

A varázsló küldetése

(Wizard's Quest)

Tervezte: Garrett J. Donner
Kiadja: Avalon Hill
3. kiadás (1980)

2-6 játékos részére,
10 éves kortól,
játékidő kb. 1,5-3 óra

Bevezetés

Marnon apró szigetkirályság volt csupán, réges-rég, valahol az óceán közepén; ám mégis hatalmas hadurak és veszedelmes szörnyek csatáztak birtoklásáért. E harcok korokon át folytak, és erősségük végül közbelépésre késztetett egy nagy varázslót, akit csak *Békehozónak* neveztek.

Békehozó úgy döntött, mederbe tereli a hadurak vetélkedését. Kimódolt hát egy küldetést, amelynek az volt a célja, hogy kiderüljön, melyik hadúr a legkiválóbb – ő legyen Marnon jogos királya, és ezzel végre véget érjen a vérontás, örök időkre.

Ezért hát *Békehozó* egybehívta a hadurakat, és mindegyiküknek adott három kincset: az uralom koronáját, a vagyon kincsesládáját és a hatalom varázsgyűrűjét. Felszólította a hadurakat, hogy mindegyikük helyezze el saját jelvényét a neki kiosztott kincseken. Ezután visszavette az összes kincskészletet, és mindegyiket egy-egy másik hadúrnak adta át, azzal, hogy titokban rejtsek el a lehető legeldugottabb helyeken. Végül kihirdette, hogy az a hadúr lesz Marnon királya, aki elsőként veszi birtokba saját kincseit.

Mindez régen történt, nagyon régen, egy világban, amely már letűnt, s nem maradt más Marnonból, csak ez a történet - és egy térkép. Ám a játékosok e térkép segítségével újrajátszhatják a hadurak küldetését. Mindegyikük egy-egy hadúr bőrébe bújik, és igyekszik elsőként megszerezni saját kincseit; eközben harcolnak egymással, a vad, vérszomjas orkokkal, és a rettenetes sárkánnyal.

A játék célja

A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként szerzi meg a saját három kincsét.

Tartozékok

Marnon térképe (a játéktábla)

jelzők:

- *Békehozó*, a varázsló
- a sárkány
- 90 fekete jelző (az orkok)
- hat készlet jelző, eltérő színekben; minden készletben:
 - ◆ egy bajnok
 - ◆ egy varázsló
 - ◆ 40 négyszögletes és 6 kerek jelző, rajtuk 1-1 zászlóval; az előbbiek 1, az utóbbiak 5 embernek számíthatnak (1 kerek jelző bármikor átváltható 5 négyszögletesre, és ez fordítva is igaz)
 - ◆ 3 kincs (+1 üres)

35 kártya (+1 üres)

két kocka (egy fehér és egy színes)

a játék doboza

szabályfüzet

Ami a jelzőket illeti:

A játékban hatféle lény van – ember, bajnok, varázsló, ork, a sárkány és *Békehozó* –, mindegyik más-más jelzővel.

A játékosok az embereket, a bajnokokat és a varázslókat irányítják. A bajnokra és a varázslóra gyakorta mint *hősökre* hivatkozunk, ahol pedig a szabályban az *ember* megnevezés szerepel, az sosem vonatkozik a hősökre, csak a zászlós jelzőkre.

Békehozót, a sárkányt és az orkokat a kockák irányítják. A játékosoknak nincs közvetlen befolyásuk rájuk, kivéve bizonyos eseteket (kártvány, sikeres csaták).

Ami a térképet illeti:

Marnon királyságában van nyolc *kastély*; emellett a királyság hat *hercegségből* áll. Minden hercegségnek külön neve van, és más-más a színük is.

A hercegségek mindegyike hat *grófságból* áll, és minden grófságnak külön neve van. Összesen tehát 36 grófság van Marnonon.

Békehozó, a sárkány és az orkok lépéseinek modellezéséhez a térképen számok találhatóak. Minden hercegség meg van számozva 1-től 6-ig. A grófságok is meg vannak számozva 1-től 6-ig. *Például Pembroke a 3. hercegség (Misty Forest) 4. grófsága.* A kastélyok is meg vannak számozva.

A terület kifejezés egyaránt vonatkozik a 36 grófságra és a 8 kastélyra – ilyenformán Marnonon összesen 44 terület van.

A játéktáblán csak az egyes területeken lehetnek jelzők. Jelzőt nem lehet például vízre vagy hídra letenni. Ha egy jelző egy hercegségen van, akkor egy meghatározott grófságon kell lennie.

