

# BATTALIA

## THE CREATION



### A JÁTÉK CÉLJA

Ebben az építő és hódító játékban a résztvevők hőseiket halálmegvető utazásra küldik, hogy új területeket fedezzenek fel és semleges vagy ellenséges városokat hódítsanak meg. A hősök munkásokat és harci egységeket állítanak az oldalukra és hasznos különleges tárgyakat szereznek meg, hogy hatalmas nemzeteket és legyőzhetetlen hadseregeket alkossanak. A játékosok feladata, hogy utakat építsenek, melyek a játéktér új területeire vezetnek és városokat építsenek vagy fejlesszenek tovább, hogy befolyásukat bővítsék és győzelmi pontokat szerezzenek. A Battalia: The Creation mind intenzív fejlesztés és a városok számának növelése, mind pedig agresszív háborúk

és az ellenfelek településeinek meghódítása révén is megnyerhető játék. A játékban a résztvevők által uralt városok szintje pontosan megfelel a megnyerhető győzelmi pontok számának. A játék véget ér, ha a következő feltételek egyike teljesül: egy játékos **5 darab 4. szintű várost** ural vagy ha valamely játékos betölti az **utolsó üres helyet a táblán**. Ha a feltételek egyike teljesül, a játék nyomban véget ér, de a játék győztese és Battalia jogos uralkodója az a játékos lesz, aki a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik, mely nem szükségszerűen a játék befejezését kiváltó résztvevő. Így kedves játékos légy bölcs, figyelj a cselekedeteidre és a megfelelő időzítésre, hiszen ezek mind kulcsfontosságúak ebben a stratégiai versenyben. Sok minden történik a táblán, még több a kártyapaklikban, de a játék öröme továbbra is benned lesz!

### VIDEÓS SZABÁLY ISMERTETŐ

A játékosok számára további segítséget nyújt a [www.battalia.eu](http://www.battalia.eu) oldalon elérhető teljeskörű szabály ismertető videó, mely akár helyettesítheti is jelen szabálykönyv elolvasását. A videó megtekintése után rögvest játszható a játék. Javasoljuk az első pár játék során a referencia lap és/vagy a referencia kártya használatát, illetve a részleteket illetően a szabálykönyv tanulmányozását.

### A JÁTÉK ELEMEL

- **80 EGYSÉG KÁRTYA** (4 pakli, típus szerint, nem pedig nép (frakció) szerint csoportosítva)
- **80 UTÁNPÓTLÁS KÁRTYA** (1 pakli, az utánpótlás kártyák száma megegyezik a játékban résztvevő egység kártyák számával)
- **84 KÜLÖNLEGES TÁRGY KÁRTYA** (7 pakli, típus szerint, nem pedig nép (frakció) szerint csoportosítva)
- **5 NAGY ÉS KÜLÖNLEGES TÁRGY KÁRTYA** (1 kártya minden ősi tárgyhoz)
- **28 VÁROS KÁRTYA** (5 pakli, az utak kapcsolata alapján, nem pedig a terület típusa alapján csoportosítva)
- **48 ÚT KÁRTYA** (4 pakli, az utak kapcsolata alapján, nem pedig a terület típusa alapján csoportosítva)
- **1 ROM KÁRTYA** (semleges terület típus – melyet a tábla közepére kell helyezni)
- **1 JÁTEKTÁBLA**
- **1 NAP ORÁKULOM** (röviden "ORAC")
- **8 HŐS FIGURA** (2 figura minden játékos/nép(frakció) számára – a férfi és női figurák azonos képességekkel bírnak)
- **61 VÁROS SZINTJELZŐ** (14-14 minden játékosnak és 4+1 semleges)
- **4 REFERENCIA KÁRTYA** (egy minden játékosnak – rövid információ a játékban alkalmazott költségekről)
- **4 REFERENCIA LAP** (egy minden játékosnak – a referencia kártyák bővített változata)
- **1 DOBÓKOCKA** (hatoldalú- csak az amulettekkel együtt használatos)

