

# D-Day Dice Szabályok

## A JÁTÉK KEZDETE

- Mindenki válasszon magának egy egység szintet, és vegye el a színének megfelelő erőforrás lapkáját, *saját* (reguláris, tartalék) specialista kártyapakliját és egységjelölőjét.
- Mindenki helyezze az egységjelölőjét valamelyik kezdő helyre a ^ rendfokozati jellel.
- Kiválogatni az *egyedi* és *rangos* specialista kártyákat, amik egy közös tartalékba kerülnek.
- Játékoszámtól függően a tárgyak: Minden általános tárgy, aminek nincs szimbóluma, plussz
  1. játékos: +1 kártya: vagy 1 speciális tárgy a csataterképről, vagy 1 általános
  2. játékos: +2 kártya: vagy 1 speciális tárgy a csataterképről, vagy 1 általános / játékos
- Mindenki megkapja a csatábla kezdő helyén jelölt induló erőforrásait.

## 1. FÁZIS: DOBÁS A KOCKÁKKAL

a „végső eredmény” kidobása

- Minden forduló elején mindenki **dobjon a 6 kockájával**.
- Az első dobás után (de csak ekkor) **2 kockát** mindenkinek le **kell zárni**, amiket már nem dobhat újra ebben a fordulóban.
- A **többi 4 kockája** közül mindenki tetszőleges számút **újradozhat**, egymás után max kétszer.
- A összes kidobott kocka lesz a **végső eredmény (VE)**.

### KOCKADOBÁSOK EREDMÉNYEI



KOPONYA (semmissé tesz egy másik kockát, de nem egy másik koponyát)



CSILLAG (specialista toborzásához, 1 db/forduló)



1 / 2 KATONA (az egység bővítése)



BÁTORSÁG (az előrenyomuláshoz)



CSAVARKULCS (tárgypontok szerzése)

1 x	2 x	3 x	4 x	5 x	6 x	7+ x
1 pt	3 pt	6 pt	12 pt	24 pt	48 pt	+24 pt minden további kulcs után

### PIROS-FEHÉR-KÉK (PFK) BÓNUSZOK

Egyforma szimbólumok 3 különböző színű kockával, az a PFK bónusz. Ezeket a bónuszokat a kockáid által biztosított jutalmak mellett kapod meg (a koponyák kivételével). Minden PFK bónusz egyedi országonként, néha választani kell egyet a lehetőségek közül.



= HOLT EMBER AJÁNDÉKA nem kell mindegyik után 1-1 másik kockát törölni.



= PARANCSNOKSÁG



= UTÁNPÓTLÁS: harctéri katonák



= FRISS EGYSÉG: újonnan érkezettek



= CSATAKIÁLTÁS



= KÜLÖNLEGES ZSÁKMÁNY

### SOR BÓNUSZ

Szintől függetlenül, ha egy sort dobsz, egy általad választott **Kitüntetést** választhatsz, és **ezen felül megkapod** a kockák

erőforrásait is. **Csak színes** kockák/bónuszok számítanak, és a **koponya nem töröl** más kockát!



## 2. FÁZIS: FENNTARTÁS

PFK bónuszok kiszámolása, Kitüntetés, erőforrás módosítása

A „végső eredmény” VE kidobása után:

- Ha **sort** dobtál, most kapsz **Kitüntetést**
- Ha vannak **koponyák**, **hatásuk** érvényesül
- Ha dobtál **PFK bónuszt**, most **érvényesül**
- Az **erőforrások begyűjtése** a lapkádön

### KITÜNTETÉSEK

- 2. fázisban, ha sort dobsz VAGY
- 4. Fázisban, ha 6 bátorságot költesz, húzz 1-et **véletlenszerűen!**  
Ugyanúgy ki lehet játszani, mint a normál tárgyakat, de csak az 1. fázis végén, a VE kidobása után. Ha egy jutalomkártyát kijátszottál, azt el kell dobnod, és ez már többet nem kerülhet vissza ebben a játékban. Ha már nincs jutalomkártya az asztalon, nem lehet újabb jutalmat szerezni. Csak egy jutalomkártyát szerezhetsz fordulónként.  
Ha egy jutalomkártya segítségével specialistához, vagy tárgyhoz jutsz, azok nem számítanak bele az adott forduló limitjébe.

