

# AGE OF CONAN<sup>®</sup> THE STRATEGY BOARD GAME

## ÖSSZEFOGLALÓ TÁBLA

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE ÖSSZEFOGLALÁS

- 1 Mindegyik játékos választ egy királyságot.
- 2 Minden játékos megkapja a királyságának megfelelő parancs jelzőket, katonai egységeket, követeket és három aranyat. Aquilonia és Turan öt katonai egységet és négy követet helyez fel kezdésként, a hazai tartományába (melyre a királyságaként hivatkozunk). Stygia és Hyperbo-rea négy katonai egységet és négy követet helyez fel a hazai tartományába és mindketten két varázslatot is kapnak.
- 3 Helyeztetek a játékosok számával megegyező küldeteskártyát a táblára.
- 4 Mindegyik játékos húz két királyság lapot a saját Királyság-kártya paklijából és két lapot a közös Stratégia-kártya pakliból.
- 5 Helyezzük a Conan-figurát Kimméria tartományba. Készítsétek el a Kaland-paklit négy kaland lapból. Húzzátok fel az új Kaland-pakli legfelső lapját. Ez lesz az éppen aktuális kaland. Helyeztetek a sávra annyi Kalandjelzőt, amennyit az új aktuális Kalandkártya előír.
- 6 Minden játékos húz egy véletlenszerű ereklve kártyát. Az ereklvével nem rendelkező játékos (ha van ilyen) elveszi a Conan Bónuszkártyát.
- 7 Licitáljatok annak eldöntésére, hogy ki kezdi a játékot Conannal. Mindegyik játékos húz egy Stratégikártyát, majd licitál egy licit-jelzővel és egy stratégia kártyával. A legmagasabb licitet ajánló fog Conan-al játszani.

### JÁTÉKMENET ÖSSZEFOGLALÁS

- 1 Dobjatok a hét Sors Kockával, a sors kocka gyűjtő kialakításához.
- 2 Az első játékos (kezdetben a Conan játékos) elkezdi a fordulóját.
  - Ha a játékos Conan játékos, Conan-t egy szomszédos tartományba mozgathatja. Ha Conan közelebb mozog a kalandjának cél tartományához, a Conan játékos elveszi a jobb szélső jelzőt a kaland sávról. Ha Conan nem mozgott közelebb, a jobb szélső jelzőt el kell dobni.
  - A játékos ezután kijátszik egy játékban-levő királyság kártyát, vagy kifizetve a költségét felfrissít egy már felhasznált játékban levő kártyát.
  - A játékos ezután választhat egy sors kockát, kiválasztva egy akció végrehajtását a lehetőségek közül.
- 3 A következő játékos azonos módon hajtja végre a fordulóját, mint az első játékos.
  - A forduló végén, ha a kocka gyűjtő üres:
  - A sors kockákkal újra kell dobni és a játék folytatódhat.
  - A forduló végén, ha a kaland sáv üres:
  - Ha Conan a kalandjának cél tartományában van, a Conan játékos kap egy bónusz kaland jelzőt. Ha Conan nincs a kalandjának cél tartományában, akkor a játékosok helyezték oda őt. Ezután az első játékos húz egy új kaland kártyát, és feltölti a kaland sávot. A játékosok újra licitálnak Conan-ra és a játék folytatódik.
  - Ha nincs több kaland kártya a kaland pakliban, a kornak vége és a korszakváltás fázis kezdődik.

# A KORSZAKVÁLTÁS FÁZISA ÖSSZEFOGLALÁS

## 1 Fellépés a fosztogatók ellen.

- Ha fosztogatók jelző van egy játékos által irányított tartományon, akkor a játékosnak le kell vennie egy seregegységet, hogy levegye a fosztogatók jelzőket, vagy elveszít egy birodalmi pontot minden jelzőért.

## 2 Célokért kapott és az aranyjutalmak begyűjtése.

- A játékosok öt aranyat kapnak, plusz két aranyat minden torony, vagy város irányítás jelzőért, amelyet a táblára helyeztek. A játékosok a teljesített küldetések után birodalmi pontokat kapnak.