### BATTALIA VILÁGA

Battalia világában négy nép (frakció) él együtt. Mindegyikük a saját jellemző területén él és egyedi kapcsolat köti össze a természettel. Noha mindegyikük **azonos hierarchiában** él és különleges tárgyaik **képességei azonosak**, mégis eltérő eredetűek és más stílusúak. A játék alapelve, hogy a **négy nép (frakció) szabadon együttműködhet**, de az azonos néphez (frakcióhoz) tartozó egységek és saját különleges tárgyaik együtt mégis sokkal erősebbek. A Battalia TC játékban minden játékos **ugyanazon 10 kártyával kezd**, de azok **véletlenszerűen összeálló népekből (frakciókból) adódnak**. A játékmenet szempontjából az eltérő népek (frakciók) **egyformák és nincsenek egyedi képességeik**, de minden játékosak erősen javasoljuk, hogy egyazon nép (frakció) kártyáiból építse fel a pakliját, mert ez jelentős előnyöket jelent majd a játék során (további információkat az almanachban találsz). A négy nép (frakció):



A Medvenép - **ZÖLD** - A föld és az erdők kiegyensúlyozott népe.



A Szigetlakók - **KÉK** - A vizek és mélytengerek kételtű népe.



A Zsarátnoklénnyek - **PIROS** - A por és tűz lelkes népe.



A Felhőszülöttek - **ARANY** - A magasságok és a levegő pehelykönnyű népe.

### KÁRTYATÍPUSOK

A játékban két alapvető kártyatípus található:

**Építő kártyák** (aktív kártyák, aranszínű hátállal) – új egységek felfogadására, utánpótlás és különleges tárgyak megszerzésére és általában mindenféle akcióra használatosak a játékban – ezek alkotják a **játékosok paklijait**,

**Terület kártyák** (passzív kártyák, ezüstsínű hátállal) – a játék térképét alkotják (utak és városok).

A játékban **minden kártya egy meghatározott néphez (frakcióhoz) tartozik**, kivéve a Nagy és Különleges tárgy kártyákat (melyek univerzálisak) és az utánpótlás kártyákat (semlegesek). Az eltérő népekhez (frakciókhoz) tartozó kártyák **eltérő képi elemekkel, kerettel és színnel rendelkeznek**.



### EGY KÁRTYA FELÉPÍTÉSE

**A. A KÁRTYA SZIMBÓLUMA:** a kártya típusának azonosítója

**B. HARC ERŐ:** Harc során ez a szám adódik a játékos teljes harci erejéhez. Csak a 0-nál nagyobb harci erőt képviselő kártyák vehetnek részt harcban. Az egységek harci ereje megegyezik a szintjükkel.

**C. A KÁRTYA KÖLTSÉGE:** Azt a kártya-kombinációt mutatja, melyet a játékosnak ki kell játszania, hogy az adott kártyát a paklijába tehesse.

### EGYSÉGEK

Az egységek alkotják paklik szívéét. Négy eltérő típusú/rangú egység található a játékban, melyeket a **bal felső sarokban** található szimbólumok különböztetnek meg:



HARCOSOK - első szint



PAPOK - harmadik szint



VEZÉREK - második szint



NAGYURAK - negyedik szint



Ezek a kártyák **speciális kombinációban** (néhány esetben az utánpótlás kártyákkal együtt) új **különleges tárgyakat** hozhatnak létre, **utakat** vagy **városokat** építhetnek vagy fejleszthetnek tovább és természetesen **harcolhatnak**. Az egységek harcban mutatott ereje megegyezik azok szintjével, mely a kártyák **jobb felső sarkában** található meg.

## UTÁNPÓTLÁS

Minden hősnek, egységnek vagy seregnek szüksége van utánpótlásra, hogy létezhesen. Az utánpótlás kártyák nyújtják a felszerelést az egységeknek. Használható új egységek vagy hősök felfogadására, különleges tárgyak létrehozására, utak építésére és utazásra. **Egy egység kártya minden esetben egy utánpótlás kártyát is magával hoz a játékosok paklijába.**



UTÁNPÓTLÁS JEL



UTÁNPÓTLÁS KÁRTYA

## KÜLÖNLEGES TÁRGYAK

A különleges tárgyak olyan eszközök, melyek mindegyikének egyedi feladata van. A játékosok használhatják **gyorsabb fejlesztésre, egységek előléptetésére, népük (frakciójuk) átalakítására**, a játéktáblán történő **utazásra** stb. – ezek adják a játék **rugalmasságát**. Összesen hét különleges tárgy kategória létezik::



SZERSZÁM



AMULETT



VARÁZSTEKERCS



SÁTOR



FEGYVER



RANG



HÁTAS



## NAGY ÉS KÜLÖNLEGES TÁRGYAK

A Nagy és Különleges tárgyak olyan hatalmas eszközök, melyeket a letűnt időkben készítettek. Mindegyikük egyedi képességgel bír és **kiemelkedő előnyhöz** juttatja azt a játékost, aki kiérdemelte. Ezeket a tárgyakat **csak megnyerni lehet** a romok között, vagyis **soha** nem lehet létrehozni őket!



