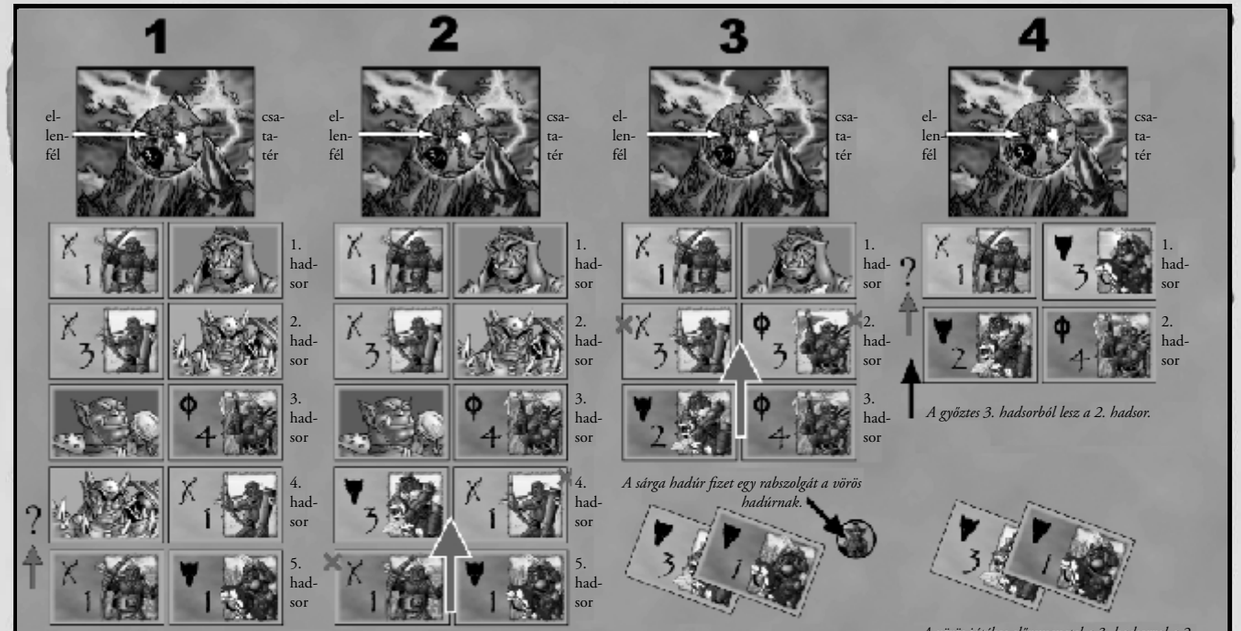


A játékot négyen játsszák; jelenleg Urth katlanánál egy 3/1-es ellenféllel néznek az orkok farkasszemet – vagyis a győzelemhez legalább 12-es egyesített erejű ork haderő szükséges.

A seregek elhelyezése után öt hadsor várakozik a csatatéren. A sárga, a vörös és a kék hadúrhoz tartoznak – a zöld hadúr nem rakott hadsort ehhez a csatatérhez. A leghátsó hadsor a vörös játékosé, aki felfedi képpel lefelé lerakott lapkáját. Most kell eldöntenie, hogy hátba támadja-e az előtte felsorakozott sárga hadsort.

A vörös hadúr úgy döntött, hátba támadják a sárgákat. A védekező sárga hadsornál is fel kell fedni a képpel lefelé lerakott lapkát, és megkezdődik a küzdelem:
Az 1-es vörös íjász összecsap a 3-as sárga lovassággal. Mivel a lovasság elsöpri az íjászokat, a vörös íjász veszített, el kell távolítani a játékból. Utána az 1-es vörös lovasság ront rá az 1-es sárga íjászokra. A lovasság megint elsöpri az íjászokat, így a sárga íjászt is el kell távolítani. Minthogy mind a támadó, mind a védekező veszített egy sereget, és hadsoraik megtörtek, a két megmaradt sereget el kell forgatni - mindazonáltal maradnak a csatéren, és segítenek az ellenfél legyűrésében.

Mivel a 4. (sárga) és az 5. (vörös) hadsor megtört, a 3. lesz a hátsó hadsor – ez megint a vörös hadúr irányítása alatt áll. Felfedi képpel lefelé lerakott lapkáját, és úgy dönt, hátba támadja az előtte menetelő sárga hadsort. (A sárga hadúr hangosan hörög.)
A vörös lovasság elsöpri a sárga íjászokat, így a sárga íjászt el kell távolítani. A 4-es vörös talpasok kemény harcban legyűrik a 3-as sárga talpasokat (hiszen erősebbek), és a sárga talpasokat is el kell távolítani.
A háthatámadás után a sárga játékos fizet egy goblin rabszolgát a vörös játékosnak, hiszen a vörös hadúr a hadsor mindkét seregét legyőzte.

