

# RUNEWARS



RULES OF PLAY

# BEVEZETÉS

HÁROM ÉVVEL A NEGYEDIK NAGY VIHAR ELŐTT, AMELY KITERJEDT MENNARA VILÁGÁRA, TAMALIR ÍRÁSTUDÓI MEGŐRIZTÉK ALCARAN LOVAG KAPITÁNY KÉZIRATÁNAK MÁSOLATÁT, MELYPBEN TERRINOTH DAQAN URAIHOZ KÖNYÖRÖG.

*Egyesek szerint a sárkányok készítették őket, de ők hazúdnak.*

*Az úgynevezett sárkány rúnák egy sokkal régebbi történelem részei. A sárkányok, legyenek átkozottak, rúnákat faragnak, de nem teremtenek köveket. A jelöléseik csupán rongálások, sokkal nagyobb tárgyak szilánkjain.*

*Uraim, én azt mondom, ne őrizzétek ezektől a tárgyaktól, mint a sárkányok pusztá díszeitől és nem kell félnünk a hatékonyságuktól. Messzemenően hasznosabbak az emberek birodalmának, mint azt megértbennék. A mágusoknak tanulmányozni kell őket, kibaszálni a hatalmukat, hogy hozzá tudjuk adni az erejük a sajátunkhoz, mielőtt túl késő lenne.*

*Most pedig hallgassátok meg az északi területekre erősítést kérő szavaim. Ami azt illeti, még nem láttam SEMMILYEN hatását a számtalan hozzád írt levelemnek. Ezért jöttem ide személyesen megkérni, hogy tegyetek lépéseket. Hívjátok össze Terrinoth zászlóit és SÚJTS LE, amíg a kezdeményezés a miénk. Én személyesen jöttem ide, bár inkább harcolnék a gonosszal, amely a földünket bitorolja ... mielőtt még a helyzet kezelhetetlenné válna, mint ahogyan az oly sokszor bekövetkezett történelmünk során.*

*Háromszor is nagy háborúk tették tönkre elődeink földjét. Kontinensek dőltek össze! Egész civilizációk pusztultak ell. Elállnátok magasztos kötelességektől, hogy minden áron, megakadályozzátok hogy az emberek újra egymásnak essenek? Szégyen! Szégyen azokra, akik igen!*

*Az embereim. A lovagjaim. A Határvidéken. Az utolsó erejükkel harcolnak. Olyan borzalmakat láttak és olyan rettenetes dolgokat győztek le, amilyen borzalmakat el sem tudtok elképzelni. Daqan urak, olyan borzalmakat láttam, amehelytől megfagy a vér az ereitekben. Legyek itt én a bizonyosság előttetek. Itt. Most. A sötétség magvai növekednek, a gyökereik megkapaszkodtak.*

*Ha összeszedjük a tudásunkat, ha összegyűjtjük az erőnket, ha felhasználjuk a sárkány rúnákat, talán még sikerül elbáritani a katasztrófát.*

*Tudjátok meg. A nagy szilánkokat, az úgynevezett „sárkány rúnák”-at nem mindig ezen a néven ismerték. Ezer évvel ezelőtt a tisztaságuk és a hibátlanóságuk miatt, „Timmorran Csillagai”-ként nevezték őket. Ez talán nem cseng ismerősen a füleidnek, de „Timmorran” néven ismerte egykoron mindenki. Ez az igazság bebizonyosodott számomra.*

*Timmorran Lokander! Egy név, amelyet nem lett volna szabad elfelejteni.*

*Ő volt a legnagyobb varázsló, akit a világ valaha ismert. A hatalom sarja, mely sikeresen egyesítette az embereket, elfeket, törpéket az Első Sötétség ellen. Maga Llovar a Sáska ellen.*

*Az első háború, az első vihar után, Timmorran uralkodott békében a nagy közösség felett. Több mint száz évre felkarolta Mennara-t, Isheim műveletlen földjeitől Zanaga dzsungeléig. Nem csak Terrinoth-ban, vagy Torue Albes-ben hozott békét. Békét teremtett mindenütt. Idővel az emberek elfelejtették a gonoszt és a háborút. Azt gondoltam, hogy ez csak történelem, mítosz. Hogy a gonosz már megszűnt örökre.*

*De persze nem így van.*

*Bár erősebb és idősebb, mint bármely férfi, Timmorran nem volt halhatatlan.*

*Abogy megcsappantak az évei és úgy érezte, hogy közeledik az élete vége, akkor súlyos hibát követett el. Az volt az álma, érthetően, hogy diákjaival felhasználja a hatalmát, hogy továbbra is fenntarthassa a békét.*

*E célból ő minden hatalmát egy kristály tárgyba közvetítette- egy gömbbe, amelyet az Ég Gömbjének nevezett el. Az volt a terve, hogy halála után a gömb a tornyán belül marad, törvénytisztelő varázslók zárt csoportjának vezetése alatt. A világ végéig az erős béke csillogó jelzőfénye lenne. Timmorran néhány rangosabb diákja azonban megrettent a felelősségtől, hogy olyan erős tárgy gondozói legyenek. Megborzongtak a gondolatra, hogy mi történne, ha a gömb rossz kezekbe kerülne. Timmorran eloszlatta a félet-meiket; friss hús, mondta, csak egy tárgy - mint például a gömb - örökké kellene tartania.*

*Az Árulás Éjszakáján, Timmorran végül rájött, hogy ostobaság volt megvalósítani az alkotását.*

*Ezen a végzetes éjszakán, a Waiqar az Áruló ... Igen, ismerik őt Waiqar az Elátkozott, Waiqar a Nekromanta, Waiqar a Köd neveken is; sok neve van. Aznap éjjel, a nagy hadvezér az egész világot megdöbentette, amikor felfedte, az igazí arcát: ő Llovar Rutonu örököse.*

*Waiqar habozás nélkül egy nagy sereggel betört a varázsló völgyébe, hogy megszerezze Timmorran gömbjét.*

*A sarokba szorított, elárult, megtört szívú, Timmorran-nak nem volt más választása, el kellett pusztítania az alkotását. A fém padlóra dobta a gömböt, ahol az röpítára, több ezer darabra tört, mindegyikben egy szelettel a varázsló mágikus erejéből.*

*Amint Waiqar szolgálai betörték a torony kapuit, Timmorran összegyűjtötte a szilánkokat egy hársorny zsákba a tanoncainak segítségével. Rábízta a zsákot a legrátermettebb diákjára, Lumii Tamar-ra, és azt mondta a megrémült fiataloknak, hogy rejtsek el a szilánkokat minden országban, minden darabot csak bölcserekre és nemesekre bízva.*

*A szilánkok, ily módon szétszóródtak az egész világon, Timmorran remélte, hogy a hatalma távol marad a gonosz kezétől.*

*Amikor a felső kamrához vezető nagy tölgyfa ajtó végül omladozni kezdett Waiqar támadása alatt, Timmorran egy magas ablakhoz lépett a szoba hátuljánál. Egy sípval segítséget hívott magához. Hamarosan begyi varjak mérőföldekre elnyúló felhője ereszkedett le a völgybe. A vidék a torony körül hirtelen liukteini kezdett a fekete tollak villódzó tömegétől, a csapkodó szárnyak zúgása olyan volt, mint a harsogó vihar.*



Timmorran kivett egy szilánkot Lumii záskjából. Arra használta, hogy átváltoztassa a tanoncot, hátha így talán el tud menekülni. A mesterétől kapott utolsó áldással, Lumii Tamar, egy hegyi varjú képében szétártta újdonsült szárnyait, és leugrott a torony ablakából az ezt követő mészárlás elől.

Észrevétlenül a testvér madarak hangzavarában, Lumii megszökött Waiqar erőinek szemei és nyilai elől. Atrépiült mezőkön és hegyeken, hogy véghezvigye Timmorran végső parancsát, és nem vallott kudarcot. Az ő története is érdekes, de nem mesélem el a mai napon.

A belépve a felső szobába és jelfedve Timmorran végső lépését, Waiqar dübös ivöltése mérőföldre hallatszott.

Később, az Áruló káragadott egyetlen kristály szilánkot Timmorran el-kínzott bomló testéből. Megragadva, sötét esküt fogadott, hogy nem nyug-szik addig, amíg vissza nem kap minden szilánkot, hogy a gyűlöletének tüze addig égen, amíg az utolsót is összegyűjti, még akkor is, ha az időke végezetéig is tart.

Így történt, hogy Waiqar Sumarion megtagadta a halált. Most halha-tatlan állapotban uralkodik, a homályban. Várakozzik. Nem fog pihenni, nem tud pihenni, amíg Timmorran Csillagai az övé nem lesznek.

Az Árulás Éjszakáján, a gonosz ismét visszatért a világra. Waiqar haragja alatt, a második nagy háború, Timmorran Csillagaiért, feldúlta a földeket.

Szerencsénkre, ezt ismerjük, mint az Ősi Királyok megnyerte háborút. Még egyszer megsemmisítette a gonoszt az emberek, elfek, törpék ereje, valamint Lumii Tamar és a varázslók tanácsának segítségével. A győzelemnek azon-ban szörnyű ára volt. Számátalan életét kioltottak, sok Timmorran Csilla-ga elveszett, és egy fél kontinenst elnyelt a tenger. Sok megmaradt Csillag az Ősi Királyok védelme alá került, akik megesküdték rá, hogy biztonságban tartják őket.

Természetesen, mint tudjátok, az Ősi Királyokat elpusztították a sárkányok.

Margath, Levirax, Baalaesh, Zir, Gebennor ... A Sárkányurak figyelmeztetés nélkül robbantották ki a háborút. Felkészítették a földet, a földdel tettek egyenlővé egész városokat, Timmorran Csillagait keresték. Amikor rátaláltak egy csillagra, a sárkányok rúnákat faragtak a kristályokera. Sárkány rúnák. A hatalom jelzői, hozzáadva tüzes energiákat, hogy a Timmorran mágája felerősítse a hatalmukat.

Azokban az években, a sárkányok is széthasítottak sok csillagot, több ezer kisebb darabra. Ellátták ezeket kisebb erejű rúna vésetekkel és átadták őket az ember szövetségeseiknek, mint például a Fekete Légiónak, a műveletlen barbároknak, és Waiqar néhány élő hadnagyának. Ezekért a kisebb rúna kövekért mohón epekednek napjaink mágiabaszálói.

Zir a Fekete volt az első, aki először foglalkozott közelebről a szilánkokkal. Bennük látta az esélyt, hogy urálja a Sárkány rendet. Zir elég ravasznak hitte magát, de ez valójában csak Waiqar cselszö-vése volt. Az Áruló volt az árnyék, aki beszélt a Sárkány álmaiban, fúrva, csábítva őt, nem csak a Terrinot elleni háborúra, hanem a háborúra a saját fajtája ellen is.

Két fontos esemény fordította végül a háború hullámaait a Sárkányurak ellen. Először is, félretéve az ősi gyűlöletüket, az ork nemzetek csatlakoztak a törpe, elf, és az emberi birodalmakhoz. Másodszor, a sors nagy fordulataként, a Sárkány Császár, Shaarina, megölte Zir-t egy csatában. Zir halálával, Waiqar elvesztette a képességét, hogy sugallatokkal irányítson, és hamarosan ellenségeskedés kezdett burjánzani a gonosz erők között. Abeyett, hogy egy újabb háborút kezdett volna, a halhatatlan Waiqar visszavonult Zorgas várába, és egy szentségtelen köd borult a földre az erők mögött. Még mindig ott lakik, a köd mélyén.

És most itt tartunk! Nem tartok igényt a megértésre, hogy milyen új gonosz mozdul meg Ru Mezőin. Démonok, szörnyek, és gonosz dolgok, léptek át határainkon egyre nagyobb számban. A köd Waiqar földjein tovább terjeszkedik. Már elnyelte a legrégebbi bástyánkat, ahonnan már visszavonultunk. Személyesen vezettem egy rajtaütést a köddel borított földre, ahol árulko-dó jeleket láttam a halálos gyülekezésnek és a háborúra történő készülődésnek.

Uraim, itt állunk atyáink csarnokában. Nem törődtek a figyelmeztetésem-mel? Nem fújtok riadót? Arra buzdítalak benneteket, hogy hívjátok össze a zászlókat. Küldjétek ki lovasok Latari-ba és Dumwarr-ba. Igen, a gőgjük csak nőtt, de szükség lehet a nyilakra és a fejszékere az elkövetkező években.

Ez ... Ez a mi esélyünk. Itt az idő. Cselekedjünk, mielőtt megtámadnak, tisztítsuk el őket, mielőtt megfertőzzenek minket, síjtsunk oda, mielőtt csapást mérnének ránk.

Figyeltek rám, Uraim? Könyörgöm nektek ...

MINT AZ ÉSZAKI BÁSTYÁK KAPITÁNYA, ALCARAN, AHOGY MINDENKI ISMERTE, A BÖLCS LOVAG VAGY ALCARAN A KOMOR, ATTÓL FÜGGŐEN, HOGY KI KÉRDEZTE.

FIATAL KORÁBAN, AZT MONDTÁK, HOGY MEGTALÁLTA A LEGENDÁS HEGYEK ORÁKULUMÁT, ÉS AMIT TANULT AZ ORÁKULUMTÓL, AZ TELJESEN MEGVÁLTOZTATTA ÖT.

ANNYI BIZONYOS, HOGY ALCARAN ÉLETE NAGY RÉSZÉT A TERRINOTH ELLENSÉGEIVEL SZEMBENI HARCNAK SZENTELTE, A BUZGALMA NYERTE MEG NEKI A KATONAI VEZETÉST A HATÁR MENTI RÉGIÓKBAN, TERRINOTH ÉSZAKI ÉS ÉSZAKNYUGATI HATÁRAIN.

HARCOLT AZ ÉLŐHOLTAK ÉS AZ IRTÓZAT ELLEN AHOGY AZ ELKEZDETT KIEMELKEDNI A RU-BÓL, MEGJÓSOLTA UTHUK Y LLAN MÁSODIK ELJÖVETELÉT. HALÁLÁIG, ALCARAN MEGKÍSÉRELTE FIGYELMEZTETNI EMBERTÁRSAIT A KÖZELGŐ VESZÉLYRE, IGYEKEZETT MEGGYŐZNI A DAQAN URAKAT, HOGY KÜZDJENEK MEG AZ ELLENSÉGGEL SIKERTELENÜL.

ALCARAN KAPITÁNY EGY HATALMAS PUHATESTŰ-FÉREG ELLENI HARCBA VESZETT EL, AMELY AZ ÁLLATÁLLOMÁNYBÓL ÉS A NÉPESSÉGBŐL TÁPLÁLKOZOTT ROUGHWARRI ÉSZAKNYUGATI RÉSZÉN.

NEM VOLTAK UTOLSÓ SZAVAI TETTEI BESZÉLTÉK HELYETTE.

# ÁTTEKINTÉS

A **Runewars**-ban, 2-4 játékos fantasy seregek frakcióit irányítja Terrinoth földjén. Mindenki a saját birodalmában uralkodik, terjeszkedve a birodalom területén, területeket hódítva meg, hősöket toborozva, és végül elegendő sárkány rúnát megszerezve szeretné uralni Terrinoth-ot és megnyerni a játékot.

## A DOBOZ TARTALMA

- 36 Bézs színű Semleges Egység:
  - 8 Embervad
  - 4 Sárkány
  - 4 Óriás
  - 4 Pokolkutya
  - 8 Pengeszárnyú
  - 8 Varázsló
- 36 Kék színű Ember Egység:
  - 8 Íjász
  - 16 Gyalogos
  - 8 Lovag
  - 4 Ostrom Gép
- 36 Zöld színű Elf Egység:
  - 16 Íjász
  - 4 Pegazus Lovas
  - 8 Boszorkány
  - 8 Harcos
- 36 Bíbor színű Élőholt Egység:
  - 4 Sötét Lovag
  - 8 Nekromanta
  - 16 Újraélesztő
  - 8 Csontváz Íjász
- 36 Vörös színű Uthuk Egység:
  - 16 Rettenthetetlen
  - 4 Káosz Úr
  - 8 Húsmetsző
  - 8 Boszorkánymester
- 12 Szürke színű Hős:
- 5 Kinyómó tábla, amely a következőket tartalmazza:
  - 16 Aktiválás Jelző (frakciónként 4)
  - 1 Csata Jelölő
  - 7 Város Jelző
  - 26 Sebesülés Jelző
  - 8 Legyőzött Hős Jelölő
  - 20 Fejlesztés Jelző (frakciónként 5)
  - 35 Felfedezés Jelző
  - 4 Frakció Lap
  - 4 Birodalom Jelölő
  - 40 Befolyás Jelző
  - 13 Térkép darab (2 - 4 hexa terjedelmű)
  - 12 Erőforrás Nyíl (frakciónként 3)
  - 38 Rúna Jelző (21 sárkány rúna, 17 hamis rúna)
  - 16 Erődítmény Jelző (frakciónként 4)
  - 24 Képzés Jelző
- 4 Tájékoztató Lap

- 56 Nagy méretű kártya:
  - 32 Utasítás Kártya (frakciónként 8)
  - 24 Kaland Kártya
- 168 Kis méretű kártya:
  - 30 Végzet Kártya
  - 12 Hős Kártya
  - 8 Gonosz Cél Kártya
  - 8 Jó Cél Kártya
  - 25 Jutalom Kártya
  - 8 Tavasz Kártya
  - 8 Nyár Kártya
  - 8 Ősz Kártya
  - 8 Tél Kártya
  - 50 Taktika Kártya
  - 3 Cím Kártya
- 12 Műanyag tárcsa összekötő elem
- 10 3 dimenziós műanyag hegy

## AZ ALKOTÓELEMELK RÉSZLETEZÉSE

### EGYSÉGEK

Ezek a műanyag figurák jelenítik meg a katonai egységeket, amelyeket a területek meghódítására és ellenséges egységek elleni harc kezdeményezésére használunk.



A figurák összesen öt színben állnak rendelkezésre: 1-1 színben a négy frakciónak és az ötödik szín (bézs) a semleges egységeknek.

### HŐSÖK

Ezek a szürke műanyag figurák helyettesítik a különböző hősöket, amelyeket a játékosok irányíthatnak. Hősök párbajozhatnak az ellenfél hőseivel, küldetéseket teljesíthetnek, és megvizsgálhatják az ellenség rúna jelzőit.



### HEGYEK

Ezeket a műanyag alkotóelemeket különböző térkép elemekbe kell behelyezni, mielőtt elkezdenénk a játékot (7. oldal). Háromdi-menzióssá teszik a játéktáblát és megjelölik a hexáknak azokat a határait, amelyek nem átjárhatók.



### AKTIVÁLÁS JELZŐK

Ezek a jelzők azokat a területeket jelölik meg a táblán, amelyekre egy játékos egysége beköltözött a játék éppen aktuális évében. Az egységek általában nem mozognak el egy olyan területről, amely egy baráti aktiválás jelzőt tartalmaz.





## CSATA JELÖLŐ

Ezt a jelölőt egy területre kell helyezni, amikor csata kezdődik. A célja az, hogy emlékeztesse a játékosokat a helyre, ahol a csata zajlik, és ahol el kell helyezni a túlélő egységeket.



## VÁROS JELZŐK

Ezek a jelzők képviselik a semleges településeket, melyeket a játék előkészítése során a játéktér meghatározott, konkrét területeire kell helyezni.

Ezek a területeknek az irányításával, a játékosok utánpótlást gyűjthetnek a befolyás szerzéshez, taktika kártyákat, semleges egységeket, vagy Kaland kártyákat kaphatnak, amelyek a város jelzőn szerepelnek.



## SEBESÜLÉS JELZŐK

Ezeket a jelzőket a Hős kártyára, vagy az egység mellé kell helyezni, jelezve a sebesülés mértékét, amelyet a hős, vagy egység elszenvedett.



## LEGYŐZÖTT HŐS JELÖLŐK

Ezeket a jelölőket olyan területre kell helyezni, ahol egy hőst legyőztek és ahol eldobta a Jutalom kártyáit. Bármilyen hős ha belép egy Legyőzött hős jelölővel jelzett területre, elveszti a Jutalom kártyáit, amelyek a legyőzött hőshöz tartoztak.



## FEJLESZTÉS JELZŐK

Ezek a jelzők képviselik a fejlesztéseket a baráti erődítményeket tartalmazó területeken. Minden fejlesztés különleges kedvezményeket nyújt, beleértve további forrásokat, befolyást, vagy taktika kártyákat vagy védelmi bónuszt a harcban.



## FELFEDEZÉS JELZŐK

Ezeket a jelzőket csak akkor használjuk, ha a játékot a „Felfedezés jelzők” opcionális szabállyal játszunk, valamint véletlenszerű hatásokkal és hősi elbeszéléssel, amelyben felfedezik Terrinoth földjét.



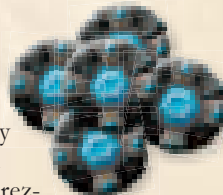
## BIRODALOM JELÖLŐK

Ezeket a jelölőket a játék előkészítésénél használjuk, hogy megjelöljék a játékosoknak, hogy hova helyezhetik el a birodalmukat. Az első játékos határozza meg, hogy hova helyezze el mindegyik jelölőt. Az első játékostól balra ülő játékosal kezdve, minden játékos választ egyet ezek közül a jelölők közül, hogy helyettesítse ezzel a birodalmát (lásd a „Térkép Előkészítése” a 8-9. oldalon).



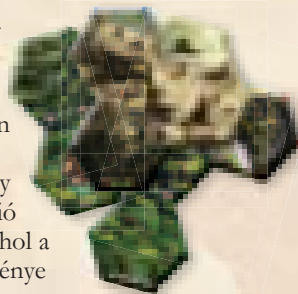
## BEFOLYÁS JELZŐK

Ezeket a jelzőket többféle forrásból lehet szerezni, arra használhatják a játékosok, hogy megpróbáljanak diplomáciát kezdeményezni a semleges egységekkel, a Cím kártyákat szerezzenek, és bizonyos játék hatásokra pályázzanak.



## TÉRKÉP DARABOK

Ezeket a nagy térkép elemeket használjuk a játék előkészítése során, hogy kialakítsuk a játéktáblát. Minden térkép elem 2-4 hexányi területet tartalmaz. Minden frakciónak van egy saját birodalmi térkép eleme (a frakció színével és szimbólumával jelölve), ahol a frakció kezdő egységei és az erődítménye kezdik a játékot.



## ERŐFORRÁS NYILAK

Hármat ezek közül a nyilak közül a frakció lapokhoz kell szerelni, melyek a játékosok aktuális élelem, fa és érc mennyiségét jelölik, amely a három alapvető erőforrás a **Runewars**-ban. A nyilak rögzítéséhez a magyarázat a 7. oldalon található.



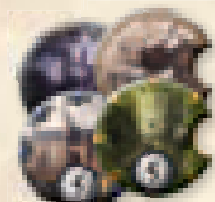
## RÚNA JELZŐK

Ezeknek a jelzőknek azonos hátlapjuk van, a másik oldalukon egy-egy sárkány rúnával (kék drágakő) vagy hamis rúna jellel (üres). Az a játékos nyeri a játékot, aki hat olyan területet tart a fennhatósága alatt, amely sárkány rúna jelzőt tartalmaz.



