

RUNEWARS

REVISED EDITION



RULES OF PLAY

BEVEZETÉS

HÁROM ÉVVEL A NEGYEDIK NAGY VIHAR ELŐTT, MELY
BEBORÍTOTTA MENNARA VILÁGÁT, TAMALIR ÍRNOKAI
MEGŐRIZTÉK EZT AZ ÁTIRATOT, MELYBEN ALCARAN
LOVAGKAPITÁNY TERRINOTH DAQANI URAIHOZ KÖNYÖRÖG.

Egyesek szerint a sárkányok teremtették őket, de ez hazugság.

Az úgynevezett sárkányrúnák egy sokkal régebbi történelem darabjai. A sárkányok – legyenek átkozottak – csupán bevették a rúnákat, de a köveket nem ők alkották. A vésések csupán szegényfoltok sokkal hatalmasabb erekhék szilánkjain.

Uraim, ne vessük el e tárgyakat mint holmi sárkánycsecsebecséket, és ne féljünk hatalmuktól. Az ember birodalmának sokkal nagyobb hasznára válhatnak, mint hinnék. Mágusaink tanulmányozzák őket, használják fel erejüket, hogy adjuk sajátunkhoz, mielőtt túl késő lesz.

Még mindig nem kaptam hírt az Északra kért erősítésről. Valójában semmi jele, hogy számtalan levelem célt ért volna. Ezért jöttem most személyesen, hogy cselekvésre kérjem Önöket. Hívják össze Terrinoth zászlóit, és CSAPJUNK le, amíg miénk a kezdeményezés. Személyesen jöttem, bár inkább harcolnék a ránk törő gonosz ellen, mielőtt túlnő rajtunk, ahogy a történelem során oly sokszor tette.

Háromszor pusztították el nagy háborúk őseink földjeit. Kontinensek dőltek össze! Civilizációk semmisültek meg! Megtagadták a szent kötelességet, hogy minden áron megakadályozzák e tragédiák újbóli megtörténését? Szegény! Szegény azokra, akik ezt tennék!

Az embereim. Lovagjaim. Utolsó erejükkel küzdenek a batárvidéken. Láttak és legyőztek olyan borzalmakat, amiket el sem tudtok képzelni. Daqan bárói, én láttam olyan rémségeket, melyek megfagyasztanak a véreket. Legyen ez itt és most a tanúságom. A sötétség magvai sarjadnak, gyökereik megvetették lábukat.

Ha összeszedjük tudásunkat, erőnket, és használjuk a sárkányrúnákat, még elkerülhetjük a végzetet.

Tudjátok: a nagy szilánkok, melyeket ma „sárkányrúnáknak” nevezünk, nem mindig viselték ezt a nevet. Ezer éve, tisztán, érintetlenül, „Timmerri Csillagoknak” hívták őket. Ez talán idegenül hangzik, de „Timmerri” egykor mindenki által ismert név volt. Ez az igazság számomra megmutatkozott.

Timmerri Lokander! Egy név, amit soha nem lett volna szabad elfelejteni.

Ő volt a valaha élt legnagyobb varázsló. Olyan hatalom örököse, aki sikeresen egyesítette az embereket, tündéket és törpöket az Első Sötétség ellen. Maga Llovar, a Sásák ura ellen.

Az első háború és vihar után Timmoran egy évszázados békét hozott Mennarára, Isheim pusztáitól Zanaga dzsungeléig. Nemcsak Terrinothban vagy a Torue Albesben, hanem mindenhol. Idővel az emberek elfeledték a gonoszt és a háborút. Mítosznak hitték. Azt gondolták, örökre eltűnt.

De persze nem tűnt el.

Bár Timmoran erősebb és hosszabb életű volt bármely embernél, nem volt halhatatlan. Ahogy évei fogytak, és közeledett a vége, végzetes hibát követett el. Alma volt, hogy tanítványai örököljék erejét, hogy fenntartsák a békét.

Minden hatalmát egy kristály ereklébe, az Ég Gömbjébe zárta, amely halála után a tornyában maradt volna, törvényes mágusok tanácsának őrzetében, örök békét sugározva. Néhány idősebb tanítványa félt ekkora felelősségtől, attól, ha a gömb rossz kezekbe kerül. Timmoran elutasította félelmeiket; szerinte a test törekény, de a gömb örökké tart.

Az Árulás Éjszakáján azonban ráébredt tévedésére.

A végzetes éjjelen Waiqar, akét ismernek mint Átkozottat, Nekromantát, a Ködök Urát – számos neve van – felfedte igazi kilétét: Llovar Ratonu örököse.

Hadseregével lerohanta a varázslók völgyét, hogy megszerezze a gömböt.

Sarokba szorítva, elárulva, összetörve Timmoran kénytelen volt elpusztítani alkotását. A gömböt az acélpádlóhoz vágta, szilánkok ezere hullott szét, mindegyik az ő mágikus erejének egy darabja.

A tanítványai segítségével bársonyszákba gyűjtötte a szilánkokat, és legtehetségesebb tanítványára, Lumii Tamarra bízta, hogy rejtse el őket a világ minden táján, bölcséknek és nemeseknek adva egy-egy darabot.

Így remélte, hogy erejük távol marad a gonosztól.

Amikor a tölgyfaajtó a felső szobájában végül engedett Waiqar ostromának, Timmoran az ablakhoz lépett, és fűtlyentett.

Hamarosan mérföldeken át húzódo varjúsereg lepte el a völgyet, szárnycsapásaik zúgása vibarként kavargott.

Timmorran egyetlen szilánkot vett ki Lumii táskájából. Ezzel átváltoztatta a tanítványt, hogy az menekülhessen. Mestere utolsó áldásával Lumii Tamar, immár hegyi varjú képében, kitérta új szárnyait, és kúgrott a torony ablakán, elkerülve a közeledő mészárlást.

A madarak zajos tömegében észrevétlenül suhant el Waiqar embereinek szeme és nyílai előtt. Síkokon és hegyeken át repült, hogy teljesítse Timmorran végső parancsát – és nem vallott kudarcot. Története érdekes, de nem a mai napra való.

Amikor Waiqar feljutott a felső csarnokba, és rájött Timmorran utolsó cselére, dübe mérföldekről is hallatszott.

Később az Áruló kitépett egyetlen kristáyszilánkot Timmorran kénzott, oszló testéből. Megszorítva, fekete eskü tett: nem nyugszik, míg vissza nem szerzi mindet, és gyűlölete lángját ébren tartja, amíg az utolsóig mindet fel nem kutatja – még ha az idők végezetéig tart is.

Így történt, hogy Waiqar Sumarion megtagadta a halált. Most halhatatlan állapotban uralkodik a köd földje felett. Vár. Nem nyugszik, NEM NYUGODHAT, míg Timmorran Csillagai az övéi nem lesznek.

Az Árulás Éjszakáján a gonosz ismét visszatért, és Waiqar baragja alatt kitört a második nagy háború a Csillagokért.

Szerencsénkre a Vén Királyok győztek. Ismét az emberek, tiündék, törpék és Lumii Tamar, valamint a varázslótanács ereje fordította vissza a sötétséget. A győzelem ára azonban rettenetes volt: számtalan élet elveszett, sok Csillag odalett, és a kontinens fele a tengerbe süllyedt. A megmaradtakat a Vén Királyok oltalmába helyezték.

De ahogy tudod, a Vén Királyokat a Sárkányok pusztították el.

Margath, Levirax, Baalaesh, Zir, Gehennor... A Sárkányurak váratlanul háborút indítottak. Felperzselték a földet, romba döntötték a városokat, kutatva Timmorran Csillagait. Ha egy csillagot találtak, rúnákat véstek bele, saját tűzüket adva a mágiához, növelve annak erejét.

Az évek során sok csillagot apró szilánkokra törtek, rúnákkal látták el, és emberi szövetségeiknek adták – fekete légiósoknak, pusztai barbároknak és Waiqar nébány élő hadnagyának. Ezek lettek a kisebb rúna-kövek, amelyeket mágiabasználóink ma is keresnek.

Zir, a Fekete volt az első, aki felismerte a szilánkok erejét. Bennük látta a lehetőséget a Sárkányrend uralására. Am a háttérben Waiqar sugalmazása állt. Ő volt az árnyék, aki a Sárkány álmaiba suttogott, háborúba sodorva nemcsak Terrinoth ellen, hanem saját fajtája ellen is.

Két esemény fordította meg a háború menetét. Először is, az ork nemzetek félretették régi gyűlöletüket, és fegyvert fogtak az emberek, tiündék és törpék oldalán. Másodsor, Shaarina, a Sárkánykirály, megölte Zir-t. Ezzel Waiqar elvesztette befolyását, és a gonosz erői széthullottak. A vereség elkerülése érdekében Waiqar visszahúzódott Zorgas erődjébe, és köd lepte el a mögötte maradt földeket. Ott lakozik ma is.

És most itt állunk! Nem tudom pontosan, milyen új gonosz mozgolódik a Ru Szyeppék mélyén. Démonok, szörnyek és torz teremtmények egyre nagyobb számban törnek be. A köd terjed, elnyelte legősibb bástyánkat is, ahonnan visszavonultunk. Személyesen vezettem portyát a köd földjére, ahol háborús készülődést láttam.

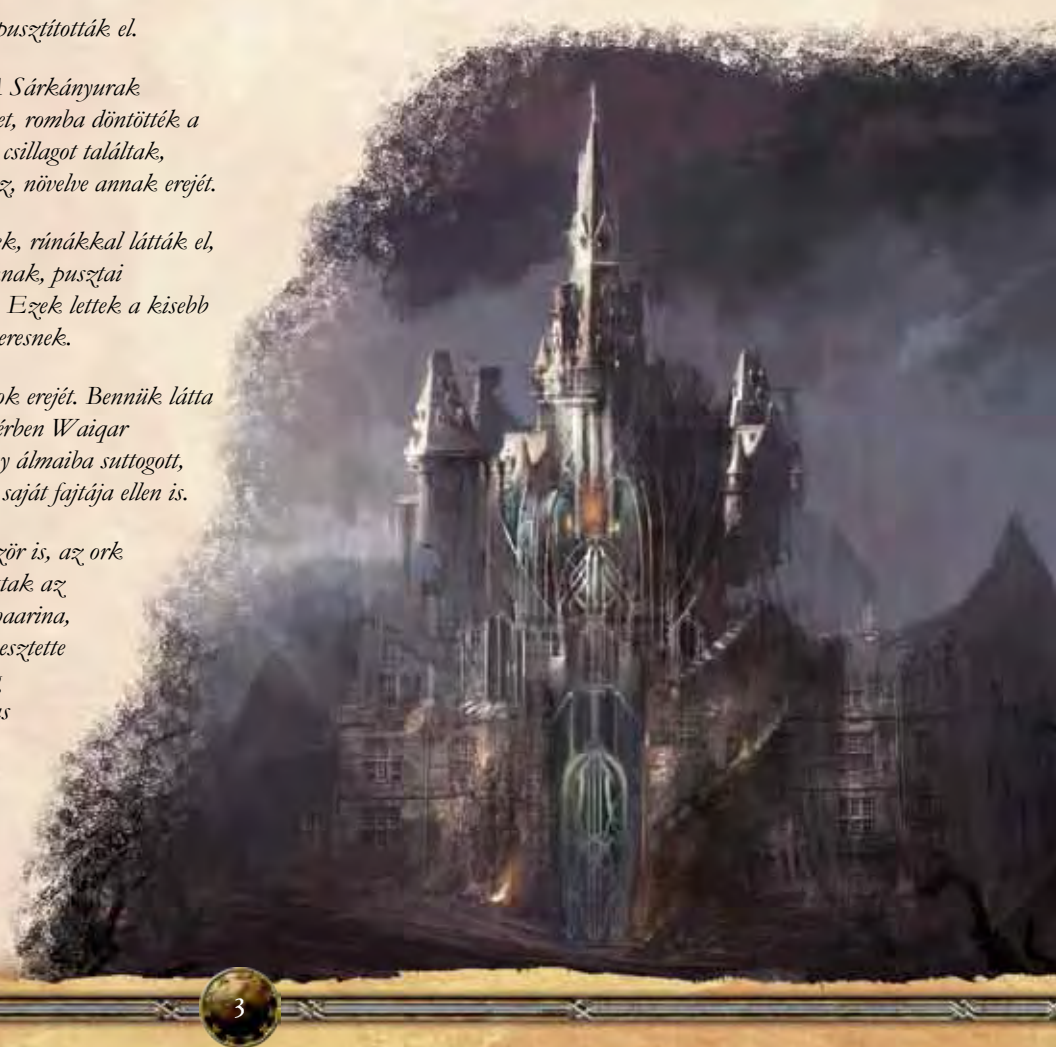
Uraim, atyáink csarnokában állunk! Meghallgatjátok figyelmeztetésem? Fújjuk meg a kürtöket! Küldjünk lovasokat a Latariboz és a Dumwarrhoz! Szükségünk lehet újakra és fejszéikre a közeledőben.

Ez a pillanat a miénk. Cselekedjünk, mielőtt lesíjtanak ránk, tisztítsuk meg földjeinket, mielőtt a kór elér minket, síjtsunk, mielőtt síjtanak!

Meghallgattok, Uraim? Könyörgöm...

A FALAK KAPITÁNYA, ALCARAN, EGYARÁNT ISMERT VOLT „BÖLCS LOVAGKÉNT” ÉS „KOMOR ALCARANKÉNT”. IFJÚKORÁBAN ÁLLÍTÓLAG MEGTALÁLTA A LEGENDÁS HEGYI JÓSNÓT, ÉS AMIT OTT MEGTUDOTT, ÖRÖKRE MEGVÁLTOZTATTA. ÉLETE NAGY RÉSZÉT TERRINOTH ELLENSÉGEI ELLEN VÍVOTT HARCNAK SZENTELTE, ÉS BUZGÓSÁGA KATONAI PARANCSNOKI RANGOT HOZOTT NEKI AZ ÉSZAKI ÉS ÉSZAKNYUGATI HATÁRVIDÉKEKEN. OTT HARCOLT AZ ÉLŐHALOTTAK ÉS A RU-BÓL ELŐTÖRŐ TORZ SZÖRNYEK ELLEN, MELYEK AZ UTHUK Y’LLAN MÁSODIK ELJÖVETELÉT JELEZTÉK. HALÁLÁIG PRÓBALTA FIGYELMEZTETNI A DAQAN URAKAT, HOGY FEGYVERREL LÉPJENEK FEL AZ ELLENSÉG ELLEN – SIKERTELENÜL.

ALCARAN KAPITÁNY EGY HATALMAS, PUHATESTŰ FÉREGGEL VÍVOTT HARCBA ESETT EL, AMELY A LAKOSSÁGOT ÉS AZ ÁLLATOKAT EGYARÁNT TIZEDELTE. NEM HAGYOTT HÁTRA UTOLSÓ SZAVAKAT – TETTEI BESZÉLTEK HELYETTE.



JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A **Runewarsban** kettőtől négy játékosig mindenki egy-egy hadsereget irányít Terrinoth földjén. Mindenki a saját otthoni tartományával kezd, majd meghódítja a földet, területeket foglal el, hősöket toboroz, és végül elegendő sárkányrúnát gyűjt össze ahhoz, hogy uralja Terrinothot és megnyerje a játékot.

ÖSSZETEVŐK LISTÁJA

- 40 bézs műanyag semleges egység:
 - 8 Vadember
 - 4 Sárkány
 - 4 Óriás
 - 8 Pokolkutya
 - 8 Pengeszárnyú
 - 8 Varázsló
- 36 kék műanyag Daqan egység:
 - 8 Íjász
 - 16 Gyalogos
 - 8 Lovag
 - 4 Ostromgép
- 36 zöld műanyag Tünde egység:
 - 16 Íjász
 - 4 Pegazus Lovas
 - 8 Boszorkány
 - 8 Harcos
- 36 lila műanyag Waiqar egység:
 - 4 Sötét Lovag
 - 8 Nekromanta
 - 16 Feltámasztott
 - 8 Csontváz Íjász
- 36 piros műanyag Uthuk egység:
 - 16 Berzerker
 - 4 Káosz Úr
 - 8 Húsdaraboló
 - 8 Warlock
- 12 szürke műanyag Hős
- 8 kinyomkodható kartonlap:
 - 16 Aktiváló Jelző (frakciónként 4)
 - 1 Csata Jelző
 - 7 Város Jelző
 - 26 Sebzés Jelző
 - 8 Legyőzött Hős Jelző
 - 20 Fejlesztés Jelző (frakciónként 5)
 - 35 Felfedezés Jelző
 - 4 Kezdő Tartomány Jelző
 - 40 Befolyás Jelző
 - 13 Térképlapka (3 két darabból álló puzzle-darab)
 - 12 Nyersanyag Nyíl (frakciónként 3)
 - 12 Nyersanyag Karika (frakciónként 3)
 - 38 Rúna Jelző (21 Sárkány Jelző, 17 Hamis Jelző)
 - 16 Erőd Jelző (frakciónként 4)
 - 24 Kiképzés Jelző

- 4 Frakciólap
- 4 Segédletlap
- 56 nagy kártya:
 - 32 Parancs Kártya (frakciónként 8)
 - 24 Küldetés Kártya
- 172 kis kártya:
 - 30 Sors 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
 - 4 Győzelem Kártya (frakciónként 1)
- 12 műanyag számlap csatlakozó készlet

ÖSSZETEVŐK ISMERTETÉSE

MŰANYAG EGYSÉGEK

Ezek a figurák jelölik a hadseregeket, melyekkel területeket hódítunk meg és csatákat vívunk. Öt színben találhatók: négy játékosfrakció és semleges egységek.



MŰANYAG HŐSÖK

A szürke figurák hősöket jelölnek, akik párbajozhatnak más hősökkel, küldetéseket teljesíthetnek, és segíthetik a csatákat.



AKTIVÁLÓ JELZŐK

Ezek a jelzők mutatják, mely mezőkre lépett a játékos az adott évben. Az egységek általában nem hagyhatják el az aktivált területet.



CSATA JELZŐ

Ezt a jelzőt oda helyezzük, ahol épp csata zajlik, hogy emlékeztessen a harcoló egységek helyére.



VÁROS JELZŐK

Ezek a jelzők semleges településeket jelképeznek, és a játéktábla meghatározott mezőire kerülnek a játék előkészítésekor. Aki ezeket a területeket birtokolja, az a város jelzőn feltüntetett előnyöket kapja.



SEBZÉS JELZŐK

Ezek a jelzők mutatják, mennyi sérülést szenvedett el egy hős vagy egység.



LEGYŐZÖTT HŐS JELZŐK

Ezek a jelzők oda kerülnek, ahol egy hős elbukott, és elhagyta Jutalom Kártyáit. Bármely hős, aki belép ilyen mezőre, felveheti a legyőzött hős Jutalom Kártyáit.



FEJLESZTÉS JELZŐK

Ezek a jelzők erődítményes területek fejlesztéseit jelölik, amelyek meghatározott bónuszokat adnak.