A vörös játékos előremenetel a 3. hadsorral a 2. hadsor helyére. Mivel legyőzte a teljes sárga hadsort, és mert az ő hadsora nem tört meg, ha akar, a vörös hadúr újra háthatámadást parancsolhat. A vörös játékos azonban úgy dönt, hogy nem támadja hátba a 1. (kék) hadsort. Ennek jelével a lapkáit kissé elforgatja. Az utolsó hadsor immáron az 1., kék hadsor, ez azonban nem támadhat hátba, hiszen nincsen kit – ez a legelső hadsor a csatatéren.
Most az ellenfél legyűrése következik. Az egyesült ork haderő összesített ereje 14 – ez elég az ellenfél legyőzéséhez! A legnagyobb seregnek (7) a vörös hadúr rendelkezik, így jutalmul ő kap 3 goblin rabszolgát; a másodlagos jutalmat, az 1 goblin rabszolgát a kék játékosnak utalja ki.

Ha a felcsapott esemény az *erők megosztása*, a játékosok nem használhatják fel összes sereglapkájukat. Ilyenkor le kell rakni a maximális hadsort?
Igen.

Három játékos esetén miért csak 3 fordulóból áll a játék?
Előnyös helyzetben van az a játékos, aki utoljára rak le hadsort. Ha 3 játékos esetén csak három fordulóból áll a játék, minden játékos csak egyszer kerül ebbe a helyzetbe.

Mi van akkor, ha egy csatatéren már nincsen ellenfél?
Ezen a csatatéren sikerült teljes győzelmet aratni, így ide már nem lehet hadsorokat lerakni.

Hol kell a goblin rabszolgáikat tartani?
Mindenki a saját paravánja mögött tartja, hogy a többiek ne lássák, mennyivel rendelkezik.

Mi a teendő akkor, ha egy játékosnak goblin rabszolgát kellene fizetnie, de nincsen neki?
Ilyenkor fel kell emelnie paravánját, hogy a többi játékos is lássa, tényleg nincsen goblin rabszolgája. A másik hadúr ilyenkor nagylelkűen elengedi a tartozást.

Mi a teendő, ha ugyanannál a csatatérnél két vagy több hadúrnak is ugyanolyan erős a serege?
Össze kell adni az ellenfél elsődleges és másodlagos értékét, és ezt el kell osztani a legerősebb seregekkel rendelkező hadurak számával, lefelé kerekítve. Ha legyőzték az ellenfelet, ezen hadurak mindegyike ennyi g oblin rabszolgát kap. Ha viszont veszítettek, mindegyiküknek ennyi goblin rabszolgát kell fizetniük. Egyenlőség esetén csak a legerősebbek kapnak vagy veszítenek goblin rabszolgákat – nem kerül sor goblin rabszolgák kiosztására, de fizettetésre sem.

Opcionális szabályok

Dacára a könnyed, humoros ötletnek, a sikeres játékhoz átgondolt stratégia is szükségeltethet. Azonban az, amikor a játékosok túl sokat töprengenek lépéseiken, néha túlságosan is lelassítja a játékot. Minden játékosnak 15 másodperc áll rendelkezésére egy-egy hadsor elhelyezésére. Ha ezt túllépi, kihívható. A szabályos kihíváshoz egy másik játékosnak az alábbi ork frázist kell fennhangon elmondani: *Gnorish vor kladden imtach, hadick vor lotten, ab zamock vor nuamsh!* Ez durva fordításban valami ilyesmi: "Lassú vagy, mint egy törpe, gyáva, mint egy elf, és ügyetlen, akár egy ember!" Ha a kihívott játékos a fenti frázis elmondásának befejeztéig nem rakta le hadsorát, most nyomban meg kell tennie, továbbá a be kell tennie a kupacba egy goblin rabszolgát. A kihívás szövege megtalálható paravánokon – a játékosok döntésén múlik, hogy használják-e vagy sem.