## ERŐDÍTMÉNY JELZŐK

Ezek a jelzők jelenítik meg a játéktábla baráti területeire építhető erődítményeket. Ezek irányítójuk számára lehetőséget adnak, hogy a területen egységeket toborozzon, és fejlesztéseket építsen, valamint irányítójukat védelmi bónusszal látják el a csata alatt.



## KÉPZÉS JELZŐK

Ezeket a jelzőket a hősök erő, gyorsaság, vagy a bölcsesség szintje megnövekedésének jelölésére használjuk.



## FRAKCIÓ LAP

Ezek a lapok fontos információkat tartalmaznak a négy frakcióról, például az egységek adatait, jellemét és a kezdő Taktika kártyákat és befolyást. A lapokon található számlapokkal lehet nyomon követni a játékosok aktuális erőforrásait (élelmiszer-, fa és érc).



## TÁJÉKOZTATÓ LAP

Ezek a lapokon vannak felsorolva a fontos információk a semleges egységekről, valamint tartalmaz egy összefoglalást arról, hogy hogyan kell lebonyolítani a diplomáciát. A lapok hátoldalán egy összefoglaló található minden felfedezés jelző képességéről.



## VÉGZET KÁRTYÁK

Ezek a kártyák véletlenszerű elemeket visznek a harc menetébe, a diplomáciába és a Kaland kártyáknál.



## HŐS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák felsorolják mindegyik hős tulajdonságait, irányvonalait és különleges képességeit.



## CÉL KÁRTYÁK

A játék kezdetén minden játékos kap egy ilyen kártyát. Ezek a kártyák megfelelnek a frakciók irányvonalainak (jó vagy rossz), és sárkány rúnákat adnak, ha a feltételek teljesülnek.



## UTASÍTÁS KÁRTYÁK

A játékosok arra használják ezeket a kártyákat, hogy titokban kiválasszathassák, hogy milyen intézkedéseket fognak végrehajtani az éppen aktuális évszakban. Minden frakciónak ugyanolyan nyolc Utasítás kártyája van, amelyek közül egy használható minden évszakban.



## KALAND KÁRTYÁK

Ezek a kártyák képviselik a különböző feladatokat, amelyeket a hősök is vállalnak, hogy Jutalom kártyákhoz jussanak. Miattuk gyakran kell bizonyos területekre utazniuk a hősöknek, ahol tesztelniük kell a képességeiket.



## JUTALOM KÁRTYÁK

Ezeket a kártyákat szerzik meg a hősök, akik a teljesítenek egy küldetést. Sárkány rúnákat, vagy más speciális bónuszt adnak.



## ÉVSZAK KÁRTYÁK

Ezek a kártyák képviselik a különböző különleges eseményeket, amelyek Terrinoth földjén történnek, minden játékkörben.

Négy paklira lehet őket osztani: Tavasz, Nyár, Ősz, és Tél. Minden évszak kezdetén egy Évszak kártyát kell húznia megfelelő pakliból és az utasításait azonnal végre kell hajtani. Ezek a kártyák nem csak egyedi eseményeket adnak, amelyekhez a játékosoknak alkalmazkodniuk kell, hanem minden kártya másodlagos képessége különleges lépéseket vált ki minden évszakban (mint például az aktiválás jelzők visszanyerése).



## TAKTIKA KÁRTYÁK

Ezek a kártyák képviselik azokat a hatalmas és váratlan képességeket, amelyeket bármelyik játékos megszerezhet és használhat. Ezek a kártyák több erőforrást biztosítanak, és a használatuk után el kell dobni őket.



## CÍM KÁRTYÁK

Ezek a kártyák segítséget nyújtanak a játékosoknak, hogy több sárkány rúnához jussanak. Ezeket a kártyákat sohasem kell megkeverni, és azok a játékosok érhetik el, akik a „Hatalom gyűjtés” Utasítás kártyát használják.



# A JÁTÉK CÉLJA

Az első játékos, aki hat olyan területet ellenőriz, amely sárkány rúnát tartalmaz, azonnal megnyeri a játékot. Minden játékos két sárkány rúnával kezdi a játékot, melyek számát növelheti az ellenfelei területeinek meghódításával, Jutalom kártyák megszerzésével, a Cél kártyák feladatainak teljesítésével, és ha azt az Évszak és Cím kártyák kérik.

## JÁTÉK ELŐTTI ELŐKÉSZÜLETEK

Egy kevés szerelés szükséges, mielőtt az első játékot lejátszod a **Runewars**-szal.



Minden frakció lapon három erőforrás tárcsát kell összeszerelni. Mind a négy frakciónak egyedi nyilai vannak, amelyeket a következő módon kell a frakció lapjaikhoz rögzíteni:

1. Először nyomd át a műanyag csatlakozót a frakció lap hátulján található egyik lyukon.
2. Ezután rögzítsd az egyik frakció erőforrás nyilat erre a csatlakozóra (a frakció lap első oldalára).
3. Végül rögzítsd rá a műanyag csatlakozó másik felét, hogy a helyén tartsa a nyilat olyan szorosan, amennyire csak lehet (lásd a fenti képen).
4. Ismételd meg ezt a folyamatot minden frakció lapon.



*Uthuk  
Nyíl*



*Undead  
Nyíl*



*Human  
Nyíl*



*Elf  
Nyíl*

Helyezz minden műanyag hegyet a megfelelő térkép darabba a következők szerint:



1. Először nyomd ki minden hegynek a helyét a térkép darabokból. Ezek a helyek fehér újrahasonítási ikonnal vannak jelölve.
2. Ezután keresd meg a megfelelő méretű hegyet, minden térkép darabhoz. Egyenként pattintsd be hátulról mindegyik hegyet a megfelelő térkép darabba (lásd a fenti képen).

### TÉRKÉPDARABOK FELÉPÍTÉSE

1. **Terület:** A játéktábla egy hatszögletű része.
2. **Terület Azonosító:** A Kaland kártyák hivatkoznak erre a szám- és betűkombinációra.
3. **Erőforrások:** Ezek az ikonok mutatják a terület által nyújtott étel, fa, és érc mennyiségét.
4. **Semleges Egységek:** A játék előkészítésénél az ezen a területen elhelyezendő semleges egységek típusa és száma.
5. **Vízi határ:** Ez a kék keret azt jelenti, hogy ezt a határ általában átjárhatatlan.



# ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játék előtt, a játékosoknak az alábbi lépéseket kell végrehajtaniuk:

- 1. Az Első Játékos Kiválasztása:** Keverjétek meg a Végzet lapok pakliját, és osszatok egy lapot minden játékosnak. A legmagasabb számú kártyát (a szám a lap alján, közepén van) húzó játékos lesz az ELSŐ JÁTÉKOS. Ez a játékos választ először frakciót és ő helyezi el először a térkép darabját az előkészület során.
- 2. Frakciók Kiválasztása:** Az első játékosal kezdve, és az óramutató járásának megfelelően haladva, minden játékos választ egy frakciót, megkapja a frakció összes összetevőjét, köztük a frakció lapot, műanyag figurákat, a birodalmának térkép darabját, aktiválás jelzőket, és az Utasítás kártyákat. Ezek az összetevők a frakció színével és/vagy szimbólumával vannak jelölve (lásd „Frakció Lapok Felépítése”, 20. oldal).
- 3. A Játéktábla Felépítése:** A játékosok a térképdarabok segítségével hozzák létre a táblát a „Térkép Előkészítése” fejezet szerint.
- 4. Semleges Egységek elhelyezése:** A játékosok a területek jelzései alapján helyeznek el az előírt semleges egységeket minden területre (ha van ilyen).
- 5. Város Jelzők elhelyezése:** Véletlenszerűen helyeztetek el egy-egy város jelzőt képpel felfelé minden város helyre a játéktáblán (képpel megjelölve a város jelzők hátoldalán). Tegyétek vissza az összes fel nem használt város jelzőt a dobozba.
- 6. A Kaland Pakli felépítése:** Távolítsatok el minden olyan Kaland kártyát a pakliból, amelyek olyan területeket jelölnek meg, amelyek nem részei a játéktáblának. Ezután adjátok hozzá minden játékos Kezdő Kaland kártyáit a Kaland paklihoz és alaposan keverjétek meg őket. A pakliból eltávolított kártyákat vissza kell tenni a dobozba.
- 7. Erőforrás, Taktika és Befolyás készletek:** Minden játékos beállítja a saját frakció lapján az erőforrástárcsáját, megjelölve a kezdő erőforrásokat (pirossal kiemelt szám minden tárcsán). Ezután minden játékos megkapja azt a befolyás jelző és Taktika kártya mennyiséget, amely a frakció lapjának alján van feltüntetve.
- 8. Erődítmény Jelzők, Kezdő Csapatok és Rúna Jelzők elhelyezése:** Kezdve az első játékosal, és az óramutató járásának megfelelően haladva, minden játékos elhelyez egyet az erődítmény jelzői közül bármely területen a saját birodalmán belül. Ezután egységeket toboroz felhasználva a kezdő erőforrásokat és elhelyezi azokat a birodalmának tetszőleges területére (lásd a „Toborzás példa” a 35. oldalon). Ezután minden játékos kap két sárkány rúna jelzőt, és egy hamis rúna jelzőt, és elhelyez egy rúna jelzőt a birodalmának minden területére (csak egy rúna jelzőt területenként).
- 9. A Kiindulási Kalandok és a Kezdő Hős átvétele:** Minden játékos kap két Kaland kártyát, melyeket a kezében tart. Ezután minden játékos kap egy véletlenül kiválasztott Hős kártyát, amely összhangban van a frakciójával. A hős kiválasztásához külön-külön kell megkeverni a „jó” és „rossz” Hős kártyákat, majd minden játékosnak egy Hős kártyát kell osztani a megfelelő pakliból. Ezután minden játékos elhelyezi a megfelelő figurát a birodalma tetszőleges területén. Ezután a játékosok összekeverik az összes ki nem osztott Hős kártyát, és kialakítanak belőlük egy Hős paklit.
- 10. A Paklik elhelyezése:** Keverjük meg a Végzet, Kaland, Jutalom, Taktika, Hős, a két Cél és a négy Évszak paklikat külön-külön, majd helyezzük azokat a tábla mellé. Helyezzük a három Cím lapot képpel felfelé a paklik mellé.

**11. Jelzők Elhelyezése:** Helyezd a csata jelzőket, a sebesülés jelzőket, legyőzött hős jelzőket, befolyás jelzőket, és a képzés jelzőket a játékosok által könnyen elérhető kupacokba. Ezután helyezd az összes rúna jelzőt képpel felfelé, egymás mellé két kupacba (egy kupac a hamis és egy kupac a sárkány rúnáknak).

**12. Célok Átvétele:** Minden játékos véletlenszerűen kap egy a frakciója hovatartozásának megfelelő Cél kártyát, megnézi, majd képpel lefelé maga elé helyezi. Ezután a játékosok elkezdik a játék első évszakát (körét).

## A TÉRKÉP ELŐKÉSZÍTÉSE

Az Előkészületek 3. lépésében, a játéktábla felépítése során történik. A játékosoknak a következő lépéseket kell végrehajtania.

**1. Kezdő Kalandok átvétele:** Vedd ki az összes Kezdő Kaland kártyát a Kaland pakliból és keverd meg őket alaposan. Ossz két Kezdő Kaland kártyát képpel felfelé minden játékosnak.

**2. Térkép darabok átvétele:** Minden játékos megkapja a két Kaland kártyájának megfelelő térképdarabokat.

**3. Térkép darabok elhelyezése:** Az első játékos választ egyet a térkép darabjai közül és elhelyezi a játéktér közepére. Kezdve a tőle balra ülő játékosal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva minden játékos lehelyez egy térkép darabot egészen addig, amíg minden játékos elhelyezte a két térkép darabját.

A térkép darabokat úgy kell lehelyezni, hogy a darab két területe (hexája) legalább két különböző területet érintsen a korábban elhelyezett térkép darabokon (lásd a „Példa a Térkép Előkészítésére”, a 9. oldalon).

A játéktábla kialakításánál a játékosok nem helyezhetnek le térkép darabokat úgy, hogy egy hegy (piros) vagy víz (kék) határ hozzáér egy másik párhuzamos hegyi vagy vízi határhoz (lásd az alábbi ábrát).



**4. Saját Birodalom jelzők elhelyezése:** Miután minden játékos elhelyezte a két térkép darabját, az első játékos elveszi a játékosok számával megegyező számú, saját birodalom jelzőt. Egyesével elhelyezi őket, a játéktábla szélével szomszédosan. Mindegyik jelzőnek érintenie kell legalább három, nem színes (nem piros és nem kék) terület határát, és legalább négy területnek kell lennie az egyes kiinduló birodalom jelzők között (lásd: „Példa a Birodalom jelzők előkészítésére”, 9. oldal).

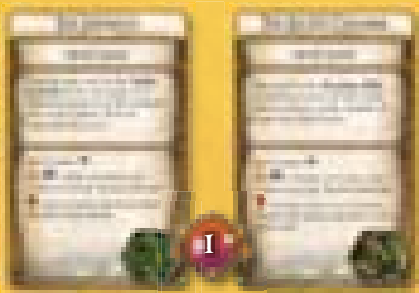
Ha nem lehet egymástól négy területtől távolabbra elhelyezni az egyes kiinduló birodalom jelzőket, akkor egy jelző lehet három területre a többitől. Abban a valószínűtlen esetben, hogy továbbra sem lehet elhelyezni a kiinduló birodalom jelzőket, játékosok visszaveszik a térkép darabjaikat és visszatérnek a 3. lépéshez.

Amint az első játékos elégedett a kiinduló birodalom jelzők elhelyezésével, a játékosok folytathatják a következő lépéssel.

**5. Birodalom térkép darabok elhelyezése:** Kezdve az első játékosal balra ülő játékosal kezdve, és az óramutató járásával megegyező irányban haladva, minden játékos elhelyezi a birodalom térkép darabját. Ehhez egyszerűen kiválaszt egy kiinduló birodalom jelzőt és lecseréli a saját birodalom darabjával úgy, hogy a birodalmának két területe elfoglalja a jelző korábbi helyét. A birodalmat bármilyen irányba forgatva el lehet helyezni, a tulajdonosa választása szerint.

A birodalom területe soha nem lehet szomszédos a többi birodalom területével. Ha ez valaha is bekövetkezne a telepítés során, távolítsatok el az összes kiinduló birodalom jelzőt a tábláról, és ismételjétek meg a 4. és 5. „Térkép Előkészítése” lépéseket.

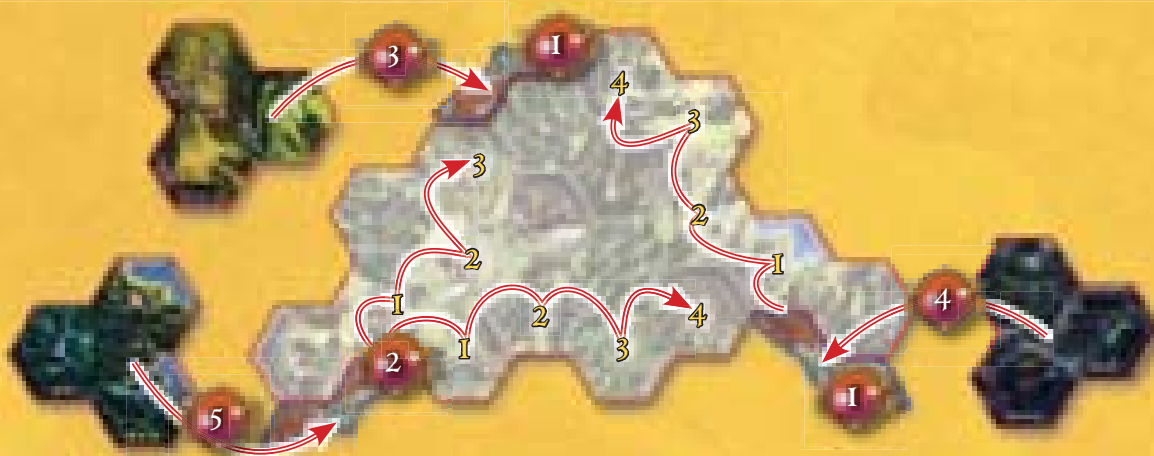
## PÉLDA A TÉRKÉP ELŐKÉSZÍTÉSÉRE



1. Minden játékos kap két képpel felfele fordított Kezdő Kaland kártyát.
2. Minden játékos megkapja a Kaland kártyáknak megfelelő térkép darabokat.
3. Az első játékos kiválaszt egyet a térkép darabjai közül és elhelyezi a játéktér közepére.

4. A tőle balra ülő játékos elhelyez egyet a saját térképdarabjai közül. Úgy kell elhelyeznie, hogy a korábban lehelyezett térképdarab legalább két területe érintkezzen a lehelyezendő térképdarab két területével.
5. Az óramutató járásának irányában haladva, minden játékos elhelyezi a térképdarabját (egyesével), amíg minden játékos elhelyezte a két nem-birodalom térképdarabját.

## PÉLDA A BIRODALOM ELŐKÉSZÍTÉSÉRE



1. Az első játékos elhelyezi a játékosok számával megegyező számú kiinduló birodalom jelölőt (ebben az esetben hármat). Minden kiinduló birodalom jelölő között legalább négy területnek kell lennie.
2. Ha nincs elég hely az utolsó jelölő elhelyezéséhez, akkor az úgy is lehelyezhető, hogy három terület van közte és egy másik kiinduló birodalom jelölő között (négy helyett).

3. Amint az első játékos elhelyezte a kiindulási birodalom jelzőket, a tőle balra ülő játékos választ egyet ezek közül a jelölők közül és lecseréli a saját birodalom térkép darabjára (tetszőleges irányba forgatva).
4. Ezt követően a tőle balra ülő játékos választ egyet a megmaradt kiindulási birodalom jelölőkből és lecseréli saját birodalom térkép darabjára.
5. Végül, az első játékos cseréli le az utolsó kiindulási birodalom jelölőt a saját birodalom térkép darabjára.

# ELŐKÉSZÜLETEK ÁBRA



- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1. Kaland Pakli                  | 14. Egy Város Jelző (a játéktáblán)                         |
| 2. Jutalom Pakli                 | 15. Befolyás Jelzők   |
| 3. Hős Pakli                     | 16. Sebesülés Jelzők  |
| 4. Végzet Pakli                  | 17. Egy Erődítmény (birodalomban)                           |
| 5. Cél Paklik                    | 18. Egy Sárkány Rúna (képpel lefele fordítva, birodalomban) |
| 6. Taktika Pakli                 | 19. Kiindulási Egységek és Hős (birodalomban)               |
| 7. Évszak Paklik                 | 20. Egy Játékos Játék Területe                              |
| 8. Cím Kártyák (képpel felfele)  | 21. Egy Játékos Erődítménye és Fejlesztés Jelzői            |
| 9. Egy Birodalom (a játéktáblán) | 22. Egy Játékos Cél Kártyája                                |
| 10. A Játék Tábla                | 23. Egy Játékos kiindulási Taktika Kártyája és Befolyása    |
| 11. Képzés Jelzők                | 24. Egy Játékos Utasítás Kártyái és Aktiválás Jelzői        |
| 12. Sárkány Rúna Jelzők          | 25. Egy Játékos Frakció Lapja                               |
| 13. Hamis Rúna Jelzők            | 26. Egy Játékos Hős Kártyája és Küldetés Kártyái            |



# A JÁTÉK MENETE

Minden **Runewars** játék több körből áll, amelyeket ÉVSZAK-oknak nevezünk. Minden évszak a következő három lépésből áll:

1. Évszak Kártya végrehajtása
2. Utasítás Kártyák kiválasztása
3. Utasítás Kártyák végrehajtása

Az „Utasítás Kártyák végrehajtása” lépés elvégzése után, az évszak véget ér, és egy új évszak kezdődik az első lépéssel. A játékosok addig folytatják tovább az évszakok végrehajtását, amíg az egyik játékos nem ellenőriz hat olyan területet, amelyen sárkány rúna van. Ha a hatodik tél végén nincs olyan játékos, amely hat sárkány rúnát ellenőriz, akkor az játékos nyeri a játékot, aki a legtöbb sárkány rúnát birtokolja (lásd a 30. oldalon).

## EGY JÁTÉK ÉVSZAK

Négy évszak pakli van: Tavasz (zöld virág), Nyár (sárga nap), Ősz (narancs falevél), és a Tél (kék hópehely). Ezek a kártyák nem csak egyedülálló eseményeket adnak, amelyekhez a játékosoknak alkalmazkodniuk kell, de minden kártyának van egy másodlagos képessége is, amely különleges lépéseket vált ki minden évszakban (mint például az aktiválás jelzők újratöltése).

A játék első körében, egy Évszak kártyát kell húzni a Tavasz évszak pakliból. Minden egyes további körben a jövőben a kártyát a következő pakliból kell húzni. A negyedik évszak végén (Tél), az ÉV véget ér, és a következő kör a Tavasz! Lásd „Példa a Játék Évszakokhoz ” a 13. oldalon.

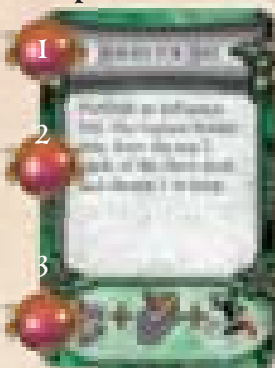
### 1) AZ ÉVSZAK KÁRTYÁK VÉGREHAJTÁSA

Ebben a lépésben, az első játékos felhúzza a legfelső kártyát a aktuális évszak paklijából és végrehajtja azt.

A kártya képesség szövegében foglaltakat kell végrehajtani először. Ezek általában azonnali hatásokat okoznak, de alkalmanként olyan hatásokat is okozhatnak, amelyek addig tartanak, amíg egy új Évszak kártyát nem húzunk.

Miután a kártya képesség szövege végrehajtásra került, a másodlagos képességet (amit az alsó ikonok jelölnek) is végre kell hajtani (lásd lentebb).

### AZ ÉVSZAK KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



1. **Név:** Ezeket a címeket azért használjuk, hogy segítsenek megkülönböztetni az Évszak kártyákat egymástól.
2. **Elsődleges képesség:** Ezt a hatást kell végrehajtani először, lehet azonnali, vagy folytatódó képesség.
3. **Másodlagos képesség:** Ezek az ikonokat az elsődleges képesség után kell végrehajtani. Az ikonok évszakra váltóznak.

### AZ ÉVSZAK KÁRTYÁK MÁSODLAGOS KÉPESSÉGEI

Minden Évszak kártyának van egy másodlagos képessége, kifejezetten az évszakhoz, bemutatva a kártya alján. Ezt a képességet mindig ebben az évszakban kell végrehajtani, azonnal a kártya elsődleges képességének végrehajtása után.

- **Tavasz:** Ez a másodlagos képesség arra utasítja a játékosokat, hogy eltávolítsanak minden aktiválás jelzőt a tábláról, és felállítsanak minden elfektetett figurát (beleértve a semleges egységeket és a hősöket is). Végül minden játékos visszaveszi az összes Utasítás Kártyáját a kezébe.