## 3 Városok felhúzása és katonák sorozása.

- Ha egy játékosnak van erőd, vagy város egy tartományában, vagy elhelyez oda egy új katonai egységet, vagy dönthet úgy, hogy az erődöt városra fejleszti. Egy-egy új egység a játékosok saját királyságaiban is felhejezendők ezen a módon.

## 4 Arany elköltése, vásárlások.

- A játékosok seregegységeket, követeket, királyság kártyákat vagy stratégia kártyákat vásárolnak. A vásárolt egységeket egy baráti tartományba kell helyezni.

## 5 Az Erelye- és a Conan Bónusz-kártya kiosztása.

- Mindegyik játékos titokban választ tetszőleges mennyiségű jelzőt a saját kalandjelzőiből, egy kategórián belül (szörnyek, kincsek, hölgyek), majd felfedi őket.

- Az egy kategórián belül felfedett jelzők közül a legmagasabb összeréttel rendelkező játékos megkapja a jelzőknek megfelelő ereklét (szörnyek = Atlantisz Kardja, kincsek = Kobrakorona, Hölgyek = Tammuz Szíve).

- A legkevesebb Birodalmi ponttal rendelkező játékos megkapja a Conan Bónusz kártyát.

## 6 A kaland-pakli létrehozása.

- A játékosok négy felhasználatlan kalandkártyát húznak és megkeverik őket egy új kaland-pakliba.

- Az első játékos felfedi a legfelső lapot.

- A játékosok ezután új licitálást folytatnak az új Conan-játékos meghatározásáért.

## 7 A játékban lévő kártyák frissítése.

- Minden, a játékban lévő, kijátszott kártya frissül anélkül, hogy a játékosoknak aranyat kellene rá költenniük.

# A JÁTÉK MEGNYERÉSE ÖSSZEFOGLALÁS

1 A játék véget ér amikor a játékosok befejezik a harmadik korszakot, vagy ha egy játékos kísérletet tesz Conan uralkodóvá koronázására.

- Csak az aktuális Conan-játékos kísérheti meg Conan-t az uralkodójává koronázni és csak akkor, ha Conan a hazai tartományában tartózkodik egy kalandja végén, a harmadik korszak során.

- Ha valaki megkísérli koronázni Conan-t, minden játékos összehasonlíttja az összesített értékét az egyik kalandjelző kategóriában (a kategóriát a Conan-játékos választja ki).

2 Mindegyik játékos begyűjt annyi aranyat, amennyi azon baráti tartományok minősítőjének összesített értéke, ahol Torony vagy Városa áll.

3 Mindegyik játékos begyűjt a teljesített küldetésekért járó Birodalmi pontokat. Mindegyik játékos begyűjt annyi Birodalmi pontot, amennyi azon tartományok minősítőjének összesített értéke, melyek az irányítása alatt állnak.

4 A végső pontszám meghatározásához a játékosok ellenőrzik, hogy milyen bónuszokat kapnak. Ha egy játékos bónuszt kap, azt hozzáadja a birodalmi pontok sávján a jelenlegi állásához. A bónuszok a következők lehetnek:

+3 annak a játékosnak, aki sikeresen királysága uralkodójává koronázta Conan-t.

+3 a legtöbb arannyal rendelkező játékosnak. Ha két, vagy több játékos között egyenlőség alakul ki, akkor ehelyett mindegyikük +1-et kap.

+3 a legtöbb „Crom, számold a holtakat!” jelzővel rendelkező játékosnak. Ha két, vagy több játékos között egyenlőség alakul ki, akkor ehelyett mindegyikük +1-et kap.

+5 annak a játékosnak, akinél egy adott Kaland-jelző összesített értéke a legmagasabbak a három kategóriában (hacsak egy másik játékos sikeresen meg nem koronázta Conan-t). Ez három különálló bónusz eredményez. Ha két, vagy több játékos között egyenlőség alakul ki, akkor ehelyett mindegyikük +2-et kap.