- ◆ Egy területen csak egy játékosnak lehet jelzője.
- ◆ Egy területen nem lehet egyszerre bajnok és varázsló.
- ◆ Egy területen nem lehet egyszerre ork, illetve játékos jelzője.
- ◆ *Békehozó* és a sárkány lehetnek egyazon területen. Lehet más-más jelző is azon a területen, amelyen egyikük vagy mindkettőjük tartózkodik.
- ◆ Ha egy területen egy játékosnak több jelzője is van, azokat együttesen *seregnek* nevezzük. Szintűgy sereg az egy területen tartózkodó orkok összefoglaló neve. *Békehozó* és a sárkány sosem tagja seregnek.

Ha két területnek van közös határa, *szomszédos* területeknek nevezzük őket.

- ◆ Csak akkor számít két olyan terület szomszédosnak, amelyeknek közös határa az Ammon folyó, ha híd köti össze őket.
- ◆ **Fontos:** Két területet (Earthen Pass és Marls Gate) földalatti alagút (Great Tunnel) köt össze; e két terület szomszédosnak számít.

Egy terület akkor számít *foglalt*nak, ha van rajta legalább egy ember, ork, bajnok vagy varázsló. Egy terület *üresnek* számít, ha nincs rajta jelző, illetve ha csak *Békehozó*, sárkány, kincs és ezek kombinációi vannak rajta.

Előkészületek

Minden játékos választ egy szintet, és elveszi az ahhoz tartozó jelzőket. Ha a játék során akár egy játékos, akár az orkok kifognának a jelzőkből, használhatják egy kimaradt szín jelzőit, vagy bármiféle más jelzőket. Nincs felső határa annak, hány embere lehet egy játékosnak, vagy hány ork lehet a játékban.

Minden játékos dob a két kockával. Akié a legnagyobb dobás, az kezdi a felrakást. Őt a tőle balra ülő követi, majd sorban az óramutató járása szerint a többiek.

A játéktáblára az alábbi sorrendet betartva kell felrakni a jelzőket:

- Először a kezdőjátékos, majd sorra a többiek feltesznek egy embert egy üres kastélyra.
- Ezután minden üresen maradt kastélyra rá kell rakni két orkot.

Ezt követően minden hercegség két grófságába két-két orkot kell rakni. Ennek a menete a következő: Először az 1. hercegségbe kerülnek orkok. Dobni kell a két kockával, addig, amíg a két eredmény különböző nem lesz. Ekkor 2-2 orkot kell rakni a dobásoknak megfelelő grófságokra. Így 2-es és 6-os dobásnál Dewburyre és Red Dunes-ra kerül a 2-2 ork. Ugyanezt az eljárást kell megismételni a többi hercegségnél is.

- Miután az orkok felkerültek a játéktáblára, az összes üresen maradt grófságra 1-1 embert kell tenni. Ennek menete a következő: Először a kezdőjátékos rak le egy embert egy üres grófságra, majd sorban a többiek, és ez addig tart, amíg van üres grófság.

- Ha már az összes grófság foglalt, eljött az ideje a kincsek elrejtésének. Minden játékos átadja saját kincseit baloldali szomszédjának. Ezután előbb a kezdőjátékos, majd sorban utána a többiek lerakják az egyik náluk lévő kincset valamelyik kastélyra – de nem rakhatják arra, amelyik a kincs tulajdonosáé. Ha ezzel végeztek, ugyanígy leteszik előbb a második, majd a harmadik kincset, de ezeket grófságokra, és nem kastélyokra. Megintcsak kincs nem kerülhet tulajdonosa uralta grófságra. További megkötés, hogy a játék ezen szakaszában egy területen legfeljebb egy kincs lehet (utóbb kártyák segítségével ez megváltoztatható).
- A kincsek elhelyezése után előbb a kezdőjátékos osztja szét 10 emberét a már általa elfoglalt területekre, majd sorban utána a többiek.
- Bármikor, amikor egy játékos két vagy több embert kap, hogy a játéktáblára lerakja, megteheti, hogy két ember helyett a bajnokot vagy a varázslót, illetve négy ember helyett a bajnokot és a varázslót rakja le. Például a játék elején a játékos megteheti, hogy a fenti 10 embere helyett 8 embert rak le, valamint a bajnokot vagy a varázslót; illetve lerakhatja 6 emberét, valamint a bajnokot és a varázslót.

A játékmenet

Minden forduló öt lépésből áll, amelyek meghatározott sorrendben követik egymást. A fordulók addig következnek egymás után, amíg az egyik játékos meg nem nyeri a játékot.