- **Nyár:** Ez a másodlagos képesség a Kaland fázis kezdetét jelzi, amelyben minden hős képes meggyógyulni **vagy** képezni, **vagy** mozogni. Mozgás után, a hős párbajt kezdeményezhet vagy megkísérelhet egy Kalandot. Lásd: „Kaland Fázis” a 26. oldalon.

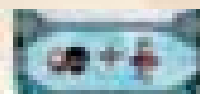


- **Ősz:** Ez a másodlagos képesség arra utasítja a játékost, hogy azonnal visszakeverje a Végzet kártyák eldobott kupacát a pakliba. Ezután minden játékos választhat, kap 2 befolyás jelzőt, vagy húz 1 Taktika kártyát.



- **Tél:** Ez a másodlagos képesség korlátozza az egységek számát, amelyeket a játékosok birtokolhatnak a területeiken.

Általában egy játékosnak legfeljebb nyolc egysége lehet az minden egyes területen. Azonban ennek a képességnek a végrehajtása után, az egy játékos által, minden területen birtokolt maximális egység szám egyenlő az élelem tárcsa aktuális helyzetével (lásd az „Erőforrás tárcsák”, a 14. oldalon). Minden ezt meghaladó egység elpusztul (a tulajdonos választja ki, hogy melyek ezek). A szövetséges semleges egységek is beleszámítanak ebbe a korlátba, de a hősök nem tartoznak bele (hiszen azok nem egységek).



**Példa:** A Uthuk játékos hét egysége van egy területen, és az élelem erőforrás tárcsája az „5.”-ön áll. Amikor a következő Tél Évszak kártya másodlagos képessége végrehajtásra kerül, a játékosnak el kell pusztítani kettőt ezek közül az egységek közül, így lecsökkentve az egységeinek a számát ötre ebben a térségben. Ezután meg kell tennie ugyanazt minden további baráti területen, amely több mint 5 egységet tartalmaz. A két egységének az elvesztése elkerülhető lett volna azáltal, hogy a két egységet elmozgatja a területről, még a tél kezdete előtt, vagy ha több élelemre tesz szert.

A tél másodlagos képessége lehetővé teszi a játékosoknak, hogy figyelmen kívül hagyják a víz határok (kék) mozgási korlátozását, az aktuális évszak végéig (lásd: „Mozgási Korlátozások” a 18. oldalon).

Másodlagos képességeket mindig a szokásos sorrendben kell végrehajtani. Ez azt jelenti, hogy az a játékos amelynek a legkisebb sorszámú Utasítás kártyája van (az előző évszaktól) elsőként hajthatja végre a másodlagos képességet, majd a következő leg-alacsonyabb számú játékos következik (és így tovább - lásd az „Utasítások kijátszása és Egyenlőség”, 31. oldal).

### AZ AKTUÁLIS ÉVSZAK MEGHATÁROZÁSA

Mind a négy Évszak paklinak egy közös eldobott lapok kupaca van. Miután egy Évszak kártyát húztak és végrehajtottak, az képpel felfele az eldobott lapok kupacára kerül. Az AKTUÁLIS ÉVSZAK mindig arról határozható meg, hogy milyen a legfelső kártya az eldobott lapok kupacán

### 2) UTASÍTÁS KÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA

Ebben a lépésben, minden játékos választ egy Utasítás kártyát a kezéből és képpel lefele fordítva maga elé helyezi. Ezt a kiválasztott kártyát hívjuk úgy, hogy az AKTÍV Utasítás kártya.

Az Utasítás kártyák biztosítják a játékosoknak, hogy alapvető akciókat hajthassanak végre a Runewars játék közben. Ezek a kártyák lehetővé teszik a játékosoknak, hogy egységeket és hősöket mozgassanak, új egységeket toborozzanak, új erődítményeket építsenek, és még sok más egyebet (lásd: „Utasítás Kártyák Összefoglalója”, 14. oldal).

Minden játékosnak nyolc Utasítás kártya van a kezében, mindegyik különböző típusú intézkedéseket tesz lehetővé. Minden Utasítás kártya, amelyet egy játékos végrehajtott, képpel felfele fordítva előtte marad és nem lehet újra felhasználni, amíg vissza nem kerül a kezébe.

Minden Tavasz Évszak kártya másodlagos képessége visszaadja az összes felhasznált Utasítás kártyát a játékosok kezébe, ami lehetővé teszi a játékosoknak, hogy használni tudják az Utasítás kártyákat a következő év során. Ily módon, minden játékos négyet használhat fel a nyolc Utasítás kártyájából minden évben.

### 3) AZ UTASÍTÁS KÁRTYÁK VÉGREHAJTÁSA

Miután minden játékos kiválasztott egy Utasítás kártyát, a kiválasztott kártyákat egyszerre kell képpel felfele fordítani. Ezután minden játékos végrehajtja az Utasítás kártyáját, kezdve a legkisebb sorszámú Utasítás kártya játékosával. Egyenlőség esetén, az egyenlő játékosok közül a több befolyással rendelkező játékos kezd először (lásd a „Utasítások kijátszása és Egyenlőség”, a 31. oldalon).

Minden Utasítás kártyának van egy elsődleges képessége (a kártya tetején található) és egy FENNHATÓSÁG BÓNUSZ képessége (a kártya alján található). Mindig az Utasítás kártya elsődleges képességét kell először végrehajtani (lásd a 14. oldalon az Utasítás kártyák képességeinek felsorolását).

#### FENNHATÓSÁG BÓNUSZ

Amikor egy Utasítás Kártya végrehajtásra kerül, és az aktuális játékosnak ez a legmagasabb számú kártyája, amelyet ebben az évben felhasznál, akkor használhatja a Fennhatóság Bónusz képességet a kártya elsődleges képessége kiemelt. Ez a bónusz képesség arra ösztönzi a játékosokat, hogy az alacsonyabb sorszámú Utasítás kártyáikat használják a magasabb sorszámú kártyák előtt.

Ez azt jelenti, hogy minden Tavasszal a játékosok képesek lesznek kihasználni az Utasítás kártyáik Fennhatóság bónuszát, mert nincs más Utasítás kártya játékban.

*Példa: Nyár van és az Uthuk játékos „Sorozás” (5-ös számú) Utasítás kártyát hajt végre. Az előző évszakban (Tavasz) kijátszotta a „Megerősítés” (8-as számú) Utasítás kártyát. Mivel a „Sorozás” kártya nem a legmagasabb számú Utasítás kártyája ebben az évben, ő nem fogja tudni használni az „Sorozás” kártya Fennhatóság Bónusz képességét.*



1. **Név:** Ezt a tematikus nevet használják a kártyára hivatkozva a további játékelemek és ez a szabálykönyv is.
2. **Elsődleges Képesség:** Ezt a képességet kell mindig először végrehajtani, az Utasítás kártya számától függetlenül.
3. **Fennhatóság Bónusz Képesség:** Ezt a képességet az elsődleges képesség után kell végrehajtani, és csak akkor, ha ez a kártya a legmagasabb számú Utasítás kártya, amelyet a játékos ebben az évben használt.
4. **Szám:** Ez a szám meghatározza, azt a sorrendet, hogy melyik játékos hajthatja végre először az Utasítás kártyáját (a kisebb számú először), valamint annak megállapítását, hogy egy játékos használhatja-e az Utasítás kártya Fennhatóság Bónuszát.



## PÉLDA EGY JÁTÉK ÉVSZAKRA



1. Ez a harmadik évszak (Ősz) kezdete egy játékban, három játékosal. Az első játékos felhúzza a legfelső kártyát az Ősz Évszak pakliból. A kártya elsődleges képességét felolvasták és végrehajtották, így minden játékos beállítja a saját erőforrás tárcsáját, a baráti területek által biztosított erőforrásoknak megfelelően (plusz egy élelem, az Évszak kártya szerint). Lásd „Példa a Betakarításra” a 34. oldalon.
2. Ezután az Évszak kártya másodlagos képességét kell végrehajtani. Ez a képesség arra utasítja a játékosokat, hogy visszakeverjék a Végzet kártyák eldobott kupacát a Végzet pakliba. Ezután, az előző évszaktól a legkisebb számú Utasítás kártyával rendelkező játékosal kezdve minden játékos álaszthat, hogy kap két befolyást, vagy egy Taktika kártyát.
3. Miután teljesen végrehajtották az Évszak kártyát, minden játékos választ egy Utasítás kártyát a kezéből, és elhelyezi képpel lefelé maga elé.
4. Miután minden játékos kiválasztott egy Utasítás kártyát, a választott Utasítás kártyákat egyszerre kell felfedni.
5. A legalacsonyabb sorszámú kártyával rendelkező játékos hajtja végre először az Utasítás kártyát. Az Elf játékos kártyája (# 1) a legalacsonyabb, így elvégzi az ő „Haditerv” Utasítás kártyája képességét (lásd „Haditerv Utasítás Példa”, a 16. oldalon).
6. A másik két játékos is úgy döntött, hogy mindketten a „Hódítás” Utasítás kártyákat (# 3) választják. Mivel mindkét kártyán ugyanaz a sorszám van, a több befolyás jelzővel rendelkező játékos (az Uthuk játékos) hajtja végre a „Hódítás” Utasítás kártyáját elsőként (lásd: „Mozgósítás / Hódítás Utasítás Példa” a 17. oldalon). Ő sem használhatja a kártya Fennhatóság Bónusz képességét, mert már kijátszott egy magasabb sorszámú Utasítás kártyát egy korábbi évszak során.
7. Végül az Ember játékos végrehajtja az ő „Hódítás” Utasítás kártyáját. Miután végrehajtotta az elsődleges képességét, végrehajthatja a kártya Fennhatóság Bónusz képességét, ami megkönnyíti számára, hogy elfoglalja egy ellenfele erődítményét, ha ennek a kártyának a hatására harc alakul ki.
8. Miután minden játékos végrehajtotta az Utasítás kártyáját, az évszoknak véget ér. A következő évszak ezután a Tél Évszak pakli felső kártyájának végrehajtásával kezdődik.



## UTASÍTÁS KÁRTYÁK ÖSSZEFOGLALÁSA

Az Utasítás kártyák az alapvető műveletek elvégzését biztosítják a játékosok számára a **Runewars**-ban.


Az, hogy milyen Utasítás kártyát játsszon ki, gyakran a legfontosabb döntés, amellyel a játékos szembe kerülhet minden évszakban. A nyolc Utasítás kártyát az alábbiakban foglaljuk össze, további részletek a 33. oldalon találhatóak.

1. **Stratégia kidolgozása:** A fő felhasználási módja ennek az Utasítás kártyának, az egységek és a hősök mozgatása szomszédos baráti vagy üres területekre (amelyek esetleg taktikailag jelentősebbek). A Fennhatóság Bónusz képesség lehetővé teszi a játékosoknak, hogy annyi Taktika kártyát húzzanak, amennyit az erőforrás tárcsáik mutatnak.
2. **Mozgósítás:** Ennek a kártyának (a Hódítással együtt) a legfőbb felhasználási módja az, hogy a játékosok egységeket képesek mozgatni, harcokat kezdeményezni, és a diplomáciát megkísérelni a velük szövetségben nem álló semleges egységekkel. A kártya Fennhatóság Bónusz képessége lehetővé teszi a játékosnak, hogy kétszer hajtsa végre a kártyán foglaltakat, és így két különböző területről mozgathat egységeket.
3. **Hódítás:** Ennek a kártyának ugyanaz az elsődleges képessége, mint a Mozgósításnak. A Fennhatóság Bónusz képessége könnyebbé teszi, hogy meghódítson egy területet, amely ellenséges erődítményt tartalmaz.
4. **Betakarítás:** Ennek a kártyának a legfőbb felhasználási módja az, hogy a játékosok erőforrásokat kapnak a meghódított területek után. Mivel a játékosok nem automatikusan tesznek szert az erőforrásokra az ellenőrzésük alatt álló területekért, gyakran kell használniuk ezt a kártyát. Ennek a kártyának a Fennhatóság Bónusz képessége lehetővé teszi a játékosnak, hogy a fejlesztéseit használja, majd új fejlesztéseket építsen. A Fejlesztések bónuszokat biztosítanak a jövőbeni betakarításokhoz vagy védelmi bónuszokat adnak a harc közben (lásd: „Fejlesztések”, a 33. oldalon).
5. **Toborzás:** Ennek a kártyának a legfőbb felhasználási módja az, hogy a játékosok új egységeket vezetnek fel a játéktáblára. A játékos kiválaszt egyet az erőforrás típusai közül (élelem, fa, vagy érc), és megkapja az összes egységet, amelyet az erőforrás tárcsa aktuális vagy alacsonyabb mezői mutatnak. A baráti erődítményeknél. Ennek az Utasítás kártyának a Fennhatóság Bónusz képessége lehetővé teszi a játékosnak, hogy egy további erőforrás típusal is egységeket gyártson (lásd a „Toborzás példa” a 35. oldalon).



6. **Támogatás Gyűjtés:** Ennek a kártyának az elsődleges funkciója, hogy a játékosok előnyöket nyerhetnek a városoktól (például semleges egységeket, befolyást, Taktika kártyákat, vagy Küldetés kártyákat - lásd a 36. oldalon). A Fennhatóság Bónusza lehetővé teszi a játékosnak, hogy befolyást költsön el egy új hős megszerzéséhez (lásd 25. oldalon).
7. **Hatalomszerzés:** Ennek a kártyának a legfőbb felhasználási módja az, hogy a játékosok befolyás jelzőket szerezzenek. A Fennhatóság Bónusz képesség lehetővé teszi a játékosnak egy Cím kártya megszerzését, amely nagyban segíti játékosokat a sárkány rúnák megszerzésében (lásd 36. oldal).
8. **Megerősítés:** Ennek a kártyának a fő felhasználási módja az, hogy a játékosok új erődítményeket építhetnek, a meglévő erődítményeket kijavíthatják, és a rúna jelzőket jobban védhetőbb pozícióba mozgathatják. Megjegyezzük, hogy ennek a kártyának nincs Fennhatóság Bónusz képessége (mivel ez mindig a játékos legmagasabb számú kártyája).

### ERŐFORRÁS TÁRCSÁK



A **Runewars**-ban egy újszerű erőforrás-rendszer található, amely eltér a legtöbb más játékban alkalmazottól. Ahelyett, hogy jelző kupacokat halmoznánk fel, minden játékosnak a frakció lapján három tárcsa található, amelyeket a játékosok aktuális élelem, fa, és érc szintjének nyomon követésére használnak.

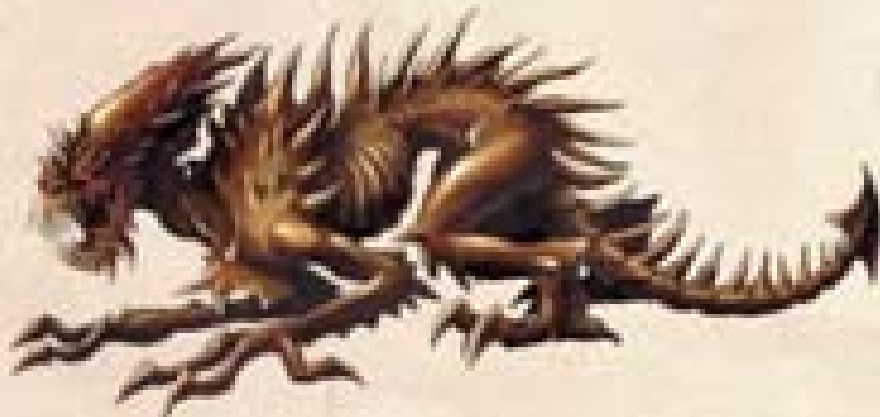
A játék kezdetén, mindegyik tárcsát a frakció birodalom térképére nyomtatott erőforrás mennyiségnek megfelelően kell beállítani (ezek az erőforrás értékek piros számmal vannak megjelölve minden frakció lapon).

Ezek a tárcsák **csak akkor módosíthatók**, ha a játékost kifejezetten erre utasítják a kártyák vagy képességek (mint például a „Betakarítás” Utasítás kártya - lásd 33. oldalon). Mivel a tárcsák sok összetevőt kezelnek, gyakran olyan helyre mutatnak, amelyek értékei alacsonyabbak vagy magasabbak, mint a baráti területek által aktuálisan, jelenleg biztosított erőforrások összege.

A legtöbb hely ezeken a tárcsákon egységeket, Taktika kártyákat, vagy befolyás jelzőket ad. Ezekre az egységekre, kártyákra, vagy jelzőkre **csak akkor lehet szert tenni**, ha a játékosok egyedi kártyáktól, vagy képességtől azt az utasítást kapják (például a „Toborzás” Utasítás kártya egységeket ad - lásd a 35. oldalon). Amikor egy játékos az erőforrás tárcsája alapján egységeket, taktika kártyákat vagy befolyás jelzőket kap, akkor **nem veszít erőforrásokat**, és nem módosítja a tárcsákat.

# GYAKRAN HASZNÁLT KIFEJEZÉSEK

- **Aktív terület:** Bármely terület, amely egy baráti aktiválás jelzõt tartalmaz. Az egységek soha nem mozdulnak el egy olyan területrõl, amely baráti aktiválás jelzõt tartalmaz (kivéve, ha visszavonulnak lásd a 22. oldalon).
- **Terület:** A játéktábla egy hexája.
- **Megtámadott Terület:** Egy olyan terület, ahol a harcot vagy a párbajt hajtják végre.
- **Ellenõrzött terület:** Egy játékos akkor ellenõriz egy területet, ha van legalább egy egysége (beleértve az elfektetett egységeket is) a saját színébõl, és / vagy egy erõdítménye a területen. Ha csak egy hõs, vagy semleges egységek vannak egy területen, az nem teszi azt ellenõrzötté. A játékosok kiindulási birodalmának területei mindig ellenõrzöttek számítanak, kivéve, ha ellenséges egységek vannak rajtuk.
- **Aktuális Játékos:** Az a játékos, aki éppen végrehajtja az Utasítás kártyáját. Csak a játék évszak Utasítás Kártyák Végrehajtása lépésében van Aktuális Játékos. Ha nincs olyan játékos, aki éppen végrehajt egy Utasítás kártyát (például a Küldetés Fázis közben), akkor nincs aktív játékos.
- **Üres Terület:** Bármely nem kiindulási birodalom terület, amely nulla egységet és nulla erõdítményt tartalmaz. Ha egy terület egységeket (akár semleges egységeket is) tartalmaz, akkor az nem üres, de egy üres terület tartalmazhat város jelzõt.
- **Ellenséges Terület:** Bármely olyan terület, amely egy másik játékos ellenõrzése alatt van.
- **Ellenséges Egységek:** Bármely olyan egységek, amelyek másik játékoshoz tartoznak (beleértve a másik játékosal szövetséges semleges egységeket is).
- **Gyors:** Az ezzel a tulajdonsággal rendelkező egységek akár három területet is mozoghatnak (kettõ helyett), a „Mozgósítás” vagy a „Hódítás” Utasítás kártyákkal.
- **Figurák:** Ez a kifejezés egyaránt vonatkozik minden mûanyag egységre és hõsre.
- **Repülõ:** Az ezzel a tulajdonsággal rendelkező figurák figyelmen kívül hagyhatják a hegyi és vízi határokat ha mozognak. Ezek ahatárok rendes esetben átjárhatatlanok a figurák számára (lásd 18. oldal).
- **Barátságos Terület:** Bármely terület, amely egy játékos saját ellenõrzése alatt van (rajta baráti egységek, erõd található vagy része a kiindulási birodalomnak).
- **Hõsök:** Ezek a mûanyag figurák olyan bátor személyek, akik bármely frakciónak dolgozhatnak és kísérletet tehetnek a Küldetések teljesítésére a sárkány rúnák megszerzéséhez. Egy játékos elmondhatja, hogy irányít egy hõst, ha birtokolja a neki megfelelő Hõs kártyát (lásd a „Hõsök”, a 25. oldalon). Ne feledd, a hõsök nem egységek.
- **Kiindulási Birodalom:** Minden frakciónak három kiindulási területe. A kiindulási birodalom területei mindig a játékosok ellenõrzése alatt vannak (akkor is, ha nincs rajtuk egység, vagy erõdítmény), kivéve, ha ellenséges egységek vannak jelen rajtuk. A kiindulási birodalom területeit sohasem lehet üresnek nevezni.
- **Semleges Terület:** Bármely terület, amely semleges egységet tartalmaz, és nincs egy játékos ellenõrzése alatt.
- **Játékosok Köre:** Minden alkalommal, amikor egy játékos végrehajtja egy Utasítás kártyáját. Például egy Taktika kártyát, amelyet a „A fordulóban” lehet kijátszani, a játékos használhatja azonnal elõtte, azonnal utána, vagy az õ aktív Utasítás kártyájának teljesítése közben. Minden játékosnak egy fordulója van egy szezonban, amelyre az Utasítás kártyák végrehajtása lépés alatt kerül sor.
- **Elfektetett:** Bármely figurát, amely el van borítva, elfektetettnek nevezünk. A figurák általában harcban válnak elfektetetté. Egy elfektetett figura nem mozoghat, nem kezdhet párbajt, nem támadhat a harc közben.
- **Álló:** Bármely figurát, amely nincs elfektetve, állónak nevezünk. Minden elfektetett figurát felállít minden Tavasz Évszak kártya másodlagos képessége.
- **Nem Ellenõrzött Terület:** Bármely terület, amelyet nem ellen-õriz játékos (tartalmazhat semleges egységeket és / vagy városokat). Ez a kategória magában foglalja mind a semleges, mind az üres területeket.
- **Egységek:** Ezek a mûanyag figurák alkotják a frakciók seregeit, valamint a semleges csapatokat. Minden olyan képesség, amelyik egységekre vonatkozik, nem foglalja magában a hõs figurákat, kivéve más, ettõl eltérõ rendelkezés esetén (mivel a hõsök nem egységek).



# MOZGÁS

Az egységeket számos különböző Utasítás kártyával lehet mozgatni, beleértve a „Stratégia kidolgozása”, „Mozgósítás” és a „Hódítás” kártyákat. Ez a bekezdés meghatároz minden a mozgásra vonatkozó szabályt, valamint azt, hogy ezeket miként kell alkalmazni az egységekre és a hősökre.

Amikor egy játékos egy egységet egy ellenséges egységeket tartalmazó területre mozgat, harcot **kell** kezdenie (lásd 21. oldal). Amikor egy játékos egy egységet egy csak semleges egységeket tartalmazó területre mozgat, vagy harcot kell kezdenie, **vagy** diplomáciát kell megkísérelnie (lásd 18. oldal).

## EGYSÉGEK MOZGATÁSA A STRATÉGIA KIDOLGOZÁSA UTASÍTÁSSAL

Ez az Utasítás kártya lehetővé teszi egy játékosnak, hogy szabadon mozgassa az egységeit és / vagy hősöket a szomszédos területekre. Csak üres, vagy barátságos területekre mozgathatja a figuráit (a területek nem tartalmazhatnak szövetségben nem álló semleges egységeket vagy ellenséges egységeket).