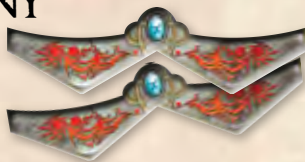
FELFEDEZÉS JELZŐK

Ezek a jelzők az „Felfedezés” opcionális szabállyal használhatók, véletlen hatásokat és történeti elemeket biztosítva a hősöknek Terrinoth felfedezése során.



KEZDŐ TARTOMÁNY JELZŐK

Ezek a jelzők mutatják az előkészítés során, hová helyezhetők a játékosok kezdő tartományai.



KIKÉPZÉS JELZŐK

Ezek a jelzők egy hős erejének, ügyességének vagy bölcsességének növekedését mutatják.



BEFOLYÁS JELZŐK

Ezeket a játékosok semleges egységek diplomáciai megszerzésére, Cím Kártyák kiváltására és egyes hatásokra való licitálásra használják.



TÉRKÉPLAPKÁK

Ezek a nagy kartonlapok alkotják a játéktáblát. Mindegyik kettő-négy hatszögből áll. Minden frakció kap egy kezdő területlapkát, rajta a frakció jelével, ahová a kezdő egységek és az erőd kerül.



NYERSANYAG NYILAK ÉS KORONGOK

Frakciónként három nyíl jelöli az aktuális élelmiszer-, fa- és ércmennyiséget. A korongok a nyilak rögzítését biztosítják a frakciólaphoz (lásd „Előkészületek” a 7. oldalon).



RÚNA JELZŐK

Ezek azonos hátlapú jelzők, amelyek egyik oldalán sárkányrúna (kék drágakő), másikon hamis rúna van. Hat sárkányrúnás mező birtoklásával és a Győzelem Kártya használatával nyerhető a játék.



ERŐD JELZŐK

Ezek a jelzők a játékosok által építhető várakat jelölik. Lehetővé teszik fejlesztés építését, egységek toborzását és védelmi bónuszt adnak a csatában.



FRAKCIÓLAPOK

Ezek a lapok a négy frakció fontos adatait tartalmazzák. A rajtuk lévő tárcsák mutatják az aktuális nyersanyagkészleteket (élelem, fa, érc).



SEGÉDLETLAPOK

Ezek a lapok a semleges egységekről adnak információt és összefoglalják a diplomácia menetét. A hátoldalukon az összes felfedezés jelző képessége szerepel.



SORS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák véletlenszerűsítőként szolgálnak a harc, diplomácia és Küldetés Kártyák kimenetelének eldöntéséhez.



HŐS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák a hősök tulajdonságait, jellemét és különleges képességeit mutatják.



CÉL KÁRTYÁK

Ezek a kártyák a frakció jelleméhez (jó vagy gonosz) illenek, és minden játékos kap egyet a játék elején. Teljesítésükkel sárkányrúnákat lehet szerezni.



PARANCS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák leírják a játékosok által minden évszakban választható és végrehajtható akciókat. Minden frakciónak ugyanolyan nyolc Parancs Kártyája van.



KÜLDETÉS KÁRTYÁK

Ezek a kártyák a hősök által teljesíthető feladatokat mutatják, amelyek jutalmat adnak.



JUTALOM KÁRTYÁK

Ezek a kártyák, amelyeket gyakran küldetések teljesítésével lehet megszerezni, sárkányrúnákat vagy különleges bónuszokat nyújtanak.



ÉVSZAK KÁRTYÁK

Ezek a kártyák Terrinoth földjén bekövetkező eseményeket ábrázolják minden fordulóban. Négy paklira oszlanak: tavasz, nyár, ősz, tél.



TAKTIKA KÁRTYÁK

Ezek a kártyák erős és váratlan képességeket biztosítanak a játékosoknak.



CÍM KÁRTYÁK

Ezek a kártyák segítenek több sárkányrúnát szerezni. Soha nem keverjük őket, és „Hatalomszerzés” Parancs Kártyával szerezhetők meg.



GYŐZELEM KÁRTYÁK

Ezek a kártyák a játék megnyeréséhez használhatók, ha valaki hét játékvé előtt hat sárkányrúna felett uralkodik.



MŰANYAG TÁRCSA CSATLAKOZÓK

Ezek a műanyag elemek a nyersanyagtárcsák és korongok frakciólaphoz rögzítésére szolgálnak (lásd „Előkészületek” a 7. oldalon).



AJÁTÉK CÉLJA

Az a játékos nyer, aki hét játékvégén a legtöbb sárkányrúnával rendelkezik. Alternatívaként az is győzhet hamarabb, aki megszerez hat sárkányrúnát, majd Győzelem Kártyáját felhasználva (lásd „Győzelem Kártyák” a 30. oldalon) megpróbálja megnyerni a játékot.

A játékosok sárkányrúnákat szerezhetnek olyan területek meghódításával, amelyek rúnajelzőt tartalmaznak, Jutalom Kártyák megszerzésével, Cél Kártyák feltételeinek teljesítésével, valamint bizonyos évszak- és Cím Kártyák teljesítésével.

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az első Runewars játék előtt némi szerelés szükséges.



Minden frakciólapon három nyersanyagtárcsát kell összeszerelni. A négy frakciónak egyedi nyilak tartoznak a frakciólapjukhoz, így szereld fel őket:

1. Helyezd a frakció nyersanyagátétét a nyíl fölé a csatlakozóra.
2. Rögzítsd az egyik frakciónyilat a csatlakozó elejére (a frakciólap előlapján).
3. Helyezd a frakció nyersanyagátétét a nyíl fölé a csatlakozóra.
4. Rögzítsd a csatlakozó másik felét, hogy a nyíl és az alátét szorosan a helyén maradjon.
5. Ismételd meg ezt mindhárom tárcsánál minden frakciólapon.



ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játék előtt hajtsd végre az alábbi lépéseket:

1. **Kezdőjátékos kiválasztása:** Keverd meg a Sors paklit, és ossz egy kártyát minden játékosnak. A legnagyobb számmal rendelkező (alul, középen) lesz a kezdőjátékos.
2. **Frakciók kiválasztása:** Az első játékostól kezdve, az óramutató járásával megegyezően, mindenki választ egy frakciót, és megkapja a hozzá tartozó összetevőket: frakciólap, műanyag figurák, kezdő terület térképmező, aktiváló jelzők, erődjelzők, fejlesztésjelzők, Győzelem Kártya, Parancs Kártyák. A komponensek a frakció színével és/vagy jelképével vannak megjelölve (lásd „Frakciólap felépítése” a 20. oldalon).
3. **Játéktábla felépítése:** Készítsd el a táblát a 8. oldalon, a „Játéktábla előkészítése” szakasz szerint.
4. **Küldetespakli elkészítése:** Vedd ki a pakliból azokat a Küldetés Kártyákat, amelyek nem szereplő térképlapokhoz tartoznak, és tedd vissza a dobozba. A maradékot keverd össze a játékosok kezdő küldetéseivel.
5. **Kezdő nyersanyagok beállítása:** Mindenki állítsa a frakciólapján a nyilakat a pirossal jelölt kezdő értékekre.
6. **Erőd és kezdő egységek elhelyezése:** Az első játékostól kezdve mindenki lerak egy erődöt saját területére, majd toboroz egységeket a három nyersanyagával, és elhelyezi őket saját területén (lásd „Toborzás - Példa” a 35. oldalon).
7. **Kezdő hős kiosztása:** Keverd külön a jó és a gonosz hősoket, majd minden játékos húz egyet a frakciója jellemének megfelelő pakliból. A hozzá tartozó figurát a saját területére helyezi. A maradék Hős Kártyákat keverd össze egyetlen pakliba.
8. **Paklik elhelyezése:** Keverd meg és helyezd a játéktábla mellé a Sors, Küldetés, Jutalom, Taktika, Hős, két Cél és négy Évszak paklit. A három Cím Kártyát képpel felfelé tedd melléjük.
9. **Jelzők elhelyezése:** Tedd a csatajelzőt, legyőzött hős jelzőket, sérülésjelzőket, befolyás- és kiképzésjelzőket mindenki számára elérhető helyre. A rúnajelzőket két képpel felfelé lévő kupacba oszd: hamis és sárkányrúnák.
10. **Kezdő Taktika Kártyák és befolyásjelzők kiosztása:** Mindenki annyit kap, amennyit a frakciólapja alján jelzett szám mutat.
11. **Kezdő küldetések húzása:** Mindenki két Küldetés Kártyát húz a kezébe.
12. **Cél Kártyák húzása:** Mindenki húz egy Cél Kártyát a frakciójának megfelelő pakliból, megnézi, majd képpel lefelé maga elé helyezi. Ezután kezdődik a játék első évszaka (fordulója).

JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

A 3. lépésnél, a játéktábla összeállításához végezd el ezeket a lépéseket.

1. **Kezdőküldetések kiosztása:** Különítsd el az összes kezdő Küldetés Kártyát, keverd meg, és ossz ki kettőt képpel felfelé minden játékosnak.
2. **Térképlapkák kiosztása:** Minden játékos megkapja azokat a térképlapkákat, amelyek megfelelnek a két Küldetés Kártyáján szereplő területeknek. Ha kirakós illesztésű lapkát kap, előbb össze kell illesztenie (lásd „Kirakódarabok összeillesztése” a 39. oldalon).
3. **Térképlapkák lerakása:** A kezdő játékostól az óramutató járása szerint, mindenki felváltva lerak egy-egy lapkát a játémező közepére, míg mindenkinek le nem került a két lapkája. Lerakáskor két hexának érintenie kell két különböző korábban lerakott hexát (példa a 9. oldalon). Hegyek (piros) vagy víz (kék) nem érintkezhet párhuzamosan ugyanolyan tereppel.



4. **Kezdő tartomány jelzők elhelyezése:** A kezdő játékos annyi kezdő tartomány jelzőt vesz, ahány játékos van, és ezeket egyenként a tábla széléhez helyezi úgy, hogy legalább három nem színezett határt érintsenek, és legalább három mező legyen köztük (példa a 9. oldalon). Ha nem lehetséges a szabályos elhelyezés, vissza kell térni a 3. lépéshez.
5. **Rúna jelzők elhelyezése:** A kezdő játékostól az óramutató járásával ellentétesen mindenki vesz 1 sárkányrúna és 1 hamis rúna jelzőt, megnézi, és képpel lefelé lerakja tetszőleges két területre. **Ezek nem kerülhetnek már foglalt mezőre vagy kezdő tartomány mellé.**

KIRAKÓS DARABOK

Bizonyos térképlapkák két illeszkedő darabból állnak, azonos azonosító számmal. Használat előtt össze kell őket illeszteni. A játék végén szét kell őket szedni, hogy visszaférjenek a dobozba.

6. **Kezdő térkép lapkák lerakása:** A kezdő játékostól balra ülő kezd, és választ egy kezdő tartomány jelzőt, majd annak helyére rakja a saját kezdő térkép lapkáját úgy, hogy két hexát foglaljon el a jelző helyén. Elforgatás tetszőleges, de a terepillesztési szabályokat tartani kell. Két kezdő térkép lapka soha nem lehet egymás mellett. Ha mégis, vissza kell térni a 4–6. lépésekhez.
7. **Semleges egységek lerakása:** Minden mezőre a rajta látható ikon szerint helyezzük a semleges egységeket.
8. **Város jelzők lerakása:** Keverd meg a város jelzőket, és minden városmezőre helyezz egyet képpel felfelé. A maradék visszakerül a dobozba.

TÉRKÉPLAPKA MEZŐ FELÉPÍTÉSE



1. **Mező:** Egy hatszög alakú terület a táblán.
2. **Azonosító:** Betű-szám kód, amelyet a Küldetés Kártyák használnak.
3. **Erőforrások:** A mező által adott típus és mennyiség.
4. **Semleges egységek:** Ikon és szám jelzi, mit kell lerakni a játék elején.
5. **Víz határ:** Kék szegély, ami általában átléphetetlen.

AJÁTÉKTÁBLA FELÉPÍTÉSE - PÉLDA



1. Minden játékos két felfordított Kezdő Küldetés lapot kap.
2. Minden játékos megkapja a Küldetés lapjaihoz tartozó térképlapkákat. Ha kell, a puzzle-elemeket összeillesztik (lásd „Kirakódarabok összeillesztése” a 39. oldalon).
3. A kezdőjátékos kiválaszt egy térképlapkát és a játéktér közepére teszi.
4. A tőle balra ülő játékos is elhelyez egy saját térképlapkát úgy, hogy legalább két területe érintkezzen legalább két, már lerakott térképlapka területével.
5. Óramutató járása szerint haladva minden játékos sorban leteszi a térképlapkáit (egyszerre egyet), míg mindenki elhelyezte a Kezdő Küldetés lapjaihoz tartozókat.

A KEZDŐTARTOMÁNY BEÁLLÍTÁSA - PÉLDA



1. A kezdőjátékos annyi kezdő tartomány jelzőt tesz le, ahány játékos van. Minden kezdő tartomány jelzőnek legalább három terület távolságra kell lennie minden másik jelzőtől.
2. Ezután a kezdőjátékos egy sárkányrúna jelzőt és egy hamis rúnát tesz a térképre. **Jobbra** haladva minden más játékos ugyanezt teszi.
3. Miután mindenki lerakta a rúnáit, a kezdőjátékos **balra** ülő játékos kiválaszt egy kezdő tartomány jelzőt, és a helyére teszi a kezdő tartomány lapkáját (bármely irányban).
4. A következő játékos a balján kiválaszt egy másik jelzőt, és azt lecseréli a saját kezdő tartomány lapkájára.
5. A kezdőjátékos lecseréli az utolsó jelzőt a saját kezdő tartomány lapkájára.

FELÁLLÍTÁSI ÁBRA



1. Küldetés pakli
2. Jutalom pakli
3. Hős pakli
4. Sors pakli
5. Cél paklik
6. Taktika pakli
7. Évszak paklik
8. Cím Kártyák (felfordítva)
9. Egy Kezdő Tartomány (a játéktáblán)
10. A Játéktábla
11. Kiképzés jelzők
12. Sárkányrúna jelzők
13. Hamis rúna jelzők

14. Egy Város jelző (a játéktáblán)
15. Befolyás jelzők
16. Sebzés jelzők
17. Egy Erőd (a kezdő tartományban)
18. Egy Rúna jelző (lefordítva a táblán)
19. Kezdő Egységek és Hős (kezdő tartomány)
20. Egy Játékos Játéktérfele
21. Egy Játékos Erődjei és Fejlesztés jelzői
22. Egy Játékos Győzelem Kártyája és Cél Kártyája
23. Egy Játékos Kezdő Taktika Kártyája és Befolyás
24. Egy Játékos Parancs Kártyái és Aktiválás jelzői
25. Egy Játékos Frakció lapja
26. Egy Játékos Hős Kártyája és Küldetés Kártyái

AJÁTÉK MENETE

Minden Runewars-parti több játékkörből áll, melyeket évszakoknak hívunk. Minden évszak három lépésből áll:

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

Miután a játékosok végrehajtják a „Parancs Kártyák végrehajtása” lépést, az évszak véget ér, és új évszak kezdődik az 1. lépéssel. Az évszakok végrehajtása addig tart, míg egy játékos meg nem nyeri a játékot hat sárkányrúna terület birtoklásával és Győzelem Kártyája végrehajtásával. Ha a hetedik tél végéig senki nem nyer Győzelem Kártyával, a legtöbb sárkányrúnát birtokló játékos győz (lásd „A játék megnyerése” a 30. oldalon).

EGY JÁTÉK ÉV

A Runewars hét játékeven át zajlik. Minden év négy körből áll, sorrendben: tavasz, nyár, ősz, tél. Minden körben az első játékos húz és felold egy kártyát az évszakpakliból: zöld virág tavaszhoz, sárga nap nyárhoz, narancs levél őszhöz, kék hópehely télhez. (Lásd „Egy Évszak a Játékban - Példa” a 13. oldalon.) A kártyák egyedi eseményeket adnak, és másodlagos képességeik külön lépéseket indítanak minden évszakban.

1) ÉVSZAK KÁRTYA VÉGREHAJTÁSA

Az első játékos húzza a megfelelő Évszak pakli legfelső kártyáját, majd:

1. A játékosok végrehajtják a kártya elsődleges képességét az utasítások szerint.
2. A játékosok végrehajtják a kártya alsó részén jelölt másodlagos képességet (lásd „Évszak Kártya másodlagos képességek” a következő oszlopban).

ÉVSZAK KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. **Név:** az azonosításhoz.
2. **Elsődleges képesség:** először hajtandó végre.
3. **Másodlagos képesség:** az elsődleges után, évszakonként eltérő ikonokkal.

ÉVSZAK KÁRTYA MÁSODLAGOS KÉPESSÉGEI

A kártya alján található, és az elsődleges után azonnal feloldódnak.

Mindig játékos-sorrendben történnek: a legalacsonyabb számozott Parancs Kártya (előző évszaktól) birtokosa kezd, majd növekvő sorrendben folytatódik (lásd „Játékos Sorrend” a 37. oldalon).

- **Tavas:** minden játékos leveszi aktiválási jelzőit a tábláról, visszaveszi Parancs Kártyáit, majd felállítja összes elfektetett figuráját (semleges egységeket és hősöket is).



- **Nyár:** Küldetés Fázis kezdődik, ahol minden hős gyógyulhat, kiképezhet, vagy mozoghat. Mozgás után párbajt kezdhet vagy Küldetést próbálhat (lásd „Küldetés Fázis” a 26. oldalon).



- **Ősz:** azonnal be kell keverni a Sors Kártya dobott paklit a Sors pakliba. Ezután minden játékos vagy kap két befolyás jelzőt, vagy húz egy Taktika Kártyát.



- **Tél:** korlátozza a területenkénti egységszámot a játékos élelem tárcsáján lévő értékre (alap: 8). Fölös egységek megsemmisülnek (tulaj döntése szerint). Szövetséges semleges egységek beleszámítanak, hősök nem. Utána újra 8 lesz a maximum.



Példa: Az Uthuk játékosnál 7 egység van egy területen, élelem tárcsája „5”-ön áll. A következő téli kártyánál két egységet el kell távolítania, majd ugyanezt minden túllépett területen. Ez elkerülhető lett volna egységmozgatással vagy több élelem szerzésével.

A téli másodlagos képesség ezen kívül megszünteti a vízhatárok mozgáskorlátozását a szezon végéig (lásd „Mozgás Korlátozások” a 18. oldalon).

AZ AKTUÁLIS ÉVSZAK MEGHATÁROZÁSA

Mind a négy Évszak Kártyapakli közös dobópaklit használ. Miután egy Évszak Kártyát felhúztak és végrehajtottak, azt felfordítva a dobópakli tetejére helyezik. A játék jelenlegi évszakát a dobópakli tetején lévő kártya határozza meg.

2) PARANCS KÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA

Minden játékos választ egy Parancs Kártyát a kezéből, és képpel lefelé a saját játéktérre helyezi. Ez a kiválasztott kártya lesz az **AKTÍV** Parancs Kártyája.

A Parancs Kártyák adják a fő cselekvéseket a *Rumewars* játék során. Segítségükkel egységeket és hősöket lehet mozgatni, egységeket toborozni, erődöket építeni, és egyebeket (lásd „Parancs Kártya összefoglaló” a 14. oldalon).