Az események

Llovar ajándéka: A megjelölt csatatéren a győztes hadúr két goblin rabszolgával többet kap. ***(goblin idol)***
Llovar szeszélye: Csak a győztes hadurak kapnak goblin rabszolgákat – a többi résztvevő között kiosztandó goblin rabszolgákat nem kapja meg senki. ***(lánc)***
Égiháború: Az íjászok nem söprik el a talpasokat. Az íjászok csak akkor győzik le a talpasokat, ha erősebbek, mint amazok. A lovasság továbbra is elsöpri az íjászokat.***(villám)***
Nyílt terep: A A talpasok nem söprik el a lovasságot. A talpasok csak akkor győzik le a lovasokat, ha erősebbek amazoknál. Az íjászok továbbra is elsöprik a talpasokat. ***(síkság)***
Nehéz terep: A lovasság nem söpri el az íjászokat. A lovasok csak akkor győzik le az íjászokat, ha erősebbek amazoknál. A talpasok továbbra is elsöprik a lovasságot. ***(hegy)***
Ellátmányhiány: Miután a játékosok mind kirakták sereglapkáikat, annak a játékosnak, akié a megjelölt csatatéren az utolsó hadsor, fizetnie kell 2 goblin rabszolgát. ***(üres kulacs)***
Váratlan erősítés: Ebben a fordulóban minden ellenfél ereje annyival megnő, amennyi a játékosok száma. Például egy 4-es erejű ellenfél legyőzéséhez 4 játékos erején legalább 16-os erejű ork sereg szükséges; váratlan erősítés esetén az ellenfél ereje 20-asnak számít. A jutalmul kapott goblin rabszolgák száma nem nő. ***(zászló)***
Llovar haragja: A megjelölt csatatéren feleannyi goblin rabszolga jár jutalomként, mint járna amúgy. Törtszámnál lefelé kell kerekíteni (így a 2-es és 3-as ellenfelek egy goblin rabszolgát érnek, a 4-esek és az 5-ösök kettőt, a 6-osok pedig hármat). ***(dühös szempár)***
Antimágikus zóna: Ebben a fordulóban a megjelölt csatatérhez nem lehet sámánt lerakni. ***(törött koponya)***
Zűrzavar: Ebben a fordulóban nem lehet bajnokot lerakni. ***(sisak kérdőjellel)***
Az erők megosztása: Korlátozott, hogy hány hadsor rakható le egy csatatérhez ebben a fordulóban: annyi, amennyi a játékosok száma. (Vagyis 2 játékos esetén legfeljebb két, 3 játékos esetén legfeljebb három, 4 játékos esetén pedig legfeljebb 4 hadsor rakható le egy csatatérhez.) ***(nyilak)***
Köd: Ebben a fordulóban nem használható a felderítő. ***(köd, írótoll, szem)***

ORCZ

A Nagy Háború végigsöpör Mennarán, ahogy a gonosz isten, Llovar (Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!) seregei megküzdenek a tündék, törpék és emberek szövetségével. Vérszomjas orkhordák zúdulnak elő a Megtört Síkról, és mindenfelé összecsapnak Mennara szabad népeinek csapataival. A játékban te egy ilyen horda hadura vagy, s célod, hogy lábaidnál térdepeljenek a tündék, a törpék, az emberek – és persze a többi ork hadúr is, hogy Llovar (Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!) szánkázna a hátukon!

A játék célja

in rabszolgákk
A gonosz isten, Llovar *(Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!)* goblin rabszolgákkal jutalmazza a győztes ork hadurakat. (Mint az közismert, az orkoknál a goblin rabszolgák töltik be a pénz szerepét.) Az az ork törzs, amely a legtöbb goblin rabszolgát birtokolja, lesz a Megtört Sík leggazdagabb, tehát legerősebb törzse. E cél elérése érdekében az ork haduraknak Mannara négy csatatérén kell bizonyítaniuk harci és parancsnoki képességeiket: a Lothari-erdőben (fa), az Urth katlanában (üllő), Falladir királyságában (torony) és a Kettéhasadt vidéken (sátor).
Ahhoz, hogy győzelmet arassanak e csataterek egyikén, az ottani egyesített ork haderőnek elég erősnek kell lennie ahhoz, hogy legyűrje az aktuális ellenfelet. Ha sikerült legyőzniük az ellenfelet, az az ork hadúr, aki a legerősebb sereggel vette ki részét a közös győzelemből, jutalmul goblin rabszolgákat kap. A játékot az a játékos nyeri meg, aki a játék végén a legtöbb goblin rabszolgával rendelkezik.

A játék tartozékai

A játék tartozékai között található 1 szabályfüzet, egy másik, kisebb szabályfüzet, amely az eseményeket részletezi, 4 paraván, 4 műanyag talp (a hadurak számára), valamint egy csomó jelző:

goblin rabszolgák

4 csatatér

24 ellenfél

24 eseménylapka

12 sereglapka: lovasság

4 hőslapka: bajnok

4 ork hadúr (Ezek jelzik a játékosok színét. Bele kell állítani ezeket a műanyag talpakba.)

12 sereglapka: íjászok

4 hőslapka: felderítő

12 sereglapka: talpasok

4 hőslapka: sámán

Előkészületek

A játék megkezdése *előtt* végre kell hajtani az alábbiakat:

- Szét kell válogatni a különféle játéktartozékokat.
- A négy csatateret egymás mellé ki kell rakni az asztal közepére.
- Minden játékosnak osztani kell egy-egy hadurat (vörös, zöld, kék, sárga), véletlenszerűen.
- A játékosok saját paravánuk mögé rakják a színűkhöz tartozó 10 sereget és 3 hőst.
- Minden csatatérhez tartozik 6 ellenfél (a hátoldalukon ennek megfelelően fa-, üllő-, torony- vagy sátorszimbólum látható). Az ellenfeleket csataterek szerint szét kell válogatni. 4 játékos esetén minden csatatérnél a képpel lefelé forgatott ellenféljelzőket meg kell keverni, hármat véletlenszerűen kiválasztva eltávolítani a játékból, a maradék hármat pedig, még mindig képpel lefelé, egy oszlopban az adott csatatérre kell tenni. (Ilyenformán minden csatatéren lesz egy oszlop, benne három ellenféljelzővel.) 3 játékos esetén minden hatos csoportból négy jelzőt kell eltávolítani, ilyenformán minden csatatéren csak két jelző lesz. 3 játékos esetén a játék csak három fordulóból áll.
- Az eseménylapkákat össze kell keverni, és képpel lefelé félretenni.
- Minden játékos kap öt goblin rabszolgát, a többi goblin rabszolgát pedig egy külön kupacba kell félretenni.