## 3. FÁZIS: EGYSÉGGOCKA ÁTFORGATÁSA

Az egységjelölő kocka átforgatása egy másik oldalra

- > > > Mutatja hány fordulót töltött már az egység az aktuális szektorban. Minden 3. fázisban fordítsd egy jellel feljebb a kockádat. Ha már a 3 rendfokozat van felül, akkor fordítsd a oldalra.
- Ekkor az egységednek mozognia KELL a következő fordulóban.
- Emlékeztet, hogy az egységed a „csatakiáltás” PFK bónusz segítségével fog mozogni.
- Használd a kockádnak ezen szimbólumát, ha ez egy „nem maradatsz itt” szektor. Ld: 5. FÁZIS.

## 4. FÁZIS: SPECIALISTA TOBORZÁSA / TÁRGYSZERZÉS / KITÜNTETÉS HÚZÁSA

kereskedés az erőforrásokkal, kitüntetés vásárlása

- Végy **1 db specialistát csillagokért**
- Végy **1 db tárgyat csavarkulcsért**
- Húzz **1 db Kitüntetést 6 db bátorságért**

### SPECIALISTÁK

- **Reguláris Specialista:** mindenki számára elérhető a saját országa színében
- **Tartalék Specialista:** mindenki számára elérhető a saját országa színében
- **Rangos Specialista:** a közös készletben kezdenek
- **Egyedi Specialista:** a közös készletben kezdenek. Csak 1 db lehet játékban egyszerre. Ha meghalt, felszabadul a hely, és most már lehet szerezni másikat.

Ha elegendő csillagot gyűjtöttél össze, toborozhatsz egy specialistát (**fordulónként azonban maximum egyet**). Vond le a költségét az erőforrásaidból. E specialista most már tagja az egységednek.

A specialistáid is 1-1 katonának számítanak, így dönthetsz úgy, hogy ők haljanak meg egy csata során. Ha egy specialista meghal, akkor őt nem lehet már ebben a játékban újra toborozni. Emlékeztetőül tedd a halott specialista kártyáját képpel felfelé.

### TÁRGYKÁRTYÁK

- A sima tárgyak a csatáblától függetlenül mindig elérhetőek, míg
- az egyedi tárgykártyák a csatáblától függően vagy rendelkezésre állnak, vagy nem.

A csavarkulcs dobásaid tárgypontokat generálnak. Elköltheted őket, hogy „megtalálj” egy tárgyat (**csak 1 tárgyat szerezhetsz fordulónként**). Vond le a tárgy költségét az erőforrásaiból. Ez a tárgy ettől kezdve része a készletednek.




A tárgyaidat csak egyszer használhatod fel, a használat után pedig el kell dobnod őket. A tárgyak hatása egyszeri, mely azonnal megtörténik. Nincs korlátja annak, hogy egy fordulóban hány már megszerzett tárgyadat használod fel. Egy tárgyat szinte bármikor felhasználhatsz (kivéve, ha a szövege valamilyen kikötést tartalmaz), és egyeseket már abban a pillanatban is használhatsz, amikor megszerzed. Azon tárgyak, amelyek befolyásolják egy szektor védelmi értékét, vagy a géppuska tüzét, annak előnyét a forduló végéig az adott szektorban jelenlévő összes egység élvezheti.

### JÁRMŰVEK

Járműveket a tárgyakhoz hasonlóan „találhatsz” (tárgypontokat elkölthetve), de speciális szabályok vonatkoznak rájuk:

- Egy jármű hatása állandó, és hat az ezen szektorban lévő összes egységre.
- A specialistákkal ellentétben, egy jármű nem számít katonának.
- Egy jármű soha nem mehet át aknazáron, még akkor sem, ha amúgy az egységed figyelmen kívül hagyhatja az aknákat.
- Egy jármű soha nem léphet be a bunkerbe.
- Az egységednek egyszerre maximum 1 járműve lehet.
- A jármű is beleszámít az **1 tárgyat / forduló** kikötésbe
- A járművel kereskedhetsz, vagy elhagyhatod, de ha egyszer elhagyad, nem szerezheted vissza.