Minden játékos kezében nyolc Parancs Kártya van, mind más-más akciót ír le. A felhasznált Parancs Kártyák képpel felfelé a játékos területén maradnak, és addig nem használhatók újra, amíg vissza nem kerülnek a kézbe.

Minden tavaszi Évszak Kártya másodlagos hatása visszaadja az összes használt Parancs Kártyát a játékosok kezébe, így újra felhasználhatók a következő évben. Így évente minden játékos négyet használhat a nyolc közül.

3) PARANCS KÁRTYÁK VÉGREHAJTÁSA

A játékosok egyszerre felfordítják a kiválasztott Parancs Kártyájukat. A végrehajtás a legalacsonyabb sorszámú aktív Parancs Kártyával rendelkező játékosal kezdődik. Holtverseny esetén a több befolyással rendelkező játékos kezd (lásd „Játékos Sorrend” a 37. oldalon).

Minden Parancs Kártyán van egy elsődleges képesség (fent) és egy **ELSŐSÉGI BÓNUSZ** (lent). A játékos mindig először az elsődleges képességet hajtja végre (lásd „Parancs Kártya összefoglaló” a 14. oldalon).

ELSŐSÉGI BÓNUSZ

Ha a végrehajtott Parancs Kártya a játékos legmagasabb sorszámú kártyája játékban, akkor az elsődleges képesség **mellett** az Elsőségi Bónusz is aktiválható. Ez ösztönzi az alacsony számú kártyák előbbi kijátszását.

Tavasszal mindenki kihasználhatja ezt, mert ekkor még nincs másik Parancs Kártya játékban.

Példa: Nyár van, az Uthuk játékos a „Toborzás” (5) kártyát hajtja végre. Tavasszal a „Megerősítés” (8) kártyát játszotta ki. Mivel a „Toborzás” nem a legnagyobb sorszámú kártya a játéktérén, az Elsőségi Bónuszt nem használhatja.

PARANCS KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. **Név:** Ezt a tematikus nevet más elemek és a szabálykönyv is hivatkozza.
2. **Elsődleges képesség:** A kártya szövegében leírtak szerint először hajtandó végre.
3. **Elsőségi Bónusz:** Csak akkor hajtódik végre, ha ez a legnagyobb sorszámú kártya játékban.
4. **Szám:** Meghatározza a végrehajtási sorrendet (alacsonyabb előbb), és az Elsőségi Bónusz jogosultságát.



EGY ÉVSZAK A JÁTÉKBAN - PÉLDA



1. A harmadik évszak (ősz) eleje van egy háromjátékos partiban. Az első játékos felhúzza az őszi Évszak pakli legfelső lapját. Minden játékos végrehajtja a kártya elsődleges képességét, beállítva erőforrás-mutatóit a baráti területeken látható ikonoknak megfelelően, plusz egy élelemmel, ahogy az Évszak Kártyán szerepel (lásd „Aratás példa” a 34. oldalon).
2. Ezután az Évszak Kártya másodlagos képessége kerül sorra. Ez arra utasítja a játékosokat, hogy keverjék vissza a Sors Kártya dobópaklit a Sors pakliba. Majd a legalacsonyabb számú Parancs Kártyát kijátszó játékostól kezdve mindenki választ: kap két befolyást vagy húz egy Takitkai Kártyát.
3. Az Évszak Kártya végrehajtása után minden játékos választ egy Parancs Kártyát a kezéből, és képpel lefelé a játéktérre teszi.
4. Miután mindenki választott, egyszerre felfedik a kártyákat.
5. A legalacsonyabb számú aktív Parancs Kártyával rendelkező játékos hajtja végre először a kártyáját. Az Elf játékos

„Tervezés” kártyája (#1) a legkisebb számú, így végrehajtja a fő képességet (lásd „Tervezés Parancs - Példa” a 16. oldalon). Nem használhatja az Elsőségi Bónuszt, mert ez nem a legmagasabb számú kártyája (van nála #3 és #5 is).

6. A másik két játékos „Hódítás” Parancs Kártyát (#3) játszott ki. Mivel a számuk azonos, a több befolyással rendelkező (Uthuk játékos) hajtja végre először, kezdve a fő képességgel (lásd „Mozgósítás/Hódítás - Példa” a 17. oldalon). Ő sem használhatja az Elsőségi Bónuszt, mert van nála magasabb számú kártya.
7. Végül a Daqan játékos hajtja végre a „Hódítás” kártyáját. A fő képesség után használhatja az Elsőségi Bónuszt, mert ez a legmagasabb számú Parancs Kártyája.
8. Miután mindenki végzett az aktív Parancs Kártyájával, a szezon véget ér. Ezután kezdődik a következő szezon, a téli Évszak pakli legfelső lapjának felhúzásával.

PARANCS KÁRTYA ÖSSZEFOGLALÓ

A parancskártyák adják a fő akciókat, amiket a játékosok végrehajthatnak a **Runewars** során.

Az, hogy melyik parancskártyát játssza ki a játékos, gyakran a szezon legfontosabb döntése. A nyolc Parancs Kártya itt röviden, részletesen a 33–36. oldalon.

1. **Tervezés:** Egységeket és hősöket mozgathatsz szomszédos baráti vagy üres területekre. Az Elsőségi Bónusz laphúzást ad a taktikapakliból az erőforrás-tárcsáid szerint.
2. **Mozgósítás:** Ez (és a Hódítás) a fő mód egységek mozgására, csaták indítására, diplomáciára. Az Elsőségi Bónusz kétszer engedi kijátszani, így két területre mozoghatsz.
3. **Hódítás:** Ugyanaz az alap képesség, mint a Mozgósításnál. Az Elsőségi Bónusz könnyíti egy ellenséges erőd elfoglalását.
4. **Aratás:** Fő módja a meghódított területek erőforrásszerzésének. Mivel nem jár automatikusan nyersanyag, ezt gyakran kell használni. Az Elsőségi Bónusz lehetővé teszi a fejlesztések használatát és új építését.
5. **Toborzás:** Új egységeket hoz a táblára. Válassz egy nyersanyagtípust (étel, fa, érc) és vedd meg az összes egységet, **amennyit** a tárcsa mutat. Az új egységek baráti erődbe kerülnek. Az Elsőségi Bónusz második nyersanyagtípus toborzását is engedi.



6. **Támogatás:** Városok előnyeit adja (semleges egységek, befolyás, taktikák, küldetések). Az Elsőségi Bónusz befolyásért új hóst ad.
7. **Hatalomszerzés:** Befolyás zsetonok fő forrása. Az Elsőségi Bónusz címet ad, ami segít a sárkányrúnák megszerzésében.
8. **Megerősítés:** Új erőd építése, meglévő javítása, rúna áthelyezése. Ennek nincs Elsőségi Bónusza (mert mindig ez a legnagyobb számú lap).

ERŐFORRÁS TÁRCSÁK



A játékos frakciólapján három tárcsa jelzi az aktuálisan elérhető étel, fa és érc készletet.

A játék kezdetén ezek értéke a frakció Kezdő terület lapkáján jelölt szám.

Csak akkor állítod át a tárcsákat, ha egy lap vagy képesség előírja. Így sokszor nem egyezik a mutatott érték a birtokolt területekével.

A legtöbb mező egységet, taktikát vagy befolyást ad. Ezeket **csak akkor** kapod meg, ha kártya vagy képesség utasít rá (például a Toborzás parancs). Ilyenkor **nem veszítesz nyersanyagot** és a tárcsát sem állítod.

GYAKRAN HASZNÁLT KIFEJEZÉSEK

- **Aktívált Terület:** Olyan terület, ahol saját aktiváló jelző van. Egységek nem hagyhatják el, kivéve visszavonuláskor (lásd „Visszavonulás” 22. oldal).
- **Aktuális Játékos:** Az a játékos, aki a Parancs Kártyáját hajtja végre. Csak a Parancsok Végrehajtása lépés alatt van aktuális játékos. Más fázisban (pl. Küldetés) nincs.
- **Álló:** Nem elfektetett figura. Minden legyőzött figura állóvá válik tavasszal a másodlagos képességgel.
- **Baráti Terület:** Saját irányítás alatt álló terület, ahol saját egység, erőd, vagy a kezdő tartomány része van (ellenség nélkül).
- **Egységek:** Frakció és semleges hadseregek, műanyag figurával jelölve. Az „egység” képességek nem vonatkoznak hősökre, kivéve ha külön jelzik.
- **Ellenséges Egységek:** Más játékos egységei (beleértve a hozzá csatlakozott semlegeseket is).
- **Ellenséges Terület:** Más játékos által irányított terület.
- **Figurák:** Műanyag egységek és hősök összefoglaló neve.
- **Gyors:** Egység/hős tulajdonság, ami három területnyi mozgást enged (kettő helyett) „Mozgósítás” vagy „Hódítás” alatt.
- **Hősök:** Bátor egyének, műanyag figurával jelölve, bármely frakciónak dolgozhatnak és Küldetést teljesíthetnek sárkányrúnáért. Aki birtokolja a Hős kártyáját, az irányítja. A hősök nem egységek.
- **Irányított Terület:** Olyan terület, ahol legalább egy saját színű műanyag egység (elfektetett is) és/vagy erőd áll. A kezdőbirtok mindig irányított, hacsak ellenség nincs jelen.
- **Játékos Kör:** Amikor egy játékos a Parancs lapját hajtja végre. Pl. a „köröd alatt” játszható Taktika lap csak ekkor használható. Évente egy kör van, az Utasítások Végrehajtása során. A Küldetés Fázis nem része a körnek.
- **Kezdő Tartomány:** Minden frakció három induló területe. Mindig irányítás alatt áll, hacsak ellenség nincs jelen. Soha nem számít üresnek.
- **Elfektetett:** Feldöntött figura. Általában harcban történik. Nem mozoghat, nem párbajozhat, nem hajthat végre küldetést, és nem támad.
- **Megtámadott Terület:** Terület, ahol csata vagy párbaj zajlik. A védő játékos megtartja az irányítást a csata alatt.
- **Nem Irányított Terület:** Terület, amit nem irányít játékos (lehet rajta semleges egység és/vagy város). Ez magába foglalja az üres és semleges területeket.
- **Repülő:** Egység/hős tulajdonság, ami engedi a mozgást hegyen és vízen át (általában ezek tiltottak – lásd „Mozgás Korlátozások” 18. oldal).
- **Semleges Terület:** Terület, amin semleges egységek vannak, és nem irányítja játékos.
- **Terület:** Egyetlen játéktábla-hatszög.
- **Üres Terület:** Bármely nem-kezdőtartomány terület, ahol nincs egység és nincs erőd. Városjelző lehet rajta.



MOZGÁS

Ez a fejezet ismerteti az összes mozgási szabályt és azok egységekre és hősökre vonatkozását.

Amikor egy játékos egységeket mozgat egy olyan területre, ahol ellenséges egységek vannak, csatát kell indítania (lásd „Csaták” a 21. oldalon). Ha egységeket mozgat egy területre, ahol csak semleges egységek vannak, csatát kell indítania vagy diplomáciát próbálnia (lásd „Diplomácia” a 18. oldalon).

EGYSÉGEK MOZGATÁSA A TERVEZÉS PARANCCSAL

A „Tervezés” Parancs Kártya lehetővé teszi, hogy a játékos szabadon mozgassa egységeit és/vagy hőseit szomszédos területekre. Csak üres vagy baráti területekre mozgathat (a terület nem tartalmazhat nem szövetséges semleges vagy ellenséges egységeket).

A játékos tetszőleges számú területről és területre mozgathat figurákat, amíg mindegyik a kiinduló területén vagy annak szomszédosán fejezi be a mozgást. Az aktivált területen kezdett egységek nem hagyhatják el azt, de be lehet mozogni aktivált területekre (lásd „Aktiváló Jelzők” a 17. oldalon).

Ezzel a Parancssal való mozgás nem aktivál területet, tehát ezek a figurák ugyanebben az évben még mozoghatnak (ha nem léptek be korábban aktivált területre).

HŐSÖK MOZGÁSA

A hősök legfeljebb két területet mozoghatnak a Küldetés Fázisban (lásd „Küldetés Fázis” a 26. oldalon). Mozoghatnak továbbá „Tervezés”, „Mozgósítás” vagy „Hódítás” Parancskártyákkal.

Az egységekkel ellentétben a hősök áthaladhatnak ellenséges és semleges területeken. Nem indítanak csatát, amikor ilyen területre lépnek, de kezdenek párbajt (lásd „Párbajok” a 28. oldalon).

A hősök szabadon kiléphetnek olyan területekről is, ahol baráti Aktiváló Jelző van. Elfektetett hősök (mint az egységek) nem mozoghatnak.



TERVEZÉS PARANCS - PÉLDA



1. A Daqan játékos egy „Tervezés” Parancskártyát hajt végre tavasszal. Az elsődleges képességével két Gyalogosát egy szomszédos baráti területre mozgatja.
2. Egy Lovagját egy másik területről egy szomszédos területre mozgatja. Megjegyzendő, hogy a Lovag csak egy területre léphet, mert a „7A” terület semleges egységeket tartalmaz, és a hegyhatárt sem tudja átlépni „6A” vagy „6B” felé.
3. Mivel ez az első Parancskártya, amit az évben kijátszott, ez a legnagyobb számú Parancs Kártya a játéktérben. Ezért használhatja az Elsőségi Bónusz képességet, hogy húzzon egy Taktika kártyát, amit később felhasználhat.

MOZGÁS MOZGÓSÍTÁSSAL ÉS HÓDÍTÁSSAL

A „Mozgósítás” és a „Hódítás” Parancslapok lehetővé teszik, hogy egy játékos **AKTIVÁLJON** egy területet, és bármelyik egységét vagy hőst **arra a területre** mozgassa, ha az egységek legfeljebb két területről indultak. A mozgó egységek több területről is jöhetnek. Ha az aktivált területen ellenséges vagy semleges egységek vannak, csatát kell kezdeni velük, vagy diplomáciát kell próbálni.

Bár minden egység és hős legfeljebb két területet mozoghat „Mozgósítás” vagy „Hódítás” lappal, csak baráti vagy üres területeken át juthatnak el a célhoz (lásd alább a példát). Egységek **átmozoghatnak** korábban aktivált területen is.

A hősök akadály nélkül mozoghatnak át ellenséges területen.

GYORS EGYSÉGEK ÉS HŐSÖK

Néhány egység és hős **GYORS** tulajdonságú. Ez lehetővé teszi, hogy akár **HÁROM** területről is belépjenek egy aktivált területre, ha „Mozgósítás” vagy „Hódítás” lapot hajtanak végre. Más mozgásnál ez a képesség nem érvényes.



Egy Gyors Egység (a Frakciólapra nyomtatva)

AKTIVÁLÓ JELZŐK



Daqan

Elf

Waiqar

Uthuk

Ha egy játékos „Mozgósítás” vagy „Meghódítás” lapot használ, először egy aktiváló zsetont kell elhelyeznie a kiválasztott célterületen.

Soha nem mozgathat egységet **onnan**, ahol saját aktiváló zsetonja van, kivéve visszavonuláskor (lásd „Visszavonulás” a 22. oldalon). Ezek a zsetonok automatikusan eltűnnek tavasszal a tavaszi Évszaklap másodlagos hatása által.

Más hatás miatti mozgásnál, például visszavonuláskor, küldetésnél vagy „Stratégia” lap használatakor, **nem lehet** Aktiváló Jelzőt letenni.

A hősöket nem érintik az Aktiváló Jelzők.

Toborozni és mozgatni **lehet** egységeket **olyan területre**, ahol saját Jelző van. Olyan területet **nem lehet** aktiválni, ahol már van baráti Jelző.

MOZGÓSÍTÁS/HÓDÍTÁS - PÉLDA



1. A Daqan játékos tavasszal „Mozgósítás” lapot hajt végre. Elsőként kiválasztja a célterületet aktiválásra.
2. Két gyalogost mozgat át a szomszédos területről.
3. Egy Lovagot is odavisz. Mivel a lovag gyors, akár három területről is jöhet.
4. Ostromtornyát nem viheti, mert elfektetett.
5. Íjászeit sem, mert nem mehetnek át semleges vagy ellenséges egységeket tartalmazó területen.
6. Miután a célterületre mozgatta egységeit, vagy csatáznia kell, vagy diplomáciát kezdeményezni a semleges sárkánnyal.

MOZGÁS KORLÁTOZÁSOK

Egyes területhatárok kék vagy piros színű sarkokkal rendelkeznek. Ezek a határok átjárhatatlanok a figurák számára, kivételt képez:

- **Repülő Figurák:** A REPÜLNI KÉPES figurák figyelmen kívül hagyhatják a hegyi (piros) és vízi (kék) határokat. Bár egységek **EZZEL SEM** haladhatnak át ellenséges vagy semleges területeken, a repülő hősök az ilyen területeken is áthaladhatnak.
- **Tél:** Minden télen az összes vízi (kék) határ figyelmen kívül hagyható, és nincs hatása az egységekre vagy hősökre.
- **Egyéb Kártyák:** Egyes kártyák, pl. a „Hegyi Átkelő” Taktika kártya, megengedik a játékosoknak, hogy figyelmen kívül hagyjanak mozgáskorlátozásokat, ez a kártyán fel van tüntetve.



Egy Vízi Határ



Egy Hegyi Határ

A játékosok mindig mozgathatnak egységeket és hősöket minden más határon keresztül, még akkor is, ha a terület grafikája mást sugallna.

A felállítás során lehetséges, hogy a játéktábla hiányos hatszögekkel (lyukakkal) épül fel. Figurák **sosem** mozoghatnak ilyen nem létező területeken át, még repülve sem.

Egy játékosnak soha nem lehet nyolcnál több egysége egy területen (beleértve a szövetséges semleges egységeket). Ha egy játékos egységeket mozgat be egy területre, amely így nyolcnál több egységet tartalmaz, saját választása szerint kell egységeket megsemmisítenie, amíg nyolc vagy kevesebb marad.

Az egyetlen alkalom, amikor egy játékos túllépheti ezt a számot, ha ellenséges vagy semleges területen csatát kezd, ekkor bármennyi egységet bevihet a területre. Ha megnyeri a csatát, minden felesleges egységet egyetlen területre kell visszavonulnia (lásd „Visszavonulás” a 22. oldalon). Egy játékos, aki semleges területen lépi túl a számot, nem kísérrelhet meg diplomáciát; csatát kell választania.

DIPLOMÁCIA

Miután egységeket mozgatott be egy olyan területre, amelyen nem szövetséges semleges egységek vannak, a játékosnak meg kell kísérelnie a diplomáciát vagy csatát kell indítania a semleges egységek ellen. Diplomácia kísérlete során a játékos a következő lépéseket hajtja végre sorrendben:

1. **Befolyás Elköltése:** A játékosnak egytől hatig terjedő számú befolyás jelzőt kell elköltenie. Befolyás nélkül nem lehet diplomáciát kezdeményezni.
2. **Sors Kártyák Húzása:** A játékos annyi Sors kártyát húz, ahány befolyást elköltött.
3. **Egy Sors Kártya Végrehajtása:** A játékos kiválaszt egyet a 2. lépésben húzott kártyák közül. Ezután a választott kártya felső közepén lévő sors szimbólum alapján oldja meg az eredményt.



