

A CELESZÖVÉS ÖSSZECSAPÁS

- Cselszövés összeccsapással szövetségeseddé tehetsz egy semleges tartományt, vagy megtörhetsz egy szövetséget egy ellenséges tartomány és egy másik játékos között.
- A támadó egy kockával plusz annyi kockával dob, amennyi szomszédos baráti tartomány van és ahány szomszédos tartományban követ van.
- A védő annyi kockával dob, amennyi a tartomány minősítő értéke, plusz egy kocka, ha ez ellenséges tartomány.
- Ha a támadó nyeri meg az összeccsapást:
 - Semleges tartományban vedd le a követedet és tegyél fel egy tornyot. Annyi aranyat kapsz, amennyi a tartomány minősítő értéke.
 - Ellenséges tartományban vedd le a tornyot és hagyd ott a követet.
- Ha a védő nyeri meg az összeccsapást:
 - Semleges tartományban hagyd a követedet a tartományban.
 - Ellenséges tartományban vedd le a követet.

KATONAI ÖSSZECSAPÁS – HADJÁRAT

- A játékos hadjáratot elfoglalhat egy semleges tartományt.
- A támadó annyi kockával dob, amekkora a serege létszáma.
- A védő annyi kockával dob, amennyi a tartomány minősítő értéke.
- Olyan stratégia kártyát lehet használni, amilyen ikonon a serege éppen tartózkodik a hadjárat sávon.
- Ha a támadó nyeri meg a csata dobást:
 - A támadó eggyel továbbléphet a hadjárat sávon. A támadó végrehajthat erőltetett menetet, hogy új csatát kezdhesen.
 - Ha a támadó a legjobb oldali ikonon áll a hadjárat sávon, a tartományt elfoglaltad. A támadó vegyen le egy sereg egységet, letehet egy erődöt, és annyi birodalmi pontot kap, amennyi a tartomány minősítő értéke.
- Ha a védő nyeri meg a csata dobást:
 - A támadó elveszi egy sereg egységét, és nem lép tovább a hadjárat sávon. A támadó végrehajthat erőltetett menetet, hogy új csatát kezdhesen.

KATONAI ÖSSZECSAPÁS – OSTROM

- Egy játékos ostrommal tud egy ellenséges tartományt ismét semlegessé tenni.
- A támadó annyi kockával dob, amekkora a serege létszáma.
- A védő annyi kockával dob, amekkora a serege létszáma vagy amennyi a tartomány minősítő értéke – a magasabb értékkel dob.
- Olyan stratégia kártyát lehet használni, amilyen a tartomány leg baloldali ikonja a hadjárat sávon.
- Ha a támadó nyeri meg a csata dobást:
 - Vegyél le egy egységet a védő seregéből, vagy az irányítás jelzőt, ha nincs már sereg.
- Ha a védő nyeri meg a csata dobást:
 - Vegyél le egy egységet a támadó seregéből.
- A csata után a támadó visszavonulhat, vagy új csatát kezd. Ez addig folytatódik, amíg valamelyik felet megsemmisítik, vagy a támadó visszavonul.
- Ha a támadó megnyeri az ostromot, erőltetett menettel rögtön hadjáratot kezdhet.
- A győztes kap egy „Crom, számold a holtakat!” jelzőt.

KATONAI ÖSSZECSAPÁS – CSATA

- Egy játékos csatával megtámadhat egy olyan ellenséget semleges tartományban, aki éppen hadjárat közben van.
- A támadó annyi kockával dob, amekkora a serege létszáma.
- A védő annyi kockával dob, amekkora a serege létszáma.
- Olyan stratégia kártyát lehet használni, amilyen ikonon a védő serege éppen tartózkodik a hadjárat sávon.
- Ha a támadó nyeri meg a csata dobást, vegyél le egy egységet a védő seregéből.
- Ha a védő nyeri meg a csata dobást, vegyél le egy egységet a támadó seregéből.
- A csata után a támadó visszavonulhat, vagy új csatát kezd. Ekkor a védőnek is lehetősége van, hogy visszavonuljon egy szomszédos baráti tartományba. Ez addig folytatódik, amíg valamelyik felet megsemmisítik, vagy a támadó visszavonul.
- Ha a támadó megnyeri a csatát, erőltetett menettel rögtön hadjáratot kezdhet.
- A győztes kap egy „Crom, számold a holtakat!” jelzőt.