Egy játékos **tetszőleges számú** területre, vagy területről mozgathatja a figuráit, amíg minden figura mozgása a kiindulási területen vagy a kiindulási területtel szomszédos területen ér véget. Bármely egység, amely mozgása aktivált területen kezdődik, nem mozoghat el róla (lásd „Aktiválás jelzők” a 17. oldalon).

Az ezzel az Utasítással mozgó figurák nem aktiválnak területeket, azaz ezek a figurák képesek lesznek ismét mozogni ebben az évben (mindaddig, amíg nem egy korábban aktivált területre mozognak). Bár a hősöket is lehet mozgatni egy „Stratégia kidolgozása” Utasítás kártyával, Küldetések kártyákra kísérletet, vagy párbaj kezdeményezést csak a Küldetés fázis közben tehetnek.

## HŐSÖK MOZGATÁSA

A hősök legfeljebb két területet mozoghatnak a Küldetés Fázis alatt (lásd 26. oldal). Ők is szomszédos baráti vagy üres területekre mozoghatnak a „Stratégia kialakítása” Utasítás kártyával. A hősök nem mozoghatnak a „Mozgósítás” vagy a „Hódítás” Utasítás kártyákkal.

Ellentétben az egységekkel, a hősök átmozoghatnak az ellenséges és semleges területeken. A hősök nem kezdeményezhetnek harcot, amikor egy ellenséges vagy semleges területre mozognak (párbajt viszont kezdeményezhetnek - lásd 28. oldal).

A hősök szabadon elmozoghatnak a baráti aktiválás jelzőt tartalmazó területekről. Az elfektetett hősök (akár az egységek) nem mozoghatnak.



## STRATÉGIA KIDOLGOZÁSA UTASÍTÁS PÉLDA



1. Az Ember játékos a „Stratégia kidolgozása” Utasítás kártyáját hajtja végre, Tavasszal. Felhasználva a kártya elsődleges képességét, két gyalogost egy szomszédos baráti területre mozgatja.
2. Aztán az egyik Lovagját egy másik területről egy szomszédos területre mozgatja. Ne feledd, hogy csak egy terület van, amelyre a Lovag mozogni tud, mert a „7A” terület semleges egységeket tartalmaz, valamint a Lovag nem tud átmenni a hegy határon, hogy eljusson a „6A” területre.
3. Mivel ez volt az első Utasítás kártya, amelyet ebben az évben kijátszott, ezért ez a legmagasabb számú kártya, amelyet kijátszott. Ezért használhatja az Utasítás kártya Fennhatóság Bónusz képességét, hogy húzzon egy Taktika kártyát (amelyet a következő körök valamelyikén használhat).



## EGYSÉGEK MOZGATÁSA A MOZGÓSÍTÁS ÉS HÓDÍTÁS UTASÍTÁSOKKAL

A „Mozgósítás” és a „Hódítás” Utasítás kártyák segítségével a játékos AKTIVÁLHATNAK egy területet, és bármennyi egységet a területre mozgathatnak, amíg az egységek kiindulási helye kettő vagy annál kevesebb területnyi távolságra van. Ha az aktivált területen ellenséges vagy semleges egységek vannak, akkor a játékosnak harcot kell kezdeményeznie velük, vagy diplomáciát kell megkísérelni.

Bár a „Mozgósítás” vagy a „Hódítás” Utasítás kártyákkal minden egység mozoghat legfeljebb két mező távolságra, az egységek csak baráti, vagy üres területeken mozoghatnak át, hogy elérjék az aktivált területet (lásd „Mozgósítás / Hódítás Utasítás példa” lentebb).

### GYORS EGYSÉGEK

Egyes egységeknek egy „gyors” tulajdonság van megjelölve a nevük alatt a frakció, vagy referencia lapon. Ez a tulajdonság lehetővé teszi az egységnek, hogy legfeljebb **három** mező távolságról mozogjanak egy aktív területre, ha „Mozgósítás” és „Hódítás” Utasítás kártyákat hajtanak végre. A gyors egységek nem kapnak előnyöket ettől a tulajdonságtól, ha más módon mozognak (például egy „Stratégia kidolgozása” Utasítás kártyával).



Egy Gyors Egység (ahogy jelölve van a Frakció Lapon)

## AKTIVÁLÁS JELZŐK



Ember

Elf

Élőholt

Utbuk

Amikor egy játékos egy „Mozgósítás”, vagy „Hódítás” Utasítás kártyát használ, akkor először egy aktiválás jelzőt kell elhelyezni arra a területre, amelyre mozog.

Egy játékos soha nem **mozgathat el** egységeket egy olyan területről, amely egy aktiválás jelzőjét tartalmazza (kivéve, ha visszavonul, lásd a 22. oldalon). Ezek a jelzők automatikusan eltávolításra kerülnek a következő Tavasszal (minden Tavasz Évszak kártya másodlagos képessége szerint).

Ha valamely egység egy másik hatás miatt mozog (például visszavonulás miatt, Küldetés közben, vagy a „Stratégia kialakítása” Utasítás kártya hatására), az aktiválás jelzőt lehet lehelyezni.

Az aktiválás jelzőknek a hősökre nincs hatása.

Egy játékos **toborozhat** és mozgathat egységeket egy területre, amely tartalmaz egyet az aktiválás jelzői közül (például egy „Stratégia kialakítása” Utasítás kártyával). A játékos **nem aktiválhat** olyan területet, amely már tartalmaz egy baráti aktiválás jelzőt.

## MOZGÓSÍTÁS / HÓDÍTÁS UTASÍTÁS PÉLDA



1. Az Ember játékos egy „Mozgósítás” Utasítás kártyát hajt végre, Tavasszal. A kártya elsődleges képességét felhasználva, először kiválaszt egy területet, melyet aktiválni kíván.
2. Ezután két Gyalogost a területre mozgatja egy szomszédos területről.
3. Aztán az egyik Lovagját mozgatja a területre. Mivel a Lovag gyors, akár három terület távolságra is tud mozogni.
4. Az Ostrom tornyát is a területre szeretné mozgatni, de az elfektetett és ezért nem mozoghat.
5. Az Íjásokat is a területre szeretné mozgatni, de ők nem mozoghatnak át olyan területeken, amelyek semleges, vagy ellenséges egységeket tartalmaznak.
6. Az egységei mozgatása után, vagy harcot kell kezdeményeznie vagy diplomáciát kell megkísérelnie a semleges sárkánnyal az aktivált területen.

# MOZGÁSI KORLÁTOZÁSOK

Néhány terület határa kék vagy piros színű. Ezek a határok a figurákkal általában átjárhatatlanok, kivéve az alábbi eseteket:

- **Repülő Egységek:** Minden repülő tulajdonsággal rendelkező egység figyelmen kívül hagyhatja a hegy és víz határokat. Azonban nem mozoghatnak át ellenséges vagy semleges területek felett.
- **Tél:** Minden Télen, minden víz (kék) határt figyelmen kívül lehet hagyni, nincs hatásuk az egységekre vagy hősökre.
- **Egyéb Kártyák:** Egyes kártyák, mint például a „Hágó” Taktika kártya, lehetővé teszi a játékosoknak, hogy figyelmen kívül hagyjanak bizonyos mozgási korlátozásokat, amelyek a kártyán vannak jelezve.



Egy Víz Határ



Egy Hegy Határ

Minden más terület határt mindig át lehet lépni, akkor is, ha a terület grafikája mást sugall.

A előkészületek során lehetőség van arra, hogy olyan játéktáblát hozzunk létre, amelyben hiányzó hexák („lyukak”) vannak. Az egységek **soha** nem mozoghatnak át ezeken a nem létező területeken. (még a repülő egységek sem).

Egy játékosnak soha nem lehet nyolcnál több saját egysége egy területen (beleértve a szövetséges semleges egységeket is). Ha egy játékos egy területre egységeket mozgat és ezáltal a területen több mint nyolc egysége lesz, akkor meg kell semmisítenie annyi egységét, hogy nyolc vagy annál kevesebb maradjon a területen.

Az egyetlen alkalom, hogy egy játékosnak ennél magasabb is lehet ez a szám az, amikor harcot kezdeményez egy ellenséges vagy semleges területen, amely esetben bármennyi egységet bevonhat a harcba. Ha ő nyeri meg a harcot, a felesleges egységeknek vissza kell vonulniuk egy különálló területre (lásd „Visszavonulások”, a 22. oldalon).

Az egységek csak baráti vagy üres területeken mozoghatnak át. Soha nem mozoghatnak át ellenséges vagy semleges területeken.

## DIPLOMÁCIA

Miután egy olyan területre mozgatta az egységeit, amely szövetségben nem álló semleges egységeket tartalmaz a játékosnak diplomáciát vagy harcot kell kezdeményeznie a semleges egységekkel. Amikor egy játékos megpróbál diplomáciát kezdeményezni, sorrendben a következő lépéseket kell elvégeznie:

1. **Befolyás Elköltése:** A játékosnak el kell költeni 1-6 közötti befolyás jelzőt. Ha nincs befolyás jelzője a játékos nem próbálkozhat diplomáciával.
2. **Vége Kártyák Húzása:** A játékos annyi Végzet kártyát húz, amennyi az elköltött befolyásainak a száma.
3. **Egy Sors Kártya Végrehajtása:** A játékos választ **egy** a 2. lépésben húzott Végzet kártyái közül. Ezután végrehajt egyet a következő eredményekből, a választott kártyák felső részének közepén található végzet szimbólumot alapul véve:

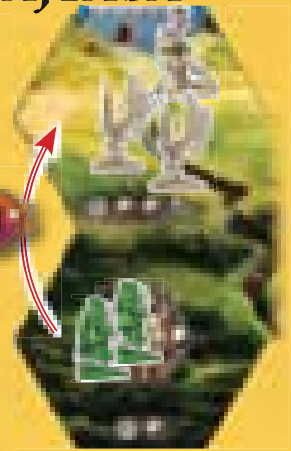
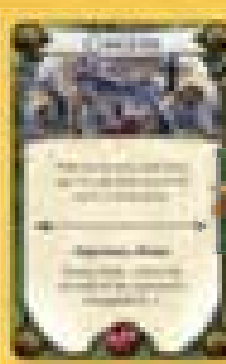



– Minden semleges egység a területen szövetségre lép a játékosal. Ez az eredmény azt jelenti, hogy a játékos egységei és a semleges egységek ott maradnak a területen, és hogy a játékos a sajátjaként használhatja a semleges egységeket (lásd „Szövetséges Egységek” a 19. oldalon).



– Minden semleges egység azonnal visszavonul egy szomszédos területre (és elfektetetté válik - lásd „Visszavonulások”, a 22. oldalon). Ha több lehetséges területre is vissza tudnak vonulni az egységek, akkor a játékostól balra ülő játékos dönt arról, hogy melyik területre vonulnak vissza ezek közül. Ha a semleges egységek nem tudnak aszabályokatbetartva visszavonulni, azokat meg kell semmisíteni.

## DIPLOMÁCIA ÉS A VÉGZET KÁRTYÁK VÉGREHAJTÁSA



1. Az Elf játékos végrehajt egy „Hódítás” Utasítás kártyát. Két egységét olyan területre mozgatja, amely szövetségben nem álló semleges egységeket tartalmaz.
2. Miután mozgatta az egységeit, az Elf játékos vagy harcot kezdeményez a semleges egységekkel vagy diplomáciát kísérel meg. Úgy dönt, hogy elkölt három befolyást, hogy diplomáciát próbáljon meg.
3. Mivel három befolyást költött el, húz három Végzet kártyát.
4. Választ egyet a három Végzet kártyából és végrehajtja a diplomáciát, a választott kártyán található szimbólum alapján.
5. Mivel a kiválasztott kártyán egy  végzet szimbólum van, a semleges egységek szövetségre lépnek vele. Ő egyszerűen ott hagyja az egységeit a területen, megjelölve, hogy a semleges egységek most már az irányítása alatt vannak. Addig, amíg a baráti egységek jelen vannak a semleges egységekkel, a semleges egységek szövetségben maradnak vele.



– Az aktuális játékosnak vagy harcot kell kezdeményeznie e a területen, vagy vissza kell vonulnia minden baráti egységgel a területéről, az egyik szomszédos területre (követve az összes visszavonulásra vonatkozó általános szabályt, amelyek a 22. oldalon találhatók).



## SEMLEGES EGYSÉGEK

A játék előkészítése során számos műanyag semleges egység kerül elhelyezésre a táblán, ahogyan a területen található ikonok jelzik (ha vannak ilyenek).



Egy „Pengeszármvú” Semleges Egység Ikonja egy Területen

A semleges egységeket mindig ellenséges egységekként kell kezelni, kivéve, ha egy játékos szövetségzett velük (a „Diplomácia” használatával, lásd 18. oldal).

## SZÖVETSÉGES EGYSÉGEK

Amikor egy játékos egysége egy olyan terület van, amely semleges egységeket is tartalmaz (a diplomácia megkísérlésén vagy a harcra kívül ellenük), a semleges egységeket, a velük **Szövetségeseknek** kell tekinteni. A semleges egységeket úgy kell kezelni, mintha a játékos frakciójának az egységei lennének: vagyis tudnak mozogni, és részt vehetnek a harcban, úgy mintha baráti egységek lennének.

Ha ezek a szövetséges egységek valaha egy olyan területen lesznek, amely nem a játékos irányítása alatt van, akkor ezek az egységek megszűnnek velük szövetséges egységekként lenni. Az egységet ezután szokásos semleges egységekként kell tekinteni, amelyek bármely játékosal szövetségre léphetnek, vagy megtámadhatók.

Ha egy játékos az utolsó egysége is megsemmisül egy csatában és neki van szövetséges semleges egysége jelen, a maradék semleges egységek a csata végéig a szövetségesi maradnak. Ezek az egységek még visszavonulhatnak egy baráti területre, ha a játékos elveszti a csatát.

Ne feledd, hogy a szövetséges semleges egységek mozoghatnak anélkül, hogy a játékos által irányított egységekhez kapcsolódnának, amíg a semleges egységek a mozgásukat baráti területen fejezik be.

Amikor a semleges egységekről kell dönteni (mint például arról, hogy hova vonuljanak vissza), akkor a döntést mindig a velük szövetséges játékos hozza meg. Ha az egységek nem szövetségesek a játékosal, akkor a döntést az aktuális játékos bal oldalán ülő játékos hozza meg.

A szövetséges egységekre is érvényes az egység korlátozás, úgy mintha az egységek a játékos színéből lennének. Ez azt jelenti, hogy beleszámítanak a maximális nyolc egységbe területenként, és beleszámítanak az élelem korlátozásba is, amikor a Tél Évszak kártya másodlagos képessége kerül végrehajtásra.



## A SEMLEGES EGYSÉGEK MOZGATÁSA ÉS ELHELYEZÉSE A TAKTIKA KÁRTYÁKKAL

Számos Taktika kártya lehetővé teszi a játékosoknak, hogy elhelyezzenek és / vagy mozgassanak semleges egységeket. Ha egy játékos által birtokolt területen semleges egységek kerülnek elhelyezésre, vagy ha egy területre mozognak, ezeket az egységeket úgy kell tekinteni, mint a játékosal szövetséges egységeket. Ha a szövetséges egységek valaha egy üres, vagy semleges területre mozognak, az egységek már nem tekintendők szövetségesnek.

## HARC A SZÖVETSÉGBEN NEM ÁLLÓ SEMLEGES EGYSÉGEK ELLEN

Amikor egy játékos megtámad semleges egységeket, amelyek nem szövetségesi az ellenfelének, a tőle balra ülő játékos irányítja az egységeket a csata időtartama alatt.

A védekező játékos elhelyezi a semleges egységeket az ő frakciója lapjának jobb oldalára (a megfelelő kezdeményezés sorra) és minden döntést ő hoz meg róluk. Nem játszhat ki Taktika kártyákat a csata közben.

Amikor egy játékos harcot, vagy diplomáciát kísérel meg semleges egységek ellen, így tesz **minden semleges egység ellen a területen**, és nem csak egyféle típusú egység ellen. Például, ha egy játékos diplomáciát kísérel meg egy olyan területen, amely két Embervadat és egy sárkányt tartalmaz akkor csak **egyszer** próbálkozhat meg a diplomáciával, melynek eredményeképpen az összes egység vagy szövetségre lép vele, vagy nem.

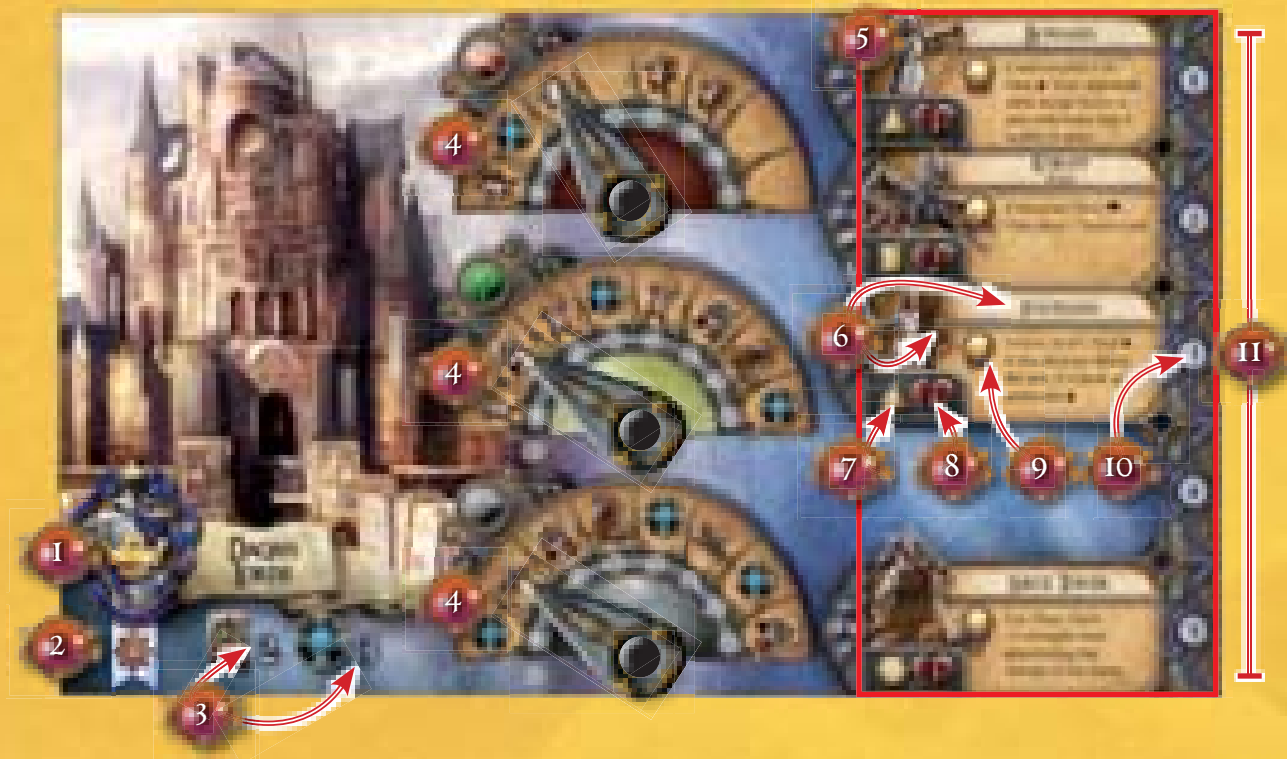
## EGYSÉG TÍPUSOK

Négy általános egység típus van, mindegyik egy bizonyos formájú talppal. A talp formájuk mellett, az egyes egységek megkülönböztethetők még a különleges képességeikről, amelyek a frakció vagy referencia lapjukon vannak feltüntetve.

- **Háromszög:** A háromszög egységek a leggyakoribb egységek. A harcban, a Végzet kártyák által 40%-ban célt tévesztenek és legfeljebb 1 sebesülést okozhatnak. A háromszög egységek gyakran célpontjai más egységek különleges képességeinek (mint például a Sárkányok képességének, amely elpusztít három háromszögös egységet).
- **Kör:** A kör egységek körülbelül olyan gyengék, mint a háromszögös egységek, de a különleges képességeik kétszer olyan gyakran aktiválódnak. A hősöket kör egységekként tekintjük a párbajok alatt (mivel a talpuk kör alakú).
- **Négyszög:** A négyszög egységekként általában a lovas egységeket képviselik és gyakran több mint 1 életerejük van. A Négyszög egységek jóval gyakrabban támadnak sikeresen mint a háromszög egységek, és akár 2 sebesülést is okozhatnak.
- **Hatszög:** A hatszög egységeket nagy és rendkívül erős egységek alkotják. Ezeknek az egységekként általában több mint 2 életerejük van, és gyakrabban támadnak sikeresen, mint a négyszög egységek, és akár 3 sebesülést is okozhatnak.



# FRAKCIÓ LAP FELÉPÍTÉSE



Minden játékosnak van egy frakció lapja, amely információkat ad a hovatartozásáról, erőforrásairól és az egységeiről.

- 1. Frakció Ikon és Név:** Minden frakciónak van egy neve és egy ikonja amelyet a többi frakciótól való megkülönböztetésre használunk.
- 2. Jellem:** Minden frakciónak van jelleme, vagy jó (fehér) vagy gonosz (fekete), melyet ezzel a zászló-val képviselünk. A hovatartozás meghatározza, hogy melyik Cél pakliból húz a játékos, valamint azt, hogy többé-kevésbé valószínű, milyen hősök állnak be hozzá (lásd 28. oldal).
- 3. Kezdő Taktikák és Befolyás:** A játékot minden játékos a megjelölt számú Taktika kártyával és befolyás jelzővel kezdi.
- 4. Erőforrás Tárcsák:** Ezek a tárcsák a játékos aktuális élelem, fa és érc szintjének a nyomon követésére használhatók, melyek az „Erőforrás Tárcsák” diagramon vannak meghatározva a 14. oldalon.
- 5. Egység Információs terület:** Ez a terület tartalmazza az összes fontos információt egy frakció egységeiről, beleértve az életerejüket és a különleges képességeiket.

- 6. Egység Neve és Képe:** A név és a kép alapján különböztethetők meg az egység a többi egység típustól.
- 7. Egység Talp Alak:** Ennek az ikonnak az alakja megegyezik az egység talpának az alakjával és a harc közben, a Végzet kártyák húzásánál használjuk.
- 8. Egység Életerő:** Az a sebesülés mennyiség, amely az ilyen típusú egységek legyőzéséhez szükséges.
- 9. Egység Különleges Képessége:** Ezt a képességet akkor kell végrehajtani, amikor az ilyen típusú egység húz egy különleges képesség ikont a harcban.
- 10. Kezdeményezés Szám:** A számozott soron található számot, amelyeken az egységek információja van, a **kezdeményezés** számának nevezzük. Ez a szám szabályozza, hogy melyik sorban kerül az egység elhelyezésre harc közben, valamint a harci körben azt, hogy melyikben képes támadni.
- 11. Harc Terület:** Ezt a részt a játékos a frakció lapján a figurák szervezésére használja, a harc végrehajtása közben. Öt sort tartalmaz, amelyek azt ábrázolják, hogy a kezdeményezés sorrendjében mely egységek húznak Végzet kártyákat a harc közben (lásd 21. oldal).

