszálló köti össze őket.

A semleges Polisz és Hansa városok megengedik a játékosok seregeinek, hogy átmenjenek a területükön, így a játékos serege át tud támadni ezeken az állomásokon. Fontos, hogy a játékos serege csak egy Hansa alagutat használhat, amikor áttámad a területükön.

Például, ha a játékos irányítja Chekhovskayát, akkor a serege megtámadhatja Ploschad' Revolutsiit (a Borovitskaya és Arbatskaya Polisz állomásokon keresztül, ha azokat még másik játékos nem foglalta el). Vagy, ha a játékos Marksistskayát irányítja, akkor megtámadhatja Paveletskayát (két alagúton és egy Hansa átszállón keresztül). Serpukhovskaya megtámadáshoz előbb el kell foglalnia Paveletskayát.



Semleges állomás megtámadásakor fedd fel a veszedelempakli legfelső lapját, és harcolj meg vele. Másik játékos állomásának megtámadásakor, annak seregével küzdj meg. Ha a játékos hőse épp ezen az állomáson tartózkodik, akkor eldöntheti, hogy hogyan védekezik a támadás ellen: a seregével vagy a hőseivel. A Harc szabályainak leírása a Harc résznél található.

Kivétel: A semleges Polisz állomások mindig 7-es erővel védekeznek. Ha Polisz állomást támad a játékos, akkor nem kell veszedelmekártyát felfordítania.

Ha a játékos támadása sikeres, akkor az állomást azonnal hozzácsolja a hazájához (lásd Az állomások megszerzése és elvesztése részt). Ha úgy dönt a játékos, hogy nem így tesz, akkor az állomás semlegessé válik, vagy az marad, és a játékos serege hazatér.

EGY ELLENSÉGES HŐS TÁMADÁSA

A játékos másik játékos hőset is támadhatja, ha annak a bábuja valamelyik állomásán vagy állomása szomszédságában tartózkodik. A hős nem támadható, ha egy Hansa állomáson vagy saját pártjának állomásán áll. A hős elleni harc, és következményeinek leírása a Harc részben található.

A játékos serege akkor is keresztül tud támadni a Polisz és a Hansa állomásokon, ha az ellenfél hőset támadja.

ERŐFORRÁSSZERZÉS

A játékos elküldheti a katonáit, hogy a metró alagutak belsejét vagy a felszínt derítsék fel. A játékos elvehet egy szabadon választott erőforrásjelzőt.

4. HŐS AKCIÓK

A kezdőjátékoskal kezdve minden játékos mozoghat a hőseivel, és végrehajthat egy akciót a következőkből:

- Felszerelésvásárlás
- Egy küldetés elfogadása
- Erőforráscsere
- Területfelderítés
- Egy állomás megtámadása
- Másik hős megtámadása
- A képessége használata

A HŐS MOZGATÁSA

Minden hősnek van egy adott sebessége, ami megadja, hogy mennyi alagúton és/vagy átszállón tud keresztül menni a fordulónak ebben a fázisában. Más szavakkal: minden sebesség egységért a játékos a hőset két szomszédos állomás közt tudja mozgatni.

A felszereléskártyák növelhetik vagy csökkenthetik a hős sebességét. Ne felejtsetek el ezeket a módosítókat figyelembe venni a hős mozgatásakor!

A játékosnak nem kell a hőset a maximális távolságra elmozgatnia. Akár az egész mozgást kihagyhatja, és otthagyja a játékos a hőset, ahol állt. Azonban a hős nem mozoghat már, ha bármilyen más akciót végrehajtott, mint a kereskedés, támadás, csere, és a többi. Ha egy hős végrehajtott egy akciót, akkor már csak a következő fordulóban mozoghat.

Ne felejtsetek, hogy egy forduló során egy hős csak egy akciót hajthat végre az alább felsoroltakból.