– Minden semleges egység a területen a játékos szövetségésévé válik. Mostantól a játékos sajátjaként használhatja őket (lásd „Szövetségés Egységek” a 19. oldalon).



– Minden semleges egység azonnal visszavonul egy szomszédos területre és elfektetett lesz (lásd „Visszavonulás” a 22. oldalon). Az egységek akkor is visszavonulnak, ha már elfektetettek. Ha több lehetséges terület is van, a jelenlegi játékos balra ülő játékos dönt. Ha nincs hová visszavonulniuk, megsemmisülnek.

PÉLDA DIPLOMÁCIA ÉS SORS KÁRTYÁKRA



1. Az Elf játékos egy „Hódítás” Parancs kártyát hajt végre. Két egységét egy nem szövetséges semleges egységeket tartalmazó területre mozgatja.
2. Az egységek mozgatása után az Elf játékosnak vagy csatát kell indítania, vagy diplomáciát kell kezdeményeznie. Úgy dönt, hogy három befolyást költ diplomáciára.
3. Mivel három befolyást költött, három Sors kártyát húz.
4. Kiválasztja a három kártya egyikét, és a rajta lévő szimbólum alapján oldja meg a diplomáciát.
5. Mivel a választott kártyán  sors szimbólum van, a semleges egységek szövetségessé válnak. Egységeit a területen hagyja, jelezve, hogy a semleges egységek mostantól az ő irányítása alatt állnak. Amíg a semleges egységekkel együtt baráti egységek is vannak a területen, azok szövetségesek maradnak.



– A jelenlegi játékosnak csatát kell indítania a területen, **vagy** minden baráti egységet egy szomszédos területre kell visszavonnia a normál visszavonulási szabályok szerint (lásd „Visszavonulás” a 22. oldalon).

SEMLEGES EGYSÉGEK

A játék előkészítésekor műanyag semleges egységeket kell a táblára helyezni az egyes területeken látható ikonok szerint (ha van ilyen).



Egy „Pengeszárnnyú” semleges egység ikon egy területen

A semleges egységek mindig ellenséges egységnek számítanak, kivéve, ha egy játékos szövetséget köt velük (lásd „Diplomácia” a 18. oldalon).

SZÖVETSÉGES EGYSÉGEK

Amikor egy játékos egységei olyan területen tartózkodnak, ahol semleges egységek vannak, és épp nem próbálnak diplomáciát vagy csatát vívni ellenük, a semleges egységek **SZÖVETSÉGESNEK** számítanak. A szövetséges semleges egységek a játékos frakciójához tartozó egységként viselkednek: mozoghatnak és harcolhatnak, mintha baráti egységek lennének.

Ha szövetséges egységek olyan területen vannak, amit a játékos nem irányít (kivéve csata alatt), akkor a szövetség megszűnik, és az egységek ismét semlegesekké válnak.

Ha egy játékos utolsó frakcióegysége elesik egy csatában, de vannak szövetséges semleges egységei, ezek a csata végéig szövetségesek maradnak. A játékos vereség esetén ezeket baráti területre vonhatja vissza, és megmarad a szövetség.

A szövetséges semleges egységek játékos egység nélkül is mozoghatnak, amíg a kör végén baráti területen állnak meg.

A semleges egységekkel kapcsolatos döntéseket (például visszavonulási célterület) mindig a szövetségesük játékosa hozza meg. Ha nincs szövetség, akkor az aktuális játékos balján ülő játékos dönt.

A szövetséges egységek ugyanúgy beleszámítanak a játékos egységlimitjébe, mint a sajátjai: egy területen maximum nyolc egység lehet, és beleszámítanak az élelmezési limitbe is a tél másodlagos képességeinél.



SEMLEGES EGYSÉGEK MOZGATÁSA ÉS ELHELYEZÉSE TAKTIKAI KÁRTYÁKKAL

Egyes taktikai kártyák lehetővé teszik semleges egységek mozgatását vagy lerakását. Ha ezek játékos irányítása alatt álló területre kerülnek, azonnal szövetségessé válnak. Ha szövetséges egységek üres vagy semleges területre mennek, a szövetség megszűnik.

HARC A NEM SZÖVETSÉGES SEMLEGES EGYSÉGEK ELLEN

Ha egy játékos olyan semleges egységeket támad, amelyek nem ellenfél szövetségesei, akkor az ő balján ülő játékos irányítja azokat a csata ideje alatt.

A védekező játékos a semleges egységeket a frakciólapja jobb oldalára helyezi (a megfelelő kezdeményezési sorba), és minden döntést ő hoz meg. Taktikai kártyát azonban nem játszhat ki.

Diplomácia vagy csata során mindig **az összes semleges egység ellen** kell fellépni, nem csak egy típus ellen. Például, ha egy játékos diplomáciát próbál egy területen, ahol két Férfifarkas és egy Sárkány van, akkor **egyszer** próbálkozik, és mind együtt vagy szövetségessé válnak, vagy sem.

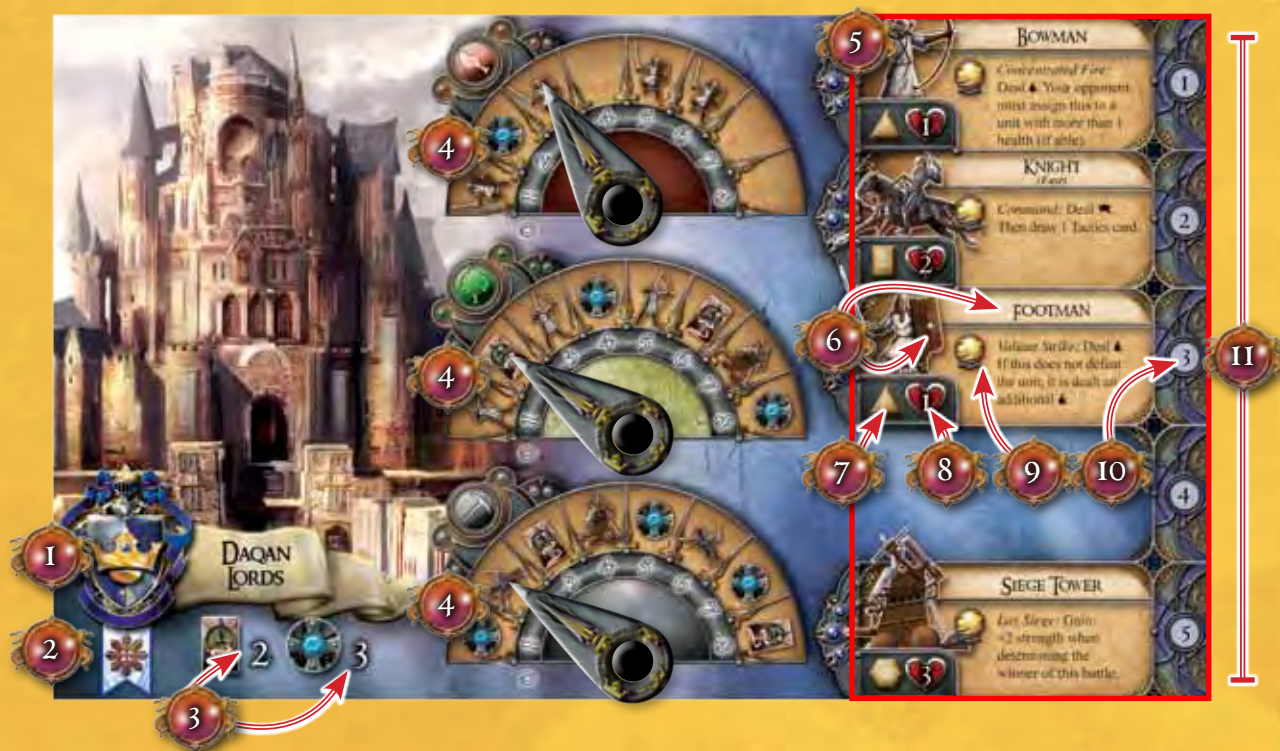
EGYSÉG OSZTÁLYOK

Négy általános egységosztály létezik, mindegyiknek jellegzetes talpalakja van. Az egységosztály mellett minden egységnek van típusa is, amely a nevét és különleges képességét jelenti a frakció- vagy segédlapon.

- **Háromszög:** A leggyakoribb egységek. Harcban a Sors kártyák 40%-ban hibát okoznak nekik, és maximum 1 sebzést tudnak okozni. Gyakran célpontjai más egységek képességeinek (például a Sárkány három háromszög egységet is ki tud iktatni).
- **Kör:** Majdnem olyan gyengék, mint a háromszög egységek, de képességeik kétszer olyan gyakran aktiválódnak. A hősök párbajok során a Sors kártyák kör szekcióját használják (kerek talpuk miatt).
- **Téglalap:** Közepes méretű egységek, gyakran több életerővel. Gyakrabban találnak célba, és általában 2 sebzést tudnak okozni.
- **Hatszög:** Nagy és rendkívül erős egységek. Magas életerejük és erős támadásaik mellett akkor is **beleszámít a harci erejük, ha harc közben elfektetik őket.**



FRAKCIÓLAP FELÉPÍTÉSE



Minden játékos rendelkezik egy frakciólappal, amely felsorolja a hovatartozását, erőforrásait és egységeit.

1. **Frakció ikon és név:** A frakció neve és jele, amely megkülönbözteti a többitől.
2. **Jellem:** Egy szalag, amely a frakció jellemét mutatja, jó (fehér) vagy gonosz (fekete). A jellem határozza meg, mely célpakliból húz a játékos, és mely hősök hajlamosabbak elhagyni (lásd „Dezertáló Hősök” 28. oldal).
3. **Kezdő taktika és befolyás:** A játék elején birtokolt taktikai kártyák és befolyás jelzők száma.
4. **Erőforrás tárcsák:** A játékos aktuális élelmiszer-, fa- és érckészletét mutatják.
5. **Egység-információs rész:** Az adott frakció egységeinek minden fontos adata, beleértve életerejükét és különleges képességeiket.
6. **Egységnév és kép:** Az egység nevét és képét mutatja, hogy megkülönböztesse más típusoktól.

6. **Egységosztály:** Az egység talpának alakjával egyező ikon, amelyet a Sors kártyák húzásánál használnak a csatában.
7. **Egység életerő:** Az a sebzésmennyiség, amely egy ilyen típusú egység legyőzéséhez szükséges.
8. **Különleges képesség:** Az a hatás, amely akkor lép életbe, amikor ez az egységtípus különleges ikon húzásakor aktiválódik a csatában.
9. **Kezdeményezési szám:** Az a számozott sor, amelyben az egység adatai szerepelnek. Ez határozza meg, melyik sorba kerül az egység harcban, és melyik körben támad.
10. **Harci zóna:** A frakciólap azon része, amely a figurák rendezésére szolgál a csata során. Öt sorból áll, ezek mutatják a kezdeményezési sorrendet, amelyben az egységek Sors kártyát húznak (lásd „Csaták” a 21. oldalon).

CSATÁK

Ha egy játékos egységeit ellenséges területre mozgatja, csatát kell kezdenie. **Csata** akkor történik, amikor **egységek** harcolnak egymással. Minden csata két egységcsoport harcát jelenti, amelyek egy terület feletti uralomért küzdenek.

Minden csata a következőképpen zajlik:

1. **Csatajelző elhelyezése:** Az aktuális játékos fogja a csatajelzőt és a vitatott területre helyezi. Ez jelzi, hol zajlik a csata.
2. **Egységek elhelyezése a Frakciólap mellett:** Minden játékos a vitatott területen lévő egységeit a frakciólapja mellett, kezdeményezésüknek megfelelő sorba helyezi. A hősök és az elfektetett egységek a területen maradnak. Az elfektetett egységek nem harcolhatnak, és megsemmisülnek, ha visszavonulásra kényszerülnek. Ha a védő egységek semlegesek, a jelenlegi játékos **balján** ülő irányítja őket (taktikai kártyát nem játszhat ki).
3. **Támogató hősök kijelölése:** A támadóval kezdve mindkét játékos választhat álló baráti hősöket a csata támogatására (lásd „Hősök a Csataban” a 25. oldalon).
4. **Csata kezdeti képességek:** A támadó most használhat bármely taktikai kártyát vagy képességet, amely a „csata kezdetén” aktiválható. Ezután a védő is használhat ilyen képességeket és kártyákat.
5. **Harcmenetek:** Maximum öt harcmenet lesz, kezdve minden „1”-es egységgel, majd a „2”-esekkel, és így tovább. Minden egység egyszer támad körönként (lásd „A Harc Menete” a 22. oldalon).
6. **Harci erő összesítése:** Miután minden egység egyszer támadott, mindkét játékos összesíti az erejét az alábbiak szerint:
 - a. **Fejlesztések:** Ha a védőnek van fejlesztése, amely védelmi bónuszt ad a területen, most használhatja (lásd „Fejlesztések” a 33. oldalon).
 - b. **Egységek számolása:** Minden játékos összesíti **álló egységeit (és az elfektetett hatszög alakú egységeket)** a csatában. Ennyi lesz az ereje.
 - c. **Erődítmény erejének hozzáadása:** Ha a védőnek van erődjé a területen, az erőd erejét (az erőd alján feltüntetett érték) hozzáadja az egységei erejéhez.
7. **Csata eredménye:** A nagyobb összesített erővel rendelkező játékos nyeri a csatát; döntetlen esetén a védő győz. Ezután a játékosok elvégzik az alábbi lépéseket:
 - a. **Erődítmény sérülése/megbódítása:** Ha a támadó nyert az erőd ellen, eltávolítja az ellenfél erődjé jelzőjét. Ezután lecserélheti saját erődjelzőjére (a sérült oldal felfelé néz). Ha minden erődjé már játékban van, önként elpusztíthat egy erődjét, hogy kivegye a tábláról és lecserélje az ellenséges erődöt.

Ha a védő nyert, de ellenséges álló egységek maradtak, az erőd sérült oldalát felfordítja. Ha már sérült volt, akkor úgy marad.

b. **Gyógyítás:** Mindkét játékos eltávolít minden sérülésjelzőt a csatában részt vett egységeiről.

c. **Visszavonulás:** A vesztes játékos azonnal visszavonja a csatában részt vett egységeit, és elfekteti őket (lásd „Visszavonulás” a 22. oldalon).

A csatában részt nem vevő (a 2. lépésnél a területen maradt) egységek nem vonulhatnak vissza, és megsemmisülnek.

A jelen csata során elfektetett egységek viszont visszavonulhatnak (ez kivétel a szabály alól).

d. **Egységek visszahelyezése:** A győztes minden túlélő egységét a vitatott területre helyezi. A csatában legyőzött egységek elfektetve maradnak. Ezután eltávolítja a csatajelzőt a tábláról.

SORS KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. **Sors szimbólum:** Ez a szimbólum a diplomácia (lásd „Diplomácia” a 18. oldalon) és a tulajdonságpróbák (lásd „Tulajdonságpróbák” a 26. oldalon) során használatos.
2. **Háromszög terület:** A kártya ezen része a háromszög alapú egységek csatájában használatos. Ez a kártya különleges képesség ikont tartalmaz, ami azt jelenti, hogy az egység aktiválja a különleges képességét (ahogy a frakció- vagy segédapon szerepel).
3. **Téglalap terület:** A kártya ezen része a téglalap alapú egységek csatájában használatos. Ez a kártya egy „1”-es elfektetés ikont tartalmaz, ami azt jelenti, hogy egy ellenséges egységet elfektetnek (lásd „Elfektetett egységek és hősök” a 22. oldalon).
4. **Hatszög terület:** A kártya ezen része a hatszög alapú egységek csatájában használatos. Ez a kártya egy „2”-es sebzés ikont tartalmaz, ami azt jelenti, hogy az ellenfélnek két sebzést kell kiosztania az egységeire (lásd „Sebzések kiosztása egységekre” a 22. oldalon).
5. **Kör terület:** A kártya ezen része a kör alapú figurák csatájában és párbajában használatos. Ez a kártya nem tartalmaz szimbólumot, vagyis nincs hatása a csatában vagy párbajban (gyakran „hibának” nevezik).
6. **Egyedi szám:** Minden Sors Kártyának 1 és 30 közötti egyedi száma van. Ez a szám a játék elején határozza meg az első játékos.

A HARC MENETE

Minden csata legfeljebb öt különböző harcmenetből áll. Először minden „1-es” egység támad, ezt követi a második menet, amelyben minden „2-es” egység támad, és így tovább.

Minden játékos az alábbiak szerint választ egy egységtípust a harcra:

1. **A Támadó kártyákat húz:** A támadó kiválasztja egyik egységtípusát a jelenlegi kezdeményezéssel, amelyhez ebben a csatában még nem húzott kártyát (ha lehetséges). A kiválasztott típusú egységek számával megegyező számú Sors Kártyát húz, és a kártyáknak az egységek talpalakjához tartozó részét nézi.
2. **A Védő kártyákat húz:** A védő kiválasztja egyik egységtípusát a jelenlegi kezdeményezéssel, amelyhez ebben a csatában még nem húzott kártyát (ha lehetséges). A kiválasztott típusú egységek számával megegyező számú Sors Kártyát húz, és a kártyáknak az egységei talpalakjához tartozó részét nézi.
3. **Különleges képességek:** Mindkét játékos felfedi a húzott Sors Kártyákat, amelyek megfelelő részén különleges képesség ikon van. A támadóval kezdve mindkét játékos annyiszor oldja meg egységeinek különleges képességeit (ahogyan a frakciólapon szerepel), ahány ilyen ikont húzott.
4. **Elfektetések:** Mindkét játékos felfedi a húzott Sors Kártyákat, amelyek megfelelő részén elfektetés ikon van. A támadóval kezdve mindkét játékos annyi saját figuráját fekteti el, ahány ilyen ikon szerepel az **ellenfele** által húzott kártyán (lásd „Elfektetett egységek és hősök” lentebb).
5. **Sebzések:** Mindkét játékos felfedi a húzott Sors Kártyákat, amelyek megfelelő részén sebzés ikon van. A támadóval kezdve mindkét játékos annyi sebzést okoz egységeinek, ikon szerepel az **ellenfele** által húzott kártyán (lásd „Sebzések kiosztása egységekre” a következő oszlopban).

Ezután a játékosok eldobnak minden húzott Sors Kártyát. Ha van olyan álló egység a kezdeményezési sorban, amelyre még nem húztak kártyát, megismétlik ezeket a lépéseket ezekre is.

Miután minden megfelelő kezdeményezésű egységhez húztak kártyát, új harc kezdődik a következő kezdeményezési sorban lévő figurák számára (lásd „Csatapélda 1. menet” a 23. oldalon).

EGYIDEJŰ TÁMADÁS SZABÁLYA

Az egységek megsemmisülhetnek vagy elfekhetnek a csata során, mielőtt a játékos Sors Kártyát húzna számukra. Ha azonban a játékos már húzott Sors Kártyát egy egységtípushoz, minden kártyát végre kell hajtania, függetlenül attól, hogy az egységek később megsemmisülnek vagy elfeksznek.