# HARCOK

Amikor egy játékos egységeket mozgat egy ellenséges területre, harcot kell kezdeményeznie. A **Harc** kifejezés utal bármilyen **egységek** egymás közötti küzdelmére. Minden harc két csoport küzdelme hogy megkíséreljék megszerezni egy terület irányítását.

Minden harcot az alábbiak szerint kell végrehajtani:

1. **Csata jelölő elhelyezése:** Az aktuális játékos elvesz egy harc jelölőt és elhelyezi a küzdelem területén. Ez a jelölő emlékezteti a játékosokat, arra, hogy hol vívják a csatát.
2. **Egységek Elhelyezése a Frakció Lapok Mellé:** Minden játékos leveszi minden egységét a küzdelem területéről, és elhelyezi őket a megfelelő sortól jobbra a frakció lapja mellett (egyezően az egységek kezdeményezésével – ahogyan a frakció, vagy tájékoztató lapokon meg van jelölve).

A hősök és az elfektetett egységek nem kerülnek a játékos frakció lapja mellé, a jobb oldalra, hanem továbbra is a küzdelem területén maradnak. Ezek a figurák nem vehetnek részt a csatában, az elfektetett egységek megsemmisülnek, ha kénytelenek visszavonulni.

Ha a védekező egységek szövetségben nem álló semleges egységek, az aktuális játékos **balra** ülő játékos irányítja őket a harc alatt (azonban Taktika kártyákat nem játszhat ki).

3. **Képességek a Harc Kezdetén:** Ha a támadónak van bármilyen Taktika kártyája, vagy egyéb képességei, amelyek felhasználhatók a „a harc kezdetén”, vagy a fordulója alatt, ha akarja, ekkor ezt most megteheti. A védőnek ezután van lehetősége arra, hogy bármennyi „a harc kezdetén” képességet és kártyát használjon.
4. **A Harc Fordulói:** Öt harci fordulót kell végrehajtani, kezdve minden „1” kezdeményezésű egységgel, ezután minden „2” kezdeményezésű egységgel és így tovább. Minden fordulóban, a megfelelő kezdeményezés minden egysége egyszer támad (lásd: „Harci Fordulók” a 22. oldalon).
5. **Erők Kiszámítása:** Miután minden egység egyszer támadott, mindkét játékos kiszámítja az erejüket az alábbiak szerint:
  - a. **Erődítmények:** Ha a védőnek van erődítmény fejlesztése a területen, most használhatja azt (lásd a „Fejlesztések”, a 33. oldalon).
  - b. **Egységek Megszámolása:** Minden játékos összeadja azoknak az **álló egységeinek** a számát, amelyek részt vesznek a harcban. Ezt az összeget az ő **Erő**-jének nevezzük.
  - c. **Az Erődítmény Erejének Hozzáadása:** Ha a védőnek van erődítménye a területen, akkor hozzáadja az erődítmény erejét (az erődítmény alján van feltüntetve), az egységeinek az erejéhez.
  - d. **Az Erődítmény Sérülései:** Ha álló ellenséges egységek vannak jelen, a védő ezután megfordítja az erődítményt, úgy, hogy a sérült oldala legyen képpel felfele. Ha az erődítmény már sérült volt, akkor az egyszerűen csak továbbra is a sérült oldalával marad képpel felfele.
6. **Eredmény:** A magasabb összesített erővel rendelkező játékos nyeri meg a harcot, döntetlen esetén, a védő nyer. Ezután a játékosok az alábbi lépéseket hajtják végre:
  - a. **Visszavonulás:** A vesztes játékosnak azonnal vissza kell vonulnia minden résztvevő egységével a területről, és el kell fektetnie őket (lásd: „Visszavonulások”, 22. oldalon).  
Minden olyan egység, amely már a harc kezdetén elfektetett volt, nem vonulhat vissza, helyette ezeket azonnal meg kell semmisíteni. Ezek az egységek nem helyezhetők el a játékos frakció lapja mellé és helyette a területen maradnak a 2. lépés alatt.

Azok az egységek, amelyek éppen ez alatt a harc alatt lettek elfektetettek, visszavonulhatnak (Ez egy kivétel az alól a szabály alól, hogy az elfektetett figurák nem mozoghatnak).

- b. **Erődítmények Elpusztítása / Megbódítása:** Ha a támadó harcot nyer egy erődítmény ellen, akkor eltávolítja az ellenfél erődítményé-nek jelzőjét. Ezután helyettesítheti azt az egyik saját erődítmény jelzőjével (a sérült oldalával felfele). Ha a nyertes játékosnak már minden erődítménye a játékban van, akkor önként elpusztíthatja az egyik erődítményét a játéktáblán azért, hogy lecserélje az ellenség erődjét.
- c. **Gyógyulás:** Mindkét játékos eltávolítja az összes sebesülés jelzőjét azokról az egységeikről, amelyek részt vettek a harcban.
- d. **Egységek Kicsérélése:** A harc győztese minden egységét, amely túlélte a harcot, elhelyezi a küzdelem területén. Minden olyan egység, amely elfektetetté vált a harcban, továbbra is elfektetett marad. Ezután eltávolítja a harc jelölőt a játéktábláról.

## A VÉGZET KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. **Végzet Szimbólum:** Ez a szimbólum akkor használatos, ha diplomáciát (18. oldal) vagy tulajdonság próbát (26. oldal) hajtunk végre.
2. **Háromszög Terület:** A kártyának ezt a részét a harc során használják, a háromszög talpú egységek. Ennek a bizonyos kártyának van egy különleges képesség ikonja, amely azt jelenti, hogy az egység végrehajthatja a különleges képességét (ahogy a frakció vagy tájékoztató lapon meg van jelölve).
3. **Négyzet Terület:** A kártyának ezt a részét a harc során használják, a négyzet talpú egységek. Ennek a bizonyos kártyának van egy különleges elfektetés ikonja egy pont elfektetés sebesüléssel, amely azt jelenti, hogy egy ellenséges egység elfektetetté válik (lásd „Elfektetett Egységek és Hősök” a 22. oldalon).
4. **Hatszög Terület:** A kártyának ezt a részét a harc során használják, a hatszögletű talpú egységek. Ennek a bizonyos kártyának van egy sebesülés ikonja, „2” számmal, amely azt jelenti, hogy az ellenfélnek 2 sebesülést kell okoznia az egységének (lásd: „Sebesülés Okozás az Egységeknek” a 22. oldalon).
5. **Kör Terület:** A kártyának ezt a részét a harc és a párbaj során használják a kör talpú figurák. Ennek a bizonyos kártyának nincs szimbóluma, ami azt jelenti, hogy nincs hatása a harc, vagy párbaj során (közkeletű néven nevezve: **Célt tévesztett**).
6. **Egyedi Szám:** Minden Végzet kártyán egy egyedi szám található 1 és 30 között. Ezt a számot a játék kezdetén használjuk, hogy meghatározzuk az első játékost.



## A HARC FORDULÓI

Minden harc legfeljebb öt különböző harci fordulóból áll. Az első fordulóban, az összes „1 kezdeményezés” egység támad, ezután a második fordulóban minden „2 kezdeményezés” egység támad, és így tovább.

Minden játékos kiválasztja a megfelelő kezdeményezés egyik egység típusát a harchoz a következők szerint:

- 1. A Támadó Kártyákat Húz:** A támadó játékos kiválasztja az egyik egysége típusát a megfelelő kezdeményezéssel, melyből nem húzott még kártyákat ez alatt a harc alatt (ha tud). Annyi Végzet kártyát húz, amennyi számú egysége van a kiválasztott típusból és azonosakat a kártyáknak azon részéhez, amelyek megfelelnek az ő egységei talp formájának.
- 2. A Védő Kártyákat Húz:** A védő játékos kiválasztja az egyik egysége típusát a megfelelő kezdeményezéssel, melyből nem húzott még kártyákat ez alatt a harc alatt (ha tud). Annyi Végzet kártyát húz, amennyi számú egysége van a kiválasztott típusból és azonosakat a kártyáknak azon részéhez, amelyek megfelelnek az ő egységei talp formájának.
- 3. Különleges Képességek Végrehajtása:** Mindkét játékos felfedi az összes felhúzott Végzet kártyáját, amelyeken különleges képesség ikonok vannak, a kártya megfelelő részén. Kezdve a támadóval, minden játékos végrehajtja az egységei különleges képességeit (a frakció lapokon szereplőknek megfelelően), annyiszor, ahány különleges képesség ikon található a felhúzott kártyákon.
- 4. Elfektetés Végrehajtása:** Mindkét játékos felfedi az összes felhúzott Végzet kártyáját, amelyeken elfektetés ikonok vannak a kártya megfelelő részén. Kezdve a támadóval, minden játékos annyi figurát fektet el, amennyi elfektetés szerepel az **ellenfél** által húzott kártyákon (lásd „Elfektetett Egységek és Hősök” lentebb).
- 5. Sebzés Végrehajtása:** Mindkét játékos felfedi az összes felhúzott Végzet kártyáját, amelyeken sebesülés ikonok vannak a kártya megfelelő részén. Kezdve a támadóval, minden játékos annyi sebesülést okoz a saját egységeinek, amennyi sebesülés szerepel az **ellenfél** által húzott kártyákon (lásd „Sebzés kiosztása az Egységekre” alatt).

Ezután minden felhúzott Végzet kártyát el kell dobni. Ha maradt még álló egység ebből a kezdeményezésből, amely még nem húzott kártyát, akkor ezeket a lépéseket meg kell ismételni.

Miután az összes egység a megfelelő kezdeményezésből húzott kártyákat, a frakció lapon a következő kezdeményezés soron álló figurák harci fordulója kezdődik (lásd a teljes példát a 23-24. oldalon).

## EGYIDEJŰ TÁMADÁS SZABÁLY

A harc során lehetőség van egy egység megsemmisítésére vagy elfektetésére még azelőtt, hogy Végzet kártyákat húzna. Azonban, ha a Végzet kártyákat már felhúztuk egy egység típus-hoz, akkor az összes kártyát végre kell hajtani, függetlenül attól, hogy ezeket az egységeket a későbbiekben megsemmisítik vagy elfektetik.

Ezért, ha egy játékosnak több egysége is van, azonos kezdeményezés értékkel, akkor fontos meghatározni, hogy melyik egység típusa fog támadni először. Attól függően, hogy mennyi sebesülést és lefektetést okozott, a többi egysége esetleg nem kap rá esélyt, hogy Végzet kártyákat húzzon.

## ELFEKTETETT EGYSÉGEK ÉS HŐSÖK

Nagyon sok módja van, annak, hogy az egységek és hősök **elfektetetté** váljanak. Az elfektetés leggyakrabban harc közben történik meg, a visszavonulás, illetve a kártyák számának és a képességek következtében. Amikor egy figura elfektetetté válik, át kell fordítani az oldalára, hogy megjelenítsük ezt az állapotot. Az elfektetett egységek és hősök nem mozoghatnak, nem húzhatnak kártyákat a harcban. Minden egységet fel kell állítani (az elfektetésből visszaállítani) minden Tavasszal (részeként minden Tavasz Évszak kártya másodlagos képességének).



### Egy Tavasz Évszak Kártya Másodlagos Képessége

Harc közben egy játékos **elfektetés sebzést** is okozhat. Minden egyes elfektetés sebzésért a játékosnak el kell fektetnie az egyik **sértetlen** egységét (függetlenül az egység életerejétől). Ha az összes maradék egysége sérült, akkor ki kell választani egyet közülük, amelyet elfektet.

Amikor egy játékos arra kényszerül, hogy megsebesítse, vagy elpusztítsa az egyik egységet, akkor, ha lehetséges mindig egy álló egységét kell választania (ellentétben az elfektetettekkel).

## SEBESÜLÉSEK KIOSZTÁSA AZ EGYSÉGEKRE

Minden egyes sebesülés pontért, amelyet a játékosok egységei elszenvednek, a résztvevő egységek közül egy kap egy sebesülés jelzőt (mellé kell tenni). A sebesülés jelzőket egyenként kell hozzájuk rendelni.

Ha egy egység sebesülés jelzőinek száma megegyezik az életerő értékével (amely a frakció lapon a szívben van feltüntetve), az egység megsemmisül. Azonnal visszakerül a játékosok felhasználatlan egységeinek kupacába és az összes sebesülés jelző eltávolításra kerül róla.

Amikor a harc közben kiosztjuk a sebzést, a **játékosoknak egy már korábban megsérült egység mellé kell tenni a sebesülést** (ha lehet). Ha nincs sérült egysége, akkor bármely álló egységéhez rendelheti. Ha nem irányít álló egységeket a harcban, akkor a sebesülést egy elfektetett egységéhez kell rendelnie.

Minden sebesülés jelzőt el kell távolítani az egységekről a harc végén.

*Példa: Az Elf játékos már elszenvedett 2 sebesülést egy harci forduló közben. Mivel van egy sebesült Harcosa a csatában, a sebesülést rá kell kiosztania először. Ő kioszt egy sebesülést a harcosra, ami elpusztítja (hiszen a sebesülése egyenlő az életerejével). Mivel az Elf játékosnak nincs más sérült egysége, az utolsó sebesülést bármely általa választott álló egységére kioszthatja.*

## VISSZAVONULÁS

Amikor a figurákat visszavonulásra kényszerítik egy területről, az egységek irányítójának minden visszavonuló egységet **egy** szomszédos területre kell mozgatnia. A terület, amelyre vissza kell vonulnia a figura típusától függ:

- Játékos által irányított egységek:** Ezeknek az egységeknek mindig egy szomszédos baráti területre kell visszavonulniuk. Ha nincs szomszédos baráti terület, ahova visszavonulhatnak, akkor egy szomszédos üres területre kell visszavonulniuk. Ha sehova sem tudnak visszavonulni, akkor meg kell semmisíteni őket.
- Szövetségben nem álló Semleges Egységek:** Az aktuális játékos-tól balra ülő játékos kiválaszt egy szomszédos ellenőrizetlen területet ezeknek az egységeknek a visszavonulásához. Ha nincs szomszédos ellenőrizetlen terület, az egységeket meg kell semmisíteni.
- Hősök:** A hősök bármilyen szomszédos területre visszavonulhatnak. A hősök ritkán kénytelenek visszavonulni (mivel nem vesznek részt a csatákban, és a párbajok nem kényszerítenek visszavonulásra).

Amikor egy figura visszavonul, akkor **mindig elfektetetté válik**.

A visszavonulás után, ha a területen az egységek száma meghaladja a nyolcat, akkor a tulajdonosnak meg kell semmisítenie az egységeket mindaddig, amíg nyolc vagy annál kevesebb marad a területen.

Mind az elfektetett és mind az álló egységek beleszámítanak ebbe a korlátba.

Az egységnek be kell tartaniuk minden mozgási korlátozást amikor visszavonulnak, és általában nem vonulhatnak vissza a piros vagy a kék határokon át (kivéve télen, vagy ha az egység repül, lásd a „Mozgási Korlátozások” a 18. oldalon).



## PÉLDA HARC, 1. FORDULÓ




1. Az Elf játékos egy „Hódítás” Utasítás kártyát hajt végre. 5 egységet egy olyan területre mozgatja, amely Uthuk egy-ségeket tartalmaz.
2. Miután mozgatta az egységeit, az Elf játékosnak harcot kell kezdeményeznie ezen a területen. Elhelyezi a csata jelölőt a küzdelem területén. A támadóval kezdve, minden játékos-nak ekkor lehetősége van arra, hogy kijátsszon taktika kártyákat (mindketten dönthetnek úgy is, hogy nem játszanak ki).
3. Az Elf játékos eltávolítja az összes saját egységét a küzdelem területéről, és elhelyezi őket a frakció lapja megfelelő sorai mellé. Ellenfele ezután ugyanezt teszi a saját egységeivel.
4. A harc első köre alatt minden 1-es kezdeményezésű egység támad. Az Elf játékosnak három Íjászja van, így három Végzet lapot húz és kikeresi a háromszög részt ezeken a kártyákon (ez az Íjászok talpának alakja). Az Uthuk játékosnak két Húsmetszője van, így két Végzet kártyát húz és kikeresi a téglalap részt a kártyákon.
5. Mindkét játékos felfedi azokat a kártyákat, amelyeken különleges képesség ikonok vannak a megfelelő részeken. Az Elf játékos egy különleges képesség ikonnal rendelkező kártyát fed fel, amely egy Íjásznak kiváltja a képességét.


Ez a képesség lehetővé teszi neki, hogy egy sebesülést okozzon egy általa választott egységnek. Úgy dönt, hogy a sebesülést az ellenfele egyik Rettenthetetlenének okozza (ami elpusztítja azt).

6. Ezután mindkét játékos felfedi azokat a kártyáit, amelyeken elfektetés ikon van a kártya megfelelő részén. Az Uthuk játékos 1 elfektetés ikont fed fel, amely arra kényszeríti az ellenfelét, hogy elfektesse az egyik egységét. Az Elf játékos az egyik Íjászt választja és az oldalára fekteti.
7. Mindkét játékos ezután felfedi a kártya megfelelő részén sebesülés ikont tartalmazó kártyáit. Az Elf játékos 1 sebesülés ikont fed fel, ezzel egy sebesülést okozva, amelyeket az Uthuk játékos az egyik Húsmetszőjére oszt. Mivel ez a sebesülés mennyiség egyenlő a Húsmetsző életterejével, a Húsmetsző megsemmisül, és a sebesülés jelzőt el kell távolítani.
8. Az Uthuk játékos is felfed, ezért ő is okoz egy sebesülést. Az Elf játékos az egyik Pegazus Lovasára osztja a sebesülést. Mivel a Pegazus Lovasának három élettereje van, ezért nem pusztul el.

## PÉLDA HARC, 2. FORDULÓ



 = 2 ERŐ

 = 3 ERŐ

1. A harc második fordulójában, az Elf játékosnak két Pegazus Lovas egysége van a második kezdeményezés sorban, ezért két Végzet kártyát húz. Az Uthuk játékosnak két különböző típusú egysége van a második kezdeményezés sorban. Úgy dönt, hogy a Rettenthetetlenekkel támad előbb, és minden Rettenthetetlenért egy Végzet kártyát húz.
2. Egyik játékos sem húzott a kártyák megfelelő részén különleges képesség, vagy elfektetés ikonnal rendelkező Végzet kártyát, tehát semmilyen különleges képesség, vagy elfektetés nem kerül végrehajtásra. Az Elf játékos húzott kártyáin, a megfelelő részeken összesen három sebesülés található. A Uthuk játékos két sebesülést a Rettenthetetlenekre oszt (mindkét Rettenthetetlenjét elpusztítva, hiszen mindegyiknek egy-egy életerejé van). Az utolsó sebesülést az egyik Embervadjára helyezi, amely elpusztítja azt is.
3. Az Uthuk játékos által húzott kártyák megfelelő részén összesen egy sebesülés található. Az Elf játékos arra kényszerül, hogy ezt a sebesülést a Pegazus Lovasára helyezze (mivel már sérült, de még nem pusztult el).

4. Mivel az Uthuk játékos Embervadjai még nem támadtak, most húz nekik. Húz két Végzet kártyát, mert csak két álló Embervadja maradt.
5. Az Uthuk játékos hajtja végre először a Végzet kártyáinak megfelelő részén található elfektetés ikonokat. Ennek következtében az Elf játékosnak el kell fektetnie az egyik sértetlen egységét (a Pegazus Lovast választja ki).
6. Az Uthuk játékos ezután végrehajtja, a Végzet kártyájának, a megfelelő részen található minden sebesülés ikont. Ennek következtében az Elf játékos kioszt egy sérülést a sérült Pegazus Lovasra. Mivel a Pegazus Lovasra osztott sérülések száma egyenlő az életerejével, ezért elpusztul.
7. Mivel már minden egység támadott, mindkét játékos összeadja az erőiket. Az Elf játékosnak két álló íjásza két erőt jelent. Az Uthuk játékos egy álló Húsmeztője és két álló Embervadja 3 erőt jelent.
8. Mivel az Uthuk játékosnak van a nagyobb ereje, ő nyeri meg a csatát. Minden Elf játékos egységnek vissza kell vonulnia egy szomszédos területre, és elfektetetté válnak.

# HŐSÖK

A katonai egységek toborzásán felül, minden frakció felfogadhat hősöket, akik megpróbálkoznak a Küldetések teljesítésével, Jutalom kártyákat szereznek, és még párbajoznak is a többi hőssel.

Minden hősnak van egy kártyája, rajta a neve, a tulajdonságai és a speciális képességei. Minden hőshöz tartozik egy műanyag bábu, mely a játéktáblán jelzi a hős aktuális helyét.

## A HŐS KÁRTYA LEÍRÁSA



1. **Név:** Ez alapján különböztetjük meg a hősöket egymástól.
2. **Jellem:** A zászló színe jelzi a hős jellemét. Ez lehet fehér (jó), zöld (semleges) vagy fekete (gonosz). A hősöket egyszerűbb a játékosoknál hagyni, ha nem illik a párt jellemébe.
3. **Képesség:** Ez a rész írja le, milyen egyedi, felhasználható előnye van a hősnak. Minden hősnak különböző képessége van, ahogy a továbbiakban majd részletezzük is.
4. **Tulajdonságok:** Ezek értéke mutatja, erejének, ügyességének, és tudásának szintjét. A tulajdonságokat főleg a küldetések teljesítésénél használjuk (lásd „Tulajdonság próbák”), a 26. oldalon.
5. **Alap erőnlét:** Ez a kör alakú forma figyelmezteti a játékosokat arra, hogy a párbajozó hősrre a Végzet kártyák kör jelölésű területe vonatkozik.
6. **Életerő:** Ez a sebzés nagyságát jelzi, amelynél a hős legyőzetik.
7. **Speciális Párbajozó Képesség Jelző:** ez a szöveg azt jelzi, hogy a hős okozhat 1 sérülést (Jutalom kártya használata helyett), amikor egy speciális képesség jelet használ a párbaj során.

## HŐSÖK SZERZÉSE

Amikor egy játékos kap egy hőst, akkor a Hős kártyát felfordítva maga elé teszi, és a megfelelő figurát leteszi az egyik erődjébe.

Minden játékos egyszerre **legfeljebb három** hőst irányíthat egy időben. Ha a játékos kap egy negyedik hőst, akkor választania kell egyet a hősök közül, aki **OTTHAGYJA** (lásd a „Hős elhagyása” részt a 28. oldalon). Akkor is ez történik, amikor a hőst nem lehetne normális körülmények között otthagyni (például a játékosnak van „Hősök szövetségének Kapitánya” Cím kártyája).