STRATO  
KALAPÁCSA



ELEMAG  
KARDJA



BRITOS  
PAJZSA



AVIENA  
SZÁRNYAI



BALDUR  
KÜRTJE



## VÁROSOK

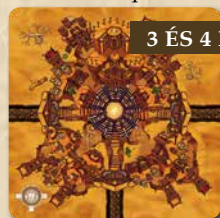
A városok a Battalia: TC játék **alapvető elemei**. A játék során ezek a kártyák (az utakkal együtt) hozzák létre a játéktáblán a térképet. A játékosok annyi várost próbálnak meg építeni vagy meghódítani, amennyit csak tudnak, mert a **városok szintje és számossága**, melyet egy adott pillanatban egy játékos az uralma alatt tart, határozza meg a **győzelmi pontjainak számát**. Az eltérő város kártyákon eltérő számú út kapcsolatok találhatók – **egyedtől négy városkapuig és útig** – ezeket röviden csak **kijáratnak** hívjuk. Ugyancsak négyféle területtípus létezik – ezeket röviden **erdőknek, tavaknak, kanyonoknak és hegyeknek** hívjuk, melyek az egyes népek (frakciók) szülőföldjei – rendre a **Medvenépé, a Szigetlakóké, a Zsarátnoklénységé** és a **Felhőszülötteké**. Egy várost egy meghatározott területtípuson lehet felépíteni..



ZÖLDELLŐ ERDŐK  
(A MEDVENÉP)



SMARAGD TAVAK  
(A SZIGETLAKÓK)



VÖRÖS KANYONOK  
(A ZSARÁTNOKLÉNYSÉG)



SZIKLÁS HEGYEK  
(A FELHŐSZÜLÖTTEK)

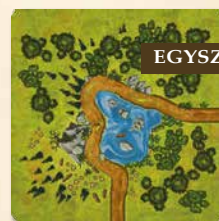
1 ÉS 2 KIJÁRAT

3 ÉS 4 KIJÁRAT

Az egyszerűbb megkülönböztetés végett a **város és út kártyák** bal alsó sarkában található a **város jel** (5 eltérő jel, a városok **kijáratainak** számának megfelelően). Ez a jelzés megkönnyíti a kártyák pakliba rendezését (5 város pakli) azok **kijáratai** alapján.

## UTAK

Az út kártyák kapcsolják össze a városokat és teszik lehetővé a hősöknek, hogy utazhassanak. Egy utat egy meghatározott területtípuson lehet megépíteni, az **adott nép (frakció) szülőföldjén** – ez a **szabály csak a játék haladó változatában jut szerephez**.



ZÖLDELLŐ ERDŐK



SZIKLÁS HEGYEK



SMARAGD TAVAK



VÖRÖS KANYONOK

EGYSZERŰ UTAK

ELÁGAZÁSOK

## A ROMOK

Az alap játékban a romok **semleges területek**, ahol a játékosok **Nagy és Különleges tárgyakat** szerezhetnek meg megküzdve az őrzőkkel. A játék különféle változataiban eltérő szerepe van.



## TOVÁBBI JÁTÉKELEMEK

### JÁTÉKTÁBLA

A játék jelentős része a játéktáblán folyik. Ez az alap, ahová városokat és utakat lehet építeni. A játéktáblán egy **7x7-es négyzetháló** található, mely megjelöli azokat a helyeket, ahová az út, illetve a város kártyák lehelyezhetők. A játéktáblán az üres helyek **fel nem fedezett területnek** számítanak. Ugyanakkor a megépített utak és városok felfedezett területek és így ott a **hősök mozoghatnak**.