AGE OF

CONAN

THE STRATEGY BOARD GAME

REFERENCIA LAP

A JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA ÖSSZEFOGLALÓ

- 1 Mindegyik játékos választ egy királyságot.
- 2 Mindegyik játékos kap egy készlet Parancs Jelzőt, seregeket, követeket, és 3 aranyat. Aquilonia és Turan öt harci egységet és négy követet helyez fel a királyságába. Stygia és Hyperborea négy harci egységgel és négy követtel indít, és kap 2 varázslatot.
- 3 Húzzatok a játékosok számával megegyező számú Küldetés kártyát.
- 4 Mindegyik játékos húz 2 kártyát a saját Királyságkártya-paklijából és 2 kártyát a közös Stratégia-pakliból.
- 5 Tedd Conan-t Kimmériába. Hozz létre Kaland paklit 4 kaland kártyából. Húzd fel a kaland pakli felső lapját, ez az aktuális kaland. Tegyél annyi Kalandjelzőt a kaland sávra, amennyit az aktuális Kalandkártya előír.
- 6 Minden játékos véletlenszerűen húz egy Erekllye kártyát. Akinek nincs erekllyéje (ha van ilyen), elveszi a Conan Bónusz kártyát.
- 7 Licitáljatok, hogy ki kezdi a játékot Conan játékosként. Mindenki húzzon egy stratégia kártyát, ezután licitál egy Parancs jelzővel és egy stratégia kártyával. A legmagasabb licitáló lesz a Conan játékos.

JÁTÉKMENET ÖSSZEFOGLALÓ

- 1 Dobjatok a hét sors kockával, ez lesz a sors kocka készlet.
- 2 A kezdőjátékos (legelőször a Conan játékos) kezdi a fordulóját.
 - A Conan játékos átmozgathatja Conan-t a szomszédos tartományba. Ha a mozgással Conan közelebb kerül a céltartományához, a Conan játékos elveszi a baloldali kalandjelzőt. Ha Conan nem mozgott közelebb, a baloldali jelzőt el kell dobnia.
 - A játékos kijátszhat egy asztalon-kijátszandó kártyát, vagy fizethet azért, hogy frissítse a már asztalon-kijátszott kártyáit.
 - A játékos kiválaszt egy sors kockát, kiválaszt egy hozzá tartozó akciót és végrehajtja azt.
- 3 A következő játékos ugyanígy végrehajtja a fordulóját. Ha egy forduló végén a sors kocka készlet kiürül:
 - A következő játékosnak az összes sors kockával újra kell dobnia.Ha egy forduló végén a kaland sáv kiürül:
 - Ha Conan odaért a céltartományba, a Conan játékos húzhat egy bónusz kalandjelzőt a zsákból. Ha Conan nem ért oda a céltartományba, a játékosok tegyék oda őt. Ezután a kezdő játékos húzzon egy új kalandkártyát, és töltsé fel a kaland sávot. A játékosok újra licitálnak Conan-ért, és a játék folytatódik.
 - Ha nincs már kalandkártya a kaland pakliban, a korszak véget ér, és a korszakváltás fázis kezdődik.

KORSZAKVÁLTÁS FÁZIS ÖSSZEFOGLALÓ

1 Fosztogatás végrehajtása

- Ha fosztogatás jelzők vannak egy játékos tartományában, le kell venniük onnan egy seregegységet és a fosztogatás jelzőket, vagy minden egyes jelzőért veszítenek egy birodalmi pontot.

2 Arany begyűjtése és céldíjak

- A játékosok kapnak öt aranyat, plusz két aranyat minden torony vagy város jelzőjükért a játéktáblán. A játékosok birodalmi pontokat kapnak minden beteljesített küldeteskártyáért.

3 Városok építése és toborzás

- Ha egy játékosnak erődje vagy városa van egy tartományban, egy új sereg egységet tehet fel oda, vagy az erődjét várossá fejlesztheti. Minden játékos a saját királyságába tegyen egy sereg egységet.

4 Arany elköltése

- A játékosok arany elköltésével vehetnek sereg egységeket, követeket, királyság és stratégia kártyákat. A megvásárolt egységeket bármelyik baráti tartományba letehetik.

5 Az Ereklje- és a Conan Bónuszkártya kiosztása

- A játékosok a három féle kalandjelzőből kiválasztanak egyet (szörnyek, kincsek, nők), és egyszerre felfedik mindet vagy néhányat abból a kategóriából.

- Amelyik játékosnak a felfedettből a legtöbb összesített értéke van, az megkapja a hozzá tartozó kártyát (szörnyek=Atlatisz Kardja, kincsek=Kobra Korona, nők=Tammuz Szíve).

- Akinek a legkevesebb birodalmi pontja van, az kapja meg a Conan bónusz kártyát.