1. lépés: Az orkok
 1. Az orkok szaporodnak
 2. Az orkok portyáznak
 3. Új orkok jelennek meg
2. lépés: A sárkány
3. lépés: *Békehozó*
4. lépés: A kezdőjátékos meghatározása
5. lépés: A játékosok cselekedetei
 1. Kártyahúzás és -kijátszás
 2. Utánpótlás
 3. Hadjárat

Az orkok

Az orkok szaporodnak: Először a kezdőjátékos, majd sorban a többiek dobnak egy kockával, hogy kiderüljön, mely hercegségekben szaporodnak az orkok. Abba a hercegségbe, amelyet a kidobott kocka meghatároz, minden grófságba, amely az orkoké, le kell tenni még egy orkot; hasonlóképpen azokba a kastélyokba is, amelyek szomszédosak a hercegséggel, és amelyek az orkok birtokában vannak. Fontos, hogy egy területen legfeljebb négy ork lehet - ha egy területen már van négy ork, oda nem lehet újabb orkot letenni.

2. Az orkok portyáznak: Minden olyan területről, ahol négy ork van, az orkok portyázni kezdenek. A portyázások az összes, a kiindulási területtel szomszédos területet érintik, amely játékos birtokában van. A portyázás addig tart, amíg az összes számba jöhető területet el nem foglalják, vagy pedig egy ork vagy egy sem marad a kiindulási területen.

Csak olyan területről kezdenek az orkok portyázni, ahol négyen vannak. Ha e fázis elején egy területen csak egy, kettő vagy három ork van, onnét nem indulnak portyázásra.

Ha több helyről is portyára indulnak az orkok, e portyák sorrendje a következő: Először az 1., majd 2., majd a 3. hercegségben kezdenek portyázni az orkok, és így tovább, a hercegségeken belül szintúgy először az 1., majd a 2. stb. grófságból indulnak portyára az orkok. Legvégül kezdenek portyázni a kastélyokban tartózkodó orkok, itt is a kastélyok sorrendjében, először az alacsonyabb sorszámúakból.

Ha egy adott területről portyára indulnak az orkok, az alábbi rendszer szerint támadják a szomszédos területeket: Elsőként azt a szomszédos területet támadják meg, amelyik közülük a legalacsonyabb sorszámú hercegség legalacsonyabb sorszámú grófsága. Innentől pedig az óramutató járása szerint körben haladva támadnak.

Azonban bizonyos területekre az orkok nem indíthatnak portyát, így ezek kimaradnak. Így orkok nem támadnak olyan területet, ahol orkok vannak; olyan területet, ahol sárkány vagy bajnok van (akár egyedül, akár más jelzőkkel együtt); nem támadnak ahhoz a hercegséghez tartozó grófságra, amely hercegségben ott van *Békehozó*; és persze nem támadnak üres területet. Ha azonban az adott területre e fenti négy feltétel egyike sem igaz, az orkoknak támadniuk kell.

Ha az orkok győznek, és lemészárolták a védőket, úgy a kiindulási területről egy ork átmegegy a megtámadott területre, hogy elfoglalja azt – kivéve, ha csak egy ork maradt a kiindulási területen, mert akkor az a helyén maradt. Ezután az orkok, ha még legalább ketten vannak a kiindulási területen, megtámadják a soron következő területet.

Figyelem: A Great Tunnel által összekötött területek szomszédosaknak számítanak. Ilyenformán az alagút egyik végénél lévő orkok portyát indíthatnak az alagút túlsó végéhez – de csak azután, hogy végigtámadták a kiindulási területtel szomszédos összes többi (támadható) területet. Két, az Ammon folyó által elválasztott terület akkor számít szomszédosnak, ha híd köti össze őket.

Mindezeket a csatákat a csatákra vonatkozó szabályok szerint kell levezényelni.

3. Új orkok jelennek meg: Miután minden portya így vagy úgy befejeződött, a játéktér összes üres területére fel kell rakni egy orkot (ez vonatkozik azon hercegség grófságaira is, amely hercegségben *Békehozó* tartózkodik).

A sárkány

A sárkány addig vándorol egyik grófságról a másikra (kastély fölé sosem száll), amíg meg nem eszik legalább egy embert, bajnokot vagy varázslót.

Mindig két kockával kell meghatározni a sárkány mozgását. Valamelyik játékos dob egy kockával, hogy eldöljön, melyik hercegségbe megegy a sárkány, egy másik játékos pedig egy másik kockával, annak meghatározására, melyik grófságot keresi fel.