### NAP ORÁKULUM

A Nap Orákulum egy ősi emlék, melynek isteni ereje hatással van a különleges tárgyakra. A Nap Orákulum az örökkévalóságnak épült, két koncentrikus körre osztott hétküllös kőből áll és egy **mágikus naptár**at jelképez. Minden küllön egy-egy különleges tárgytípus található. A játék során, ahogy a belső kör fordul (minden esetben az **óramutató járásával egyező irányban**), az ORAC megváltoztatja egy különleges tárgytípus hatalmát egy napra és lehetőséget biztosít a játékosoknak, hogy egy másik különleges tárgy népét (frakcióját) **válasszák ugyanazon napon**. A **Battalia világában egy nap egy kör** (1 hét pedig a kerék teljes körülfordulása).



### HŐSÖK

A hősi figurák a játékosok által irányított **hadseregek vezetőit** jelképezik és a játékosok helyét jelölik a játéktáblán. A hősök **csak a megépült utakon** közlekednek és a játékosok semleges városok meghódítására, a romok felfedezésére, az ellenségek megtámadására vagy saját területeik védelmezésére használják őket. A játékban **4 pár** hős figura található. Mindegyik pár egy-egy néphez (frakcióhoz) tartozik. A játék szempontjából a férfi és a női figura egyenértékű. **További információk az almanachban** találhatóak.



SZIGETLAKÓ  
HŐSÖK



MEDVENÉP  
HŐSÖK



ZSARÁTNOKLÉNY  
HŐSÖK



FELHŐSZÜLÖTT  
HŐSÖK

## VÁROS SZINTJELZŐK

Ezek a jelzők a város **aktuális szintjére** és a **tulajdonosukra** utalnak a **számuk** és a **színük** révén. **A városok szintje 1 és 4 között lehet.** Minden jelző kétoldali és eltérő szintet mutat az egyes oldalain. A semleges városok 4. szintűek az alap játékban és 6. szintűek a további változatokban.



## REFERENCIA LAPOK ÉS KÁRTYÁK

A referencia lapok és kártyák hasznos segítséget nyújtanak a játékosoknak, mert a játék alapvető szabályainak rövid összefoglalói. **A referencia lapok a 7 különleges tárgytípus képességeit és minden játékban alkalmazott költséget, a játékosok körének lépéseit és néhány további fontos szabályt** tartalmaznak. A **referenciakártyák** az utak és városok építésének, az egységek és hősök felfogadásának és különleges tárgyak létrehozásának

„**költségeit**” tartalmazzák. **A Battalia játékban a**

„**költségek**” embereket, eszközöket, utánpótlást és akaratot jelent, mely egy adott feladat végrehajtáshoz szükséges.



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az itt következő leírás a **tipikus, 4 személyes játékra** vonatkozik. A 2 vagy 3 játékos esetében érvényes előkészítési szabályokat lásd a „Két vagy három személyes játék” fejezetben.

1. A játéktáblát és a játék meghatározott komponenseit helyezzük a **4 játékos játék előkészítése** ábrának megfelelően (lásd a 4. oldalon) az asztalra. A rom kártyát képes felével felfelé helyezzük a tábla közepére. Jelöljük meg a romot a **8-as szintjelzővel**. Minden területtípusból válasszunk egy-egy **keresztződést** tartalmazó várost és véletlenszerűen helyezzük el a tábla négy sarkába (**apró barna négyzetekkel jelölt helyek**). Ezekre a városokra még ne helyezzünk szintjelzőket. Ezek lesznek a **4 játékos kezdő városai**. Válasszunk minden területtípusból egy-egy újabb keresztződést tartalmazó várost és véletlenszerűen helyezzük el a táblán a **fehér négyzetekkel jelölt helyekre** (a rom kártya négy oldalán). Ezeket a városokat jelöljük meg 4. szintű semleges szintjelzőkkel. Ezek a városok lesznek a **semleges városok** az első játékban. A **következő oldalon** látható egy minta a játék előkészítésére.

2. Válasszuk szét a **különleges tárgy kártyákat** a szimbólumaik szerint (**7 pakli**) és **ne foglalkozzunk azzal, hogy mely néphez (frakcióhoz) tartoznak**, majd keverjük meg egyesével a paklikat. Helyezzük a Nap Orákulumot a táblához közel és tegyünk egy-egy különleges tárgy paklit a küllőkhöz. A paklikat úgy kell elrendezni, hogy a **küllők külső körén** található jelek megegyezzenek az egyes paklik típusával. A játék kezdetén a köröket úgy kell beállítani, hogy mind a külső, mind a belső kör **szerszám szimbólumai** egy képzeletbeli **óralap 12-es számán** álljanak.