### ROBBANÓSZEREK

Néhány kártyán  ikon található. Ha egy csataterkép azt mondja, dobj el:  , akkor eldobsz 2 kártyát 1 ikonnal, vagy 1 kártyát 2 ikonnal.

### KERESKEDÉS

#### Kereskedés erőforrásokkal

Ha 2 vagy több egység ugyanabban a szektorban tartózkodik, kereskedhet egymással. Szabadon lehet a csillagokkal, katonákkal, bátorsággal, tárgyakkal, tárgyakkal és járművekkel. A jutalomkártyákat és a specialistákat viszont nem lehet cserélni (kivéve a futárt). Az egységed nem kereskedhet egy olyan másik egységgel, aki nem tartózkodik vele egy szektorban. Az egység adhat át erőforrásokat úgy is, hogy nem kap érte semmit cserébe. A kereskedés bármikor elvégezhető. A HARC fázis során is kereskedhettek a géppuskatűz kidobása után, de még az egységek vesztesége előtt.

#### Kereskedés a hadnagy specialistával

Ha a hadnagy specialista játékban van, minden fordulóban minden játékos elcserélheti egy (de csak egyetlen) kidobott kockáját egy másik játékos azonos színű kockájával (3 játékos esetén így minden fordulóban lesz egy játékos, aki nem tud kockát cserélni). Az egységeknek nem kell ugyanabban a szektorban tartózkodniuk. Ne feledd, hogy az egyes szektorok „virtuális” jutalmai, illetve a „parancsnokság” PFK bónusz kockája nem cserélhető el, csak a ténylegesen kidobott kockák. A csere után ugyanúgy minden színű kockából 2-2 kockádnak kell lennie.

### 5. FÁZIS: MOZGÁS



és az új szektor követelményeinek végrehajtása

- Az egységed **maximum 3 fordulót** tölthet el egy szektorban (ez lehet kevesebb, vagy több is).
- Ha ez az idő letelik, **tovább KELL** menniük. Az idő folyamát a rendfokozati jelekkel mutatjuk.
- A **3. rendfokozati** jelnél (➤), a kockádat a **piros nyíl** szimbólumra kell forgatnod (↑), jelezve, hogy a következő forduló 5. fázisában az egységednek tovább KELL nyomulnia.

Az egységed teheti	Az egységed NEM teheti
egyszer mozog fordulónként	egy szektorba kétszer lép
oldalirányba mozog	átlósan mozog
előre mozog (előrenyomul)	Hátrafelé mozog

**-Fontos:** ha az egységednek mozognia kell, de ezt bármilyen ok miatt nem képes megtenni, az egységed megsemmisül, és mindnyájan vesztetek.

### ELŐRENYOMULÁS

  Amikor az egységed előre mozog egy sorral, bátorságot kell elköltened. Ezt a bátorságot a sort elválasztó vízszintes vonal bal oldalán, a medálban lévő szám mutatja. A bunkerbe való belépéshez szintén bátorságot kell elkölteni, melyet a bunkerben lévő medálban lévő szám mutat.

### 6. FÁZIS: HARC

Függetlenül attól, hogy az egységed mozgott-e a fordulóban, vagy nem, ebben a fázisban veszteséget szenved az ellenség tüzeinek következtében.

**Katona veszteség: aktuális szektor védelmi értéke + GPT dobás**


### VESZTESÉG

A specialistáid is 1-1 katonának számítanak. Ha az egységedben már nem marad katona és specialista sem, az egységed megsemmisült, és mindnyájan elvesztettétek a játékot.



### SZEKTOROK

**Egyedi utasításokat a szektorokban** elsőbbséget élveznek a játékszabályokkal szemben.



#### Nem maradhatsz itt

 A fekete pajzsral megjelölt szektorokban nem maradhatsz, ezeket el KELL hagynod a következő forduló 4. fázisában.