5 A legmagasabb birodalmi pontszámmal rendelkező játékos lesz a győztes. Egyenlőség esetén, a legmagasabb összesített kalandjelző pontszámmal rendelkező lesz a győztes. Ha továbbra is egyenlőség van, a játék döntetlennel ér véget.

# A SORS KOCKÁK

## ÖSSZEFOGLALÁS

A fordulójuk során a játékosok kiválasztanak egy sors kockát és végrehajtják az akciót, ami a kockán van. Mindegyik akciónak van néhány opciója, a játékos ezek közül csak egyet választhat végrehajtásra.

Ezalól csak egy kivétel létezik. Amikor a játékos a korona+Conan akciót választja. Ekkor először a Conan-akciót kell végrehajtania, majd utána egy, a korona akcióhoz tartozó opciót.



## Korona + Conan

### ☛ Conan

- **Conan játékos.** Egy korona akció végrehajtása előtt a Conan-játékos mozgathatja Conan-t egy szomszédos tartományba és/vagy elhelyez egy Fosztogatás Jelző-t (Conan mozgatása előtt vagy után) a Conan által elfoglalt, vagy az azzal szomszédos tartományban
- **Nem-Conan játékos.** Mielőtt végrehajt egy korona-akciót, a nem-Conan játékos leveheti az első Kalandjelzőt a Kaland-sávról.



## Korona

- Húz egy kártyát a Királyság-pakliból és egyet a Stratégia-pakliból.
- Húz kettő kártyát a Stratégia-pakliból.
- Kijátszik egy Királyság esemény kártyát.



## Katonaság

- Két sereget mozgathat szomszédos, baráti tartományokba.
- Mozgathat legfeljebb egy sereget egy szomszédos, baráti tartományba, majd támadást indíthat a baráti sereggel. A játékosok támadhatnak úgy, hogy egy tartományban lévő sereget átmozgatnak egy szomszédos semleges vagy ellenséges tartományba, és katonai ütközetet kezdeményeznek ott, vagy mozgatás nélkül, katonai összecsapást kezdenek egy olyan tartományban, ahol már tartózkodik egy, hadjáratát már megkezdett baráti sereg.
- Legfeljebb két különböző baráti tartományba felhelyezhet egy-egy seregegységet.



## Cselszövés

- Két baráti követet mozgat.
- Egy baráti követet mozgat, majd cselszövésbe kezd egy olyan semleges vagy ellenséges tartományban, melyben található baráti követ.
- Egy baráti követet mozgat, majd ezt követően aranyat gyűjt be egy olyan ellenséges tartományban, melyben található baráti követ, melyet ezután levesz abból a tartományból.
- Felhelyez egy követet egy baráti tartományba.



## Katonaság / Cselszövés

Választ egy opciót, amelyet a ☛ vagy ☞ eredmények adhatnak. A játékosok soha nem választhatnak olyan akciót, mely elérhető lenne számukra akkor, ha egy másik rendelkezésre álló katonai akció, vagy cselszövés ikont megjelenítő Sors Kockát választanának.



## Féktelenség

Választ egy opciót, amelyet a ☛ vagy ☞ vagy ☞ eredmények adhatnak. A játékosok soha nem választhatnak olyan akciót, mely elérhető lenne számukra akkor, ha egy másik rendelkezésre álló Sors Kockát választanak, amely nem egy másik féktelenség kocka.

## A CSELSZÖVÉS

- A cselszövések a semleges tartományokkal történő szövetségkötésre, vagy egy ellenséges tartomány és egy másik játékos közötti szövetség felbontására használhatók.
- A támadó ereje: egy, plusz a szomszédos baráti tartományok és azon szomszédos tartományok száma, amelyben baráti követ van.
- A védő ereje megegyezik a tartomány minősítő értékével, plusz eggyel, ha a tartomány ellenség (a támadó részére).
- Ha a támadó megnyeri a dobást:
  - Ha a tartomány semleges, leveszi a támadó követét és elhelyez egy tornyot a tartományban. Begyűjt annyi aranyat, amennyi a tartomány minősítő értéke.
  - Ha a tartomány ellenséges, leveszi az ellenség tornyát és ott hagyja a követét.
- Ha a védő megnyeri a dobást:
  - Ha a tartomány semleges, a támadó ott hagyja a követét.
  - Ha a tartomány ellenséges, a támadó leveszi a követét.