6 A Kaland-pakli létrehozása

- A játékosok felhúznak négy új kalandkártyát, ez lesz az új kaland pakli.

- A kezdő játékos felfedi a legfelső kártyát.

- A játékosok licitálnak Conan-ért.

7 Az asztalon kijátszott kártyák frissítése

* Minden asztalon-kijátszott kártyát frissíteni kell arany befizetése nélkül.

GYŐZELMI FELTÉTELEK ÖSSZEFOGLALÓ

1 A játék akkor ér véget, ha a harmadik korszak is lezárul, vagy ha egyik játékos megpróbálja Conan-t megkoronázni.

- Csak a Conan játékos próbálkozhat meg Conan megkoronázásával, és csak akkor, ha Conan a saját királyságában van a harmadik korszak egyik kalandjának a végén.

- Ha megpróbálja Conan-t megkoronázni, minden játékos megszámlolja az összes kalandjelzőjét egyik kategóriában (a kategóriát a Conan játékos választja ki).

2 Minden játékos annyi aranyat kap, amennyi azoknak a baráti tartományoknak a tartomány minősítő értéke, ahol van torony vagy városuk.

3 Minden játékos annyi birodalmi pontot kap, amennyit a beteljesített küldeteskártyák adnak. Ezután annyi birodalmi pontot kapnak, amennyi azoknak a saját tartományoknak a tartomány minősítő értéke, ahol van erődjük vagy városuk.

4 A játékosok ellenőrzik, hogy milyen bónuszokat kapnak, és ezt is hozzáadják a pontjaikhoz:

+3 pont annak, aki sikeresen megkoronázza Conan-t.

+3 pont annak, akinek a legtöbb aranya van. Döntetlen esetén +1 pont jár.

+3 pont annak, akinek a legtöbb „Crom, számold a holtakat!” jelzője van. Döntetlen esetén +1 pont jár.

+5 pont annak, akinek egy kategóriában a legtöbb összértékű kalandjelzője van (kivéve, ha egy másik játékos sikeresen megkoronázta Conan-t). Ez igazából három különböző bónusz. Döntetlen esetén +2 pont jár.

5 Az nyeri meg a játékot, akinek a legtöbb birodalmi pontja van. Döntetlen esetén az nyer, akinek a legtöbb darabszámú kalandjelzője van. Ha még mindig döntetlen, akkor a játék is döntetlen.

A SORS KOCKÁK ÖSSZEFOGLALÓ

A fordulója során a játékos kiválaszt egy sors kockát és végrehajtja a rajta lévő akciót. Minden kocka több lehetőséget ad, de csak egyet lehet választani.

Egy kivétel van. Ha a játékos a Conan+Korona akciót választja, akkor Conan akciót is végrehajthat a korona mellett.



Korona + Conan



Conan

- **Conan játékos:** Korona akció előtt a Conan játékos átmozgathatja Conan-t egy szomszédos tartományba és/vagy letehet egy fosztogatás jelzőt (mozgás előtt vagy után) Conan tartományába vagy egy szomszédos tartományba.

- **Nem-Conan játékos:** Korona akció előtt a nem-Conan játékos elveheti a baloldali kalandjelzőt.



Korona

- Húzz egy kártyát a királyság pakliból és egyet a stratégia pakliból.

- Húzz két kártyát a stratégia pakliból.

- Kijátszhsz egy esemény kártyát.



Katonai

- Két baráti sereget átmozgathatsz szomszédos baráti tartományokba.

- Maximum egy sereget mozgathatsz egy szomszédos, baráti tartományba, ezután támadhatsz egy baráti sereggel. A játékosok támadáshoz vagy támadás folytatásához átmozgathatnak egy sereget egy szomszédos semleges vagy ellenséges tartományba.

- Toborozz egy-egy egységet két különböző baráti tartományba.



Cselszövés

- Mozgass két baráti követet.

- Mozgass egy baráti követet és kezdj cselszövés összecsapást olyan semleges vagy ellenséges tartományban, ahol van baráti követed.

- Mozgass egy baráti követet. Ezután aranyat gyűjthetsz be egy ellenséges tartományból, ahol van követed. Ezután vedd le azt a követet.

- Képezz ki egy követet egy baráti tartományban.



Katonai/Cselszövés

- Válassz egy katonai vagy egy cselszövés akciót. Addig nem választhatod ezt a kockát, amíg van önálló katonai vagy cselszövés sors kocka.



Féktelenség

- Válassz egy katonai, egy cselszövés vagy egy korona akciót. Addig nem választhatod ezt a kockát, amíg van olyan sors kocka a féktelenség kockákon kívül, amin van olyan akció, amit választanál.