Miután megérkezett, újra dobni kell egy kockával, annak eldöntésére, mennyi lényt (jelzőt) eszik meg (persze sosem többet, mint amennyi ténylegesen van az adott grófságban). Fontos, hogy az emberek kerek jelzője 5 embert jelöl, tehát öt négyszögletes jelzőként (1-1 ember) számolandó. Ha a sárkány csak orkokat evett meg, úgy újra mozog, mindaddig, amíg olyan grófságra nem ér előbb-utóbb, ahol van legalább egy ember, egy bajnok vagy egy varázsló. *Békehozót* természetesen nem eszi meg a sárkány.

Békehozó

Békehozó előbb lép egyet – ezt hasonlóképpen kell meghatározni, mint a sárkány esetében –, majd megszorítja az embereket vagy az orkokat az adott grófságban.

Ha *Békehozó* olyan grófságra lépett, amely valamelyik játékosé, oda az a játékos kap három embert. Ha olyan grófságra lép, ahol orkok vannak, ott négyre egészíti ki az ottani orkok számát. Ha a grófság üres, úgy üresen is hagyja azt.

Békehozó megvédi az egész hercegséget, amelyben tartózkodik. Az ebben a hercegségben lévő grófságokat nem támadhatja meg senki: sem ember, sem ork, sem sárkány. Fontos, hogy csak a hercegségben lévő grófságot nem lehet támadni - a hercegségben lévő grófságból azonban lehet támadni hercegségen kívüli területet.

A kezdőjátékos meghatározása

Ekkor kell kiválasztani a kezdőjátékost, és ő lesz a kezdőjátékos egészen a következő forduló ugyanezen lépéséig.

Minden játékos dob két kockával. Aki a legnagyobbat dobja, az lesz a kezdőjátékos.

A játékosok cselekedetei

Először a kezdőjátékos hajtja végre – az alábbi sorrendben – cselekedeteit, majd pedig, miután ő befejezte, sorban a többiek. Amíg az egyik játékoson van a sor, addig a többiek nem csinálhatnak semmit.

1. Kártyahúzás és -kijátszás: A játékos eldönti, hogy akar-e húzni egy kártyát a pakliból vagy sem. Ha igen, úgy *Békehozó* segítségét kéri, aki az esetek többségében értékes segítséget nyújt a játékosnak.

A felhúzott kártyát a játékos azonnal kijátszhatja, de a kezében hagyva tartalékolhatja is. Bizonyos kártyákra rá van írva, hogy azonnal ki kell játszani őket („*Play this Card Immediately*”) – az ilyen kártyákat nem lehet tartalékolni, a felhúzás után nyomban ki kell játszani őket.

Egy játékos kezében legfeljebb két kártya lehet. Ha a játékos felhúz egy harmadik kártyát, a három kártya valamelyikét mindenképpen ki kell játszania.

A játékos csak köre legelejen húzhat és játszhat ki kártyát. A játékos bárhány, a kezében tartalékoló kártyát kijátszhat köre elején. A kijátszott kártyák utasításait végre kell hajtani.

A kijátszott és végrehajtott kártyákat képpel felfelé el kell dobni. Ha kifogy a pakli, az eldobott kártyákat meg kell keverni, és új paklit alkotni belőlük. A játékosok nem nézhetik meg, milyen kártyákat dobtak el eddig.

A kártyák szövege általában egyértelmű, néhány azonban bővebb kifejtést érdemel:

- ◆ Ha a játékos embereket kap, azokat az utánpótlásával együtt kapja meg, akkor kell azokat letennie.
- ◆ Ha a játékos plusz hadjáratot kap, arra a rendes hadjárat után kerül sor.
- ◆ Bizonyos kártyák csónakot is adnak. Ezek a kártyák kissé másképp kezelendők. Amikor a játékos kijátszik egy ilyen kártyát, egyrészt kap egy embert, másrészt a kártyát képpel felfelé lerakja maga elé, jelezve, hogy van egy csónakja. A csónakot bármelyik fordulóban felhasználhatja, amikor rajta van a sor.

A játékos előtt bárhány ilyen kártya lehet (illetve legfeljebb annyi, amennyi a pakliban van: 3).

Ezek a kártyák nem számítanak bele abba a limitbe, mennyi kártyát tartalékolhat a kezében a játékos. Attól még, hogy a játékosnak van csónakja, tartalékolhat a kezében két kártyát, nem kötelező kijátszania az egyiket.