Ezért ha egy játékosnak több azonos kezdeményezésű egysége van, fontos eldöntie, melyik egységtípus támadjon először. A kapott sebzések és elfektetések mennyiségétől függően előfordulhat, hogy a többi egysége már nem kap lehetőséget Sors Kártyák húzására.

ELFEKTETETT EGYSÉGEK ÉS HŐSÖK

Egységek és hősök fektetésének sok módja van. Ez történhet csata közben, visszavonulás során, vagy kártyák és képességek hatására. Ha egy figura elfekszik, tulajdonosa az oldalára dönti. Az elfektetett egységek és hősök nem mozoghatnak. A elfektetett egységek csata közben nem húzhatnak kártyát. Az egységeket és hősöket minden tavasszal, a tavaszi Évszak Kártya másodlagos képessége részeként állítják fel ismét.



A Tavasz Évszak Kártya másodlagos képessége

Harc közben a játékos elfektetéseket kaphat. Minden elfektetésért egy sértetlen, álló egységet kell elfektetnie (az egység életerejétől függetlenül). Ha minden megmaradt álló egysége sérült, egy sérült egységet kell elfektetnie.

SEBZÉSEK KIOSZTÁSA EGYSÉGEKRE

Minden egyes sebzéspontért, amelyet egy játékos egységei kapnak, a játékos egy sebzésjelzőt vesz, és azt az egyik részt vevő egységéhez rendeli (mellé helyezve). A sebzésjelzőket egyséssel kell kiosztani.

Ha egy egység annyi sebzésjelzőt halmoz fel, amennyi az életerő értéke (a frakciólapon lévő szív ikonban szerepel), az egység megsemmisül. A játékos azonnal visszateszi azt a fel nem használt egységei közé, és eltávolítja róla az összes sebzésjelzőt. Ha egy hatás arra kényszeríti a játékos, hogy **csata közben** megsemmisítsen egy egységet, álló egységet kell megsemmisítenie, ha lehetséges.

Harc közben sebzés kiosztásakor a játékosnak **egy korábban sérült egységére kell helyeznie a sebzést** (ha lehetséges). Ha nincs sérült egysége, akkor bármelyik álló egységére ki lehet osztania. Ha nincs álló egysége a csatában, akkor egy elfektetett egységére kell kiosztania a sebzést.

A játékosok a csata végén eltávolítanak minden sebzésjelzőt az egységeikről.

Példa: Az Elf játékos két sebzést kap egy harcmenet során. Mivel van egy sérült Harcosa a csatában, először arra kell sebzést helyeznie (függetlenül attól, hogy áll-e vagy elfektetett). Egy sebzést helyez a Harcosra, ami megsemmisíti azt (mivel a sebzés eléri az életerejét). Mivel az Elf játékosnak nincs más sérült egysége, az utolsó sebzést bármelyik álló egységére kioszthatja.

VISSZAVONULÁS

Ha figurákat visszavonulásra kényszerítenek egy területről, az egységek irányítója az összes visszavonuló egységet egy szomszédos területre mozgatja. A visszavonulás célterülete a helyzettől függ:

- **Játékos által irányított egységek:** Ezeknek egy szomszédos baráti területre kell visszavonulniuk. Ha nincs ilyen terület, egy szomszédos üres területre kell visszavonulniuk. Ha ott sincs hely, megsemmisülnek.
- **Nem szövetséges semleges egységek:** A jelenlegi játékostól balra ülő játékos választ egy szomszédos, nem irányított területet, ahová ezek az egységek visszavonulhatnak. Ha nincs ilyen terület, az egységek megsemmisülnek.
- **Hősök:** A hősök bármelyik szomszédos területre visszavonulhatnak. Azonban ha egy hős részt vett a csatátámogatásban, ugyanarra a területre kell visszavonulnia, amelyre tulajdonosának egységei is visszavonultak, ha lehetséges.

Ha egy figura visszavonul, mindig **elfektetik**.

Visszavonulás után, ha egy területen több mint nyolc egység tartózkodik, a tulajdonosnak egységeket kell megsemmisítenie, amíg nyolcnál kevesebb (vagy nyolc) egység marad. Az elfektetett és álló egységek egyaránt beleszámítanak ebbe a határba.

Visszavonuláskor az egységeknek minden mozgási korlátozást be kell tartaniuk, és nem léphetnek át piros vagy kék határon (kivéve télen, vagy ha az egység repül; lásd „Mozgáskorlátozások” a 18. oldalon).

CSATAPÉLDA – I. MENET



1. Az Elf játékos egy „Hódítás” Parancs Kártyát hajt végre. Öt egységét egy olyan területre mozgatja, ahol Uthuk egységek tartózkodnak.
2. Az Elf játékosnak csatát kell kezdenie azon a területen. A csatajelzőt a területre helyezi. A támadóval kezdve mindkét játékos lehetőséget kap Taktika Kártyák kijátszására (mindketten úgy döntenek, hogy nem teszik).
3. Az Elf játékos eltávolítja az összes egységét a területről, és a frakciólapja melletti megfelelő sorokba helyezi azokat. Ezután az ellenfele is ugyanígy tesz a saját egységeivel.
4. Az első harcmenet során minden 1-es kezdeményezésű egység támad. Az Elf játékosnak három Íjásza van, ezért három Sors Kártyát húz, és ezek háromszög részét veszi figyelembe (az Íjászok talpalakja). Az Uthuk játékosnak két Húsdarabolója van, ezért két Sors Kártyát húz, és a kártyák téglalap részét nézi.
5. Mindkét játékos felfedi azokat a kártyákat, amelyek megfelelő részén különleges képesség ikon található. Az Elf játékos egy ilyen ikont fed fel, ami aktiválja egyik Íjászanak képességét. Ez 1 sebzést okoz egy általa választott egységnek. Úgy dönt, hogy az ellenfél egyik Berzerkerét sebzí (ami meg is semmisül).
6. Mindkét játékos felfedi azokat a kártyákat, amelyek megfelelő részén elfektetés ikon szerepel. Az Uthuk játékos egy elfektetés ikont fed fel, ami arra kényszeríti ellenfelét, hogy elfektessen egy egységet. Az Elf játékos egy Íjászt választ, és oldalára dönti.
7. Mindkét játékos felfedi azokat a kártyákat, amelyek megfelelő részén sebzés ikon található. Az Elf játékos egy sebzés ikont fed fel, amely 1 sebzést okoz, és az Uthuk játékos ezt az egyik Húsdarabolójára osztja ki. Mivel ez megegyezik a Húsdaraboló életerejével, az egység megsemmisül, és a sebzéssel jelölt eltávolítják.
8. Az Uthuk játékos felfedi, hogy ő is okoz 1 sebzést. Az Elf játékos ezt az egyik Pegazuslovasára osztja ki. Mivel a Pegazuslovasok három életerővel rendelkeznek, az egység nem semmisül meg.

CSATAPÉLDA – 2. MENET



1. A második harcmenetben az Elf játékosnak két Pegazuslovasa van a második kezdeményezési sorban, ezért két Sors Kártyát húz. Az Uthuk játékosnak két különböző 2-es kezdeményezéssű egységtípusa van. Ő az Berzerkereket választja első támadónak, és minden Berzerker után egy Sors Kártyát húz.
2. Egyik játékos sem húzott olyan Sors Kártyát, amely megfelelő szekcióban különleges képesség- vagy elfektetés ikont tartalmazna, ezért nincs ilyen hatás. Az Elf játékos összesen három sebzést húzott a megfelelő szekciókban. Az Uthuk játékos ebből kettőt az Berzerkerekre oszt, így mindkét Berzerker megsemmisül (mivel egy-egy életerővel bírnak). Az utolsó sebzést az egyik Vademberére helyezi, ami azt is megsemmisíti.
3. Az Uthuk játékos összesen egy sebzést húzott a megfelelő szekciókban. Az Elf játékos kénytelen ezt a már korábban sérült Pegazuslovasára helyezni (mivel még nem pusztult el).
4. Mivel az Uthuk játékos Vademberei még nem támadtak, most húz számukra kártyát. Két álló Vadember maradt, ezért két Sors Kártyát húz.
5. Az Uthuk játékos először végrehajt minden elfektetés ikont a megfelelő szekciókban. Ez arra kényszeríti az Elf játékos, hogy elfektessen egy sértetlen egységet (a Pegazuslovasát választja).
6. Az Uthuk játékos ezután végrehajt minden sebzés ikont a megfelelő szekciókban. Ez arra kényszeríti az Elf játékos, hogy helyezzen egy sebzést a sérült Pegazuslovasára. Mivel a Pegazuslovas a teljes életerejének megfelelő sebzést kapta, megsemmisül.
7. Mivel minden egység támadott, mindkét játékos összesíti az erejét. Az Elf játékosnak két álló Íjsza van, így az ereje kettő. Az Uthuk játékosnak egy álló Húsdarabolója és két álló Vadembere van, így az ereje három.
8. Az Uthuk játékosnak magasabb az ereje, ezért megnyeri a csatát. Az Elf játékos összes egysége visszavonul egy szomszédos területre, és mind elfekszik.

HŐSÖK

Egységek toborzása mellett minden frakció hősoket is felbérlehet, akik három fő célt szolgálnak. **KÜLDETÉSEK** teljesítésével megpróbálhatnak sárkányrúnákat felkutatni, **PÁRBÁJOZHATNAK** ellenséges hősokkal (lásd „Párbajok” a 28. oldalon), és **TÁMOGATHATJÁK** a játékos egységeit csatában (lásd „Hősök a csatában” a következő oszlopban).

Ezen felül a hősok felderíthetik az ellenséges rúna jelzőket, hogy megállapítsák, melyek hamis rúnák, és melyek sárkányrúnák (lásd „Rúna Jelzők Felfedése” a 30. oldalon).

Minden hősoznek van egy kártyája a nevével, tulajdonságaival és különleges képességeivel. Minden hőshöz tartozik egy műanyag figura is, amely a játéktáblán jelzi a hőso aktuális helyét.

HŐS KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



- Név:** Segít megkülönböztetni az egyes hősoket egymástól.
- Hovatartozás:** A zászló színe határozza meg a hőso hovatartozását. Lehet fehér (jó), zöld (semleges) vagy fekete (gonosz). A hősok nagyobb eséllyel dezertálnak, ha nem egyeznek a frakció hovatartozásával (lásd „Dezertáló hősok” a 28. oldalon).
- Képesség:** Ez a szöveg magyarázza a hőso egyedi képességét.
- Tulajdonságok:** Ezek a számok a hőso erő, ügyesség és bölcsesség értékeit jelölik. A tulajdonságokat főként küldetések teljesítéséhez használják (lásd „Tulajdonságpróbák” a 26. oldalon).
- Talpalak:** Ez a kör alak emlékeztet arra, hogy a hősok a Sors Kártyák kör szekcióját használják párbajok során.
- Életerő:** Ez az a sebzésmennyiség, amely szükséges a hőso legyőzéséhez.
- Párbaj különleges képesség emlékeztető:** Ez a szöveg emlékeztet arra, hogy a hősok 1 sebzést okozhatnak (Jutalom Kártya helyett), amikor párbajban különleges képesség ikont használnak.

HŐSÖK MEGSZERZÉSE

Amikor egy játékos megszerez egy hőso, a Hős Kártyát felfordítva a játéktérre helyezi, a hozzá tartozó figurát pedig valamelyik erődjére teszi.

Egy játékos egyszerre **legfeljebb három hőso** irányíthat. Ha egy negyedik hőso szerezne meg, választania kell egy hőso, aki **ELHAGYJA ÖT** (lásd „Dezertáló hősok” a 28. oldalon). Ez akkor is bekövetkezik, ha egyébként a hőso nem dezertálhatna (például ha a játékosnál van a „Hősliga kapitánya” Cím Kártya).

HŐSÖK A CSATÁBAN

A csata 3. lépésében az álló hősok **TÁMOGATNI TUDJÁK** a baráti egységeket a csatában.

A támadóval kezdve mindkét játékos bármennyi hősoét a vitatott területen az egységtípusok mellé helyezheti, minden egyes hőso más-más egységtípus mellé. Amikor a játékos Sors Kártyát húz az adott egységtípushoz, egy további kártyát is húzhat, megnézheti a kártyákat, majd az egyiket hatás nélkül azonnal eldobhatja.

Ha a játékos elveszíti a csatát, amelyet valamelyik hőso támogatott, a hőso megfutamodik, és a játékosal együtt visszavonul, ha vannak visszavonuló egységek. Ha nincsenek, a megfutamodott hőso akkor is visszavonulnak (mind ugyanarra a területre).

Példa: Az Elf játékos három Íjászzal és két Pegazuslovassal vesz részt a csatában. A vitatott területen két hőso van. Az egyik hőso az Íjászok mellé helyezi támogatásként. A másik hőso nem használja, így az a területen marad. A csata során négy Sors Kártyát húz az Íjászokhoz, és egyet tetszése szerint eldob, a másik hármat végrehajtja. Az Elf játékos elveszíti a csatát, túlélő két Íjász és egy Pegazuslovasa megfutamodik és visszavonul. Az Íjászokat támogató hőso szintén megfutamodik, és velük együtt vonul vissza. A másik hőso, aki nem támogatott egységet, nem futamodik meg és nem is vonul vissza.

SORS KÁRTYÁK

A Sors Kártyákat számos eredmény meghatározásához használják, beleértve a diplomácia, a csaták és a tulajdonságpróbák kimenetelét. A Sors Kártyák húzásakor és feloldásakor az alábbiakra kell figyelni:

- Valahányszor egy játékos Sors Kártyát húz, a teljes megadott számú kártyát ki kell húznia. Például ha diplomáciát próbál, és első kártyaként jelet húz, akkor is ki kell húznia és el kell dobnia a teljes kártyaszámot.
- A Sors Kártya dobópakliját bármelyik játékos bármikor megtekintheti. Ez lehetőséget ad arra, hogy a játékosok mérlegeljék, milyen sors ikonokat használtak már el, mielőtt diplomáciát vagy Küldetést próbálnának.
- Ha a Sorspakli kifogy húzás közben, a dobópaklit meg kell keverni, hogy új paklit alkosson, és a hátralévő kártyákat ebből kell húzni.

KÜLDETÉS KÁRTYÁK

A Küldetés Kártyák teljesítésével egy hős Jutalom Kártyákat szerezhet, amelyek különleges képességeket vagy akár sárkányrúnákat is adhatnak!

Minden játékos két Küldetés Kártyával kezd a játékot a kezében.

A játékos bármelyik hőse megpróbálhatja teljesíteni ezeket a Küldetés Kártyákat a Küldetés Fázis során.

Minden játékos legfeljebb három Küldetés Kártyát tarthat a kezében.

Ha egy játékos több mint három Küldetés Kártyával rendelkezik, el kell dobnia egyet.

KÜLDETÉS KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. **Név:** A Küldetés Kártya tematikus neve.
2. **Kezdőküldetés:** A „Kezdőküldetesként” jelölt kártyák határozzák meg, mely térképlapok kerülnek a játéktáblára a játék előkészítésekor.
3. **Folyó szöveg:** Ez a szöveg a küldetés háttértörténetét és azt a helyet írja le, ahová a hősnek el kell utaznia a küldetés teljesítésének megpróbálásához (ha van ilyen).
4. **Feltételek:** Miután a hős a megadott területre utazott, az őt irányító játékosnak az itt szereplő utasításokat kell követnie a küldetés teljesítéséhez. A dőlt betűs szövegnek nincs játékmenei hatása.
5. **Terület:** Az adott terület (ha van), ahová a hősnek el kell utaznia a küldetés megpróbálásához.

KÜLDETÉS FÁZIS

A nyári Évszak Kártyák másodlagos képessége egy Küldetés Fázis végrehajtása az alábbiak szerint:

A legalacsonyabb sorszámú Parancs Kártyával (az előző évszaktól) rendelkező játékosal kezdve, minden játékos **MINDEN EGYES** hőseivel végrehajthat egy alábbi akciót. Ha egy játékos több hőst irányít, mindegyikkel más-más akciót is választhat (lásd „Küldetés Fázis - Példa” a 27. oldalon).

- **Mozgás:** A játékos legfeljebb két területnyit mozgathatja a hőset, párbajt kezdeményezhet, vagy megkísérrelhet egy küldetést. Ez nem aktiválja a célterületet. Ne feledd, hogy a hősök ellenséges és semleges területekre is beléphetnek, illetve átmozoghatnak rajtuk. Az elfektetett hősök nem választhatják ezt az opciót.
- **Gyógyítás:** A játékos minden sebzést eltávolít a hősről. A hős csak akkor gyógyítható, ha baráti területen tartózkodik.
- **Kiképzés:** A játékos a hős két tulajdonságát egy-egy ponttal, vagy egy tulajdonságát két ponttal növelheti. A játékos Kiképzés jelzőt helyez vagy fordít meg a hőslapon, jelezve, mely tulajdonság lett növelve. Ezek a kétoldalú jelzők azt mutatják, hogy a hős +1-et vagy +2-t kapott az adott tulajdonságra. Egy hős minden tulajdonságához legfeljebb egy Kiképzés jelző tartozhat.
- **Megjegyzés:** Ha egy Küldetés Kártya arra utasítja a hőst, hogy képezzen egy tulajdonságot, akkor az a hős egy ponttal növeli az adott tulajdonságát (ellentétben a kiképzés akcióval).

Bár minden játékos hajthat végre akciókat a hőseivel a Küldetés Fázis során, a Küldetés Fázis nem része egyik játékos körének sem.

KÜLDETÉSEK MEGKÍSÉRLÉSE ÉS TELJESÍTÉSE

Egy hősnek a játéktáblán egy meghatározott területen kell tartózkodnia (számmal és betűvel jelölt, pl. 3A), hogy a legtöbb küldetést teljesíthesse. Ha egy hős a Küldetés Fázis során „mozgás” akciót hajt végre, és olyan területre lép, amely szerepel valamelyik Küldetés Kártyáján, akkor megkísérrelheti a küldetést. A hőst irányító játékos felfedi kezéből a területhez tartozó Küldetés Kártyát, majd követi a kártyán szereplő utasításokat a küldetés teljesítésének megkísérléséhez.

Ha az utasítások teljesítésének eredménye „Jutalom megszerzése”, a hős teljesíti a küldetést, és Jutalomkártyát kap (lásd „Jutalom Kártyák” a 27. oldalon). Ezután a játékos eldobja a teljesített Küldetés Kártyát, és **HÚZ EGY ÚJ KÜLDETÉS KÁRTYÁT**. Ha a hős nem teljesíti a küldetést, a játékos nem dobja el a kártyát, kivéve ha a kártya ezt külön előírja.

Egy hős fázisonként csak egy küldetést kísérrelhet meg. Az elfektetett hősök nem próbálhatnak meg küldetést.

TULAJDONSÁGPRÓBÁK

Sok Küldetés Kártya csak meghatározott területen hajtható végre, ezután egy tulajdonságban (erő, ügyesség vagy bölcsesség) tesz **PRÓBÁRA**.

Amikor egy hős tulajdonságpróbát tesz, a hőst irányító játékos annyi Sors Kártyát húz, amennyi a megfelelő tulajdonság értéke. Ezután kiválaszt **EGYET** a húzott kártyák közül, és a kiválasztott kártya sors ikonja alapján hajtja végre a Küldetés Kártya utasításait.

