

# HÁBORÚK 戦国時代 kora

## ÁTTEKINTÉS

A *Háborúk kora* 2–6 játékos számára készült stratégiai játék, melyben a játékosok daimjóként várak meghódításával egyesíthetik a feudális Japán háborúzó klánjait. A játékot az nyeri, aki több pontot szerez a játék végére.

## TARTOZÉKOK



14 vár kártya



7 speciális dobókocka

## ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előtt az alábbi előkészületek szükségesek:

- A hadszíntér összeállítása:** Helyezzétek a vár kártyákat mindenki számára jól látható helyre és rendezzétek őket képpel felfelé szín szerinti csoportokba.
- A kockák előkészítése:** A kockákat tegyétek a vár kártyák mellé, hogy minden játékos könnyen hozzáférjen.
- Kezdő játékos meghatározása:** Döntsétek el, ki lesz a kezdő játékos, ő fogja kezdeni a játékot.

## A JÁTÉK MENETE

A *Háborúk korában* a játékosok egymás után következnek az óramutató járásával megegyező irányban. A játék akkor ér véget, amikor az utolsó, még be nem vett várat elfoglalja valaki (lásd: „győzelem”).

### A KOCKA SZIMBÓLUMAI



1 gyalogság



2 gyalogság



3 gyalogság



Íjászok



Lovasság



Daimjó

### A VÁR KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



1. Speciális daimjó harci sor
2. Harci sor
3. Pontérték
4. Várnév
5. Klán
6. Klán jelkép
7. A klán vár kártyáinak száma
8. A klán teljes pontértéke

## A JÁTÉKOS KÖRE

A játékos köre egy vagy több kockadobásból áll, amit *ostromnak* nevezünk. Az ostrom a seregszemlével kezdődik. A játékos az első dobásához mind a hét kockát felhasználhatja. Majd a seregszemle végrehajtása után választhat **egy**et a második pont valamelyikéből (2.a vagy 2.b).

- Seregszemle:** A játékos dob a készletében lévő kockákkal.
- Támadás:** Amennyiben a játékos eddig még nem tette meg, most ki kell választania, hogy melyik várat ostromolja. A dobott szimbólumokkal feltölti az ostromlott vár kártya egy harci sorát (lásd a „harci sor feltöltése” résznél); vagy
- Újraszervezés:** A dobott kockák közül egyet eltávolít a készletéből, a kör további részében ezzel már nem dobhat.

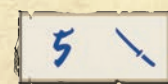
Az ostrom addig tart, amíg a játékos elfoglalja az ostromlott várat (lásd a „vár bevétele”), vagy már az utolsó kockát is el kellett távolítania a készletéből. Mindkét esetben a tőle balra ülő játékos következik.

## AZ OSTROMLOTT VÁR KIVÁLASZTÁSA

Amikor a játékos végrehajtja az első **támadását**, ki kell választania, hogy melyik várat ostromolja. Választhat egy olyan **képpel felfelé lévő várat**, beleértve egy másik játékos várát is, amelynek valamelyik harci sorát fel tudja tölteni (ha ezt nem tudja megtenni, akkor támadás helyett csak az újraszervezést lehet választani). A kör fennmaradó részében csak a választott várat lehet ostromolni.

## HARCI SOR FELTÖLTÉSE

Amennyiben egy vagy több dobott szimbólum **pontosan megegyezik** az ostromlott vár valamelyik harci sorával, akkor azt a harci sort a játékos feltöltheti. A feltöltés egyszerűen úgy zajlik, hogy ezeket a kockákat az ostromlott vár kártyájának a megfelelő harci sorára kell helyezni. Az ostrom további részében az így felhasznált kockák kikerülnek a játékos készletéből.



Gyalogsági harci sor

A *gyalogsági harci sor* téglalap alakú, egy számot és egy (↘) szimbólumot tartalmaz. A gyalogsági harci sor feltöltésekor a dobott szimbólumoknak nem kell pontosan megegyezniük a harci sorral, ehelyett **legalább** annyi (↘) szimbólummal (↘, ↘, ↘) kell feltölteni, amekkora érték található a téglalapban a (↘) szimbólum előtt.

**Fontos:** A játékos támadásonként csak egy harci sort tölthet fel.

Még el nem foglalt vár *ostromlása* esetén (a középén elhelyezkedő várak), a vár kártya bal felső sarkában lévő *speciális daimjó harci sort* nem kell figyelembe venni. Egy másik játékos várának ostromlásakor, a speciális daimjó harci sort is fel kell tölteni a vár bevételéhez.