FELSZERELÉSVÁSÁRLÁS

A felszerelés vásárlásához a hősnek egy Hansa állomáson kell tartózkodnia (a Gyűrű vonal), és elég erőforrásának kell lennie. A Hansa piacon fekvő, négy, képpel felfelé fordított felszereléskártya a kereskedők aktuális ajánlata. A felszerelésvásárlás előtt a játékos megújíthatja a kínálatot, ha befizet I löszert, és dobja az összes kártyát a piacról. Ezután felfordít helyettük 4 új kártyát a pakliból. Ezt csak egyszer lehet megcsinálni egy körben, és csak a kártyák vásárlása előtt.

Mindegyik felszerelés ára I löszer, és egy gomba. Amint kifizette a kártyát, a játékos azt a hőskártyája mellé teszi. Így a hős már hordja ezt a felszerelést, megkapja az összes bónuszát, büntetését és tulajdonságait.

Ha van elég erőforrása a játékosnak, akkor annyi felszerelést vesz a piacról, amennyit akar — akár mind a négyet is. A játékos vissza is utasíthatja a vásárlást (például, ha megújította az ajánlatot, és még mindig nem tesz neki semmi). Ebben az esetben egyszerűen passzol, és a tőle balra ülő játékoson a sor.

Ne felejtsetek, hogy a játék első részében, a hős nem tud két-tónél több felszerelést cipelni, és a játék második részében pedig nem tud háromnál többet. Ha a játékos egy kártya vásárlásával túllépi ezt a mennyiséget, akkor azonnal el kell dobnia egy felszereléskártyát.

Amikor a játékos végzett a felszerelésvásárlással, akkor fordítson fel annyi új kártyát a pakliból a Hansa piacra, hogy ott újra négy kártya legyen. Ha a felszereléspakli elfogy, akkor keverjék össze a dobott lapokat, és legyen az az új pakli.

EGY KÜLDETÉS ELFOGADÁSA

Egy küldetés elfogadásához a hősnek valamelyik Hansa állomáson (a Gyűrű vonala) kell tartózkodnia, és elég erőforrásának kell lennie. Kifizet I löszert és I gombát, és 2 kártyát húz fel a küldetéspakliról. Anélkül, hogy a többi játékos látná, a játékos kiválasztja az egyiket, és megtartja, a másikat dobja.

A küldeteskártyákat a játékos maga előtt, képpel lefelé tartja. Egy forduló során csak egy küldeteskártyát szerezhethet a játékos.

ERŐFORRÁSCSERE

Az erőforrascseréhez a hősnek valamelyik Hansa állomáson (a Gyűrű vonala) kell tartózkodnia. Tegye vissza a talonba az egyik erőforrásfajtából bármennyit, és helyette ugyanennyi másik fajta erőforrást vegyél el onnan.

TERÜLETFELDERÍTÉS

A felderítéssel a játékos felmérheti a körülményeket az alagutakban, és előkészülhet a jövőbeni csatákra. Akkor teheti meg a játékos, ha egy semleges állomáson tartózkodik a hőse. Nézze meg a veszedelempakli legfelső kártyáját, úgy, hogy a többiek ne lássák, és tegye képpel lefelé maga elé. Ha megtámad egy semleges állomást a seregével vagy a hőseivel a következő fordulóban, akkor a játékos ezt a kártyát a támadás előtt ráteheti a veszedelempakli tetejére. Így a játékos tudni fogja, hogy milyen veszedelem ellen kell harcolnia. Ha a játékos nem használja fel ezt a kártyát a következő forduló végéig, akkor a veszedelem pakli alá kell tennie.



EGY ÁLLOMÁS MEGTÁMADÁSA

A hős megtámadhatja azt az állomást, ahol áll, ez alól kivételek a Hansa állomások és az elhagyott állomások. Egy semleges állomás megtámadásához a játékos fordítsa fel a veszedelempakli felső kártyáját, és harcoljon vele. Másik játékos állomásnak megtámadásakor, annak a hadseregével kell megharcolnia. Ha az ellenfél hőse is azon az állomáson található, akkor az ellenfél eldöntheti, hogy a hőseivel vagy a seregével védekezik a játékos támadása ellen, A Harc szabályai a Harc részben vannak leírva.