Példa: Egy Küldetés Kártya azt írja elő, hogy a hős utazzon a 3A területre, és tegye próbára ügyességét. A Küldetés Fázis alatt a hős belép ebbe a területbe, és irányítója felfedi a megfelelő Küldetés Kártyát. A kártya utasítása szerint két Sors Kártyát húz (a hős ügyesség értéke 2). A játékos kiválaszt egyet ezek közül, a másikat eldobja. Ezután összeveti a választott kártyán lévő sors ikont (👑) a Küldetés Kártyán szereplő ikonokkal.

A Küldetés Kártyán ez áll: „👑: Jutalom megszerzése.” A játékos kap egy Jutalom Kártyát, eldobja az adott Küldetés Kártyát, majd húz egy újat.

KÜLDETÉS FÁZIS – PÉLDA



A nyári Évszak Kártya elsődleges képességének feloldása után a játékosok a Küldetés Fázist a következők szerint játsszák le:

1. Az Elf játékosnak volt a legalacsonyabb sorszámú Parancs Kártyája az előző évszakban, ezért ő kezd a Küldetés Fázisban. Egy hőse van, és úgy dönt, hogy minden sebzést eltávolít róla.
2. Az Uthuk játékos következik, mivel az övé a következő legalacsonyabb Parancs Kártya. Úgy dönt, hogy kiképzí első hőst, és +2-vel növeli annak ügyességét.
3. Az Uthuk játékos második hősével mozgás akciót hajt végre. A hőst két területtel mozgatja – egy ellenséges területen keresztül egy másik ellenséges területre.
4. Itt most párbajt kezdeményezhet az ellenséges hőssel, megkísérelheti valamelyik Küldetés Kártyáját, vagy dönthet úgy is, hogy nem csinál semmit.
5. A Daqan és Waiqar játékosoknak nincs hőjük, ezért nem hajtanak végre semmilyen akciót a Küldetés Fázisban.

JUTALOM KÁRTYÁK

A hősök gyakran Jutalom Kártyákat kapnak (köztük sárkányrúnákat is), ha teljesítik a küldetéseket. Amikor egy hős Jutalom Kártyát kap, a játékos felhúzza a Jutalompakli legfelső kártyáját, megnézi, majd lefelé fordítva a Hős Kártya alá helyezi.

A játékos csak akkor fordíthatja fel a Jutalom Kártyát, amikor használni kívánja annak képességét, ezután a kártya felfelé fordítva marad.

A játékos szabadon átadhatja a Jutalom Kártyákat bármelyik hősenek, ha azok ugyanazon a területen tartózkodnak a saját körében vagy a Küldetés Fázisban végrehajtott akció során. A hősöknek nem kell ugyanazon a területen maradniuk; akkor is átadhatják a tárgyakat, ha pusztán átmozognak egy baráti hős területén.

JUTALOM KÁRTYA FELÉPÍTÉSE



1. **Név:** Ez a név segít megkülönböztetni a Jutalom Kártyákat egymástól.

2. **Képesség:** Ez az a képesség, amelyet a Jutalom Kártya biztosít. Egyes képességekhez a hőst irányító játékosnak különleges képesség ikont (👁️) kell húznia egy párbaj során.
3. **Típus:** Néhány Jutalom Kártyának van saját típusa (fegyver vagy páncél). Egy hős minden párbajban legfeljebb egy fegyvert és egy páncélt használhat.

JUTALOM KÁRTYÁK PÁRBAJBAN

Számos Jutalom Kártya-képesség előnyt nyújt a hősöknek a harcban, különösen azok, amelyekhez különleges képesség ikon szükséges. Egy párbaj során minden hős tetszőleges számú Jutalom Kártyáját használhatja, de legfeljebb egy „fegyver” és egy „páncél” kártyát kombinálhat. Figyelj arra, hogy ugyanazt a „fegyver” vagy „páncél” típusú Jutalom Kártyát a hős többször is használhatja egy párbaj során, hacsak a kártya másképp nem rendelkezik.

Amikor egy hős Jutalom Kártyát használ, irányítója felfordítja azt, és végrehajtja a rá nyomtatott utasítást. Sok Jutalom Kártya csak akkor lép működésbe, ha a játékos különleges képesség ikont húz. Amikor a játékos egy párbaj során különleges képesség ikont húz, vagy a hős egyik Jutalom Kártyájának képességét használja, VAGY 1 sebzést okoz (a Hős Kártyán feltüntetett módon).

JUTALOM KÁRTYÁK TITKOSSÁGA

A játékosok lefelé fordítva helyezik a Jutalom Kártyákat annak a hősnek a Hős Kártyája alá, aki megkapta őket. Csak a hőst irányító játékos nézheti meg ezeket a lefelé fordított Jutalom Kártyákat.

A lefelé fordított Jutalom Kártyák kilétét nem lehet megosztani más játékosokkal. Amint egy játékos felfordít egy Jutalom Kártyát, annak hatása nyílt információvá válik, és a kártya a játék hátralévő részében felfordítva marad.

PÁRBAJOK

Amikor egy játékos a Küldetés Fázis során hősét olyan területre mozgatja, ahol ellenséges hős tartózkodik, párbajt kezdeményezhet, hogy legyőzze őt és megszerezze Jutalom Kártyáit.

- Védő kijelölése:** A párbajt kezdeményező játékos kiválaszt egyetlen ellenséges hőst, aki az adott területen tartózkodik, és ő vesz részt a párbajban.
- Párbaj kezdeti képességek:** Ha a támadónak van olyan Taktika Kártyája vagy egyéb képessége, amely „párbaj kezdetén” használható, akkor ezt most kell használnia. Ezután a védő használhat bármennyi „párbaj kezdetén” használható képességet vagy kártyát.
- Párbajmenetek:** A játékosok a párbaj **négy** menetét játsszák le. Minden menet az alábbi lépésekből áll, ebben a sorrendben:
 - Sors Kártya húzása:** A támadóval kezdve mindkét játékos húz egy Sors Kártyát, és felfedi azt.
 - Sors Kártyák végrehajtása:** A támadóval kezdve mindkét játékos végrehajtja a Sors Kártya kör szekciójában található ikont.
Ha különleges képesség ikon, a hős 1 sebzést okoz (a Hős Kártya alapján), **vagy** használhat egy Jutalom Kártya-képességet.
Ha elfektetés ikon, a hős kivédhet az adott körben bekövetkező sebzésből az ikonnal megegyező értéket. (Ez a hatás párbajban **nem** fekteti el az ellenséges hőst.)
Ha sebzés ikon, az ellenfél hőse annyi sebzést kap, amennyi az ikon értéke, és ennyi sebzésjelző kerül a Hős Kártyájára.
Ha a kör szekció üres, nem történik semmi: a hős nem használ képességet, és nem okoz vagy akadályoz meg sebzést.
Minden sebzés egyszerre kerül kiosztásra a párbajban, és akár mindkét hős is legyőzhető ugyanabban a menetben (lásd „Hősök Sebzése és Legyőzése” a következő oszlopban).
- A Párbaj eredménye:** Négy menet lejárta után – vagy ha valamelyik hős időközben legyőzésre kerül – a párbaj véget ér. Minden, a párbaj során szerzett sebzés a Hős Kártyán marad (kivéve, ha a hős legyőzésre került). Minden hős, aki nem került legyőzésre, a területen marad, és nem kényszerül visszavonulásra.

Az a hős, aki párbajt kezdeményezett, nem próbálhat meg küldetést ugyanabban a Küldetés Fázisban.

Ha egy hős párbajban legyőzésre kerül, a párbaj az aktuális menet befejezése után azonnal véget ér. A túlélő hős megszerzi az összes legyőzött hős Jutalom Kártyáját (lásd „Hősök Sebzése és Legyőzése” a következő oszlopban).

A megfutamodott hősök egy ellenfél hősenek hatására kényszeríthetők párbajba, de maguk nem kezdeményezhetnek párbajt. A védő megfutamodott hősök a párbaj alatt úgy viselkednek, mintha nem lennének megfutamodva.

“PÁRBAJ” KÜLDETÉSEK

Egyes Küldetés Kártyák megkövetelik, hogy a hős egy meghatározott területre utazzon, majd párbajt vívjon egy adott típusú semleges egységgel. Ez az egység nem kerül a játéktáblára – kizárólag a küldetés céljából létezik.

Amint a hős a megfelelő területen tartózkodik a Küldetés Fázisban, irányítója a párbaj lépéseit követi (szükség esetén mind a négy menetet lejátszva). A semleges egységet a hőstől balra ülő játékos irányítja a párbaj során. Ha a semleges egységet irányító játékos olyan kártyát húz, amelynek megfelelő szekciójában különleges képesség ikon szerepel, az automatikusan aktiválja a semleges egység különleges képességét, mivel – a hőssel ellentétben – nem választhatja az „1 sebzést okoz” opciót.

Ha a hős legyőzi az egységet a párbajban, teljesíti a küldetést, és megkapja a Küldetés Kártyán leírt jutalmat. A párbaj kimenetelétől függetlenül, a semleges egységet a párbaj végén vissza kell tenni a fel nem használt semleges egységek készletébe.

HŐSÖK SEBZÉSE ÉS LEGYŐZÉSE

Ha egy hős sebzésjelzőinek száma eléri vagy meghaladja az életerejét, a hős legyőzésre kerül. A hőst irányító játékos leveszi a figurát a játéktábláról, és a figurát, valamint a hozzá tartozó Hős Kártyát visszatesszi a játékdobozba.

Ha egy hős párbajban kerül legyőzésre, a párbajban győztes hős irányítója az összes Jutalom Kártyát bármely, a területen jelen lévő hőse alá teheti. Minden Jutalom Kártya lefelé fordítva marad (ha már fel volt fordítva, úgy marad), és az új tulajdonosa bármikor megtekintheti őket.



Legyőzött hős jelző

Ha egy hős más módon kerül legyőzésre, vagy ha mindkét hős egyszerre kerül legyőzésre, akkor az őt irányító játékos a hős Jutalom Kártyáit a játéktábla mellé helyezi (fel- vagy lefordítva, ahogy éppen voltak). A játékos egy legyőzött hős jelzőt helyez a területre, ahol a hős elesett, és a megfelelő számú legyőzött hős jelzőt a Jutalom Kártyák tetejére teszi. Bármely hős, amely egy olyan területen tartózkodik, ahol legyőzött hős jelző található, a saját körében felveheti az összes alatta lévő Jutalom Kártyát, és a saját Hős Kártyája alá helyezheti őket. Ezután a játékos eltávolítja a legyőzött hős jelzőt a játéktábláról.

DEZERTÁLÓ HŐSÖK

Előfordulhat, hogy egy hős dezertál, ami általában akkor következik be, ha egy hős hovatartozása nem egyezik meg a játékos hovatartozásával egy adott Évszak Kártya feloldásakor.

Amikor egy hős dezertál, az őt irányító játékos leveszi a figurát a játéktábláról, és a Hős Kártyát visszakeveri a Hős Kártya-pakliba. A hőshöz tartozó összes Jutalom Kártyát el kell dobni, felfelé fordítva a Jutalompakli mellé kell helyezni (nem maradnak játékban, mint legyőzött hős esetén).

PÁRBAJ – PÉLDA



1. A Küldetés Fázis során az Uthuk játékos egyik hőse (Mad Carthos) belép egy olyan területre, ahol az Elf játékos egyik hőse (Silhouette) tartózkodik. Az Uthuk játékos úgy dönt, hogy párbajt kezdeményez az Elf játékos hőse ellen.
2. Az Uthuk játékos végrehajtja azokat a „párbaj kezdetén” használható képességeket, amelyeket szeretne. Mad Carthos képességét használja, amely 1 sebzést okoz a védekező hősnek. Az Elf játékos nem használ párbaj kezdeti képességet.
3. Mindkét játékos egy Sors Kártyát húz a párbaj első menetére. Az Uthuk játékos egy különleges képesség ikont (a kör szekcióban), míg az Elf játékos egy megfutamítás ikont húz.
4. Az Uthuk játékos a különleges képesség ikon felhasználásával vagy 1 sebzést okozhat (ahogy a Hős Kártyán szerepel), vagy végrehajthat egy Jutalom Kártya-képességet. Úgy dönt, hogy a „Rage Blade” Jutalom Kártyáját használja, és hőse erejének megfelelő, 2 sebzést okoz.
5. Az Elf játékos a húzott megfutamítás eredménnyel 1 sebzést megelőz, így hőse csak 1 sebzést kap (a 2 helyett).
6. A második menetben mindkét játékos újabb Sors Kártyát húz. Ezúttal mindkét kártyán 1 sebzés ikon szerepel a kör szekcióban.
7. Silhouette 1 sebzést kap.
8. Mad Carthos is kapna 1 sebzést, de tulajdonosa felfedi, hogy Mad Carthos rendelkezik a „Runeplate” Jutalom Kártyával, amely megakadályozza a hősnek kiosztott sebzést.

Mivel Silhouette a teljes életerejének megfelelő sebzést kapta, a hős legyőzésre kerül, és a párbaj véget ér. A támadó játékos elveszi a legyőzött hős összes Jutalom Kártyáját, és Mad Carthos Hős Kártyája alá helyezi őket.

AJÁTÉK MEGNYERÉSE

A hetedik játékvégén (a tél végén) a játék véget ér. Ekkor a játékosok azonnal felfordítanak minden rúna jelzőt a játéktáblán, és az a játékos nyer, aki a legtöbb sárkányrúnát irányít.

Ha több játékos ugyanolyan számú sárkányrúnával rendelkezik, az nyer, akinek több befolyás jelzője van. Ha még ekkor is döntetlen, az nyer, akinek magasabb volt a játék elején a kezdő befolyása.

Ha egy játékos valaha hat sárkányrúnát irányít, megpróbálhat hamarabb is nyerni (lásd „Győzelem Kártyák” lentebb).

GYŐZELEM KÁRTYÁK

Ha egy játékos hat sárkányrúnát irányít, megpróbálhatja megnyerni a játékot. Először bizonyítania kell, hogy valóban hat sárkányrúnát birtokol. Ezután – ha egy teljes játékvéggel később, ugyanezen évszakban továbbra is legalább hat sárkányrúnát irányít – megnyeri a játékot (ahogy az alább szerepel).

A játékos bármikor a saját körében felfedheti sárkányrúnáit, amíg kellő számút mutat be a győzelem feltételéhez. Ezek a jelzők felfordítva maradnak (lásd „Rúna jelzők felfedése” a következő oszlopban). Ezután frakciója Győzelem Kártyáját lefelé fordítva a jelenlegi Évszakupakli tetejére helyezi. (Ha éppen nyár van, akkor a még fel nem fedett nyári Évszakkártyák tetejére.) Ez a Győzelem Kártya a következő év ugyanazon évszakában kerül feloldásra.

Ha az Évszakupakli tetején Győzelem Kártya van a „Évszakkártya feloldása” lépés során, a kártyát kijátszó játékos felfedi azt még az Évszak Kártya húzása előtt. Ha a játékosnak továbbra is elég sárkányrúnája van a győzelemhez (és szükség esetén felfedi azokat), felolvassa a kártyát, végrehajtja a hatását, és megnyeri a játékot. Ha nincs meg a legalább hat sárkányrúnája, visszaveszi Győzelem Kártyáját, és az Évszak Kártyát szokásosan feloldják.

Minden Évszakupakli tetején legfeljebb egy Győzelem Kártya lehet. Ha egy játékos már elhelyezett Győzelem Kártyát az adott évszakban, más játékos csak a következő évszakban – a saját körében – fedheti fel rúnáit és helyezheti ki a Győzelem Kártyáját.

Mivel a Győzelem Kártyák a következő évben kerülnek feloldásra, a hetedik évben már nem lehet Győzelem Kártyát kijátszani.

Példa: A hatodik évben Tom felfedi hat sárkányrúnáját, és frakciója Győzelem Kártyáját a jelenlegi Évszakupakli (nyár) tetejére helyezi. A következő tavasszal azonban elveszít egy olyan területet, amely sárkányrúnát tartalmazott. Amikor a következő évszakban felfedi Győzelem Kártyáját, már nem rendelkezik elég sárkányrúnával a győzelemhez. A Győzelem Kártyát visszaveszi a játéktérbe. Mivel más játékosnak nincs Győzelem Kártyája az Évszakupakli tetején, és a játék már a hetedik, utolsó évben jár, több Győzelem Kártyát nem lehet kijátszani. A játék győztese tehát a tél végén kerül meghatározásra.

Megjegyzés: Ezek a kártyák a *Banners of War* kiegészítőben variánsként szerepeltek. Ez a szakasz felülírja a *Banners of War* bármely ide vonatkozó szabályát. A Győzelem Kártyák használata kötelező, nem választható opció.

SÁRKÁNYRÚNÁK MEGSZERZÉSE

A játékosok többféle forrásból is szerezhetnek sárkányrúnákat, például Cél Kártyákból, Jutalom Kártyákból, Cím Kártyákból vagy Évszak Kártyákból.

Valahányszor egy játékos utasítást kap arra, hogy „szerezzen egy sárkányrúnát”, a következő lépéseket hajtja végre:

1. **Hamis rúnák eldobása:** A játékos legfeljebb két hamis rúna jelzőt eldobhat az általa irányított területekről.
2. **Rúnajelzők felvétele:** A játékos kap egy sárkányrúna jelzőt és egy hamis rúna jelzőt, majd összekeveri őket.
3. **Rúnák elhelyezése:** A játékos megnézi a két jelző színét, majd lefelé fordítva elhelyezi őket baráti vagy irányítatlan területekre, amelyek nem tartalmaznak rúna jelzőt. Ha nincs megfelelő terület, ahová elhelyezhetné az egyiket vagy mindkettőt, a fel nem helyezett jelzőket felfelé fordítva a fel nem használt rúna jelzők közé dobja.

Egyes Évszak Kártyák vagy Taktikai Kártyák konkrét területekre helyeznek (vagy mozgatnak) rúna jelzőket. Ezek a kártyák **nem használják** a „szerezzen egy sárkányrúnát” kifejezést, és csak az adott rúna jelzőt helyezik el; hamis rúnát csak akkor, ha azt külön előírja a kártya.

Egy játékos soha nem helyezhet rúna jelzőt olyan területre, ahol már van rúna jelző.

RÚNA JELZŐK MEGTEKINTÉSE

A játékos bármikor megnézheti azokat a rúna jelzőket, amelyek olyan területeken vannak, amelyeket irányít, vagy ahol hőse tartózkodik. Ez azokra az ellenséges területekre is vonatkozik, ahol baráti hős van jelen. A játékosok soha nem mutathatják meg a rúna jelzők színét más játékosoknak (elmondani – akár hazudva – viszont elmondhatják, milyen jelző van ott).

A rúna jelzők soha nem kerülnek felfordításra mindenki számára – kivéve, ha egy kártya felfedést ír elő, vagy a játék végén (lásd „A játék megnyerése”).