Ha a játékos felhasználja a csónakját, mozoghat vagy támadhat egyet Marnon tengerén (Sea of Marnon) vagy az Ammon folyón keresztül. Mindkét területnek (ahonnet indul és ahová érkezik) Marnon tengere mellett, vagy mindkettőnek az Ammon mentén kell feküdnie. *Például Cattle Meade-ből támadható Windfor, Brecknock, a 7. kastély, Sadbury, Radner Fen, Dread Moor vagy az 5. kastély (e két utóbbi persze szárazföldön is megtámadható). Hasonlóképp a játékos seregével megtámadható Dewburyből Heartlerlawan, Sheep Meade, Porston Moor, Haven, Hidden Hollow vagy Melting Sands bármelyike (ez utóbbi kettő persze szárazföldön, ill. hídon át is támadható lenne).*

Egy csónak csak egyetlen terület elleni támadáshoz, illetve egyetlen területre irányuló mozgáshoz használható fel, utána a kártyát el kell dobni.

Ha a játékos olyan területre támad csónak segítségével az Ammonon át, ahová hídon is támadhatna, a híd biztosította védelembónusz nem számít.

- ◆ Egy másik kártya hat embert ad, ha a játékosnak hétnél kevesebb egysége van összesen a játéktéren. Az egyetlen ember éppúgy egy egységnek számít, mint a bajnok vagy a varázsló, azonban a kerek jelző (5 ember) 5 egységnek számít.

2. Utánpótlás: Minden játékos fordulónként bizonyos számú embert kap utánpótlásként. Az, hogy pontosan mennyit, azon múlik, hogy seregei hány *királyságot* ellenőriz.

Királyságnak számít az egyetlen kastély, illetve királyságnak számít több, összefüggő terület (vagyis ahol minden terület szomszédos legalább egy másik, ugyanezen királysághoz tartozó területtel), amely területek között van legalább egy kastély.

A játékos összeszámolja, hogy hány terület van saját királyságaiban – azokban tehát, amelyekben az ő seregei vannak. Minden területet csak egyszer számolhat, akkor is, ha az a terület több kastéllyal is összefüggésben van.

Figyelem: A Great Tunnel összeköti a két területet, így a játékos királyságához az alagúton keresztül is kapcsolódhatnak területek. Hasonlóképpen a hidak is összeköthetik az egyazon királysághoz tartozó területeket.

A játékos összeszámolja, hogy királyságaiban összesen hány terület van. Ha ez négy vagy kevesebb, négy embert kap utánpótlásként. Ha öt vagy több területe van, annyi embert kap utánpótlásként, ahány területe van királyságaiban. *Például, ha királyságaiban összesen hat terület van, utánpótlásként hat embert kap.* Ha nincsen egyetlen királyságban lévő területe sem (például nincs egyetlen kastélya sem), négy embert kap.

Miután megkapta az embereit az utánpótlásból, illetve esetleg a kijátszott kártyákból, ezeket – illetőleg a helyettük választott hősöket – bármelyik területekre lerakhatja, amely területeken az ő seregei vannak.

3. Hadjárat: A játékos, amikor rákerül a sor, egy vagy több hadjáratot indíthat. Alapvetően egy hadjáratot indíthat – emellett kártya kijátszásával indíthat másikat is, továbbá lehet külön hadjáratot indítani, ha az a sárkány vagy *Békehozó* ellen irányul.

A hadjárat során a játékos egy területen lévő seregével megtámadhat egy szomszédos területet – vagy csónak használatával olyat, amely csónakkal elérhető. A hadjárat addig tart, amíg a megtámadott terület üres nem lesz, amikor is azt, ha ez lehetséges, el kell foglalni; vagy pedig a játékos bármikor – csata előtt – dönthet úgy, hogy félbeszakítja a hadjáratot. Természetesen a hadjárat véget ér akkor is, ha a játékosnak elfogy a serege.

A hadjárat kezdete előtt, vagy pedig közben a játékos pótolhatja csapatait, vagyis mindazon területekről, amelyek szomszédosak (csónak használatakor ugyanazon vízfelülettel határosak) a hadjárat kiindulási területéről, az embereit átviheti a hadjárat kiindulási területére. A hadjárat folyamán bárhányszor sor kerülhet ilyesfajta pótlásra, amíg vannak a játékosnak erre használható emberei.