**Speciális daimjó harci sor**

## VÁR BEVÉTELE

Ha egy játékos az ostrom során a vár kártya minden harci sorát feltöltötte, akkor a várat elfoglalta. Az így elfoglalt vár kártyát képpel felfelé helyezze maga elé úgy, hogy minden játékos láthassa.

### PÉLDAJÁTÉK

Évi hét kocka dobásával kezdi az ostromot (seregszemle), a dobás eredményét lásd lentebb. Mivel már van egy elfoglalt Mori vára, ezért a még be nem vett Gassantodát próbálja ostromolni, ami szintén a Mori klánhoz tartozik. A dobása után a támadást választja és a három kockával, amin gyalogsági szimbólumok vannak, feltölti a vár kártya gyalogsági harci sorát.



A készletében maradt négy kockával folytatja az ostromot, a dobás eredménye:



Sajnos ezzel a dobással egy harci sort sem tud feltölteni. Újra kell szerveznie a seregét, tehát egy kockát eltávolít a készletéből, a megmaradt három kockával újra dob, reménykedve abban, hogy ezúttal sikeresebb lesz, a dobás eredményét lásd lentebb. Mivel a dobás tartalmaz daimjó szimbólumot, ezért ismét támadást hajthat végre, feltöltve a vár kártya még üres harci sorát, ezzel sikeresen bevette Gassantodát, amit maga elé helyezhet.



Mivel Évi elfoglalt minden Mori várat, sikeresen egyesítette a klánt. Mindkét vár kártyát képpel lefordítja, majd egymásra helyezi őket, hogy a klán teljes pontértéke látható legyen, ami a Mori klán esetében „5”.

## KLÁN EGYESÍTÉSE

Ha egy játékos egy adott klán összes várát elfoglalta, akkor ezeket a vár kártyákat képpel lefordítva rendezze egy kupacba, hogy a klán teljes pontértéke látható legyen. **Más játékos már nem ostromolhatja az így lefordított várakat.**

## GYŐZELEM

A játék azonnal véget ér, amikor az utolsó, még be nem vett várat (a középén elhelyezkedő várak) elfoglalja valaki. Ekkor minden játékos összeadja a képpel felfelé lévő elfoglalt várainak pontértékét, és ha van egyesített klánja, akkor az azért járó pontokat (az egyesített klán kupac legfelső lapján látható érték).

Akinek a legtöbb pontja összegyűlt, az nyeri a játékot. Döntetlen esetében az nyer, aki több várat foglalt el. Ha még így is döntetlen az állás, akkor az nyer, aki több klánt egyesített. Ha még ezután is döntetlen az állás, akkor a játékosok megosztóznak a győzelmen.

### PÉLDA A VÉGSŐ PONTSZÁMÍTÁSRA

Évi elfoglalta az utolsó középén lévő várat, így a játék véget ért. Ő és Peti összeszámolják pontjaikat:



**Évi lapjai**

**Peti lapjai**

Évi összpontszáma (2+3+3+1+3+5=17) több, mint Petié (4+1+2+1+8=16), tehát Évi lett a győztes.

## KÖZREMŰKÖDŐK

**Szerző:** Reiner Knizia  
**Borítógrafikus:** Simon Eckert  
**Belső illusztrátor:** Tony Foti  
**Grafikai tervező:** Michael Silsby  
**Termékfejlesztő:** Deb Freytag  
**Művészeti igazgató:** Andrew Navaro  
**Termékmenedzser:** Eric Knight  
**Vezető producer:** Steven Kimball  
**Felelős tervező:** Corey Konieczka  
**Kiadó:** Christian T. Petersen

**A magyar változat munkatársai:**  
**Fordítás:** Cherubion Kft.  
**Korrektúra:** Dobos Attila  
**Nyomdai előkészítés:** Ádám Krisztina  
**Felelős kiadó:** Terenyei Róbert

Hungarian edition © Delta Vision Ltd., 2014  
 Minden jog fenntartva!

Magyarországon kiejti és forgalmazza a Delta Vision Kft.  
 1092 Budapest, Ferenc krt. 40.  
[www.deltavision.hu](http://www.deltavision.hu)

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. & Dr. Reiner Knizia. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Age of War* and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. **Figyelem!** A játék apró tartozékai miatt háromévesnél (36 hónaposnál) fiatalabb gyermekeknek számára veszélyes lehet!