#### Követelmény: XXX specialistának az egységedben kell lennie

  Ahhoz, hogy belépj ebbe a szektorba, az egységedben kell lennie a feltüntetett specialistának. Ha a belépés után ez a specialistád meghal, attól még az egységed a szektorban maradhat (kivéve, ha fekete pajzsos). Ez a követelményt nem számít, ha a „csatakiáltás” PFK bónusz segítségével mozogsz ebbe a szektorba.



#### Követelmény: áldozd fel XXX specialistát / tárgyat a mozgás után

  Ahhoz, hogy belépj ebbe a szektorba, az egységedben kell lennie a feltüntetett specialistának/tárgynak, aminek el kell dobnod a kártyáját a belépés után. Ha „1 Specialist” szerepel, akkor bármelyik specialistádat feláldozhatod megkötés nélkül. Ha 2 db ikon van jelen, az VAGY/VAGY-t jelent. A feláldozás a 5. MOZGÁS fázisban történik, és nem számíthatod bele a 6. HARC fázis áldozatai közé. Ez a követelményt nem számít, ha a „csatakiáltás” PFK bónusz segítségével mozogsz ide.



#### Fordulónként megkapott bónusz

  Egyes szektorok bónusz kockaoldaladnak minden fordulóban mely hozzáadódik a VE dobáshoz. Ezen bónusz kockaoldalalnak nincs színe, nem lehet velük kereskedni, és nem adhatók át a hadnaggal sem.

#### Fordulónként elszenvedett büntetés




  Néhány szektor kockaoldal büntetést ad minden fordulóban mely levonódik a VE dobásodból. **Ha nem dobtál** a kockáiddal ilyen szimbólumot, akkor a büntetésnek **nincs hatása**.

### VÉDELMI ÉRTÉK (DEF)


  Minden szektorban található egy pajzs, a tetején a szektor számával, és egy beleírt nagy számmal, ami a szektor védelmi értéke. Ez az a szám, ahány katonát az egységed el fog veszíteni az adott szektorban.

-Ha fehér: a szektorban maradhatsz több fordulót is

-Ha fekete: az egységed nem maradhat itt, hanem a következő fordulóban tovább kell nyomulnia.

   Néha több pajzs van, egyre növekvő védelmi értékekkel. Ezeknél az első értéket kell használni az első harci fázis során, a másodikat a második harci fázisban, stb. Egyes tárgyak és hatások lehetővé teszik, hogy csökkentsd a szektor védelmi értékét, ez az összes ezen szektorban lévő egységre hatással lesz a forduló végéig.

### GÉPPUSKATŰZ (GPT)

 Ebben a szektorban minden fordulóban dobj egy sima d6-tal, és a dobás eredményét add hozzá a szektor aktuális védelmi értékéhez. A GPT kockákat át lehet forgatni, vagy meg lehet a dobás eredményét változtatni egyes tárgyakkal, vagy hatásokkal, ez után a szektorban lévő összes egységre hatással lesz. Ha egy szektorban több GPT szimbólum is van, akkor annyi db GPT kockával kell dobnod, és ezek össze adódik a szektor aktuális védelmi értékéhez.

### Speciális sebzés



A géppuska tüzenek valamilyen speciális hatása is van, ha a GPT-re 6-ost dobysz. Egyszerűen olvassd el a csatátábla jelmagyarázatát, ahol ismertetjük a speciális hatást is. Ezt a speciális sebzést minden egyes géppuska egyenként aktiválhatja: amelyik szektorban több GPT szimbólum van, akár több speciális sebzés is eshet. A speciális sebzés a normál géppuska sebzés felett adódik a veszteségekhez.

### AKNAZÁR



Ha átmozgatsz egy aknazáron, azonnal dobnod kell egy dót, és ennyi katonádat veszíted el a taposóaknak következtében. A **szanitéc** egyel csökkentheti ezt a veszteséget, az **aknász** pedig teljesen semlegesítheti. A kockát át lehet forgatni, vagy meg lehet a dobás eredményét változtatni egyes tárgyakkal, vagy hatásokkal. Ha több egység halad át ugyanabban a fordulóban ugyanazon az aknazáron, akkor mindegyiknek kell veszteséget dojni.