A hadjárat megindítása előtt a játékos bárhonnét a kiindulási területre mozgathatja vagy a bajnokát, vagy a varázslóját. Ha hősei egyike már eredetileg is ott van, de a játékos a másikkal szeretne támadni, megcserélheti a két jelzőt. Fontos, hogy a bajnok és a varázsló sosem lehet egyazon területen.

Ha a hadjárat üres terület ellen indul, vagy a hadjárat során a célterület üressé válik, azt a területet el kell foglalni: a kiindulási területről, ha ez lehetséges, át kell oda mozgatni legalább egy jelzőt. A játékos nem szakíthatja meg hadjáratát akkor, amikor már foglalnia kellene.

Foglalt terület szándékosan sosem hagyható üresen. Megtörténhet, hogy a játékos megtámad egy területet, de nem tudja elfoglalni, mert a kiindulási területen csak egy jelzője maradt, és ha azt átvinné a célterületre, akkor üresen hagyná kiindulási területét.

A játékos bármennyi jelzőjét átviheti az elfoglalt területre, feltéve, hogy a kiindulási területen hagy legalább egy jelzőt.

A sárkány vagy *Békehozó* megtámadása: Ha a sárkány vagy *Békehozó* üres területen van, és a játékos támadást szeretne intézni valamelyik ellen, erre a célra a rendes, fenti hadjáratát kell használnia.

Ha azonban a sárkány vagy *Békehozó* olyan területen van, amely vagy másik játékosé, vagy az orkoké, a játékosnak lehetősége van rá, hogy külön hadjáratot indítson a sárkány vagy *Békehozó* ellen. Ha a támadás sikeres, a játékos rendes hadjáratával megtámadhatja az ugyanazon a területen lévő sereget – de csak a sárkány és/vagy *Békehozó* eltávolítása után.

Ha a sárkány vagy *Békehozó* olyan területen van, amely magáé a játékosé, az külön hadjáratot indíthat ellenük, de csak az adott területen lévő seregével.

Ilyen, a sárkány vagy *Békehozó* ellen indított külön hadjárat során nincs lehetőség pótlásra. A játékos annyi külön hadjáratot indíthat, amennyit akar és amennyire képes.

A sárkány csak olyan sereggel támadható, amelyben van bajnok vagy varázsló. *Békehozó* csak olyan sereggel támadható, amelyben van varázsló.

Ha a bajnok vezette sereg legyőzi a sárkányt, az időlegesen kikerül a játékból. A következő fordulóban, amikor a sárkányt kellene mozgatni, új sárkány jelenik meg. A győztes játékos, ha bajnoka életben maradt, kap hat embert, akiket azonnal szét kell osztania azon területeire, amelyeken van serege.

Ha a varázsló vezette sereg legyőzi a sárkányt vagy *Békehozót*, ezek nem halnak meg, csupán a játékos tetszése szerinti hercegségbe menekülnek. Azt, hogy azon belül melyik grófságba, kockadobás dönti el. A sárkány ezen a területen egy újabb kockadobásnyi jelzőt megeszik. *Békehozó* ezen a területen nyomban ad három embert vagy orkot (vagy kevesebbet, mert egy területen maximum négy ork lehet).

Ha a játékos másik hercegségbe üzte *Békehozót*, úgy immár az itteni hercegség összes grófságába indíthat támadást.

A sárkány vagy *Békehozó* elleni hadjáratot a csatákra vonatkozó szabályok szerint kell levezényelni.

Kincs megszerzése: Ha a játékos elfoglal egy olyan területet, ahol az ő kincseinek egyike van, azt leveszi a térképről és képpel felfelé kirakja maga elé.

Ha a kincs *kincsesláda*, a játékos kap négy embert, akiket azonnal lerak arra a területre, ahol a kincsesláda volt.

Ha a kincs *korona*, a játékos kap három embert, akiket azonnal szétszór azon területei között, amelyeken vannak seregei.

Ha a kincs *varázsgyűrű*, a játékos húz egy kártyát, amelyet vagy azonnal kijátszik, vagy tartalékolja. Ha a játékosnak már van két tartalékolt kártyája, nyomban ki kell játszania ezt a most felhúzott kártyát, vagy el kell dobni. Ha a kártya szerint a játékosnak kevesebb utánpótlás járna, a kártyát egyszerűen el kell dobni – de a játékos nem húzhat helyette másikat.