RÚNA JELZŐ FELFEDÉSE

Ha egy kártya arra utasítja a játékost, hogy fedjen fel egy rúna jelzőt, a játékos kiválaszt bármelyik olyan rúna jelzőt, amely egy általa irányított területen van, és felfordítja azt – ezzel megmutatva, hogy sárkányrúna vagy hamis rúna. Ha a kártya kifejezetten „egy sárkányrúna felfedését” írja elő, nem fedhet fel hamis rúna jelzőt.

A felfedett rúna jelző felfordítva marad. Egy rúna jelzőt csak akkor lehet ismét lefelé fordítani, ha a játékos végrehajt egy „Megerősítés” Parancs Kártyát (lásd „Megerősítés Parancs (#8)” a 36. oldalon). A parancs végrehajtásakor a játékos csak a két érintett területen fordíthatja le a rúna jelzőket. A többi felfedett rúna jelző felfordítva marad a játéktáblán.

EGYÉB SZABÁLYOK

Ez a szakasz olyan komponensek használatára vonatkozó részleteket tartalmaz, amelyeket az alap játékszabályok nem fedtek le.

CÉL KÁRTYÁK

A játék elején minden játékos kap egy Cél Kártyát. A Cél Kártyán feltételek szerepelnek, melyek teljesítésével a játékos sárkányrúnához juthat.

A játékos titokban tartja Cél Kártyáját addig, amíg el nem dobja egy sárkányrúna megszerzéséhez (lásd „Sárkányrúna megszerzése” a 30. oldalon).



A Cél Kártyák két pakliba vannak osztva: az egyik paklit a „Jó” frakciók használják, a másikat a „Gonosz” frakciók.

A Jó Cél Kártyák általában szövetségek létrehozását és befolyás szerzését követelik meg, míg a Gonosz Cél Kártyák területek meghódítására és egységek elpusztítására ösztönöznek.

Ha egy játékos bármelyik körében (például Parancs Kártya feloldásakor) teljesíti Cél Kártyájának feltételeit, eldobhatja azt, hogy egy sárkányrúna szerezzon. Ezután követi a sárkányrúna megszerzésére vonatkozó szabályokat (beleértve egy hamis rúna felvételét és a jelzők elhelyezését baráti vagy üres területekre). A teljesített Cél Kártya helyett nem húz új Cél Kártyát.

BEFOLYÁS LICITEK

Egyes Évszak Kártyák arra utasítják a játékosokat, hogy befolyás licitet hajtsanak végre. Ezek a licitek politikai küzdelmeket jelképeznek, amelyek a frakciók diplomáciáját és a Varázslótanácsban betöltött helyzetét teszik próbára (lásd „Varázslótanács” a következő oszlopban). Amikor befolyás licit indul, a játékosok az alábbi lépéseket hajtják végre:

- Befolyás bejelentése:** Minden játékos szóban bejelenti, hány befolyás jelzője van. E lépés során a játékosok megbeszélhetik a licitet, és ígéreteket tehetnek (vagy hazudhatnak) arról, mennyit fognak licitálni.
- Befolyás elrejtése és kiválasztása:** Minden játékos kézbe veszi az összes befolyás jelzőjét, elrejt azokat a többi játékos elől, majd titokban kiválasztja, mennyi jelzőt kíván licitálni, és zárt ökölben a játéktér fölé tartja.
- Győztes meghatározása:** Miután minden játékos kiválasztotta licitjét, egyszerre felfedik az ökleiket, és megmutatják, mennyi befolyást licitáltak. Az Évszak Kártya meghatározza a licit eredményének eldöntését (általában az nyer, aki a legtöbb befolyást licitálta). A döntetlenek eldöntéséhez lásd „Döntetlen befolyás liciteknél” lentebb.
- Befolyás eldobása:** Minden játékos (még az is, aki nem nyerte a licitet) eldobja az összes licitált befolyás jelzőt a fel nem használt befolyás jelzők közé.

DÖNTETLEN BEFOLYÁS LICITEKNÉL

Ha több játékos ugyanannyit licitál (akár nullát is), akkor a „Varázslótanács primása” Cím Kártyával rendelkező játékos választja ki, hogy a döntetlenben részt vevő játékosok közül ki nyerje vagy veszítse a licitet. Ha senkinél sincs ez a Cím Kártya, akkor a döntetlenben lévők közül az választ, akinek a legtöbb fel nem használt befolyása van. Ha ez is megegyezik, akkor az választ, akinek magasabb volt a kezdő befolyása.

VARÁZSLÓTANÁCS

A „Varázslótanács” kifejezés a titokzatos és hatalmas tanács befolyását jelképezi. Ez a kifejezés önmagában nem jár játékmeneti hatással, de más kártyák hivatkozhatnak rá.

TAKTIKA KÁRTYÁK

A Taktika kártyák számos erős képességet biztosítanak. Minden játékos annyi Taktika Kártyával kezd a játékot, amennyi frakciólapja bal alsó részén szerepel. Új Taktika Kártyákat a „Stratégia” és „Támogatás” Parancs Kártyákkal, valamint számos Évszak Kártyával lehet szerezni.



Minden Taktika Kártya megjelöli, hogy mikor lehet kijátszani. A legtöbb kártyán ez szerepel: „Játssz ki a körödben”. Ezeket a kártyákat a játékos parancskártyájának feloldása során használhatja – közvetlenül azelőtt, közben vagy közvetlenül utána.

Egy játékos **nem** használhat egy Taktika Kártyát abban az évszakban, amelyben húzta. Például ha egy játékos tavasszal a Tervezés” Parancs Kártyával két Taktika Kártyát húz, azokat csak a következő nyártól (vagy később) használhatja.

Egyes Taktika Kártyák csaták vagy párbajok során játszhatók ki. Az ilyen kártyák csak akkor használhatók, ha a játékosnak baráti egysége vagy hőse vesz részt az adott harcban vagy párbajban.

Minden játékos legfeljebb **10 Taktika Kártyát** tarthat a kezében. Ha ennél több van nála, a saját választása szerint kell eldobnia kártyákat, amíg csak 10 marad.

JÁTEKOS KIESÉSE

Ritka esetben, ha egy játékos nulla területet irányít, kiesik a játékból. A játéktábláról eltávolítja minden hősét, és többé nem vesz részt a játékból.

Az összes taktikai, küldetés-, jutalom- és hőskártyáját vissza kell keverni a megfelelő paklikba. Minden Cím Kártyát vissza kell tenni a közös játéktérre. A Cím Kártyákon lévő befolyás jelzők ott maradnak, amíg egy másik játékos egy „Hatalomszerzés” Parancs Kártyával el nem veszi az adott Cím Kártyát.

KOMPONENS-KORLÁTOZÁSOK

Ha elfogynak az aktiválás-, sebzés-, legyőzött hős-, befolyás- vagy kiképzésjelzők, a játékosok helyettesítő eszközöket használhatnak (pl. érméket vagy gyöngyöket). Minden más kártya, jelző vagy figura csak a játékban található mennyiségben áll rendelkezésre.

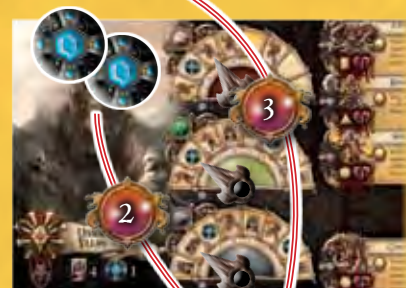
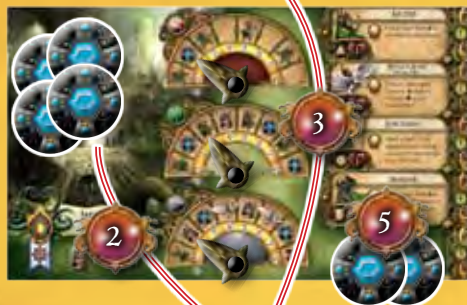
Ha egy kártyapakli elfogy, a dobópaklit újra kell keverni, és az lesz az új pakli.

Ha egy játékos egységet szeretne toborozni, de az adott típusú összes egysége már játékban van, önszántából megsemmisíthet egy ilyen egységet baráti területen, hogy újat toborozhasson. Ugyanez vonatkozik az erődökre és fejlesztésekre is: ha nincs szabad példányuk, a játékos önként megsemmisíthet egyet, hogy máshol építhessen.

Ha egy fejlesztés olyan területen marad, ahol nincs erőd, a fejlesztés automatikusan megsemmisül.

Ez az egyetlen eset, amikor egy játékos önként semmisítheti meg saját egységét, erődjét vagy fejlesztését. (Ez nem vonatkozik azokra az esetekre, amikor a játékos a létszámkorlát miatt kényszerül egységet megsemmisíteni.)

BEFOLYÁS LICIT - PÉLDA



1. A játékosok az Évszak Kártyát oldják fel tél kezdetén. Ez a kártya befolyás licitet ír elő. A licit nyertese egy sárkányrúnát kap.
2. Minden játékos bejelenti a többieknek, hány befolyásjelzője van, majd elrejtí azokat.
3. Minden játékos titokban kiválasztja, mennyi befolyást kíván licitálni, és zárt ökölben helyezi el a játéktér felett. Miután mindenki kiválasztotta a mennyiséget, egyszerre felfedik azokat.

4. Az Elf és az Uthuk játékos egyenlő legmagasabb licitet tett (kettőt).
5. Mivel senki sem birtokolja a „Varázslótanács Prímása” Cím Kártyát, az Elf játékos dönt arról, ki nyer döntetlen esetén, mert két fel nem használt befolyása van, az Uthuk játékosnak nincs (lásd „Döntetlen befolyás liciteknél”, 31. oldal). Az Elf játékos maga választja a győzelmet, és kap egy sárkányrúnát az Évszak Kártya szerint. Ezután minden játékos elveszíti az összes licitált befolyását.

SÁRKÁNYRÚNÁK MEGSZERZÉSE - PÉLDA



1. A jelenlegi Évszak Kártya utasítja a Tünde játékost, hogy kapjon egy sárkányrúnát a befolyás licit megnyeréséért. Először akár két hamis rúnát is eldobhat baráti területekről. Eldönti, hogy egy hamis rúnát dob el egy baráti területről.

2. Megkap egy sárkányrúnát és egy hamis rúnajelzőt, majd összekeveri őket, hogy a többi játékos számára titkos maradjon a típus.
3. A rúnajelzőket fedetten helyezi el bármely két baráti vagy irányítatlan területen, ahol még nincs rúnajelző.

PARANCS KÁRTYA RÉSZLETEK

Ez a rész a nyolc Parancs Kártyát és a hozzájuk tartozó komponenseket ismerteti.

TERVEZÉS PARANCS (#1)

Ez a parancs lehetővé teszi a játékos számára, hogy bármely egységet és/vagy hősét szomszédos baráti vagy üres területekre mozgassa (lásd „Egységek mozgathatása a Tervezés Parancssal”, 16. oldal).

Az Elsőségi Bónusz képesség Taktika Kártyákat ad a játékosnak. Taktika Kártyát húz minden egyes erőforrás tárcsáján mutatott értékkel megegyező vagy az alatti Taktika Kártya szimbólumért.



MOZGÓSÍTÁS PARANCS (#2)

Ez a parancs lehetővé teszi a játékos számára, hogy aktiváljon egy területet és bármely egységet és/vagy hősét a területre mozgassa két területről (lásd „Mozgás Mozgósítással és Hódítással”, 17. oldal).

Az Elsőségi Bónusz lehetővé teszi a játékos számára, hogy ezt a parancsot másodszor is feloldja, közvetlenül az első feloldás után. Egy játékos nem indíthat több csatát egyetlen „Mozgósítás”

Parancssal. Diplomáciát próbálhat és egy csatát indíthat, de nem mozgathat egységeket egy területre, ha az ugyanazon a körben második csatát okozna. Például, ha a játékos egy „Mozgósítás” Parancs segítségével csatát indított, majd diplomáciát próbál a Fölény Bónusszal, vissza kell vonulnia, ha húz egy ikont.



HÓDÍTÁS PARANCS (#3)

Ez a parancs lehetővé teszi a játékos számára, hogy aktiváljon egy területet és egységeit/hőseit két területtel távolabbról mozgassa (lásd „Mozgás Mozgósítással és Hódítással”, 17. oldal).

Az Elsőségi Bónusz lehetővé teszi a játékos számára, hogy csata közben csökkentse az ellenfél erődtítményeinek erejét 3-mal. Ez nagyszerű mód az ellenfél erődtítményeinek elfoglalására, mivel az erődtítmények általában +5 erőt adnak.



ARATÁS PARANCS (#4)

Ez a parancs kényszeríti a játékost, hogy összesítse az általa irányított területek élelmiszer-, fa- és érckészleteit. A forrásmutató nyilakat a frakciólapján a megfelelő összegre állítja. Ez a Parancs Kártya növelheti vagy csökkentheti a mutatók aktuális szintjét.



Az Elsőségi Bónusz lehetővé teszi a játékos számára, hogy minden fejlesztéséből a játéktáblán erőforrásokat, befolyást vagy Taktika Kártyákat kapjon. Ezután csökkentheti a fa mutatóját egy ponttal, hogy egy fejlesztésjelzőt helyezzen baráti területre, amelyen erődtítmény van. A játékos nem építhet fejlesztést, ha a fa mutatója „0”-án áll.

FEJLESZTÉSEK

A fejlesztésjelzőket általában az Aratás Parancs segítségével építik. Ezek az alábbi képességeket biztosítják:

- Erőforrások:** Lehetővé teszi a játékosnak, hogy növelje egy forrásmutatóját egy ponttal, a terület által biztosított forrástípus szerint. Ez a jövőbeli Aratás Parancsok Elsőségi Bónuszának használatakor történhet.
- Diplomata:** Lehetővé teszi a játékosnak, hogy két befolyást szerezzen, amikor a jövőbeli Aratás Parancs Elsőségi Bónuszát használja.
- Kiképző Tér:** Ez a jelző lehetővé teszi a játékosnak, hogy egy Taktika Kártyát húzzon, amikor a jövőbeli Aratás Parancs Elsőségi Bónuszát használja.
- Védelmi Bónusz:** Ez a jelző különleges bónuszt biztosít a védőnek a csata összesítési fázisában, az adott területen. Minden frakciónak különböző bónusza van:



- *Átkozott Sír (Waiqar):* A csata végső erejének kiszámítása előtt a védő eldobhatja ezt a jelzőt, hogy az ellenfél három figuráját kényszerítse visszavonulásra. A jelző a használat után eldobódik, de később újra építhető.



- *Éhes Lélek (Uthuk):* A csata végső erejének kiszámítása előtt a védő eldobhatja a jelzőt, hogy az ellenfélnek négy sebzést okozzon. A sebzést az ellenfél figuráin osztják szét a normál szabályok szerint. A jelző a használat után eldobódik, de újra építhető.



- *Védelmi Varázslatok (Elfe):* Ez a jelző az ellenfelet kényszeríti, hogy egy álló egységet visszavonja a csata végső erejének számítása előtt.



- *Megerősített Falak (Daqan):* Ez a jelző +2 erőt biztosít a csata győztesének meghatározásakor.



Minden játékos csak egy fejlesztésjelzőt helyezhet el minden erődtítményre. Ha egy erődtítmény elpusztul vagy az ellenfél elfoglalja, a területen lévő fejlesztések megsemmisülnek.

ARATÁS - PÉLDA



1. Tavasszal a Daqan játékos éppen Aratás Parancs Kártyáját hajtja végre. Összesen négy területet irányít, beleértve a három otthoni területét és az 1B területet, ahol erődítmény és Lovag található.
2. Összesíti a baráti területek által termelt élelmiszert, és a mutatót ennek megfelelően állítja. Ez a mutató 2-ről 4-re nő.
3. Összesíti a baráti területek által termelt fát, és a fa mutatót ennek megfelelően állítja. Ez a mutató 4-ről 3-ra csökken.
4. Összesíti a baráti területek által termelt ércet, és aérc mutatót ennek megfelelően állítja. Mivel ez a mutató már 2-n állt, nem változik.
5. Mivel ez a legmagasabb számú Parancs Kártya a játékos területén, használhatja az Elsőségi Bónusz képességet. Először a fejlesztés képességét használja, hogy 2 befolyást szerezzen.
6. Új fejlesztést épít, csökkentve a fa mutatót egy ponttal, hogy a nyíl a "2" mezőre mutasson.
7. Egy általa választott fejlesztést elhelyez egy baráti erődítményén, amelyen még nincs fejlesztés.



TOBORZÁS - PÉLDA



1. Nyáron a Daqan játékos Toborzás Parancs Kártyáját hajtja végre.
2. Fa erőforrását használva kiválasztja a toborzandó egységeket, és kap két Íjászt (egy az "1" mezőről és egy a "3" mezőről). A többi mezőt figyelmen kívül hagyja, mert nem adnak egységet, vagy magasabbak a jelenlegi mezőnél.
3. E két egységet az egyetlen erődítményébe helyezi. Ez a terület már tartalmaz három Íjászt és két Gyalogost.

4. Mivel ez a legmagasabb számú Parancs Kártyája, használhatja az Elsőségi Bónusz képességet. Második erőforrásként ércet választ, és kap egy Lovagot ("2" mezőről) és egy Ostromtornyt ("4" mezőről).
5. Ezeket az egységeket is az egyetlen erődítményébe helyezi.
6. Mivel ezen a területen kilenc egység van, egyet el kell pusztítania. Egy Gyalogost választ, így a területen maradó egységek száma nyolc lesz, ami a megengedett maximum.

TOBORZÁS PARANCS (#5)

Ez a parancs lehetővé teszi, hogy a játékos egy erőforrástípust (élelem, fa, érc) válasszon, és a mutató szerinti egységeket toborozza.

Ezután az összes toborzott egységet **baráti erődítményekbe helyezi**, több területre is szétoszthatja.

A játékosnak be kell tartania a területenkénti maximum nyolc egység szabályát (a hősök nem számítanak egységnek). Ha túllépi a határt, azonnal el kell pusztítania egységeket, amíg a szám nem csökken nyolcra vagy kevesebbre.

Az Elsőségi Bónusz képesség lehetővé teszi, hogy a játékos másik erőforrást válasszon és abból is toborozzon.

Megjegyzés: Toborzás során a játékos nem veszít erőforrást.



TÁMOGATÁS PARANCSS (#6)

Ez a parancs minden várost tartalmazó területért jutalmat ad a játékosnak, amelyet irányít.



Minden városért a játékos a következő jutalmak közül **egyet** választhat:

1. **Semleges egységek:** A játékos a megfelelő osztályú és mennyiségű semleges egységet helyez a területre. Mivel ő irányítja a területet, az egységek vele szövetségesek. Ha nincs elérhető egység az adott típusból, nem helyezhet be.
2. **Taktika Kártyák:** Húzza a városon jelzett számú Taktika Kártyát.
3. **Befolyás jelzők:** Kap annyi befolyás jelzőt, amennyit a város jelöl.
4. **Küldetés kártyák:** Húzza a városon jelzett számú Küldetés Kártyát, majd csökkentse **háromra** a kezében lévő kártyákat.