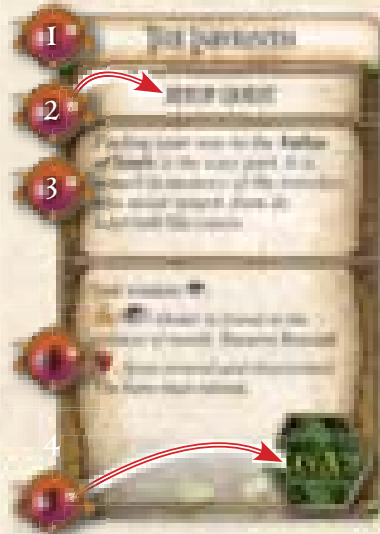
# KÜLDETÉS KÁRTYÁK

Hogy teljessé tegyük a Kaland kártyák jellemzését, egy hős kaphat Jutalom kártyákat, amelyek speciális képességeket biztosítanak számára vagy akár sárkány rúnával is elláthatja!

Minden játékos a kezében lévő két Kaland kártyával kezdi a játékot, melyeket bármelyik hőssel megpróbálhat teljesíteni. A hősöknek a Küldetést a Küldetés fázis alatt kell teljesíteni (lásd 26. oldal).

Minden játékosnak maximum 3 Kaland kártya lehet egy időben a kezében. Ha bármikor több mint három Kaland kártyája van, akkor annyi általa választott lapot kell eldobnia, hogy legfeljebb három maradjon nála.

## KALAND KÁRTYÁK LEÍRÁSA



1. **Név:** A kártya tematikus címe.
2. **Kezdő Küldetés:** A „Kezdő Küldetés” címkével ellátott kártyák segítenek meghatározni, hogy milyen térkép mezőket kell a játékosnak lehelyeznie, amikor kialakítja a játéktáblát. Ezeket a kártyákat azután belekeverjük a Küldetés pakliba és normál Kaland kártyaként használjuk.
3. **Színesítő Szöveg:** Ez a szövegrész leírja a háttértörténetet, valamint a terület egyedi nevét (ha van ilyen).
4. **Kritérium:** Ha egyszer egy hős egy különleges területre utazott, ezeket az utasításokat kell követnie ahhoz, hogy teljesítse a Küldetést. Minden dőlt betűs rész ezen a területen csak színesítő szöveg, és nincs hatással a játékra.
5. **Terület:** A megadott terület (amennyiben van ilyen), ahol a hősnek barangolnia kell a Küldetés teljesítése érdekében.



## KALAND FÁZIS

Minden Nyár kártya másodlagos képessége egy Kaland Fázis teljesítése, az alábbiak szerint:

A legalacsonyabb számú Utasítás kártyával rendelkező játékosal kezdve (az előző évszaktól), minden játékos választhat egyet **minden egyes** hőse számára az alábbi lehetőségek közül. A több hóst irányító játékos minden hősenek választhat különböző akciót (lásd a lenti példát).

- **Mozgás:** A hős legfeljebb két mezőt mozoghat, és párbajozhat vagy megpróbálkozhat a Küldetéssel. Ezek az akciók nem aktiválják a célpont területet. Jegyezzük meg, hogy a hős áthaladhat ellenséges vagy semleges területen. Elfektetett hősök nem választhatják ezt a lehetőséget.
- **Gyógyulás:** Távolítsunk el minden sérülést a hősről. A hős csak akkor gyógyulhat, ha baráti területen tartózkodik.
- **Képzés:** A hős tulajdonságai közül kettő növekedhet egy egységgel (vagy pedig egy tulajdonság két egységgel). A hős kártyájára tett Fejlesztés jelzők mutatják, hogy melyik tulajdonság erősödött.

Ezek a jelzők kétoldalasak, hogy mutathassák a hős tulajdonságának +1-gyel vagy +2-vel való emelkedését. Egy

## A KALAND ÉS VÉGREHAJTÁSA

Sok kaland kártya előírja, hogy konkrétan a játéktábla melyik területén kell tartózkodnia a hősnek (szám és betű jelzi, például 3A). Amikor a hős ezen a területen van a Kaland fázis alatt (ha a mozgást választja), akkor a játékos felfedhet egy olyan Kaland kártyát a kezéből, amelyik megfelel a területnek, és követi a rajta lévő utasításokat.


Ha a követett utasítások eredményeként „jutalmat kap” akkor a küldetés teljesítésekor kap egy Jutalom kártyát (lásd a 27. oldalon). A játékos eldobja a teljesített Kaland kártyát, és **húz egy újat**.


Minden hős csak egy küldetéssel próbálkozhat egy Kaland fázis alatt. Elfektetett hős nem próbálkozhat Küldetésekkel.

## TULAJDONSÁG PRÓBÁK

Számos Kaland kártya előírja a hős számára, hogy milyen mezőre lépjen, és utána **TEGYE PRÓBÁRA** az egyik tulajdonságát (erő, ügyesség vagy tudás).

Amikor próbára tesszük egy hős tulajdonságát, akkor a hős irányítója a hős próbára tett tulajdonságával megegyező számú Végzet kártyát húz. A játékos ezután választja az **egyik** Végzet kártyát, és végrehajtja a Küldetést, a Végzet kártyán szereplő sors jelet használva.

*Példa: Egy kaland kártya a hóst az 3A mezőre küldi, és próbára teszi az ügyességét. A Kaland fázis alatt erre a területre lép, és felfedi a kezében lévő Kaland kártyát. A kártya utasítása szerint a 2-es ügyességének megfelelő számú Végzet kártyát húz. A hős irányítója választ egy kártyát, és a többit eldobja. Összehasonlítja a választott kártyán lévő sors jelet (  ) azzal, amellyel a Kaland kártya utasításában szerepel.*

*A Kaland kártyán látható  : „Jutalmat kapsz.” A játékos kap egy Jutalom kártyát, eldobja a Kaland kártyát, és húz egy új Kaland kártyát.*

## PÉLDA A KALAND FÁZISRA



Miután végrehajtottuk a Nyár kártya elsődleges képességét, a játékosok az alábbiak szerint rendezik Kaland fázist:

1. Az Elfeket irányító játékos rendelkezik az előző évszaktól a legalacsonyabb számú Utasítás kártyával. Ezért ő kezdi a Kaland fázist. Egy hőse van, és úgy dönt, minden sérülését begyógyítja.
2. Az Uthukokat irányító játékosnak van a következő legkisebb Utasítás kártyája. Úgy dönt, hogy képi az első hóst, kétszer emeli az ügyességét.
3. Az Uthukokat irányító játékos úgy határoz, hogy a második hóst mozgatja. Két mezőt lép, átmegy egy ellenséges területen, és belép egy ellenséges területre.
4. Most vagy párbajozik a területen lévő idegen hőssel, vagy megpróbálkozik az egyik Kaland kártyájával (vagy nem tesz semmit).

Az Embereket és az Élőhalottakat irányító játékosnak nincs egyetlen hőse sem, ezért a Kaland fázis alatt nem csinálnak semmit.

## VÉGZET KÁRTYÁK VÉGREHAJTÁSA

A Végzet kártyákat sok különböző eredmény meghatározásához használjuk, beleértve a diplomácia, a csaták, és a tulajdonság próbák kimenetelét. Íme néhány dolog, amit tudni kell a Végzet kártyák húzásakor és rendezésekor:

- Minden alkalommal, amikor a játékosnak Végzet kártyát kell húznia, akkor az adott számú lapot fel kell húznia. Például, ha diplomáciai lépéseket tesz, és az első felhúzott kártyán a ♣ jel szerepel, akkor is fel kell húznia és el kell dobni a megadott számú lapot.
- A dobott Végzet kártyák pakliját bármelyik játékos bármikor megnézheti. Így lehetősége van a játékosoknak kikövetkeztetni, hogy melyik sors jelet használják, mielőtt eldöntik, hogy diplomáciai lépéseket tesznek vagy Kalandot hajtanak végre.
- Ha a Végzet pakli húzás közben kifogy, akkor egyszerűen meg kell keverni a dobott lapokat, és új pakliként képezni, majd lehet folytatni a maradék Végzet kártyák húzását az új pakliból.

## A JUTALOM KÁRTYÁK LEÍRÁSA



1. **Név:** Ez alapján különböztetjük meg egymástól a Jutalom kártyákat.
2. **Képesség:** Ez az a hatás, amit a Jutalom kártya ad. Ezek közül néhány képesség előírja, hogy a hős húzzon egy különleges képesség jelet (♣) a párbaj alatt.
3. **Jellegzetesség:** Néhány jutalom kártyának van valamilyen jellegzetessége (Fegyver vagy Páncél). Egy hős maximum egy fegyvert és egy páncélt használhat a párbaj alatt.

## JUTALOM KÁRTYÁK

A hősök gyakran kapnak Jutalom kártyákat (néhány ezek közül sárkány rúnákat ad) a Küldetések teljesítésekor. Amikor egy hős kap egy Jutalom kártyát, akkor a Jutalom pakli felső lapját veszi el, megnézi, és a képpel lefordítva a hős kártya alá teszi.

A Jutalom kártyát addig nem fordítjuk meg, míg a játékos nem szeretné használni a képességét, utána képpel felfelé fordítva marad.

A játékos szabadon átrendezheti a Jutalom kártyákat a hősei között, amennyiben azok egy területen tartózkodnak a fordulója alatt, vagy amikor a Kaland fázisban mozognak. A hősöknek nem szükséges azonos területen tartózkodniuk, akkor is kicserélhetik az eszközöket, amikor csak átlépnek egy baráti hős területén.

## JUTALOM KÁRTYÁK A PÁRBAJBAN

Sok Jutalom kártya képessége előnyt jelent a harcban (például azok, melyeknek van különleges képesség jele). A párbaj alatt minden hős tetszőleges számú Jutalom kártyát használhat, de egyetlen harc alatt nem használhat egynél több „fegyver” kártyát és egynél több „páncél” kártyát. Jegyezzük meg, hogy a hős használhatja **ugyanazt** a „fegyver” és „páncél” Jutalom kártyát többször is a párbaj alatt, ha csak a kártya másképp nem jelzi.

Amikor egy játékos használ egy Jutalom kártyát, akkor azt képpel felfelé fordítja, és követi a rajta szereplő utasításokat. Sok Jutalom kártya akkor fejt ki hatását, ha a hős húz egy különleges képesség jelet. Amikor a hős a párbaj alatt húz egy különleges képesség jelet, akkor eldöntheti, hogy az egyik Jutalom kártyája különleges képességét használja-e, **vagy** pedig okoz 1 sérülést (ahogy a hős kártyán olvasható).

## A JUTALOM KÁRTYÁK TITKOSSÁGA

A Jutalom kártyákat képpel lefelé tesszük az alá a hős alá, aki kapta. A hőt irányító játékos (és csakis ő) bármikor megnézheti a hős lefordított Jutalom kártyáit.

A képpel lefordított jutalom kártyákra vonatkozó információkat **nem oszthatjuk** meg a többi játékosal. Amint egy jutalom kártya képpel felfelé fordul, ezzel az információ nyilvánossá válik, és a kártya képpel felfelé fordítva marad a játék hátralevő részében.





## PÁRBAJOK

Amikor egy játékos a Kaland fázis alatt hősével belép egy olyan területre, ahol egy ellenséges hős tartózkodik, akkor megpróbálhatja azt párbajban legyőzni, és megszerezni a Jutalom kártyáját.

1. **Védőjátékos megnevezése:** A párbajt kezdeményező játékos választ egy a hősével azonos területen tartózkodó ellenséges hőst, akivel párbajozik.
2. **A párbajkezdés képesség használata:** Ha a támadónak van Taktikai kártyája vagy más olyan képessége, amit lehet a „párbajkezdésben” használni, akkor, ha szeretné, azt most kell felhasználnia. A védekező bármennyi „párbajkezdés” képességet és kártyát felhasználhat.
3. **A párbaj körei:** A játékosok ezután végrehajtják a **négy** körből álló párbajt. Minden egyes forduló sorrendben az alábbi lépésekből áll.
  - a. *Végzet kártya húzása:* A támadóval kezdve minden játékos húz egy *Végzet kártyát*, és megmutatja azt.
  - b. *A *Végzet kártya* végrehajtása:* A támadóval kezdve minden játékos a *Végzet kártya* körében lévő jelnek megfelelően cselekszik.

Ha ez egy különleges képesség jel, akkor a hős vagy kioszt egy sebzést (a hős kártyájának megfelelően), vagy felhasználja az egyik jutalom kártyájának a képességét.

Ha ez egy elfektetés jel, akkor a fordulóban a hős elkerül a zászlókkal megegyező számú sebzést. Például, ha a hőst kétszer sebesíti meg az ellenfele, és a hős húz egy elfektetés jelet, akkor az egyik sebzést elkerüli. Ez az eredmény **nem** győzi le a párbajban az ellenfelet.

Ha ez egy sérülés jel, akkor az ellenséges hős a jelzett számú sérülést kap (az ellenséges hős kártyájára helyezzük a megadott számú sérülés jelzőt).

Ha a *Végzet kártya* köre üres, akkor nem történik semmi (a hős nem használja a különleges képességét, nem kap sérülést és nem kerül el a sérülést).

A párbaj alatt szerzett összes sérülést egyszerre osztjuk ki, és ez akár mindkét hős egyidejű vereségét is eredményezheti (lásd a „Hősök sérülése és legyőzése” részt a jobb oldalon).

4. **Megoldás:** A párbaj véget ér a negyedik kör után, vagy ha az egyik hős vereséget szenved.

Minden elszenvedett sérülés a hős kártyáján marad (hacsak a hős vereséget nem szenvedett). Minden le nem győzött hős a területen marad (nem kell visszavonulnia).

Az a hős, aki párbajt kezdeményezett nem kezdhet küldetésbe ugyanabban a Kaland fázisban.

Ha egy hőst legyőznek a párbajban, akkor a párbaj véget ér az aktuális párbaj kör befejezése után. Az életben maradt hős megkapja a legyőzött hős mindegyik Jutalom kártyáját (lásd a „Hősök sérülése és legyőzése” részt jobbra).

A lefektetett hősök párbajba kényszeríthetők egy ellenséges hős által, de párbajt nem kezdeményezhetnek. A lefektetett védekező hős a párbaj során úgy viselkedik, mint a nem lenne lefektetve.

## PÁRBAJ KÜLDETÉSEK

Néhány Kaland kártya arra utasítja a hőst, hogy menjen egy adott helyszínre, és párbajozzon egy bizonyos típusú semleges egységgel. Ezt az egységet soha nem tesszük fel a táblára, csak a Küldetés céljaként létezik.

Amikor egy hős a hős a területen tartózkodik a Kaland fázis alatt, akkor egyszerűen követi a párbaj lépéseit (ha szükséges, mind a négy kört rendezni kell). A tőle balra ülő játékos irányítja a semleges egységet a párbaj során. Ha egy semleges egység olyan kártyát húz, amelyiken az egység alap jellemzőinél különleges képesség jel van, akkor a különleges képesség aktiválódik (így egy hőstől eltérően, nincs „1 sebzés okozása” lehetőség).

Ha a legyőzi az egységet a párbajban, majd teljesíti a Kaland kártyát, és megkapja a jutalmat (ahogy a Kaland kártyán szerepel). Függetlenül a párbaj kimenetelétől, a semleges egység visszakerül a nem használt semleges egységek közé a párbaj végén.

## HŐSÖK SÉRÜLÉSE ÉS LEGYŐZÉSE

Amikor egy hős sérülés jelzőinek száma egyenlő vagy nagyobb, mint az életerejé, akkor veszít. A hőst irányító játékos leveszi a hős bábút a tábláról, és a hős kártyával együtt visszateszi a dobozba.

Ha egy hős elveszti a párbajt, akkor a párbaj győztes hőset vezető játékos szétosztja a párbaj területén lévő hősei között a hős Jutalom kártyáit. Minden Jutalom kártya képpel lefordítva marad (kivéve a már felfordítottak), és az új tulajdonosuk bármikor megnézheti ezeket.



*A Legyőzött Hős Jelzője*

Ha a hős bármilyen más módon veszít, akkor a Jutalom kártyái a tábla mellé kerülnek (képpel felfelé vagy lefelé, ahogy voltak). A legyőzött hős jelzőt arra a területre tesszük, ahol a hőst legyőzték, és a hozzá tartozó legyőzött hős jelzőt (azonos szám van rajta), a hős Jutalom kártyáinak tetejére tesszük.

Minden hős, amelyik olyan területen tartózkodik, ahol található legyőzött hős jelző, elveheti a jelző alatt lévő összes Jutalom kártyát, és a saját hőse kártyája alá teheti. A játékos ezután leveszi a legyőzött hős jelzőt a tábláról.

## A HŐS SZÖKÉSE

Előfordul, hogy a hős **ELSZÖKIK** a játékostól. Ez a szökés általában akkor történik, ha a Hős nem illik birtokosa jellemébe bizonyos évszak vagy taktikai kártyák végrehajtásánál.

Amikor a hős elszökik, akkor a figurája lekerül a tábláról, és a Hős kártyáját visszakeverjük a Hős kártyák paklijába. Minden, a Hősnek kiosztott Jutalom kártyát eldobunk képpel felfelé fordítva a Jutalom kártyák paklija mellé (ellentétben azokkal, amelyeket a terepen hagyunk, mert azok egy legyőzött hőshöz tartoztak).



## PÉLDA A PÁRBAJRA



1. A kaland fázis során az Uthuk játékos hősei közül egy (Mad Chartos) belép egy területre, ahol az Elf játékos hőse (Silhouette) tartózkodik. Az Uthuk játékos úgy dönt, hogy párbajozik az Elf játékos hőseivel.

2. Az Uthuk játékos először eldönti, hogy melyik párbajkezdési képességét szeretné használni. Mad Chartos párbajkezdési képessége az, hogy sebzí a védekező hőst. Az Elf játékos úgy dönt, hogy nem használ semmilyen párbajkezdési képességet.

3. Mindkét játékos húz egy Végzet kártyát a párbaj első körében. Az Uthuk játékos egy különleges ikonnal (a kör részben) ellátott kártyát húz, míg az Elf játékos egy elfektetés ikonnal jelzettet.

4. Az Uthuk játékos használhatja a speciális képesség ikont, hogy rendezze az egyik Jutalom kártya képességét, vagy hogy 1 sebzést okozzon (ahogy a Hős kártyán látható). Úgy dönt, hogy az egyik Jutalom kártya képességét használja (Tomboló Penge), hogy a hősenek az erejével megegyező számú, azaz 2 sebzést okozzon.

5. Az Elf játékos elkerüli az egyik sérülést a húzott elfektetés segítségével. Így a hőse 1 sérülést szenved el (a 2 helyett).

6. A második körben mindkét játékos újra húz egy Végzet kártyát. Ez alkalommal mindketten egy sérülést húztak.

7. Silhouette kap 1 sérülést.

8. Mad Carthos is kaphatna egy sérülést, de megmutatja, hogy van egy „Páncél” Jutalom kártyája (Rúnavért), amely megakadályozza a hőse sérülését.

Mivel Silhouette sérüléseinek száma megegyezik az egészségével, a hőst legyőzik, és a párbaj véget ér. A támadó játékos megkapja a legyőzött hős összes Jutalom kártyáját, és Mad Carthos Hős kártyája alá teszi.

# AJÁTÉK MEGNYERÉSE

Ha a játékos hat sárkány rúnákat tartalmazó területet irányít, akkor jelzi, hogy megnyerte a játékot, és felfedi a sárkány rúnákat.

Ha egyik játékos sem nyeri meg a játékot a hatodik év végére (tél végére), a játék véget ér. Ekkor a táblán lévő összes rúna jelzőt azonnal felfedjük, és a legtöbb sárkány rúnát birtokló játékos győz.

Ha több játékos között holtverseny van a sárkány rúnák számát illetően, akkor a legtöbb befolyás jelzővel rendelkező játékos győz. Ha így is döntetlen, akkor közülük a nagyobb kezdeti befolyással bíró játékos győz.

## SÁRKÁNY RÚNÁK SZERZÉSE

Sárkány rúnák számos forrásból szerezhetők, idetartoznak a Cél kártyák, a Jutalom kártyák, a Cím kártyák és az Évszak kártyák.

Amikor egy játékos arra utasítanak, hogy „kapsz egy sárkány rúnát”, akkor a következő lépéseket hajtja végre:

1. **Eldobja a hamis rúnákat:** A játékos az általa irányított területről eldobhat két hamis rúna jelzőt.
2. **Rúna jelzőket kap:** A játékos kap egy sárkány rúna jelzőt és egy hamis rúna jelzőt, és összekeveri őket.
3. **Rúna jelző lerakása:** A játékos megnézi a jelzőket, és lerakja a jelzőket képpel lefelé egy olyan baráti vagy egy olyan nem irányított területre, melyen nincs rúna jelző. Ha az egyiknek (vagy egyiknek sem) jut olyan terület, ahova letehetné, akkor a le nem tett jelzőt képpel felfelé a nem használt rúna jelzőkhöz teszi.

Néhány Évszak és Taktika kártya arra utasítja a játékos, hogy tegyen le (vagy mozgasson) rúna jelzőket bizonyos területekre. Ezek a kártyák **nem** használják a „kapsz egy sárkány rúna” kifejezést, és csak meghatározott jelző lerakását okozzák; a kártyákkal nem rakható le hamis rúna jelző is, kivéve, ha azt határozza meg.

A rúna jelző **soha** nem tehető olyan területre, ami már tartalmaz rúna jelzőt.

## A SÁRKÁNY RÚNÁK MEGNÉZÉSE

A játékos bármikor megnézheti annak a területek a rúna jelzőit, melyeket ő **irányít** vagy ahol egy **hőse tartózkodik**. **Beleértendő ebbe** az olyan ellenséges terület is, amelyiken baráti hős van. A játékosok nem mutathatják meg a rúnákat a többi játékosnak, de elmondhatják (vagy hazudhatnak róla), hogy a területen milyen típusú rúna van.

A rúna jelző soha sem fordítható képpel felfelé, hogy mindenki megnézhesse, kivéve a játék végén (lásd a „Játék megnyerése” részt fent).

# TOVÁBBI SZABÁLYOK

Ez a rész tartalmazza mindazon tartozékok leírását, amelyek a fő játékszabályokat ismertető részbe nem kerültek be.

## CÉL KÁRTYÁK

A játék elején minden játékos kap egy Cél kártyát. Minden cél kártya kritériumokat sorol fel, melyeket a játékosnak teljesítenie kell ahhoz, hogy sárkány rúnát kapjon. Minden Cél kártyát titokban kell tartani mindaddig, amíg a játékos el nem dobja, hogy sárkány rúnát kapjon érte (lásd a „Sárkány rúnák szerzése” részt balra).

A Cél kártyáknak két fajtája létezik, az egyiket a „Jó” oldalon állók, a másikat a „Gonosz” oldalon állók használják. A Jó oldal kártyái általában megkövetelik, hogy a játékos szövetséget kössön más egységekkel, és befolyást szerezzen, míg a Gonosz oldal kártyái általában a területek meghódítását és az egységek megsemmisítését írják elő.

Ha egy játékos teljesítette a Cél kártyája minden pontját a fordulója alatt (azaz megoldja az Utasítás kártyát), akkor eldobhatja, hogy kapjon egy sárkány rúnát. Ilyenkor követi a sárkány rúnák szerzésének szabályait (beleértve egy hamis sárkány szerzését és a jelző lerakását egy baráti vagy egy irányítás nélküli területre).