Ha a játékos megszerzi a harmadik kincsét, a játék azonnal véget ér. **A játékos győzött.**

A csaták

Hadjárat során, akár a sárkányt, akár *Békehozót*, akár egy területet támad a játékos, addig kell csatákat vívni, amíg a játékos serege le nem vágja a sárkányt vagy a teljes ellenséges sereget, **vagy** el nem űzi *Békehozót*, **vagy** a játékos úgy nem dönt, hogy megszakítja hadjáratát, **vagy** a játékos képtelenné nem válik a hadjárat folytatására.

Minden csata úgy zajlik, hogy a két résztvevő fél dob 1-1 kockával. Ha a harc az orkok, a sárkány vagy *Békehozó* ellen folyik, egy, a csatában nem érintett játékos dob helyettük.

A játékos dobása határozza meg, mennyi ellenséges jelzőt kell eltávolítani a területről (persze legfeljebb annyit, amennyi van ott) – amennyiben a dobás kisebb vagy annyi, mint a sereg harci ereje. Ha azonban a dobás nagyobb, mint a sereg harci ereje, az ellenfél nem veszít semmit. *Például, ha a játékos seregének harci ereje 3, és a dobása 1, 2 vagy 3, az ellenfél 1, 2 illetve 3 jelzőt veszít. Ha azonban a dobás 4, 5 vagy 6, az ellenfél nem veszít semmit.*

A sárkány harci ereje 6.

Békehozó harci ereje 6.

Az orkok harci ereje annyi, ahány ork van az adott területen (tehát legfeljebb 4).

Az emberek harci ereje annyi, ahány ember van az adott területen, de legfeljebb 4.

A bajnok harci ereje, ha egyedül van egy területen, 1. Ha azonban más emberekkel van egy területen, 1-et ad az ő harci erejükhöz; ilyenformán egy területen négy vagy több ember és egy bajnok harci ereje 5 lesz.

A varázsló harci ereje, ha egyedül van egy területen, 2. Ha azonban más emberekkel van egy területen, 2-öt ad az ő harci erejükhöz; ilyenformán egy területen négy vagy több ember és egy varázsló harci ereje 6 lesz.

Ha a megtámadott sereg a 18 erdei vagy hegyi terület valamelyikén védekezik, harci erejéhez +1 járul. Három hercegség grófságai ilyenek: Misty Foresté, Crystal Mountainsé és Ancient Foresté. Annak a seregnek a harci erejéhez, amely ilyen területről indítja támadását, nem jár bónusz.

Ha a megtámadott sereg egy kastélyban védekezik, harci erejéhez +2 járul. Annak a seregnek a harci erejéhez, amely kastélyból indítja támadását, nem jár bónusz.

Ha a megtámadott sereg a Great Tunnel másik végéből indított támadás ellen védekezik, harci erejéhez +2 járul. Annak a seregnek a harci erejéhez, amely a Great Tunnelen keresztül támad, nem jár bónusz. Figyelem: Ha egy sereg a Great Tunnelen keresztül érkező támadás ellen védekezik, az erdőben való védekezésért járó bónusz nem jár neki!

Ha mindkét fél dobása nagyobb, mint saját harci erejük, a támadó játékos veszít egy jelzőt.

Néhány példa a harci erőkre:

- ◆ Golden Dunes-ban három portyára induló ork van egy területen; az ő harci erejük 3.
- ◆ Field of Fallen egy területéről egy hős és hat ember indít támadást; az ő harci erejük (1+4) 5.
- ◆ Whispery Meadow egy területéről egy varázsló és tíz ember indít támadást; az ő harci erejük (2+4) 6.

- ◆ Golden Dunes egy területéről hét ember indít támadást; az ő harci erejük 4.
- ◆ Crystal Mountains egy területén egy varázsló és két ember védekezik; az ő harci erejük (2+2+1) 5.
- ◆ Egy, a Great Tunnel keresztül indított támadás ellen 3 ork védekezik; az ő harci erejük (3+2) 5.

A veszteségek levételénél a bajnokok, a varázslók, a sárkány és *Békehozó* egy jelzőnek számítanak. Általában rossz stratégia, ha a játékos veszteséggént nem utoljára veszi le bajnokát vagy varázslóját.

Mindig a veszteséget szenvedő játékos dönti el, mely jelzőit veszi le. A térképről bármilyen okból levett jelzők nem kerülnek ki véglegesen a játékból, hanem később (kártyával, utánpótlásként, stb.) visszakerülhetnek a térképre.