### AKADÁLY



Az akadály áthatolhatatlan, amelyen az egységed még a „csatakiáltás” PFK bónusz segítségével sem mozdíthat keresztül (a **drótvágó** vagy a **bulldózer** azért segíthet ezen).

### NINCS TÁRGY



Ezekben a szektorokban még bónuszokkal sem találatsz tárgyat / járművet.

### KITÜNTETÉS



Itt Kitüntetést választhatsz, de az egész játékban ezzel a módszerrel csak 1 kártyát szerezhatsz.

### GYŐZELEM

A győzelemhez **minden játékosnak be kell lépnie** a bunker szektorába, és maradnia kell legalább 1 katonájának. Ha akár egyetlen egység is nem tudja ezt végrehajtania, mindnyájan veszítettek. Miután az egységed belépett a bunkerbe, ettől kezdve biztonságban van, nem szenvedhet további veszteségeket, de nem is dobhatsz többet a kockáiddal. Minden túlélő specialistád egyel csökkenti a bunker védelmi értékét. Ha egyszerre 2 vagy több egység lép a bunkerbe, a specialisták általi védelmi érték csökkenés rájuk még nem vonatkozik.

### JÁTÉK ELVESZTÉSE

- bármelyik játékos katonáinak száma (beleértve a specialistákat is) nullára csökken, az egység megsemmisül, VAGY
- bármelyik egységnek mozognia kellene, de nem tudja azt megtenni.

### SZABÁLYÜTKÖZÉSEK ÉS FELOLDÁSUK PRIORÍTÁSA

1. jutalomkártyák (felülírnak minden mást)
2. tárgy- és járműkártyák
3. specialisták
4. csataterkép / hadjárat leírás
4. szektor tulajdonságai
5. játékszabályok (minden fenti felülírhatja)

Továbbá, ha 2 egység ugyanazt szeretné cselekedni, akkor a kevesebb katonával rendelkező egység élvez elsőbbséget. Ha ez egyenlő, akkor kockadobással kell dönteni.

### SOLO JÁTÉK

A szabályok változatlanok maradnak (kivéve a kereskedést). A tárgyak, jutalmak és a PFK bónuszok esetén a „másik játékos” kifejezés is rád fog vonatkozni (pl. az „utánpótlás” PFK bónusz UK-nál 4+4 katonát ad). A 2 részből álló jutalomkártyák esetén (mint pl. a **Memorial Cross**) csak az első jutalmat kaphatod meg, a másodikat nem. Egyjátékos módban nem használhatod: **Victoria Cross** kitüntetést, a **postagalamb**, a **parancstáska** és az **aknavető** tárgyakat.

### Szóló játékban való kereskedés

Ha felfogadtad a **hadnagy** specialistát, vedd el egy másik 6 kockából álló készletet, dobj velük, majd rakd a lapra a kockákat: ez lesz a kereskedelmi tartalék. A saját VE-ben kidobott kockáid közül egyet kicsérélhetsz a kereskedelmi tartalék egyik kockájára. A kicsérélt kockáknak **azonos színűeknek** kell lenni. Csak egyszer

kereskedhetsz a kereskedelmi tartalékkal, amit a következő forduló 1. fázisában újra kell dobnod. Győződj meg róla, hogy mindkét helyen 2-2 kocka legyen minden színből.

### MULLIGAN

Ha bármelyik forduló legelső dobásodkor egyetlen katonát sem dobál, mind a 6 kockádat újradobhatod (játékonként maximum egyszer).

### BAZOOKA JOE

Könnyítés, hogy minden játékban az összes Speciális tárgy elérhető. Még könnyítés, hogy több mint 1 db Tartalék és Egyedi Specialista vehető meg.

### GYŐZELMI PONTOK (GYP)

- Sikeresen bejutás a bunkerbe: 20 GYP és +20 GYP, mert "te érted el azt elsőként"
- Bunker előtt utoljára meglátogatott szektora sorszáma x 10 GYP
- Minden megmaradt katona után: 1 GYP
- Minden megmaradt bátorsága után: 2 GYP
- Minden megmaradt specialista után: 3 GYP
- Minden jutalomkártya után (akár képpel felfelé, akár képpel lefelé néz): 10 GYP