Kivétel: a semleges Polisz állomások mindig 7-es erővel védekeznek. A Polisz megtámadásakor nem kell veszedelemkártyát felfedni.

Ha a játékos támadása sikeres, akkor az állomást azonnal a birtokába veszi, (lásd az *Állomások megszerzése és elvesztése* részt). Ha úgy dönt a játékos, hogy nem így tesz, akkor az állomás semlegessé válik, vagy az marad.

EGY HŐS MEGTÁMADÁSA

A játékos megtámadhatja egy ellenfele hőset, ha az ugyanazon az állomáson tartózkodik, ahol az ő hőse. Hansa állomáson vagy a saját pártjának az állomásán nem lehet megtámadni a hőst. A hős elleni harc, és következményeinek leírása a Harc részben található.

Miután a játékos lépett a hőseivel, és a fenti akciók egyikét végrehajtotta vele, a kör a játékostól balra ülő játékosal folytatódik. Amint minden játékos hőse végrehajtott egy akciót, a forduló befejező fázisa következik.

5. A FORDULÓ VÉGE

Először ellenőrizni kell, hogy valamelyik játékos nem nyerte-e meg a játékot. Ahhoz, hogy egy játékos nyerjen a következők egyikének kell bekövetkeznie:

- Vagy összegyűjt 10 győzelmi pontot (kivéve a Vörös vonal párt, akinek csak 9 pontot kell)
- Vagy elfoglalja mind a 4 Polisz állomást

Ha valamelyik játékos teljesíti a fentebbi feltételek egyikét egy forduló végén, akkor ő nyer, és a játéknak vége. Ha több játékos is összegyűjtötte a győzelemhez szükséges pontokat, akkor közülük az a nyertes, aki legközelebb van az aktuális kezdőjátékoshoz az óramutató járása szerint haladva.

Ha még nem nyert senki, akkor a játék következő fordulóját kell előkészíteni. A kezdőjátékos átadja a jelzőjét a tőle balra ülőnek. Ez a játékos fogja a következő forduló minden fázisát kezdeni. A fordulójelző a fordulósávon egy helyet lejjebb lép. Ellenőrizni kell, hogy teljesülnek-e a második rész feltételei (lásd *A játék szakaszai* részt). Új forduló kezdődik.

EGYÉB SZABÁLYOK

KÁRTYÁK ÉS PAKLIK

A játék során a játékosok néha eldobnak kártyákat, akár mert elhárított veszedelem, felesleges küldetések és felszerelések, és elutasított vagy megsemmisített törvények. A dobott törvénylapokat mindig a törvénytábla alá kell tenni, az összes többi kártyafajtánál pedig mindig a megfelelő dobópakliba kell tenni. Minden kártya típus esetén jól különítsétek el a dobópaklit. Ha egy pakli elfogy, akkor keverjétek meg a megfelelő dobópaklit, és azt használjátok húzópaklinak. Ha egy adott típusból sem a húzópakliban sem a dobópakliban nincs lap, akkor a játékosok ebből a típusból nem juthatnak új lapokhoz.

A JÁTÉK SZAKASZAI

A játék folyamán a játékosok pártjai egyre erősebbé válnak, de az őket fenyegető veszedelmek is egyre veszélyesebbek lesznek. A játék első szakaszában, a játékosok az első veszedelempaklit használják, és minden hős legfeljebb két felszerelésekártyát birtokolhat.

A második szakasz akkor kezdődik, ha legalább egy játékosnak 6 vagy több győzelmi pontja lesz egy forduló végén. Ekkor az első veszedelempaklit tegyétek vissza a dobozba, és helyette a második veszedelempaklit használjátok. Inentől az összes veszedelem ebből pakliból jön. Amikor a második szakasz kezdődik, akkor minden játékos, kezdve a kezdőjátékoskal, húz 2 kártyát a felszerelésekártyából, amiből egyet megtart és a hősének ad, a másik pedig dobásra kerül. A játék második szakaszában minden hős legfeljebb három felszerelésekártyát birtokolhat.