Példák a csatákra

A támadó harci ereje	A védekező harci ereje	A támadó dobása	A támadó vesztesége	A védekező dobása	A védekező vesztesége
4	4	2	2 jelző	3	3 jelző
4	4	4	4 jelző	5	0 jelző
4	4	5	0 jelző	5	1 jelző
5	3	6	0 jelző	3	3 jelző
6	2	2	2 jelző	2	2 jelző
6	6	6	6 jelző	6	6 jelző

A bajnok és a varázsló: A csaták során elszenvedett veszteségnek megfelelő jelzőket le kell venni a térképről, kivéve, ha varázsló is vesz részt a csatában.

Ha a támadó seregben van varázsló, a támadó által okozott veszteségeket nem kell levenni a térképről, hanem a támadó játékos fogja a dobása szerint eltávolítandó jelzőket, és azokat tetszése szerint szétosztja a védekező játékos többi területére, illetve az üres területekre.

Ilyen szétosztásra csak akkor kerül sor, ha a varázsló a támadó seregben van. Ha a varázsló a védekező sereg része, a védekező által okozott veszteségeket le kell venni a térképről.

Különleges eset az, amikor mind a támadó, mind a védekező seregben van varázsló. Ilyenkor mind a támadó, mind a védő által okozott veszteségeket szét kell osztani. Előbb a támadó játékos osztja szét az általa okozott veszteségeket, majd utána a védekező játékos az ő általa okozottakat.

Olyan területet, ahol bajnok van, csak sárkány támadhat, vagy pedig olyan sereg, amelyet bajnok vezet. Más sereg nem támadhat a bajnokra. Bajnok vezette hadsereg bármilyen sereget megtámadhat, ahogy a sárkányt is, de *Békehozót* nem tudja megtámadni.

Ha egy játékosnak minden jelzője lekerül a térképről, a játékos kiesik a játékból.

2 játékos

Két játékos esetén az előkészületek során, amikor a játékos lerakja ellenfele egy kincsét egy saját területére, kap öt embert arra a területre, hogy nagyobb eséllyel megvédhesse azt.

A játékosok nem 10-10 embert raknak le, hanem mindketten húszat, méghozzá:

- Először a kezdőjátékos lerak 10 embert.
- Utána a másik játékos lerak 20 embert.
- Végül a kezdőjátékos megint lerak 10 embert.

Kincselhelyezési variáns

Minden játékos készletében van még egy „üres”, értéktelen kincs. A játékosok az ellenfelük négy kincsét helyezik el saját területeiken.

Továbbra is csak egy kincs helyezhető el kastélyon, a többi grófságokra kell tenni, a fentebbi szabályok szerint.

A győzelmi feltétel változatlan: a játékosnak meg kell szereznie saját varázsgyűrűjét, koronáját és kincsesládáját. A játékos semmit sem kap jutalmul akkor, amikor az értéktelen kincsét szerzi meg.

A kártyák

„Kapsz tőlem egy embert; a kártyát tartsd meg, egy ízben használhatsz csónakot.” (3 db)

„Kapsz tőlem két embert.” (2 db)

„Kapsz tőlem három embert.” (2 db)

„Kapsz tőlem négy embert.” (2 db)

„Kapsz tőlem hat embert, amennyiben hétnél kevesebb egységed (beleértve bajnokodat és varázslódat) a térdépen. Amennyiben több egységed van, lehetőséget kapsz egy plusz hadjáratra.” (3 db)

„Kapsz tőlem egy embert, és lehetőséget egy plusz hadjáratra.” (3 db)

„Kapsz tőlem két embert, és lehetőséget egy plusz hadjáratra.” (3 db)

„Lehetőséget kapsz egy plusz hadjáratra.” (4 db)

„Tetszésed szerinti hercegségbe átküldheted a sárkányt. Kockadobással kell meghatározni, ott melyik grófságba megy, és egy másik kockadobással azt, hogy mennyit eszik.” (2 db)

„Tetszésed szerinti hercegségbe küldhetsz engem (*Békehozót*). Kockadobással kell meghatározni, melyik grófságba megyek, ahol a már ott lévőkhöz adok három embert (vagy orkot).” (2 db)

„Egyik ellenfeled egyik kincsét átrakhatod bármelyik olyan területre, ahol éppen nincsen kincs.” (3 db)

Ezt a kártyát azonnal ki kell játszani. „Ebben a fordulóban eggyel kevesebb embert kapsz utánpótlásként.” (2 db)

Ezt a kártyát azonnal ki kell játszani. „Ebben a fordulóban kettővel kevesebb embert kapsz utánpótlásként.” (2 db)

Ezt a kártyát azonnal ki kell játszani. „Ebben a fordulóban nem kapsz utánpótlást.” (2 db)

Thaur

2005.2.13.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!