A játék menete

A játék négy (3 játékos esetén csak három) fordulóból áll. Minden forduló négy lépésre bontható:

1. Az ellenfelek felfedése

Minden forduló elején kiderül, hogy az ork seregeknek milyen ellenfelekkel kell megküzdeniük az egyes csatatereken.

- Minden csatatéren képpel felfelé kell forgatni a legfelső ellenféljelzőt (kivéve, ha az előző fordulóban egy ellenfelet nem sikerült legyőzni, ekkor ugyanis ugyanő marad az ellenfél a következő fordulóban is). Ekkor derül ki, ki az a négy ellenfél, akikkel az orkoknak meg kell küzdeniük a négy csatatéren.
- Véletlenszerűen választani kell egy eseménylapkát, és fel kell fordítani. Az esemény hatása az egész fordulóra érvényes.

2. A seregek elhelyezése

Az ellenfelek felfedése után a játékosok elkezdik seregeik elhelyezését a csatatereken. Ez több körből áll, mert minden játékos többször is sorra kerül.

Az első fordulóban valahogyan választani kell egy kezdőjátékost. Ő kiválasztja két sereg- vagy hőslapkát, és felteszi ezeket egy **hadsor**ként a négy csatatér bármelyikére. A két lapkát egymás mellé kell letennie, az egyiket képpel felfelé, a másikat pedig képpel lefelé.

Minden hadsor két, azonos színű lapkából áll, ezek egyike képpel felfelé, a másik pedig képpel lefelé lett lerakva. Minden csatatéren az egyesített ork haderő ilyen hadsorokban menetel az ellenfél irányába. Az első hadsort mindig közvetlenül a csatatér elé kell lerakni, a továbbiakat pedig mindig a már lerakott hadsorok mögé.
Példa: *Most kezdődik a játék; a vörös hadúr kiválaszt két lapkát, és lerakja az első hadsort Urth katlanához (üllő). Utána a sárga hadúron a sor. Jelen pillanatban, hiszen még csak egy játékosra került sor eddig, csak egy hadsor van lerakva, az, amelyet a vörös hadúr az imént rakott le. A sárga hadúr megteheti, hogy saját hadsorát ezen vörös hadsor mögé rakja le Urth katlanához – egy második hadsort alkotva ilyenformán –, avagy hadsorát lerakhatja a másik három csatatér bármelyikéhez is.*

A játékosok a fenti módon helyezik le hadsoraikat a négy csatatérhez. A lépés akkor ér véget, amikor már mindegyik játékos lerakott 5 hadsort – tehát a lépés öt körből áll. Minden játékos szabadon oszthatja el 5 hadsorát a négy csatatér között. Egy csatatérnél bármennyi *(pontosabban 0-20)* hadsor lehet; igen, előfordulhat, hogy egy csatatérhez egyetlen hadsor sem kerül.

A játékos nem teheti meg, hogy nem rak ki hadsort – amikor rákerül a sor, ki **kell** helyeznie egy hadsort.

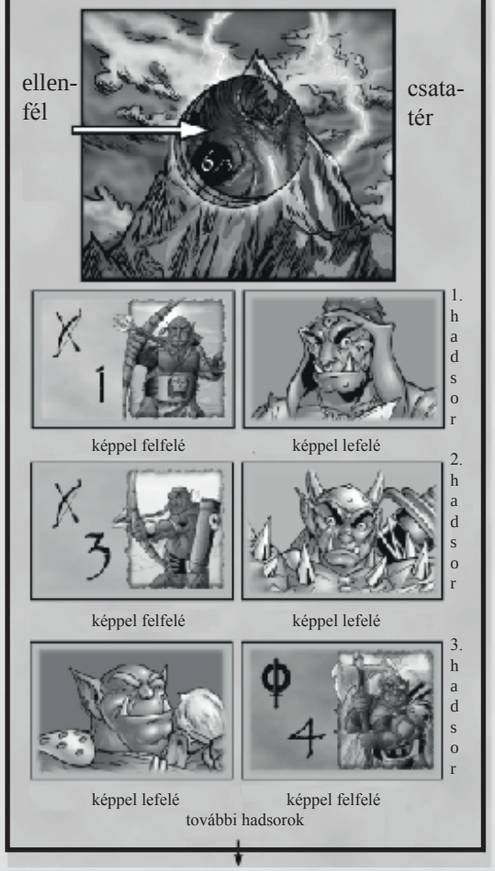
Korlátozások a hadsorok felrakására
Egy hadsor mindig egy képpel felfelé és egy képpel lefelé kirakott lapkából áll. E lapkák egyaránt lehetnek sereg- és hőslapkák, **de:**

- ***A bajnok és a sámán nem lehet egyazon hadsorban.***
- ***Két íjászsereg nem lehet egyazon hadsorban.***
- ***Két lovassereg nem lehet egyazon hadsorban.***
- ***A felderítő nem lehet hadsor része.***

(Viszont két talpassereg *lehet* egyazon hadsorban.)