## A KATONAI ÖSSZECSAPÁS - HADJÁRATOK

- A játékosok a hadjáratok révén hódítanak meg semleges tartományokat.
- A támadó ereje megegyezik a támadó seregében levő egységek számával.
- A védő ereje megegyezik a tartomány minősítő értékével.
- Olyan stratégikártya játszható ki, amelyen olyan ikon található, mint amelyet a tartomány hadjárat sávján a támadó jelenleg elfoglal.
- Ha a támadó megnyeri a dobást:
  - A támadó a hadjárat-sávon lévő seregegységét egy ikonnal jobbra mozgatja. A támadó dönthet úgy, erőltetett menet végrehajtásával folytathatja a hadjáratát.
  - Ha a támadó már a legszélso jobboldali ikonon van a hadjárat-sávon, a tartomány leigázásra került. A támadó levesz egy egységet a seregéből és felhelyez egy Erődöt a tartományba és a tartomány minősítő értékével megegyező számú Birodalmi pontot kap.
- Ha a védő megnyeri a dobást:
  - A támadónak le kell vennie egyet a támadó egységei közül és nem mozgatja a hadjárat-sávon lévő egységét. A támadó dönthet úgy, erőltetett menet végrehajtásával folytathatja a hadjáratát.

## A KATONAI ÖSSZECSAPÁS - OSTROM

- A játékosok egy ellenséges tartományt az ostrommal semlegessé tehetnek.
- A támadó ereje megegyezik a támadó seregében levő egységek számával.
- A védő ereje, a tartományban levő egységeinek száma és a tartomány minősítő értéke közül a nagyobb érték.
- Olyan stratégikártya játszható ki, amelyen olyan ikon található, mint a tartomány hadjárat sávjának első ikonja.
- Ha a támadó megnyeri a dobást:
  - Levesz egyet a védő egységei közül, vagy ha ez nem lehetséges, az Irányítás Jelzőt.
- Ha a védő megnyeri a dobást:
  - Levesz egyet a támadó egységei közül.
- Az ostrom összezsapás végén a támadó dönthet úgy, hogy visszavonul, vagy újabb ostrom-összezsapást vív. Az ostrom addig folytatódik, amíg vagy visszavonul a támadó, vagy valamelyik fél megsemmisül.
- Ha a támadó nyeri az ostromot, dönthet úgy, hogy egy erőltetett menet végrehajtásával azonnal új hadjáratot indít.
- A nyertes kap egy „Crom, számold a holtakat!” jelzőt.

## A KATONAI ÖSSZECSAPÁS - CSATÁK

- Ha egy játékos egy semleges tartományban levő ellenséges sereget támad meg, csata bontakozik ki.
- A támadó ereje megegyezik a támadó seregében levő egységek számával.
- A védő ereje megegyezik a védő seregében levő egységek számával.
- Olyan stratégikártya játszható ki, amelyen olyan ikon található, mint amelyet a tartomány hadjárat sávján a védő jelenleg elfoglal.
- Ha a támadó megnyeri a dobást, levesz egyet a védő egységei közül.
- Ha a védő megnyeri a dobást, levesz egyet a támadó egységei közül.
- A csata végén a támadó dönthet úgy, hogy visszavonul, vagy újabb csatát vív. Ezután a védőnek van meg a lehetősége, hogy visszavonuljon egy szomszédos baráti tartományba. A csata addig folytatódik, amíg valamelyik sereg vagy visszavonul, vagy megsemmisül.
- Ha a támadó nyeri a csatát, dönthet úgy, hogy egy erőltetett menet végrehajtásával azonnal új hadjáratot indít.
- A nyertes kap egy „Crom, számold a holtakat!” jelzőt.