## TAKTIKA KÁRTYÁK

A Taktika kártyák számos különféle nagy erejű képesség használatát biztosítják. Minden játékos a frakció lapjának bal felső részén felsorolt Taktika kártyákkal kezdi a játékot. A játékosok „Stratégia” és „Támogatás Gyűjtés” Utasítás kártyák használatával, valamint számos Évszak kártya segítségével új Taktika kártyákhoz juthatnak.

Minden egyes Taktika kártya meghatározza azt az időszávot, amikor lap kijátszható. A legtöbb Taktika kártyán a „A fordulód során játszsd ki.” szöveg olvasható. Ezeket a kártyákat olyankor játszhatja ki a játékos, amikor éppen egy Utasítás kártyát teljesít. Ez az időtartam magába foglalja az aktuális Utasítás kártya teljesítése előtti, alatti és közvetlenül utána lévő idő periódust.

A játékos **nem** használhatja a Taktika kártyát abban az évszakban, amelyikben húzta (a következő évszak során azonban már használhatja). Például, ha a játékos két Taktika kártyát húzott tavasszal, felhasználva a „Stratégia” Utasítás kártyát, akkor ezeket a következő nyári évszak kezdetén használhatja (vagy utána bármikor).

Néhány Taktika kártyát csak a harc vagy a párbaj során lehet kijátszani. Ezeket a kártyákat csak akkor játszhatók ki, ha a kártyát használó játékosnak van olyan baráti egysége vagy hőse, amelyik részt vesz a harcban vagy a párbajban.

Minden játékos legfeljebb **10 Taktika kártyát** tarthat a kezében. Ha egy játékosnak bármikor 10-nél több Taktika kártyája van, akkor saját választása alapján el kell dobnia belőlük, amíg csak 10 lap marad a kezében.



## LICITÁLÁS A BEFOLYÁSÉRT

Egyes Évszak kártyák arra utasítják a játékosokat, hogy **BEFOLYÁSÉRT LICITÁLJANAK**. Ezek a licitálások azokat a politikai küzdelmeket jelképezik, amelyek próbára teszik a frakciók diplomáciáját és a Varázslók Tanácsához való hozzáállását (lásd lent). Amikor a befolyás licitálás kezdődik, akkor a játékosok az alábbi lépéseket hajtják végre:

1. **A teljes befolyás bejelentése:** Minden játékos közli, hogy mennyi befolyásjelzővel rendelkezik. Ebben a lépésben a játékosok megbeszélik a licitálást és ígéretet tesznek (vagy hazudnak) arról, hogy milyen ajánlatot készülnék tenni.
2. **A befolyás elrejtése és kiválasztása:** Ekkor minden játékos a kezébe veszi az összes befolyás jelzőjét úgy, hogy a többiek ne lássák. Minden játékos kivéve az árverésre szánt jelző mennyiséget és a bezárt markában a játéktér fölé tartja.
3. **A győztes meghatározása:** Miután minden játékos kiválasztotta a befolyás jelzőit, mindegyikük kinyitja a kezét, és megmutatja mennyi befolyással licitált. Minden Évszak kártya meghatározza az árverés kimenetelét (általában a legtöbb licitált játékos nyer valamit).
4. **A befolyás jelzők eldobása:** Minden játékos minden, az árverésben használt befolyás jelzőjét (még azok is, akik nem nyerték meg az árverést) eldobja a nem használt befolyás jelzők kupacára.

## A VARÁZSLÓK TANÁCSA

A „Varázslók Tanácsa” kifejezést arra használjuk, hogy szemléltessük a misztikus és befolyásos Varázslók Tanácsának a jelenlétét. Ennek a kifejezésnek nincs hatása a játékra, de más kártyák utalhatnak rá.

Például a „A Varázslók Tanácsának Főmágusa” Cím kártya ad a játékosnak egy befolyás jelzőt minden olyan alkalommal, amikor egy Varázslók Tanácsa kártya kerül felhúzásra (az Évszak kártya utasításainak végrehajtása előtt).

## JÁTÉKELEM KORLÁTOZÁSOK

Ha a játékosok kifognak az aktiválás jelzőkből, a sérülés jelzőkből, a legyőzött hős jelzőkből, a befolyás jelzőkből vagy a képzés jelzőkből, akkor helyettesítsék azokat (például érmével vagy gyöngyszemmel). Az összes többi kártya, jelző és figura korlátozott számban áll rendelkezésre, annyi használható, amennyi a játékban található.

Ha egy kártyapakli elfogy, akkor a játékosok újra keverik az eldobott lapokat, új paklit képezve belőlük.

Ha egy játékos szeretne egységeket toborozni, de már minden egység játékban van, akkor önként megsemmisíthet egy baráti területen lévő egységet, mielőtt újat toborozna. Ha egy játékos erődöt szeretne építeni vagy fejleszteni akar, de a komponensből már nincs több elérhető, akkor önként lerombolhat egyet az erődjei vagy a fejlesztései közül, hogy valahol máshol felépíthesse azt. Ha valamikor egy fejlesztés erőd nélküli területen marad, akkor a fejlesztés is elvész.

Ez az **egyetlen alkalom**, hogy a játékos önként semmisítheti meg saját egységeit, erődjeit és fejlesztéseit. Ebbe nem tartozik bele az olyan eset, amikor a játékost kényszerítik a megsemmisítésre az egységek korlátozott száma miatt.

## JÁTÉKOS KIESÉSE

Abban a ritka esetben, ha a játékos egyetlen területet sem irányít, akkor kiesik a játékból. Leveszi az összes hősét a tábláról, és többet nem vesz részt a játékban.

Minden Taktika, Küldetés, Jutalom és Hős kártyát vissza kell keverni a saját paklijába. Mindegyik Cím kártya visszakerül a közös játéktérbe. Minden Cím kártyán lévő befolyás a helyén marad, amíg egy másik játékos el nem veszi a kártyát a „Hatalomszerzés” Utasítás kártyával.

## JÁTÉKOSSORREND ÉS HOLTVERSENY

A játékosok a következő rangsort használják, hogy eldöntsék, milyen sorrendben hajthatják végre az Utasítás kártyákat és a képességet. Ezt a sorrendet kell használni akkor, amikor a játékosok nem biztosak benne, hogy ki hajtja először végre az akciót, beleértve (de nem korlátozva) az Utasítás kártyák és az Évszak kártyák végrehajtását.

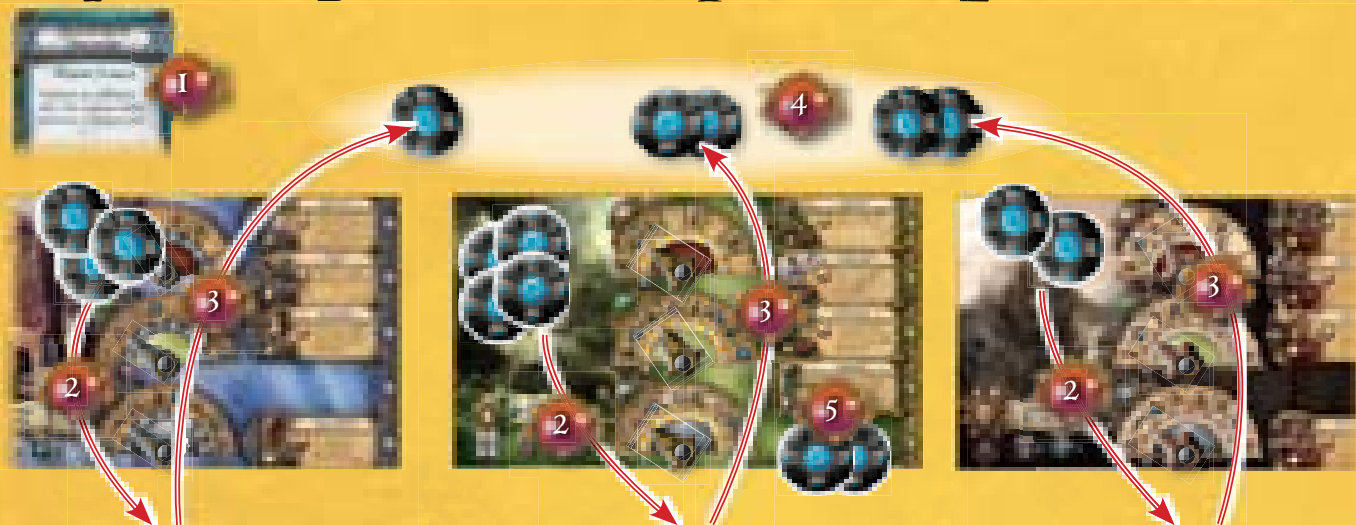
1. **Legkisebb utasítás kártya:** Az éppen legkisebb utasítás kártyával rendelkező játékos kezd, utána a következő legkisebb utasítás kártya tulajdonosa jön.
2. **Legnagyobb befolyás:** Ha az aktuális Utasítás kártyák száma több játékosnál azonos (vagy, ha a játékosoknak nincs éppen felfedett Utasítás kártyájuk), akkor a holtversenyben lévő játékosok közül a több befolyás jelzővel rendelkező játékos cselekszik előbb, majd őt követi a következő legtöbb befolyással bíró játékos.
3. **Legnagyobb kezdeti befolyás:** Ha még mindig döntetlen, akkor a holtversenyben lévő játékosok közül a játék kezdetén nagyobb befolyással rendelkező játékos cselekszik előbb, majd őt követi a következő legnagyobb kezdeti

## DÖNTETLEN A BEFOLYÁSRA LICITÁLÁSNÁL

Ha több játékosnak azonos mennyiségű befolyás jelzője van az árverésnél, akkor „A Varázslók Tanácsának Főmágusa” Cím kártya tulajdonosa dönti el, hogy ki nyeri és ki veszíti el az árverést. Ha senkinél nincs ez a Cím kártya, akkor a **holtversenyben lévő játékosok** közül a több el nem költött befolyás jelzővel rendelkező választ. Ha még mindig döntetlen, akkor a legnagyobb kezdeti befolyással rendelkező játékos választhat.



## PÉLDA A BEFOLYÁSÉRT TÖRTÉNŐ LICITÁLÁSRA

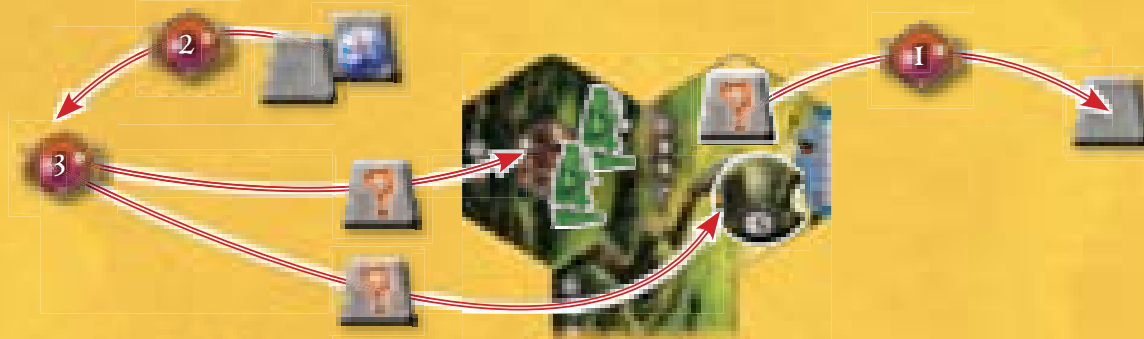


1. A játékosok a Tél kezdetén végrehajtanak egy Évszak kártyát. Ez a kártya befolyáslicitre szólítja fel a játékosokat. Az árverés nyertese egy sárkány rúnát kap.
2. Minden játékos közli a többiekkel, hogy mennyi befolyás jelzője van, majd elrejtí azokat.
3. Minden játékos titokban kiválaszt annyi befolyás jelzőt, amennyit el szeretne költeni és a zárt tenyerébe rejti azokat, majd öklét a játéktér fölé tartja. Miután minden játékos kiválasztotta a licitre feltenni kívánt jelzőit, egyszerre felfedik azokat.

4. Az Elf és az Uthuk játékos holtversenyben van a legnagyobb licittel (kettő). Ha az egyik játékos birtokában van a "A Varázslók Tanácsának Főmágusa" Cím kártya, akkor ő dönti el, ki nyeri az árverést.
5. Ha senkinél nincs ez a Cím kártya, akkor az Elf játékos dönt a győzelemről (mert neki két felhasználatlan befolyás jelzője van, szemben az Uthuk játékoskal, aki az összes befolyását elköltötte). Ő saját magát választja győztesnek, és kap egy sárkány rúnát az Évszak kártyának megfelelően (lásd az alábbi példát).

Ezután minden játékos eldobja az összes licitálásra használt befolyását.

## PÉLDA A SÁRKÁNY RÚNA SZERZÉSÉRE



1. Az aktuális Évszak kártya szerint az Elf játékos kap egy sárkány rúnát, mert megnyerte a befolyás árverést. Először eldobhat két hamis rúnát baráti területekről. Úgy dönt eldob egy hamis rúnát egy baráti területről. .

2. Ezután kap egy sárkány rúnát és egy hamis rúnát. Megkeveri őket, így a többi játékos nem tudja, hogy melyik melyik.
3. Végül **képpel lefordítva** leteszi a rúna jelzőket bármelyik két olyan baráti vagy nem irányított területre, melyen még nincs rúna jelző.

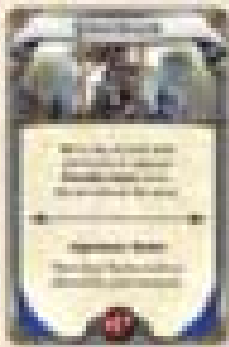
# UTASÍTÁS KÁRTYÁK RÉSZLETEZÉSE

Az alábbiakban kerül részletezésre a 8 Utasítás kártya, és velük összefüggő minden komponens.

## STRATÉGIA UTASÍTÁS (#1)

Ez az utasítás lehetővé teszi, hogy a játékos bármelyik egységével és/vagy hőisével belépjen egy baráti vagy üres területre, a 16. oldalon leírtak szerint.

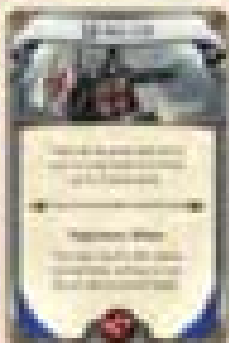
A Fennhatóság bónusz Taktika kártyákhoz juttatja a játékos, az erőforrásai függvényében. Egyszerűen megnézi az erőforrás tárcsái értékeit, és húz egy-egy Taktika kártyát **minden egyes** erőforrás tárcsáján mutatott értékkel megegyező vagy az alatti Taktika kártya szimbólumért.



## MOZGÓSÍTÁS UTASÍTÁS (#2)

Ez az utasítás lehetővé teszi, hogy a játékos aktiváljon egy területet, és oda bármelyik, kettő vagy annál kevesebb távolságra lévő saját **egységével** belépjen, a 17. oldalon leírtak szerint.

Ezen kártya Fennhatóság bónusza lehetővé teszi, hogy a játékos használja még egy alkalommal a kártya elsődleges képességét, közvetlenül azután, hogy az elsődleges képességet teljesen kihasználta.

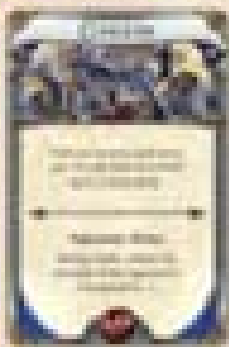


A játékos a „Mozgósítás” utasítással nem kezdeményezhet egynél több csatát. Kísérletet tehet diplomáciai lépésre, és csatát indíthat, de nem mozgathat egységet a területre, ha ennek eredményeként egy második csata is kialakulna a forduló alatt. Például, ha egy játékos csatát indított a „Mozgósítás” utasítással, és ezután megpróbálkozott a diplomáciával használva a Fennhatóság bónuszt, akkor vissza kell vonulnia, ha -ot húz.

## HÓDÍTÁS UTASÍTÁS (#3)

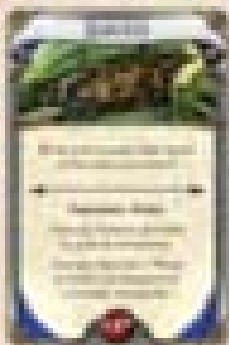
Ez az utasítás lehetővé teszi, hogy a játékos aktiváljon egy területet, és oda bármelyik, kettő vagy annál kevesebb távolságra lévő saját **egységével** belépjen, a 17. oldalon leírtak szerint.

Ennek a kártyának a Fennhatóság Bónusza lehetővé teszi, hogy a játékos 3-mal csökkentse ellenfele erődjének erejét a csata alatt. Ez egy nagyszerű módja az ellenséges erőd elfoglalásának (mivel az erőd ereje normál körülmények között +5).



## BETAKARÍTÁS UTASÍTÁS (#4)

Az utasítás hatására a játékosnak, jegyzékbe kell vennie az élelem, a fa és az érc mennyiségét az általa irányított területeken. Ezután beállítja az erőforrás számlapját a frakció lapon, hogy jelezze az összeget. Emiatt az utasítás kártya miatt az erőforrás tárcsán mutatott érték **nővekedhet vagy csökkenhet.**



A kártya Fennhatóság Bónusza lehetővé teszi, hogy a játékos erőforrást, befolyást vagy Taktika kártyát kapjon **minden** táblán lévő fejlesztése után (lásd lent). Ezután csökkentheti a fa erőforrás számértékét eggyel azért, hogy letegyen **egy** fejlesztés jelzőt egy erőddel rendelkező baráti területre. A játékos nem fejleszthet, ha a fa értéke „0”.

## FEJLESZTÉSEK

A fejlesztés jelző lerakása általában a „Betakarítás” Utasítás kártyához kapcsolódik. Ezek az alábbi képességek egyikét biztosítják:

- **Erőforrások:** Ez a jelző lehetővé teszi, hogy tulajdonosa eggyel növelje az egyik erőforrása számát. Ennek az erőforrásnak meg kell egyeznie a terület által nyújtott erőforrással. Ezt megteheti, amikor a jövőbeni „Betakarítás” Utasítás kártyák Fennhatóság Bónuszát használja.
- **Diplomácia:** Ez a jelző lehetővé teszi, hogy a játékos kapjon két befolyás jelzőt minden olyan alaklommal, amikor a jövőbeni „Betakarítás” Utasítás kártyák Fennhatóság Bónuszát használja.
- **Kiképzőtábor:** Ez a jelző lehetővé teszi, hogy a játékos húzzon egy Taktika kártyát minden olyan alkalommal, amikor a jövőbeni „Betakarítás” Utasítás kártyák Fennhatóság Bónuszát használja.
- **Védelem Bónusz:** Ez a jelző különleges bónusszal látja el a védekezőt, amelyet a csata eredmény fázisában használhat a jelző területén. Minden frakciónak különböző védelem bónusza van, melyek az alábbi módon működnek:



### - Elátkozott sír (Halhatatlanok):

A csatában, közvetlenül a végső erő kiszámolása előtt a védekező játékos eldobhatja ezt a jelzőt, hogy az ellenfél három figuráját elfektesse. Ezt a jelzőt használat után eldobjuk, de később újra megszerezhetjük.



### - Éhes poronty (Uthuk):

A csatában, közvetlenül a végső erő kiszámolása előtt a védekező játékos **eldobhatja** ezt a jelzőt, hogy az ellenfélnek négy sérülést okozzon. A sérülés szokásos szabályai szerint kell kiosztani a sérüléseket a figurákra. Ezt a jelzőt használat után eldobjuk, de később újra megszerezhetjük.



### - Védő őrség (Elfek):

Ez a jelző arra kényszeríti az ellenfelet, hogy egyik egységével még a végleges erő számítása előtt azonnal visszavonuljon.



### - Megerősített falak (Emberék):

Ez a jelző +2 erőt ad a csata győztesének meghatározásánál.

Minden játékosnak legfeljebb **egy fejlesztés jelzője lehet egy területen.** Ha egy erődöt lerombolnak, vagy az ellenség kezére kerül, akkor minden jelző megsemmisül a területen.

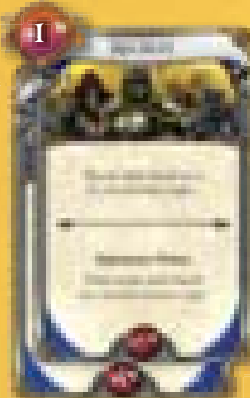
## PÉLDA A BETAKARÍTÁSRA



1. Tavasszal az Ember játékos végrehajtja a Betakarítás Utasítás kártyát. Az általa irányított négy terület közül három a kiinduló birodalma, az 1B területen pedig van egy Erődje és egy Lovagja.
2. Összeshátolja a baráti területeken termelt élelmet, és az élelem tárcsát erre az értékre állítja. Így ez a számláló „4”-re emelkedik, a korábbi „2” helyett.
3. Ezután összeshátolja a baráti területeken termelt fát, és a faanyag tárcsát erre az értékre állítja. Így a számláló „3”-ra csökken a korábbi „4” helyett.
4. Most összeshátolja a baráti területeken termelt ércet, és az érc tárcsát erre az értékre állítja. Mivel a számláló már a „2”-es értéken áll, így azon nem kell változtatni.
5. Mivel ez a legmagasabb számú Utasítás kártya, amelyet ebben az évben kijátszott, ezért végrehajtja az utasítás kártya Fennhatóság Bónuszát. Ezért először kap 2 befolyást a fejlesztés képességével.
6. Utána elhatározza, hogy új fejlesztést épít, eggyel csökkentve a fa erőforrás tárcsán lévő értéket, mely ezután „2”-t mutat.
7. Végül letesz egy általa választott fejlesztést egy olyan baráti erődre, melynél még nincs fejlesztés jelző.



## PÉLDA A TOBORZÁSRA

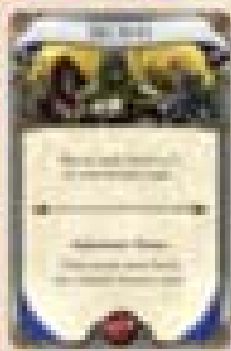


1. Nyáron az Ember játékos végrehajt egy Toborzás Utasítás kártyát.
2. A Fa erőforrást használó egységek toborzását választja, és kap két Íjászt (egyet az „1”-es mezőről, és egyet a „3”-as mezőről). A tárcsa többi mezőjéről nem választhat, mert azok nem adnak egységeket, vagy magasabbak, mint az aktuális mező értéke.
3. Ez a két egység az egyetlen, Erődöt tartalmazó területére kerül. Megjegyzendő, hogy ezen a területen már van három Íjász és két Gyalogos.

4. Mivel ez a legmagasabb számú Utasítás kártya, amit kijátszott ebben az évben, ezért végrehajtja az utasítás kártya Fennhatóság bónuszát. Második erőforrásának az ércet választja, és kap egy Lovagot (a „2”-es mezőről), és egy ostrom tornyot (a „4”-es mezőről).
5. Ismét az egyetlen Erődjébe teszi az egységeket.
6. Mivel kilenc egysége van ezen a területen, ezért az egyik egységet meg kell semmisítenie. Az egyik Gyalogos egységét választja, így a területen lévő egységek száma nyolcra csökken (ami az egy területen lévő egységek maximális száma).