Ha netán a játék valamelyik pontján minden játékosnak 6-nál kevesebb győzelmi pontja lesz újra (elképzeltető, pl. állomást veszítenek), akkor a játék visszatér az első szakaszba. Ekkor cseréljétek vissza a második veszedelempaklit az elsőre, és minden játékosnak el kell dobnia a plusz felszerelést a hőséről.

ÁLLOMÁSOK MEGSZERZÉSE ÉS ELVESZTÉSE

Ahhoz hogy egy állomást a játékos pártjához csatoljon, először sikeresen meg kell támadnia azt a seregével vagy a hősével. Ezután ki kell fizetnie az állomás megszerzési költségét, majd ráteheti pártja jelzőjét. Egy semleges állomás elfoglalásának költsége I gomba és I disznó, egy másik játékostól elvett állomás költsége I gomba. Ha a megszerzett állomás bizonyos fajta erőforrást termel, akkor a jelzőt az erőforrás képével felfelé tegyétek rá. A Polisz állomásokra a jelzőket a pártjellel felfelé kell letenni.

Ha egy játékos elfoglal egy másiktól egy állomást, de úgy dönt, nem csatolja magához, akkor az az állomás semleges lesz. Ezen állomás elfoglalása a későbbiekben I gombába és I disznóba fog kerülni.

Az elfoglalt állomások nem csak erőforrásokat adhatnak, hanem győzelmi pontokat is. Amikor a játékos elfoglal egy állomást, akkor a győzelmipont-sávon I hellyel tolja felfelé a jelzőjét. Ha mind a 4 Polisz állomás egy játékos tulajdonába kerül, és meg tudja tartani őket a forduló végéig, akkor megnyeri a játékot.

Ha a játékos elveszít egy állomást egy kártya képesség miatt, ellenfél támadástól vagy egy veszedelemtől, akkor le kell vennie a jelzőjét erről az állomásról, és győzelmipont-sávon egy helyet vissza kell lépnie a jelzőjével. De egy játékosnak sem lehet 3-nál kevesebb állomása. Ha valakinek csak 2 marad egy állomás elvesztés után, akkor azonnal el kell ingyen foglalnia egy semleges állomást a pártja zónájában, ha már nem maradt ilyen állomás a zónájában, akkor bármelyik semleges állomást választhatja a Polisz melletti, játszó zónákból.

KÜLDETÉSEK

Ha a játékos szerez egy küldetést egy Hansa állomáson, akkor úgy olvassa el a kártyát, hogy a többiek ne lássák, majd tegye képpel lefelé maga elé. Annyi küldetése lehet a játékosnak, amennyit szeretne, beleértve a teljesített és nem teljesített küldetéseket is. A játékos bármikor megnézheti a saját küldetésekkártyáit.

Amint végrehajtotta a játékos a küldetésekkártyán szereplő célt, meg kell fordítania, hogy a többiek is láthassák. Majd egy hellyel lépjen feljebb a jelzővel a győzelmipont-sávon. Egy befejezett küldetést lehetetlen megváltoztatni, s a játékos soha nem veszíti el az érte kapott pontot.

Az elérendő cél mellett, minden küldetés kártyának van egy speciális tulajdonsága is, amit két módon lehet felhasználni. Ha még nem teljesítette a játékos a küldetést, akkor a kártya eldobásával lehet aktiválni a tulajdonságát. Ha a küldetést már befejezte a játékos, és a kártya képpel felfelé előtte fekszik, akkor I lőszer befizetésével aktiválhatja a tulajdonságát. Minden befejezett küldetés tulajdonságát csak egyszer lehet használni egy forduló során. A küldetés tulajdonságának a hatása a forduló végéig tart.

A játékos egy általa már teljesített küldetés céljával megegyező célú küldetést nem teljesíthet. Azonban a küldetés eldobásával aktiválhatja annak tulajdonságát.