A hősök
A hősök erős szövetségesek, ám mindegyikük csak egyszer hajlandó harcba szállni. Ha egy csatában hős is részt vesz, úgy a csata után a hőst félre kell tenni, pontosabban a játékos paravánja elé kell rakni, így a többi játékos láthatja, hogy ki-ki mely hőseit használta már fel. (Az egyes hősökre vonatkozó szabályok hátrébb találhatók.)

Példa a seregek elhelyezésére



3. Hátbatámadás

Miután minden játékos kihelyezte saját öt hadsorát a csataterekhez, kezdetét veszi a harc. Minden csatateret külön kell kezelni, és mindenütt a harc **két lépés**ből áll: a hátbatámadásból, vagyis az ork seregek belharcából, valamint az ork seregek közös küzdelméből az aktuális ellenfél ellenében. Csak azután lehet sorravenni a következő csatateret, hogy az ork seregek összecsaptak az ellenféllel. A csataterek sorrendjét véletlen segítségével kell meghatározni.

Legyen hátbatámadás?

Miközben az ork seregek az ellenfél felé menetelnek a csatatéren, vezéreik gondolatai csak a goblin rabszolgák körül forognak. Minthogy Llovar *(Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!)* a legtöbb goblin rabszolgával a leghősiesebb ork seregek vezérét jutalmazza meg, minden vezér arra törekszik, hogy az adott csatatéren az ő seregei dominájanak. S minthogy az ork hadurak fikarcnyira sem becsülik a többi ork hadurat, gyakorta adnak parancsot a seregeik előtt vonuló szövetséges csapatok lemészárlására.

A hátbatámadás menete

Először az a játékos, akié az adott csatatéren a **leghátsó** (vagyis magától a csatatérjelzőtől a legmesszebbi) **hadsor**, fordítja fel képpel lefelé lerakott sereglapkáját. Ezután el kell döntenie, hogy hátba támadja-e vagy sem az **előtte haladó** hadsort.

Ha nem a hátbatámadás mellett dönt, hadsorának lapkáit kicsit el kell forgatni - jelezve, hogy ezek az egységek nem kezdenek belviszályt, hanem bátran vonulnak az ellenfél legyűrésére. Ekkor az **új leghátsó hadsor** (ti. az a hadsor, amely a félreforgatott előtt található) tulajdonosának kell eldöntenie, hogy ő meg akarja-e támadni az előtte haladó hadsort, és így tovább, egészen az első hadsorig – ez a hadsor ugyanis, hiszen legelöl halad, nem képes hátbatámadásra.

Példa: *Egy csatatérnél három hadsor található. A leghátsó (vagyis a harmadik) hadsor tulajdonosa úgy dönt, nem támad hátba, és elforgatja sereglapkáit. Ekkor a második hadsor lesz a leghátsó. Ennek tulajdonosa is úgy dönt, nem támad hátba. Már csak az első hadsor marad, de mert ez egyben a legelső is, nem képes hátbatámadásra. A hátbatámadás-fázisnak ezzel vége is, és az ellenféllel vívott küzdelem következik.*

Ha azonban a leghátsó hadsor tulajdonosa a hátbatámadás mellett dönt, hadsora nekiront a közvetlenül előtte haladó hadsornak. A hátbatámadást a következőképpen kell kezelni:

A védekező fél is felfedi képpel lefelé lerakott sereglapkáját – vagyis immáron mindkét fél sereglapkái mind ismertek. Ekkor össze kell hasonlítani előbb támadó és a védekező hadrend **jobb** oldali, majd pedig **bal** oldali seregeit, és így meghatározni a hátbatámadás sikerességét.

A seregek összevetése

A támadó sereglapkát tehát a közvetlen felette található védekező sereglapkával kell összevetni: a jobb oldali támadót a jobb oldali, a bal oldali támadót pedig a bal oldali védekezővel. Bizonyos seregek automatikusan **elsöprik** a másikat, függetlenül a seregek erősségétől. Az ork **lovasság elsöpri az íjászokat** *(az ork íjászok hajlamosak a túl gyorsan közeledő ellenféltől pánikba esni, és szétszaladni)*, **az íjászok elsöprik a talpasokat** *(mire odatrappolnának az ellenfélhez, szitává lövik őket)*, és a **talpasok elsöprik a lovasokat** *(az orkok farkasokat lovagoknak, amelyeknek megvan a magukhoz való eszük – az orkoknál biztosan több –, így nem hajlandók nekirontani egy szilárd hadsornak)*. Az elsöprésnél csak a seregek típusa számít, az nem, hogy melyikük a támadó és melyikük a védekező. Az elsöpört egységeket azonnal le kell venni a csatatérről, és vissza kell tenni tulajdonosuk paravánja mögé.
Példa: *Egy lovassereg ront rá a védekező talpasokra. Minthogy a talpasok elsöprik a lovasságot, a támadó lovasságot el kell távolítani a csatatérről - tulajdonosa visszateszi a sereglapkát paravánja mögé.*