## TOBORZÁS UTASÍTÁS (#5)

Ez az Utasítás lehetővé teszi, hogy a játékos egy erőforrást (élelem, fa vagy érc) választva az adott erőforrás tárcsa aktuális helyének megfelelő egységeket kapjon. Így a játékos megkapja a tárcsa aktuális helyén jelzett egységet, **valamint** minden egyes alacsonyabb mezőn feltüntetettet is.



Ezután leteszi ezeket az egységeket **bármelyik baráti, erőddel rendelkező** területre. Ezek az egységek eloszthatók több, baráti erődöt tartalmazó terület között.

Be kell tartani azt a szabályt, hogy egy területen legfeljebb nyolc egység állomásozhat (kivéve a Hősöket, mert ezeket nem tekintjük egységnek). Ha a toborzás során túllépi ezt a határértéket, akkor a területen meg kell semmisíteni az egységeket, egészen addig, míg csak nyolc vagy annál kevesebb marad ott.

A Fennhatóság Bónusz lehetővé teszi, hogy a játékos egy másik erőforrás típust választva ennek erőforrás számlálóját is egységet toborzására használja.

Megjegyzendő, hogy a játékos toborzáskor nem vesz egyetlen erőforrást sem.



## TÁMOGATÁS GYŰJTÉS UTASÍTÁS

Ezzel az utasítással a játékos bevételhez jut a **várossal rendelkező** általa irányított területekről.



Az általa irányított városok közül választ egyet, hogy az alábbi bevételt megkapja:

1. **Semleges Egységek:** A játékos megfelelő számú és típusú egységet tesz a területre. Mivel a játékos irányítja a területet, így az egységek szövetségesként számítanak. A játékos nem rakhat le figurát, ha az adott típusból nincs már.
2. **Taktika Kártyák:** A városra nyomtatott számnak megfelelő számú Taktika Kártyát húz.
3. **Befolyás Jelzők:** A városra nyomtatott számnak megfelelő számú befolyás jelzőt kap.
4. **Kaland Kártyák:** A városra nyomtatott számnak megfelelő számú Kaland kártyát húz. A játékosnak el kell dobnia annyi Kaland kártyát, hogy csak három maradjon a kezében.

A kártya Fennhatóság bónusza megengedi, hogy a játékos legfeljebb három befolyás jelzőért a jelzők számával azonos számú Hős kártyát húzzon. Egyet meg kell tartania, a maradékot visszakeveri a Hős pakliba. A választott kártyát maga elé teszi, és a rajta lévő hős figuráját az egyik erődjére rakja.

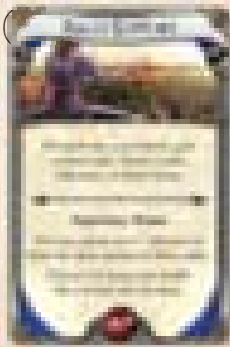
## HATALOMSZERZÉS UTASÍTÁS (#7)

Ez az utasítás az erőforrás számláló alapján befolyás jelzőkhöz juttatja a játékost. A játékos megnézi az erőforrás számlálót, és kap egy befolyás jelzőt minden egyes olyan befolyás ikonért, ami a számláló aktuális értékén, illetve az alacsonyabb mezőkön vannak.

A Fennhatóság bónusz lehetővé teszi, hogy a játékos tetszőleges számú befolyás jelzőért olyan Cím Kártyát vegyen el, amin a felajánlott számú befolyás jelzőnél kisebb befolyás van. Levesz minden befolyásjelzőt a kártyáról, és a lapot maga elé teszi, és a ráköltött befolyás jelzőit teszi rá a kártyára.

Így ha egy játékos minél többet költ Cím Kártyára megszerzésére, annál drágább lesz a kártya értéke. Minden a Cím Kártyán lévő befolyás jelzőt „felhasználnak” tekintünk, és ezek nem használhatók befolyás árveréseken vagy más akcióknál.

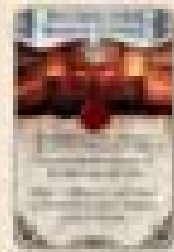
*Példa: Ez az első évszak a játékban, az Elf játékos a „Hatalomszerzés” Utasítás kártyát választja. Miután végrehajtotta az elsődleges képességet, használja a Fennhatóság Bónuszt, hogy megszerezze a „Harcosok Céhének Parancsnoka” Cím Kártyát. Még nincs befolyás a kártyán, ezért a legalacsonyabb áron, 1 befolyás jelzőért megkaphatja. Úgy dönt, 3 befolyás jelzőt áldoz rá (és nem 1-et), így megnehezíti, hogy a többi játékos hozzájusson, és a befolyás jelzőket a kártyára teszi.*



## CÍM KÁRTYÁK

Ezek a kártyák más módon biztosítják a tulajdonosuknak, hogy könnyebben szerezzon sárkány rúnákat. Minden kártyán szerepel a jutalom, melyet a tulajdonosa kap.

Ezeket a kártyákat soha nem kell megkeverni, és egyszerre csak egy játékoshoz tartozhatnak. Ha egy játékos megszerzi egy másik játékos Cím kártyáját, akkor egyszerűen elveszi azt korábbi tulajdonosától, és maga elé teszi.



## ERŐSÍTÉS UTASÍTÁS (#8)

Ez az utasítás lehetővé teszi, hogy a játékos az alábbi három akció mindegyikét (vagy bármelyikét) végrehajtsa. A játékos minden akciót csak egyszer hajthat végre (pl. nem építhet két erődöt egyetlen „Erősítés” utasítással).

### ERŐD ÉPÍTÉSE

A játékos eggyel csökkenti a fa és az érc erőforrás számlálóját, hogy letegyen egy erőd jelzőt valamelyik erődöt és várost nem tartalmazó általa irányított területre. Az erődöt a sértetlen oldalával felfelé teszi le (pl. az „5”-ös oldal). A játékos nem építhet erődöt, ha a fa és/ vagy az érc számláló „0”-n áll.

### ERŐD JAVÍTÁSA

A játékos felhasználhat egy ércet, csökkentve a számláló értékét, hogy megfordítson egy károsodott erődöt, így a sértetlen oldala kerül felfelé. A játékos nem javíthatja meg az erődöt, ha az érc számláló „0”-n áll.

## RÚNA JELZŐK MOZGATÁSA

A játékos választ két általa irányított területet, és elveszi a rajtuk lévő összes rúnát. Megkeveri a rúna jelzőket, megnézi őket, és visszateszi mindegyiket képpel lefordítva a két terület egyikére (területenként egy rúna lehet).



# VÁLASZTHATÓ SZABÁLYOK

Ebben a részben szabály variációkat ismertetünk, így a játék változtatásával új játékményben lesz részünk. A játékosok a játék előtt együtt döntsék el, hogy a variációk közül melyiket szeretnék használni, vagy egymással kombinálni.

## FELFEDEZÉS JELZŐK

Ez a variáció azoknak szól, akik regényesebbé szeretnék tenni hőseik felfedezéseit.

Az előkészületek alatt minden területre (kivéve a kezdő birodalmakat) tegyetek egy találmányra választott felfedezés jelzőt. Egy-egy jelzőt (hátluján „1” van) tegyetek mindegyik, a kiindulási birodalommal szomszédos területre. Egy-egy jelzőt (hátluján „2+” van) tegyetek mindegyik, a kiindulási birodalommal nem szomszédos területre.

Miután a hős befejezi a mozgást a Kaland fázisban, mindegyik, a területén lévő felfedezés jelzőt felfordítja, és végrehajtja. A jelzők teljesítése még a hős párbajozása vagy a Küldetés teljesítésének kísérlete előtt történik. Ha egy hős olyan terület elhagyására kényszerül, melyen van felfedezés jelző, akkor az új területen **nem** hajtja végre a felfedezés jelzőt.

A felfedezés jelzőknek három típusa van: **ESEMÉNY, HELYSZÍN** és **LEROMBOLHATÓ HELYSZÍN**. Az **ESEMÉNY** felfedezés jelzőket eldobjuk a végrehajtás után, ezeket sárga nyíl jelöli. A **HELYSZÍN** felfedezés jelzők azonban a területen maradnak, és folyamatos hatást fejtenek ki. A **LEROMBOLHATÓ HELYSZÍN** felfedezés jelzők szintén játékban maradnak, de a területet irányító játékos legkevesebb hat egységével megsemmisítheti.

- **Sárkány Trón (Lerombolható helyszín):**

Hagyd a jelzőt képpel felfelé fordítva a területen. A területet irányító játékos úgy kell tekinteni, mintha eggyel több sárkány rúnával rendelkezne. A területet irányító játékos legkevesebb hat egységével a fordulója alatt eldobhatja a jelzőt.



- **Falu (Lerombolható helyszín):**

Hagyd a jelzőt képpel felfelé fordítva a területen. A terület termel +1-et a jelölt erőforrásból. A területet irányító játékos legkevesebb hat egységével a fordulója alatt eldobhatja a jelzőt.



- **Mágikus Kapu (Lerombolható helyszín):**

Hagyd a jelzőt képpel felfelé fordítva a területen. Amikor **valamelyik** játékos egységet vagy hőst mozgat, egy befolyás jelzőért úgy használhatja a területet, mintha az szomszédos lenne minden felfordított Mágikus Kapu felfedezés jelzőt tartalmazó területtel. A területet irányító játékos legkevesebb hat egységével a fordulója alatt eldobhatja a jelzőt.



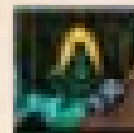
- **Kazamata (Helyszín):**

Hagyd a jelzőt képpel felfelé fordítva a területen. Amikor egy hős belép erre a területre, nem mehet tovább abban az évszakban vagy az alatt a Kaland fázis alatt.



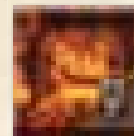
- **Templom (Helyszín):**

Hagyd a jelzőt képpel felfelé fordítva a területen. Amikor egy hős a Kaland fázisát ezen a területen fejezi be, akkor a hős irányítója kap két befolyás jelzőt.



- **Kellos Csarnoka (Helyszín):**

Hagyd a jelzőt képpel felfelé fordítva a területen. Amikor egy hős a Kaland fázisát ezen a területen fejezi be, akkor a hős irányítója húz egy Taktika kártyát.



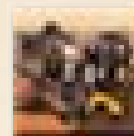
- **Utazó Kereskedő (Esemény):**

A hős tulajdonosa elkölthet három befolyás jelzőt, hogy a hős kapjon 1 Jutalom kártyát. Majd a játékos eldobja ezt a jelzőt (attól függetlenül, hogy költött-e befolyást vagy nem).



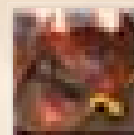
- **Portyázó Banda (Esemény):**

A Hős elszenved 1 sérülést. Ha van itt semleges vagy ellenséges egység, akkor a hősnek el kell dobnia 1 Jutalom kártyát, különben elszenved 1 további sérülést is. Majd a játékos eldobja ezt a jelzőt.



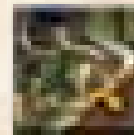
- **A Látás Tekercse (Esemény):**

A Hős tulajdonosa megnézheti az egyik területen az összes lefordított rúnát és felfedezés jelzőt. Majd a játékos eldobja ezt a jelzőt.



- **Kiképzés (Esemény):**

A Hős az egyik tulajdonságát 1-gyel növelheti (lásd a Kaland fázist a 26. oldalon). Majd a játékos eldobja ezt a felfedezés jelzőt. Emlékezzünk rá, hogy a Hős egy tulajdonságát legfeljebb kétszer képezheti.



## EPIKUS VARIÁCIÓ

Ez a játék azoknak szól, akik hosszabb és hősiesebb játékot szeretnének.

Az előkészületek alatt minden játékos csak egy sárkány rúna jelzőt kap a kezdő birodalmára (a két sárkány rúna, és az egy hamis rúna helyett).

Az első játékos, aki hét sárkány rúnás területet irányít megnyeri a játékot. Ha az egyik játékosnak sem gyűlt össze a hét terület a nyolcadik év végére, akkor a játék véget ér, és a legtöbb sárkány rúnát birtokló játékos a győztes. A holtversenyt a normál szabályok szerint kell rendezni (a legtöbb befolyás jelző, majd legnagyobb kezdeti befolyás).

A hamis rúnákat **nem használjuk** ebben a variánsban, és a sárkány rúnák mindig képpel felfelé vannak. Eldobunk minden olyan Taktika és Évszak kártyát, amelyik hamis rúnákra hivatkozik, és helyette új lapot húzunk.

Ha a játékosok kifognak a sárkány rúnákból, akkor ezek pótlására használják a hamis sárkány rúnákat képpel lefelé fordítva.



# TÁRGYMUTATÓ

- Aktiválás Jelzők: 17  
Aktuális Évszak meghatározása: 12  
Alkotóelemek Részletezése: 4  
Áttekintés: 4  
Betakarítás Utasítás: 33  
Bevezetés: 2  
Cél Kártyák: 30  
Cím Kártyák: 36  
Diplomácia: 18  
Diplomácia és a Vegzet Kártyák Végrehajtása: 18  
Doboz Tartalma: 4  
Döntetlen a Befolyás Licitálásnál: 31  
Egyidejű Támadás Szabály: 22  
Egységek Mozgatása a Mozgatás és Hódítás Utasításokkal: 17  
Egységek Mozgatása a Stratégia Kidolgozása Utasítással: 16  
Egység Típusok: 19  
Elfektetett Egységek és Hősök: 22  
Előkészületek: 8  
Előkészületek Ábra: 10  
Epikus Variáció: 37  
Erőd Építése: 36  
Erőd Javítása: 36  
Erősítés Utasítás: 36  
Erőforrás Tárcsák: 14  
Évszak Kártyák Leírása: 11  
Évszak Kártyák Másodlagos Képességei: 11  
Évszak Kártyák Végrehajtása: 11  
Fejlesztések: 33  
Felfedezés Jelzők: 37  
Fennhatóság Bónusz: 12  
Frakció Lap Felépítése: 20  
Gyakran Használt Kifejezések: 15  
Gyors Egységek: 17  
Harc Fordulói: 22  
Harc a Szövetségbe nem álló Semleges Egységek ellen: 19  
Harcok: 21  
Hatalom Szerzés Utasítás: 36  
Hódítás Utasítás: 33  
Hős Kártya Leírása: 25  
Hősök: 25  
Hősök Mozgtása: 16  
Hősök Sérülése és Legyőzése: 28  
Hősök Szerzése: 25  
Hős Szökése: 28  
Játék Célja: 7  
Játék-előtti Előkészületek: 7  
Játék Évszak: 11  
Játék Megnyerése: 30  
Játék Menete: 11  
Játékos Kiesése: 31  
Játékosrend és Holtverseny: 31  
Jutalom Kártyák: 27  
Jutalom Kártyák Leírása: 27  
Jutalomkártyák a Párbajban: 27  
Jutalom Kártyák Titkossága: 27  
Kaland és végrehajtása: 26  
Kaland Fázis: 26  
Kaland Kártyák: 25  
Kaland Kártyák Leírása: 25  
Licitálás a Befolyásért: 31  
Mozgás: 16  
Mozgási Korlátozások: 18  
Mozgósítás/Hódítás Utasítás Példa: 17  
Mozgósítás Utasítás: 33  
„Párbaj” Küldetések: 28  
Párbajok: 28  
Példa a Befolyásért Történő Licitálásra: 32  
Példa a Betakarításra: 34  
Példa a Birodalom Előkészítésére: 9  
Példa a Kaland Fázisra: 26  
Példa a Párbajra: 29  
Példa a Térkép Előkészítésére: 9  
Példa egy Játék Évszakra: 13  
Példa Harc 1. Forduló: 23  
Példa Harc 2. Forduló: 24  
Példa a Sárkány Rúna Szerzésére: 32  
Példa a Toborzásra: 35  
Rövid Összefoglaló: 40  
Rúna Jelzők Mozgatása: 36  
Toborzás Utasítás: 35  
Sárkány Rúnák Megnézése: 30  
Sárkány Rúnák Szerzése: 30  
Semleges Egységek: 19  
Semleges Egységek Mozgatása és Elhelyezése a Taktika Kártyákkal: 19  
Stratégia Kidolgozása Utasítás Példa: 16  
Stratégia Utasítás: 33  
Taktika Kártyák: 30  
Támogatás Gyűjtés Utasítás: 36  
Térkép Előkészítése: 8  
Térképdarabok Felépítése: 7  
Toborzás Utasítás: 35  
További Szabályok: 30  
Tulajdonság Próbák: 26  
Utasítás Kártyák Felépítése: 12  
Utasítás Kártyák Kiválasztása: 12  
Utasítás Kártyák Összefoglalása: 14  
Utasítás Kártyák Részletezése: 33–36  
Utasítás Kártyák Végrehajtása: 12  
Választható Szabályok: 37  
„Varázslók” Tanácsa: 31  
Végzet Kártya Felépítése: 21  
Végzet Kártyák Végrehajtása: 27  
Visszavonulás: 22

# CREDITS

**Game Design and Development:** Corey Konieczka

**Executive Developer:** Christian T. Petersen

**Editing and Proofreading:** Michael Hurley, Mark O'Connor, Brian Mola, and Sam Stewart

**Graphic Design:** Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, and WiL Springer

**Cover Art:** Jesper Eising

**Map Art:** Moy Shin Hung

**Stronghold Art:** Mio del Rosario

**Hero and Monster Art:** Jesper Eising

**Unit Art Design:** Felicia Cano

**Unit Art Coloring:** Polina Hristova

**3D Mountain Design:** Jason Beaudoin

**Figure Photography:** Keith Hurley

**Art Coordinator:** Zoë Robinson

**Publisher:** Christian T. Petersen

**Production Manager:** Gabe Laulunen

**Playtester Coordinator:** Rob Kouba

**Playtesters:** Bryan Bornmueller, Eugene Earnshaw, Daniel Lovat Clark, Jean9 Duncan, John Goodenough, Eric Hanson, Jude Hornborg, Stephen Horvath, Kyle J. Hough, Michael Hurley, Evan Kinne, Kien Peng Lim, Rob Kouba, Richard Nauertz, Jake Overbo, Mark Pollard, Thaadd "The Destroyer" Powell, James Voelker, Jason Walden, Peter Wocken, Wayde Zalken, and Jamie Zephyr

**"Lurkers in the Valley" Playtest Group:**

Ed Browne, Kerri England, Meric England, Loren Overby, Romona Overby, Jeff Poff, and Lisa Poff

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission.

*RuneWars*, *Runebound*, the *Runebound* logo, the *RuneWars* logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

Visit Us on the Web:

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)



# RÖVID ÖSSZEFOGLALÓ

## A JÁTÉK ÉVRSZAK LÉPÉSEI

1. Évszak Kártya végrehajtása
2. Utasítás Kártyák választása
3. Utasítás Kártyák végrehajtása

## A HARC LÉPÉSEI

1. Csata Jelölő elhelyezése
2. Egységek elhelyezése a Frakció Lapok mellé
3. Képességek a Harc Kezdetén
4. A Harc Fordulói
5. Erők Kiszámítása
  - a. Erődítmény fejlesztések
  - b. Egységek Megszámolása
  - c. Az Erődítmény Erejének Hozzáadása
  - d. Az Erődítmény Sérülései
6. Eredmény
  - a. A vesztes visszavonul.  
*A visszavonulásra képtelen egységek megsemmisülnek.*
  - b. Erődítmények Elpusztítása / Megbódítása:
  - c. Gyógyulás
  - d. Egységek Kicserélése

## A HARC FORDULÓI

Minden harc öt különböző fordulóból áll.

Minden harc fordulóban minden játékos kiválasztja a megfelelő kezdeményezés egyik egység típusát a harchoz a következők szerint:

1. A Támadó Kártyákat Húz
2. A Védő Kártyákat Húz:
3. Különleges Képességek Végrehajtása
4. Elfektetés Végrehajtása
5. Sebzés Végrehajtása

## A PÁRBAJ LÉPÉSEI

1. A Védőjátékos megnevezése: A támadó játékos megnevezi, melyik hőssel fog saját hőse párbajozni.
2. A párbajkezdés képesség használata: A támadó, majd a védő bármennyi „párbajkezdés” képességet használhat.
3. A Párbaj körei: A játékosok ezután végrehajtják a négy körből álló párbajt. Minden kör a következő lépésekből áll:
  - a. Végzet kártya húzása
  - b. Végzet kártya végrehajtása
4. Megoldás: A párbaj véget ér a negyedik kör után, vagy ha az egyik hős vereséget szenved.

## ÉVRSZAK KÁRTYÁK

## MÁSODLAGOS KÉPESSÉGEI

- **Tavas:** A játékosok leveszik a játéktábláról az összes Aktiválás Jelzőt, és felállítanak minden elfektetett figurát (beleértve a semleges egységeket és hősoket is). Végül minden játékos az összes Utasítás Kártyáját visszveszi a kezébe. 
- **Nyár:** A Kaland Fázis végrehajtása, amelyben a hős képes meggyógyulni vagy edzeni, vagy mozogni. Mozgás után, a hős párbajt kezdeményezhet vagy megkísérélhet egy Kalandot. Lásd: „Kaland Fázis” a 26. oldalon. 
- **Ősz:** A játékosok visszakeverik az eldobott Végzet Kártyákat a pakliba. Majd minden játékos választ, vagy kap 2 befolyás jelzőt vagy húz 1 Taktika Kártyát. 
- **Tél:** Egy játékos minden egyes területén lévő egységeinek maximális száma egyenlő az élelemtárcsa aktuális helyzetével (lásd 14. oldal). Minden szám feletti egység megsemmisül (a tulajdonos választja ki melyikek). A szövetséges semleges egységek beleszámítanak a korlátozásba, de a hősok nem (mivel azok nem egységek).  
A tél másodlagos képessége lehetővé teszi a játékosoknak, hogy figyelmen kívül hagyják a víz határok (kék) mozgási korlátozását, az aktuális évszak végéig (lásd: „Mozgási Korlátozások” a 18. oldalon). 

## GYAKRAN FIGYELMEN KÍVÜL HAGYOTT SZABÁLYOK

- Az erőforrástárcsákat csak egy kártya vagy egy képesség utasítására állítjuk. ezek a tárcsák általában nem egyeznek a játékos által irányított területek erőforrás-ellátásával.
- A Kalandból származó Jutalom kártya elvétele után a játékos eldobja a Kaland kártyát, és új Kaland kártyát húz.
- Minden játékosnál korlátozott a nála lévő kártyák száma, egy Cél kártyája, három Hős kártyája, három Kaland kártyája és 10 Taktika kártyája lehet egyszerre.
- A játékos sorrendet a játékosok aktív Utasítás kártyája határozza meg. Az alacsonyabb számú Utasítás kártyát előbb hajtjuk végre.

## GYAKRAN KERESETT KIFEJEZÉSEK

Csaták: 21

Párbajok: 28-29

Utasítás kártyák részletesen: 33-36

Kaland Fázis: 26

Előkészületek: 8-10

*A teljes tárgymutatót lásd a 39. oldalon.*