FELSZERELÉS

A játékos hőse 2 felszerelést tud hordani a játék első szakaszában, és hármát a második szakaszban. Ha a játékos vett vagy másképp jutott hozzá egy felszereléshez, amivel átlépi ezt a korlátot, akkor azonnal el kell dobnia az egyik felszerelését, hogy a határon belül maradjon.



HARC

A harc mindig a két oldal ereje közti verseny. Akinek nagyobb az ereje, az nyer. Azonban attól függően, hogy milyen erők vesznek részt a harcban, az erejüket különbözőképp kell kiértékelni:

- Sereg veszedelem ellen — a sereg aktuális erejét a veszedelemkártyára írt erővel kell összehasonlítani
- Hős veszedelem ellen — a hős aktuális erejét a veszedelemkártyára írt erővel kell összehasonlítani
- Sereg sereg ellen — a két sereg aktuális erejét kell összehasonlítani, figyelembe véve a harckártya módosítóit.
- Hős hős ellen — a két hős aktuális erejét kell összehasonlítani, figyelembe véve a felszerelésükből adódó és a harckártya módosítóit.
- Sereg hős ellen — a sereg aktuális erejét (figyelembe véve a harckártya módosítóit), kell összehasonlítani a hős aktuális erejével (figyelembe véve a felszerelésből és a harckártyából adódó módosítókat)

Más szavakkal:

- Egy sereg mindig az aktuális erejével harcol
- Egy hős mindig az összes felszereléséből adódó módosítókkal számolt aktuális erejével harcol
- A veszedelem mindig a kártyán leírt erejével harcol
- Ha a harc két játékos között van, akkor mindketten használnak harckártyákat

Ha mindkét oldal egyforma erős, akkor a csata kimenetele döntetlen. Ebben az esetben senki nem nyer vagy veszít semmit. Minden más esetben a csata körülményeitől függ a harc kimenetele.

Ha a játékos a seregét semleges állomás elleni támadásra, vagy egy veszedelem legyőzésére használja, akkor a veszedelemkártyán jelölt díjat kapja és a jogot az állomás elfoglalására. Ha veszít a csatában, akkor a seregének az ereje I-el csökken (de az ereje nem mehet I alá).

Ha a játékos a hősét semleges állomás elleni támadásra, vagy egy veszedelem legyőzésére használja, akkor a veszedelemkártyán jelölt díjat kapja és a jogot az állomás elfoglalására. Ha veszít a csatában, akkor a hőse megsebesül, és a pártjának valamelyik hazai állomására menekül, ott kell a következő hős akciófázis teljes idejét töltenie.

Ha a játékos a seregét másik játékos állomásának megtámadására használja, és legyőzi a védő seregét, akkor a védő elveszti az állomást, és a támadó megkapja a jogot az elfoglalására. Ha a játékos nem akarja elfoglalni, akkor az állomás semlegessé válik. Ha a játékos elveszti a csatát, akkor a seregének az ereje I-gyel csökken (de az ereje nem mehet I alá).

Ha a játékos a hősét másik játékos állomásának megtámadására használja, és legyőzi a védő seregét, akkor a védő elveszti az állomást, és a támadó megkapja a jogot az elfoglalására. Ha a játékos nem akarja elfoglalni, akkor az állomás semlegessé válik. Ha veszít a csatában, akkor a hőse megsebesül, és a pártjának valamelyik hazai állomására menekül, és ott kell a következő hős akciófázis teljes idejét töltenie. Valamint a játékos ellenfele, aki legyőzte, kiválasztja a játékos egyik felszerelés-kártyáját, és dobja.

Ha a játékos egy másik játékos állomását támadja meg, és azon a megtámadottnak ott a hőse is, akkor a megtámadott eldöntheti, hogy a hősével vagy a seregével védekezik. Ez nincs befolyással a csata eredményére. Azonban a játékos nem támadhat meg egy hőst, aki a saját állomásán tartózkodik. Ekkor csak az állomást támadhatja, és majd a tulajdonosa eldönti, hogy a hősével vagy a seregével védekezik.