Ha a két összecsapó egység ugyanolyan fegyvernemhez tartozik (például két íjászsereg csap össze), **az erősebb sereg győzi le a gyengébbet.** ***Példa:*** *2-es íjászsereg támad egy 1-es íjászseregre. Mivel a támadó íjászok erősebbek, mint a védekezők, a védekező íjászokat kell eltávolítani a csatatérről – tulajdonosa visszateszi a sereglapkát paravánja mögé.*
Ha a két sereg ugyanolyan fegyvernemhez tartozik, és ugyanolyan erősek is, nem bírnak egymással - nem történik semmi, mindkét sereglapka a csatatéren marad.

A hátbatámadásnak háromféle következménye lehet

1) A támadó hadsor legyőzi MINDKÉT védekező sereget - tehát mindkét támadó sereg a csatatéren maradt. A védekező sereglapkákat el kell távolítani, és a támadókat előrébb kell tolni, a következő hadsor mögé (már amennyiben van még ilyen). Mivel ez a hadsor megmaradt a leghátsó hadsornak, **támadásban maradhat**, és hátba támadhatja az előtte haladó hadsort. (Persze tulajdonosa dönthet úgy is, hogy nem teszi.)

2) A védekező hadsor legyőzi MINDKÉT támadó sereget. A támadó hadsor sereglapkáit le kell venni a csatatérről. Innentől a megtámadott, és sikeresen védekezett hadsor alkotja a leghátsó hadsort, és tulajdonosának kell eldöntenie, hogy hátba támad-e vagy sem.

3) Mindkét hadsor veszít egy sereget. Mindkét hadsor megmaradt sereglapkáját félre kell forgatni - ezek a seregek még felveszik a harcot a közös ellenféllel. Ezután a mostani leghátsó hadsor tulajdonosának kell eldöntenie, hátba támad-e vagy sem.

Példa: *A leghátsó (negyedik) hadsor hátba támadja a harmadikat. Az összecsapás eredményeként mindkét hadsorból el kell távolítani egy sereglapkát, mindkét hadsor "megtörtnek" számít. A harmadik és a negyedik hadsor két megmaradt sereglapkáját félre kell forgatni. Most a második hadsor számít a leghátsónak, és tulajdonosának kell eldöntenie, hátba támadja-e vagy sem az első hadsort.*

Figyelem: "Megtört" (vagyis csak egy sereglapka alkotta) hadsor sosem támadhat hátba; az ilyen hadsorok sereglapkáit mindig félre kell forgatni.

Zsákmány

A hátbatámadás után, ha valamelyik fél (akár a támadó, akár a védekező) teljes győzelmet aratott (1. vagy 2. lehetőség), a legyőzött hadúr nyomban fizet 1 goblin rabszolgát a győztesnek.
Példa: *A leghátsó hadsor tulajdonosa úgy döntött, hátba támadja az előtte haladó hadsort. Mivel mindkét szárnyon megnyerte az összecsapást (a védekező mindkét sereglapját visszavette paravánja mögé), teljes győzelmet aratott, és a legyőzött hadsor tulajdonosa fizet neki 1 goblin rabszolgát.*

4. Összecsapás az ellenféllel

Miután egy adott csatéren az összes hátbatámadás befejeződött, a megmaradt ork seregek összecsapnak a csatatéren az aktuális ellenféllel. Minden ellenfél jelzőjén két szám látható: egy nagyobb és egy kisebb. **Hogy az ellenfelet legyőzzék, a csatatéren maradt ork seregek összesített erejének el kell érnie vagy meg kell haladnia ennek a nagyobb számnak annyiszorosát, amennyi a játékosok száma** (függetlenül attól, közülük mennyinek vannak ténylegesen seregei az adott csatatéren). Csak azoknak a seregeknek az ereje számít, amelyeket a hátbatámadások közepette nem távolítottak el a csatatérről a játékosok.

Példa: *Négy játékos van, az ellenfél jelzőjén 3/1 látható. A hátbatámadások után a csatatéren maradt ork seregek összesített erejének el kell érnie a 12-őt (3 szorozva 4-gyel) ahhoz, hogy legyőzzék az ellenfelet.*

Az ellenfél legyőzése: Ha az egyesített ork sereg összereje elegendő volt az ellenfél legyőzéséhez, az az ork hadúr, aki az ebben az egyesített seregben a legerősebb saját haderővel képviseltette magát, jutalmat kap: **annyi goblin rabszolgát, amennyi az ellenfél jelzőjén a nagyobb szám**. Továbbá jutalma begyűjtése után e hadúrnak a kupacból **ki kell osztania a csata többi résztvevője között annyi goblin rabszolgát, amennyi az ellenfél jelzőjén a kisebbik szám**. Csak azok a hadurak kaphatnak goblin rabszolgákat, akiknek seregei ténylegesen résztvettek az ellenfél legyőzésében - így a csatatérre kivonult, de hátbatámadás során felmorzsolt seregek nem számítanak. A győztes hadúr saját kénye-kedve szerint osztja ki a goblin rabszolgákat a többiek között.