Az Elsőségi Bónusz képesség lehetővé teszi, hogy a játékos maximum három befolyás jelzőt költsön ugyanennyi Hős Kártya húzására. Egyet megtart, a többi visszakeveri a Hős pakliba. A kiválasztott Hős Kártyát játéktérre helyezi, és a hozzá tartozó figura egyik erődítményére kerül.

HATALOMSZERZÉS PARANCSS (#7)

Ez a parancs befolyás jelzőket ad a játékosnak a resource mutatók szerint. A játékos megnézi resource mutatóit, és minden mezőn jelzett befolyás ikonnak megfelelően kap jelzőt, amely a mutató nyilának számánál kisebb vagy azzal egyenlő.

Az Elsőségi Bónusz képesség lehetővé teszi, hogy a játékos tetszőleges befolyást költsön egy Cím Kártya megszerzésére, ha a kártyán lévő befolyás kevesebb, mint amennyit költ. Eltávolítja a kártyáról a befolyást, a kártyát játéktérre helyezi, és az általa költött befolyást a kártyára teszi.

Minél több befolyást költ valaki egy Cím Kártyára, annál nehezebb megszerezni. A Cím Kártyán lévő befolyás már elköltöttnek számít, és nem használható befolyás licitekhez vagy más célra.

Példa: A játék első évadában az Elf játékos Hatalomszerzés Parancsot választja. Az elsődleges képesség feloldása után az Elsőségi Bónuszt használva megszerzi a "Harcos Céhek Főparancsnoka" Cím Kártyát. Mivel a kártyán nincs befolyás, legalább 1 befolyást kell költenie. Abehelyett, hogy csak 1-et költené, 3-at költ, hogy más játékosokat elriasszon a megszerzésétől, és a befolyást a kártyára helyezi.



CÍM KÁRTYÁK

Ezek a kártyák mindegyike lehetőséget ad a tulajdonosának sárkányrúnák szerzésére. Minden kártya leírja a tulajdonos számára nyújtott előnyöket.

Ezeket a kártyákat soha nem keverik, és egyszerre csak egy játékos birtokolhatja. Ha egy játékos megszerzi egy másik játékos Cím Kártyáját, az új játékos elveszi a kártyát a korábbi tulajdonostól, és a saját játéktérre helyezi.



MEGERŐSÍTÉS PARANCSS (#8)

Ez a parancs lehetővé teszi a játékosnak, hogy mindhárom (vagy bármely) művelet végrehajtsa (tetszőleges sorrendben). Minden műveletet csak egyszer hajthat végre (pl. nem építhet két erődítményt egyetlen "Erődítmény" Parancssal).



ERŐDÍTMÉNY ÉPÍTÉSE

A játékos csökkenti fa- és ércműanyagait egy-egy egységgel, hogy az egyik erődítmény jelzőjét bármely általa irányított, erődítményt vagy várost nem tartalmazó területre helyezze. Az erődítmény sértetlen oldala felfelé kerül ("5" oldal). Ha a játékos fa- vagy ércműanyagja 0, nem építhet erődítményt.

ERŐDÍTMÉNY JAVÍTÁSA

A játékos csökkenti az ércműanyagait egy egységgel, hogy egy sérült erődítményét megfordítson, és a sértetlen oldal legyen felül. Ha az ércműanyagja 0, nem javíthat erődítményt.

RÚNA JELZŐK MOZGATÁSA

A játékos kiválaszt két általa irányított területet, és felveszi az ott lévő rúna jelzőket. Ezután megkeveri a jelzőket, megnézi őket, majd mindegyiket lefordítva lehelyezi a választott területekre (maximum egy jelzőt területenként). Ez a parancs nem hat a már felfedett jelzőkre más területeken. A játékos választhat egy jelzős és egy jelző nélküli saját területet, így áthelyezheti a rúnát, akár a saját otthoni területére is.



JÁTEKOS SORREND

A játékosok a következő hierarchia alapján döntenek el, ki mikor hajtja végre a Parancs Kártyákat és képességeket. Ezt a sorrendet használják, ha nem egyértelmű, ki lépjen először, ideértve (de nem kizárólag) a Parancs- és Évszak Kártyák végrehajtását.

- Legalacsonyabb Parancs Kártya:** Azé a játékosé az első lépés, akinek a jelenlegi Parancs Kártyája a legalacsonyabb, majd követi a következő legalacsonyabb.
- Legtöbb befolyás:** Ha több játékos Parancs Kártyája azonos (vagy ha a játékosoknak jelenleg nincs felfedett Parancs Kártyája), az a játékos kezd, akinek legtöbb befolyás jelzője van, majd követi a következő legtöbbtel rendelkező.
- Legmagasabb kezdő befolyás:** Ha a játékosok még mindig azonosak, az a játékos kezd, akinek a legtöbb kezdő befolyása volt, majd követi a következő legtöbbtel rendelkező.

FELFEDEZÉS JELZŐK JÁTEKMÓD

Ez a szekció egy módosított szabályt tartalmaz, amely több lehetőséget biztosít a hősök felfedezéséhez. Minden játék előtt a játékosoknak közösen kell eldönteniük, hogy szeretnék-e használni ezt a variáns.

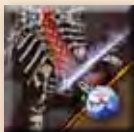
A beállítás során egy véletlenszerű felderítő jelző kerül lefordítva minden területre (kivéve a hazai tartományokat). Az 1-es hátlapú jelző kerül lefordítva minden a hazai tartomány szomszédságában lévő területre. A 2+ hátlapú jelző kerül lefordítva minden más, nem hazai területre.

Miután egy hős befejezte mozgását (ha van) a Küldetés Fázis mozgás akciója során, a hős irányítója felfordít minden felderítő jelzőt a hős területén, és feloldja azt. A játékosnak fel kell fednie a jelzőt, mielőtt a hős párbajt vívhatna vagy küldetést teljesíthetne. Ha a hős visszahúzódik egy felderítő jelzőt tartalmazó területre, **nem** fed fel új jelzőt az új területen.

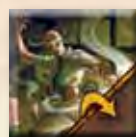
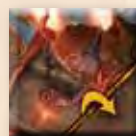
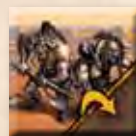
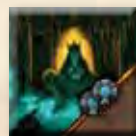
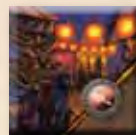
Három típusú felderítő jelző létezik: **ESEMÉNYEK**, **HELYSZÍNEK**, és **LEROMBOLHATÓ HELYSZÍNEK**. Az **ESEMÉNY** jelzők eldobásra kerülnek feloldás után, és sárga nyíllal vannak jelölve.

A **HELYSZÍN** jelzők a területen maradnak, és folyamatos hatással bírnak. A **LEROMBOLHATÓ HELYSZÍN** jelzők is a játékban maradnak, de eldobhatók a játékos által, aki az adott területet legalább hat egységgel irányítja.

- Sárkány Trón (Lerombolható Helyszín):** Tartsd ezt a jelzőt felfordítva a területen. Az adott terület irányítója egy plusz sárkányrúnával rendelkezik. Egy rúnajelző is elhelyezhető ebben a területben. A játékos, aki az adott területet legalább hat egységgel irányítja a saját körében, eldobhatja ezt a jelzőt.



- Falu (Lerombolható Helyszín):** Tartsd ezt a jelzőt felfelé fordítva a területen. A terület +1 nyersanyagot termel a jelzett típusból. A játékos, aki az adott területet legalább hat egységgel irányítja a saját körében, eldobhatja ezt a jelzőt.
- Mágikus Kapu (Lerombolható Helyszín):** Tartsd ezt a jelzőt felfelé fordítva a területen. Amikor bármelyik játékos egységeket vagy hősöket mozgat, 1 befolyásért úgy kezelheti ezt a területet, mintha szomszédos lenne minden más, felfelé fordított Mágikus Kapu jelzővel rendelkező területtel. A játékos, aki az adott területet legalább hat egységgel irányítja a saját körében, eldobhatja ezt a jelzőt.
- Börtön (Helyszín):** Tartsd ezt a jelzőt felfelé fordítva a területen. Amikor egy hős belép ebbe a területbe a Küldetés Fázis során, további mozgás nem megengedett ezen a fázison belül. Még mindig képes párbajra vagy küldetésre.
- Templom (Helyszín):** Tartsd ezt a jelzőt felfelé fordítva a területen. Amikor a hős befejezi a Küldetés Fázis akcióját ezen a területen, az irányító játékos két befolyást kap.
- Kellos Csarnok (Helyszín):** Tartsd ezt a jelzőt felfelé fordítva a területen. Amikor a hős befejezi a Küldetés Fázis akcióját ezen a területen, az irányító játékos egy Taktika Kártyát húz.
- Utazó Kereskedő (Esemény):** A hős irányítója három befolyásért 1 Jutalom Kártyát adhat a hősnek. Ezután a játékos eldobja a jelzőt, függetlenül attól, hogy kifizette-e a befolyást.
- Rajtaütő Csapat (Esemény):** A hős 1 sebzést szenved. Ha vannak semleges vagy ellenséges egységek ezen a területen, a hősnek 1 Jutalom Kártyát kell eldobnia, vagy 1 további sebzést szenved. Ezután a játékos eldobja a jelzőt.
- Látomás Tekercse (Esemény):** A hős irányítója megtekinti az összes lefordított rúnát és felderítő jelzőt egy területen. Ezután a játékos eldobja a jelzőt.
- Kiképzés (Esemény):** A hős 1 tulajdonságát növelheti 1-gyel (lásd "Küldetés Fázis" 26. oldal). Ezután a játékos eldobja a felderítő jelzőt. Fontos, hogy egy hős maximum 1 kiképző jelzőt kaphat minden tulajdonságra (azaz maximum +2 bónusz a kiképzésből).



TARTALOMJEGYZÉK

„Párbaj” Küldetések: 28

A Harc Menete: 22

A Játék Célja: 7

A Játék Megnyerése: 30

A Játék Menete: 11

A Kezdőtartomány Beállítása - Példa: 9

Aktiváló Jelzők: 17

Aratás - Példa: 34

Aratás Parancs: 33

Az Aktuális Évszak Meghatározása: 12

Befolyás Licit - Példa: 32

Befolyás Licitek: 31

Bevezetés: 2–3

Cél Kártyák: 31

Cím Kártyák: 36

Csata Példa - 1. Menet: 23

Csata Példa - 2. Menet: 24

Csaták: 21

Dezertáló Hősök: 28

Diplomácia és Sors Kártyák Végrehajtása: 18

Diplomácia: 18

Döntetlen Befolyás Liciteknél: 31

Egy Évszak a Játékban - Példa: 13

Egy Játék Év: 11

Egyéb Szabályok: 31

Egyidejű Támadás Szabálya: 22

Egység Osztályok: 19

Egységek Mozgatása a Tervezés Parancsal: 16

Elfektetett Egységek és Hősök: 22

Előkészületek: 7

Elsőségi Bónusz: 12

Erődítmény Építése: 36

Erődítmény Javítása: 36

Erőforrás Tárcsák: 14

Évszak Kártya Felépítése: 11

Évszak Kártya Másodlagos Képességei: 11

Évszak Kártya Végrehajtása: 11

Fejlesztések: 33

Felállítási Ábra: 10

Felfedezés Jelzők: 37

Frakciólap Felépítése: 20

Gyakran Használt Kifejezések: 15

Gyors Egységek és Hősök: 17

Győzelmi Kártyák: 30

Harc a Nem Szövetséges Semleges Egységek Ellen: 19

Hatalomszerzés Parancs: 36

Hódítás Parancs: 33

Hős Kártya Felépítése: 25

Hős Mozgása: 16

Hősök a Csataban: 25

Hősök Megszerzése: 25

Hősök Sebzése és Legyőzése: 28

Hősök: 25

Játék Áttekintése: 4

Játék Előkészítése: 7

Játékos Kiesése: 31

Játékos Sorrend: 37

Játéktábla Beállítás - Példa: 9

Játéktábla Előkészítése: 8

Jutalom Kártya Felépítése: 27

Jutalom Kártya Titkossága: 27

Jutalom Kártyák Párbajban: 27

Jutalom Kártyák: 27

Küldetés Fázis - Példa: 27

Küldetés Fázis: 26

Küldetés Kártya Felépítése: 26

Küldetés Kártyák: 26

Küldetések Megkísérlése és Teljesítése: 26

Megerősítés Parancs: 36

Mozgás Korlátozások: 18

Mozgás Mozgósítással és Hódítással: 17

Mozgás: 16

Mozgósítás Parancs: 33

Mozgósítás/Hódítás - Példa: 17

Összetevők Leírása: 4–6

Összetevők Listája: 4

Parancs Kártya Felépítése: 12

Parancs Kártya Összegzés: 14

Parancs Kártya Részletek: 33–36

Parancs Kártyák Kiválasztása: 12

Parancs Kártyák Végrehajtása: 12

Párbaj - Példa: 29

Párbajok: 28

Rövid Összefoglaló: 40

Rúna Jelzők Megtekintése: 30

Rúna Jelzők Mozgatása: 36

Sárkány Rúnák Megszerzése - Példa: 32

Sárkány Rúnák Megszerzése: 30

Sebzések Kiosztása Egységekre: 22

Semleges Egységek Mozgatása és Elhelyezése Taktikai Kártyákkal: 19

Semleges Egységek: 19

Sors Kártya Felépítése: 21

Sors Kártyák Végrehajtása: 25

Szövetséges Egységek: 19

Taktikai Kártyák: 31

Támogatás Parancs: 36

Térképlapka Mező Felépítése: 8

Tervezés Parancs - Példa: 16

Tervezés Parancs: 33

Toborzás - Példa: 35

Toborzás Parancs: 35

Tulajdonságpróbák: 26

Varázslóanács: 31

Visszavonulás: 22

CREDITS

Game Design and Development: Corey Konieczka

Executive Development: Christian T. Petersen

Producer: Mark O'Connor

Editing & Proofreading: Adam Baker, Michael Hurley, Scott Lewis, Mark O'Connor, Brian Mola, and Sam Stewart

Graphic Design: Kevin Childress, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Michael Silsby and Wil Springer

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Zoë Robinson

Cover Art: Jesper Ejsing

Map Art: Moy Shin Hung

Stronghold Art: Mio del Rosario

Hero and Monster Art: Jesper Ejsing

Unit Design: Felicia Cano

Unit Art Coloring: Polina Hristova

Figure Photography: Keith Hurley

Production Management: Eric Knight and Gabe Laulunen

Production Coordinator: Laura Creighton

Managing Game Producer: Steven Kimball

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

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, Josh Lewis, Scott Lewis, 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

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. **Runewars**, **Runewars Revised Edition**, **Runebound**, the **Runewars** logo, the **Runebound** 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. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

Visit Us on the Web:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

KIRAKÓDARABOK ÖSSZEILLESZTÉSE



A játék elején hajtsd végre az alábbi lépéseket:

1. Illeszd össze azt a két darabot, amelyen a „5” terület azonosító szerepel – az ábrán látható módon.
2. Illeszd össze azt a két darabot, amelyen a „6” terület azonosító szerepel – az ábrán látható módon.
3. Illeszd össze azt a két darabot, amelyen a „8” terület azonosító szerepel – az ábrán látható módon.



RÖVID ÖSSZEFOGLALÓ

EGY ÉVSZAK LÉPÉSEI

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

CSATA LÉPÉSEI

1. Csatajelző elhelyezése
2. Egységek elhelyezése a Frakciólap mellett
3. Támogató hősök kijelölése
4. Csata kezdeti képességek
5. Harcmenetek
6. Harci erő összesítése
 - a. Fejlesztések
 - b. Egységek számlálása
 - c. Erődítmény erejének hozzáadása
7. Csata eredménye
 - a. Erődítmény elpusztítása/elfoglalása
 - b. Gyógyítás
 - c. Vesztes visszavonulása – minden egység, amely nem tud visszavonulni, megsemmisül
 - d. Egységek visszahelyezése

A HARC MENETE

Minden csata öt menetből áll.

Mindegyik menetben a játékosok a jelenlegi kezdeményezési sor egyik egységtípusát választják ki az alábbiak szerint:

1. Támadó kártyákat húz
2. Védő kártyákat húz
3. Különleges képességek
4. Elfektetések
5. Sebzések

PÁRBAJ LÉPÉSEI

1. **Védő kijelölése:** a támadó kijelöli, melyik hős ellen szeretne párbajozni
2. **Párbaj kezdeti képességek:** először a támadó, majd a védő használhat ilyen képességeket
3. **Párbajmenetek:** a játékosok négy menetet oldanak fel. Minden menet lépései:
 - a. Sors Kártya húzása
 - b. Sors Kártyák végrehajtása
4. **A Párbaj eredménye:** a négy menet után, vagy ha valamelyik hős időközben legyőzik, a párbaj véget ér

ÉVSZAK KÁRTYÁK MÁSODLAGOS KÉPESSÉGEI

- **Tavas:** A játékosok eltávolítanak minden aktiválás jelzőt a játéktábláról, és minden Parancs Kártyájukat visszaveszik a kezükbe. Ezután minden játékos felállítja az elfektetett figuráit (beleértve a semleges egységeket és a hősöket is). 
 - **Nyár:** Küldetés Fázis következik, amelyben minden hős gyógyulhat **vagy** képezheti magát **vagy** mozoghat. Mozgás után a hős párbajt kezdeményezhet vagy megkísérírelhet egy küldetést (lásd „Küldetés Fázis” a 26. oldalon). 
 - **Ősz:** A Sors Kártya dobópaklit azonnal vissza kell keverni a pakliba. Ezután minden játékos választ: kap két befolyás jelzőt **vagy** húz egy Taktika Kártyát. 
 - **Tél:** Az egyes területeken tartható egységek maximális száma megegyezik a játékos élelem mutatójának aktuális értékével. Minden fölösleges egység megsemmisül (a tulajdonos választja ki, melyek). A szövetséges semleges egységek beleszámítanak ebbe a limitbe, a hősök nem (mivel nem egységek). 
- A tél másodlagos képessége megengedi, hogy a játékosok figyelmen kívül hagyják a vízi határok (kék) mozgási korlátozásait az évszak végéig (lásd „Mozgási korlátozások” a 18. oldalon).

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

- A forrásmutatók csak akkor változnak, ha egy kártya vagy képesség ezt előírja. Gyakran nem egyeznek meg a játékos által irányított területek nyersanyagaival.
- Miután egy játékos Jutalom Kártyát kap egy küldetésből, a Küldetés Kártyát eldobja, és újat húz.
- Minden játékos legfeljebb egy Cél Kártyát, három Hős Kártyát, három Küldetés Kártyát és 10 Taktika Kártyát birtokolhat egyszerre.
- A hősök csak a nyári Küldetés Fázisban próbálhatnak meg küldetéseket, vívhatnak párbajt, vagy oldhatnak fel felderítő jelzőket – nem Parancs Kártyák hatására.
- A játék sorrendjét mindig az aktuális Parancs Kártyák határozzák meg – az alacsonyabb sorszámú Parancs Kártya mindig előbb kerül feloldásra.

GYAKRAN KERESETT KIFEJEZÉSEK

Csaták: 21

Párbajok: 28–29

Parancs Kártyák részletei: 33–36

Küldetés Fázis: 26

Előkészületek: 8–10

A teljes tartalomjegyzék a 38. oldalon található.