Ha a hős hőssel harcol, akkor a csata győztese elvehet egy neki tetsző felszerelés-kártyát a legyőzött játékos hősétől. A legyőzött hős megsebesül, és elmenekül a pártja egy otthoni állomására, és ott kell a következő hős akciófázis teljes idejét töltenie.

Ha a játékos a seregével egy másik játékos hősét támadja meg, és legyőzi őt, akkor megsemmisítheti az egyik felszerelését. Valamint a legyőzött hős megsebesül, és elmenekül a pártja egy otthoni állomására, és ott kell a következő hős akciófázis teljes idejét töltenie. Ha a játékos elveszti a csatát, akkor a seregének az ereje I-gyel csökken (de az ereje nem mehet I alá).

Ne felejtsetek, hogy a hősöket nem lehet megtámadni, ha valamelyik Hansa állomáson vagy a pártjuk saját állomásain tartózkodnak.

Ha a játékos akár a seregével, akár a hősével védi az állomását egy veszedelem ellen (például a forduló esemény fázisában), és megnyeri a csatát, akkor a veszedelemkártyán jelölt jutalmat kapja. Ha veszít, akkor elveszti az állomását.

A HARCPAKLI

A harcpakli használatára akkor kerül sor, ha két játékos közt dúl a csata. Mindkét fél ereje megkapja azt a módosítót, amit a harckártya ad. Ez a következő módon történik. A támadó alaposan megkeveri mind a 7 kártyáját a harcpaklinak, és anélkül, hogy megnézné a lapokat, egyesével kiosztja őket magának és az ellenfelének, míg mindkét játékosnak 3-3 lapja nem lesz. Az utolsó lapot képpel lefelé fordítva félreteszi, ez mindkét játékos számára ismeretlen marad. Mindkét játékos megnézi a lapjait, és kiválaszt egyet közülük, amit képpel lefelé maga elé tesz. Ezután egyszerre felfedik a lapjukat a játékosok, és a megadott módosítót hozzáadják az erejükhöz.

3 típusa van a harckártyáknak: támadó, védő és semleges. Egyes védőkártyák nagyobb bónuszt adnak támadókártyák ellen, és fordítva. Ezt mindig tartásatok észben, amikor harckártyát választotok.

Példa: A Negyedik Birodalom (Fourth Reich) hőse megtámadja az Arbat Konföderáció (Arbat Confederation) egyik állomását. A Konföderáció seregének az ereje 6, a Birodalom hősének az ereje 5, beleszámítva a felszerelését is. A Konföderáció a Leshely (Ambush) harckártyát választja, míg a Negyedik Birodalom az Ellencsapás (Counterattack) kártyát. Így a sereg +1 erőt kap, a hős pedig +2 erőt. Most az erejük egyenlő, ezért a csata kimenetele döntetlen.

 5 + 2 = 7
  **DRAW**
 
 + 1 = 7

Ha a hős inkább támadókártyát választott volna a védekező helyett, akkor a Konföderáció +3-at kapott volna az erejéhez, és ezzel nyert volna.

 5 + 2 = 7
  **LOSER**
  **WINNER**
 + 3 = 9

Ha a Konföderáció a Kitérés (Evasion) kártyát választotta volna, akkor +0 kapott volna az erejéhez, és veszített volna.

 5 + 2 = 7
  **WINNER**
  **LOSER**
 + 0 = 6

METRO 2033

A játék tervezői:
Sergey Golubkin és Ivan Popov

Producer: Pavel Ovchinnikov

Grafikai dizájnér:
Sergey Dulin, uildrim

Szerkesztő: Petr Tyulenev

Üzleti fejlesztési igazgató:
Nikolay Pegasov
(nikolay@hobbyworld.ru)

Magyar fordítás: Dunda

**HOBBY
WORLD**

A Hobby World LLC készítette
Dmitry Glukhovsky világhírű
regénye alapján.



Dora To.