Példa: *4 játékos van, közülük hárman (a vörös, a sárga és a kék hadúr) helyezték el csapataikat Urth katlanánál (üllő), ahol egy 4/2-es ellenfél vár rájuk. A hátbatámadások után mindhárom hadúrnak van itt még serege, az összerejük pedig 18 - márpedig 16 is elég lenne az ellenfél legyőzéséhez. Mivel a legerősebb serege a vörös hadúrnak van, ő kap jutalomként 4 goblin rabszolgát, és 2 goblin rabszolgát szét kell osztania a sárga és a kék hadúr között. A vörös hadúr úgy dönt, hogy mindkét goblin rabszolgát a kék hadúrnak adja. (Megtehette volna azt is, hogy mindkét goblin rabszolgát a sárga hadúrnak adja, vagy pedig mindkettejüknek ad egyet-egyet.)*

Az ellenfél legyőzése után annak jelzőjét el kell távolítani a csatatérről – a továbbiakban már nincs semmi szerepe a játékban. A csatatéren lévő sereglapkák (a hőslapkák nem!) visszakerülnek tulajdonosaik paravánjai mögé.

Az ellenfél győzelme: Ha az egyesített ork sereg összereje kisebb a szükségesnél, az orkok veszítettek. A hadúrnak, aki az egyesített seregben a legerősebb saját haderővel képviseltette magát, **annyi goblin rabszolgát kell fizetnie, amennyi az ellenfél jelzőjén a nagyobb szám.** (Ezek a goblin rabszolgák visszakerülnek a kupacba.) Miután azonban a hadúr megfizette veresége büntetését, egy vagy több másik hadurat arra kényszeríthet, hogy ők együttesen fizessenek **annyi goblin rabszolgát, amennyi az ellenfél jelzőjén a kisebb szám**. Fontos, hogy olyan hadúr is felszólítható fizetésre, aki nem képviseltette magát az egyesített – és megvert – ork seregben.

Példa: *Tegyük fel, hogy a fentebbi példában szereplő ellenfélt az orkok nem tudták legyőzni, mert a hadurak túlságosan legyengültek egymás hátbatámadgatásával – például a sárga hadúr teljes seregét szétverték a "szövetséges" csapatok. A megmaradt ork haderő összereje csupán 15, ami kevesebb, mint a minimálisan szükséges 16. Mivel a megvert ork haderőben a legnagyobb sereggel a vörös hadúr képviseltette magát, neki kell 4 goblin rabszolgát visszaraknia a kupacba. A vörös hadúr különösen a zöld hadúrra neheztel, amiért az egyáltalán nem is küldött seregeket erre a csatatérre, és ezért őt szólítja fel, hogy rakjon vissza a kupacba 2 goblin rabszolgát.*

Ha az ellenfelet nem sikerült legyőzni, az ellenfél a csatatéren marad (és ilyenformán a következő fordulóban nem kerül sor új ellenfél felfedésére). A következő fordulóban az orkok majd újra megpróbálkoznak ennek az ellenfélnek a legyőzésével.

Ezután a játékosok visszaveszik a csatatérről paravánjaik mögé sereglapkáikat (hőslapkáikat nem!).

A következő oldalon részletesebb példa található a hátbatámadásokról és az ellenféllel való összecsapásról.

Következő csatatér

Miután egy csatatéren a játékosok előbb végrehajtották a hátbatámadásokat, majd összecsaptak az ellenféllel, véletlen segítségével választaniuk kell egy másik csatateret. Ha már minden csatatérre sor került, a forduló véget ér.

A hőslapkák

Minden játékosnak három hőslapkája van: a bajnok, a sámán és a felderítő. Ezek különleges képességei a következők:

A bajnok: Ha ez a hőslapka egy hadsor része (akár fejjel lefelé, akár fejjel felfelé került ki oda), azon a csatatéren az orkok automatikusan legyőzik az ellenfelet. Ugyanakkor figyelni kell rá, hogy nem feltétlenül azé a játékosé lesz az legerősebb haderő, aki lerakta a bajnokot. A bajnokoknak maguknak nincsen olyan erejük, amely hozzáadódna az ork sereg összerejéhez. Az a hadsor, amelyben bajnok van, nem támadhat hátba, de nem is támadható hátba! Ha olyan hadsor ellen indítanak hátbatámadást, amelyben egy képpel lefelé lerakott bajnok van, a lapka felfordítása után a hátbatámadási parancs nyomban visszavonásra kerül.

A sámán: Ha egy hadsor egyik tagja a sámán, a mellette lévő sereglap ereje erre a fordulóra megduplázódik. ***Példa:*** *Ha a sámán mellett egy 3-as lovasság van, annak ereje 6-ra nő.* Az a hadsor, amelyben sámán van, nem támadhat hátba, és nem is támadható hátba (nincs olyan ork, aki fegyvert merne emelni egy sámánra). Ha olyan hadsor ellen indítanak hátbatámadást, amelyben egy képpel lefelé lerakott sámán van, a lapka felfordítása után a hátbatámadást indító hadsor kihagyja a sámán hadsorát, és a következő (a sámán hadsora előtti) hadsornak ront neki - még akkor is, ha azok ugyanahhoz a hadúrhoz tartoznak, mint maguk a támadók!

A felderítő: E hőslapka soron kívül kijátszható, és lehetővé teszi, hogy tulajdonosa megnézze egy ellenfél képpel lerakott lapkáját. A megnézett lapkát képpel lefelé kell visszarakni a helyére – a többi játékos nem láthatja, milyen lapka az valójában.
Figyelem: a felderítő nem lehet hadsor része!

Fontos, hogy mindegyik hős csak egyszer használható a játék folyamán. A játékosnak az "elhasznált" hős lapkáját a paravánja elé kell tennie.

A további fordulók

Minden fordulóban az előző kezdőjátékostól balra ülő játékos lesz az új kezdőjátékos; ezen túl a négy (három játékos esetén a három) forduló a fentebbi szabályoknak megfelelően zajlik.

Fontos, hogy a minden hadúrnak minden fordulóban rendelkezésére áll a 10 sereglapka (4 talpas-, 3 lovas- és 3 íjászsereg). Azok az egységek is, amelyeket hátbatámadás miatt el kellett távolítani a csatatérről, a következő fordulóban felhasználhatók. Csupán csak a hőslapkák azok, amelyek egy játék alatt csak egyszer használhatók fel.

Az események

Minden fordulóban, az *Ellenfelek felfedése*-fázis során húzni kell egy eseménylapkát; az azon szereplő esemény az adott fordulóra fejti ki hatását. A forduló végén ezt az eseménylapkát el kell távolítani a játékból.

A játék vége

A játék a negyedik (3 játékos esetén a harmadik) forduló végén ér véget, eddigre az orkoknak legalább **három** csatatéren le kell győzniük az összes ellenfelet, mert ha nem, Llovar *(Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!)*, és vele mind az összes ork hadúr elbukik.
Ha azonban három – vagy mind a négy – csatatéren legyőzték az orkok az összes ellenfelet, Llovaré a győzelem *(Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!)* és a dicsőség, valamint azé az ork hadúré, aki a **legtöbb** goblin rabszolgát gyűjtötte össze.

Összegzés

A játék alkotóelemei: stratégia, blöff, következtetés. A játékosok fő feladata a hadsorok elhelyezése – eldöntve, melyik lapka lesz képpel felfelé és melyik lefelé –, valamint annak eldöntése, hátba támadjanak-e vagy sem. Egyfelől törekedniük kell arra, hogy az adott csatatéren az övék legyen a legerősebb sereg, másrészt viszont, ha túl sok hátbatámadást hajtanak végre, végül veresége szenvedhetnek az ellenféltől. Nagyon előnyös pozíció az utolsó hadsoré, mert őket nem lehet hátba támadni.

Összegzésképpen egy forduló az alábbi lépésekből áll:
1. Ellenfelek felfedése, eseménylapka húzása.
2. Seregek elhelyezése. A kezdőjátékossal kezdve a játékosok egymás után felhelyeznek egy-egy hadsort a négy csatatér egyikéhez. Ez addig tart, amíg minden játékos ki nem helyez 5 hadsort.
3. Hátbatámadások és összecsapás az ellenféllel. Egy csatatéren le kell játszani a hátbatámadásokat, majd megnézni, mi az eredménye az orkok és ellenfelük összecsapásának. Miután ez megtörtént, következik egy másik csatatér, és tart ez mindaddig, amíg mind a négy csatatér sorra nem került.
4. A forduló vége. Ha ez a 4. (vagy három játékos esetén a 3.) forduló volt, a játék véget is ér; egyébként pedig új forduló kezdődik az 1. lépéssel.

Gyakran feltett kérdések

Mi történik akkor, ha minden csatatéren sikerül legyőzni az összes ellenfelet a harmadik forduló végére?
A játék véget ér, a legtöbb goblin rabszolgával rendelkező játékos győzött.

Már leraktam négy hadsort, és csak két lapkám maradt, két lovasság. Mi a teendő?
A játékosnak öt hadsort kell letennie, amennyiben erre a szabályok betartásával képes. Ha a játékosnak az ötödik hadsorához csak két íjásza vagy két lovassága maradt, az egyik helyett bajnokot vagy sámánt kell leraknia. Ha azonban a játékos már felhasználta mind bajnokát, mind sámánját, nem képes szabályos hadsort lerakni, és így nem is kell – kimarad ebből a körből.