3. Válasszuk szét a **város kártyákat** (a terület típusa nem számít) a kijáratok száma és iránya szerint a város szimbólum alapján: egy kijárat, két átellenes oldali kijárat, két szomszédos oldali kijárat, három és négy kijárat. Keverjük meg egyesével az így keletkezett **5 paklit** és helyezzük ebben a sorrendben az ORAC bal oldalára!

4. Válasszuk szét az **út kártyákat** az út típusa szerint (a terület típusa nem számít): egyenes út, forduló, T-alakú keresztződés és keresztződés. Keverjük meg egyesével az így keletkezett **4 paklit** és helyezzük ebben a sorrendben az ORAC és a játéktábla közé!

5. Válasszuk szét az **egység kártyákat** azok típusa/rangja szerint (a nép (frakció) nem számít) és egyesével keverjük meg az így keletkezett **4 paklit**. Minden játékosnak adjunk **3 harcost, 1 vezért, 1 papot és 5 utánpótlás kártyát** (minden egységnek egyet-egyet). Ez a 10 kártya alkotja a játékosok kezdő, ún. **teremtő pakliját**. A játékosok titokban megvizsgálják a kártyáikat és eldöntik, hogy melyik néphez (frakcióhoz) tartoznak majd (vagyis a kártyáik „szintbbsége” alapján választunk egy népet [frakciót]). A nép (frakció) választás után megkeverik a kártyákat és egy pakliban képes felükkel lefelé a játéktérük bal oldalára helyezik azokat, így válnak a **húzó paklivá**, vagy más néven a **nemzetiséggé**. Ezután minden játékos felveszi a húzó pakli felső **6 kártyáját**, mely a **kezdő kéz** lesz.

6. A maradék **egység és utánpótlás kártyák 5 önálló pakli** formájában az ORAC jobb oldalára kerülnek képes felükkel felfelé. Az 5 Nagy és Különleges tárgy a játéktábla megjelölt helyeire kerülnek képes felükkel felfelé. **Minden pakli**, mely a Nap Orákulum körül található

a **közös kártyák pakliját** alkotja.

7. A kezdő játékost **véletlenszerűen** válasszátok ki. Ő lesz a kezdő játékos a teljes játék során. A kezdő játékos elsőnek választ ki **egy hős figura párost** és a hozzájuk (velük egyező néphez (frakcióhoz)) tartozó **város szintjelzőket**, majd őt követik a további játékosok az **óramutató járásával egyező irányban**. Az utolsó hős párost és jelzőket felvesző játékos lesz az **első, aki kezdő várost választhat**. Ez a játékos az egyik **1-es** szintjelzőjét a választott városra helyezi. Ez a sorrend leginkább a **továbbfejlesztett játékban** fontos, ahol a területtípus mozgási és harci előnyöket jelent a játékosoknak. Ezt követően a többi játékos választ **kezdő várost** az **óramutató járásával ellenkező irányban**.

## JÁTÉKMENET

Az első játékkal kezdve, majd az óramutató járásával egyező irányban minden játékosnak lehetősége van, hogy a kezében tartott kártyákat felhasználva egységeket és hősöket toborozzon, mozgassa azokat, különleges tárgyakat hozzon létre, városokat és utakat építsen vagy más játékosokat támadjon meg. A következő játékos csak akkor kerül sorra, ha egy játékos teljesen befejezte az akcióit.

A játékosok a **teremtő paklival** (amibe 3 „terület” tartozik – a húzó pakli, a kézben tartott kártyák és az eldobott kártyák paklija) játszik a játékot. A játékosok **teremtő paklija** a 10 kezdő és minden további, a játék során szerzett kártyából áll. A játék kezdetén a 10 kezdő kártya alkotja a játékos előtt **bal oldalon** a **húzó paklit**, amit **nemzetiséggé** is nevezünk, innen veszi fel a játékos a **6 kezdő lapot**.

Amikor egy játékos felhasznál egy, a kezében lévő kártyát, akkor **képes felével felfelé** a táblára helyezi azt és megnevezi, hogy mire használja a kártyát. A játékosok a kezükben lévő kártyák közül **tetszőleges számút kijátszhatnak**. Miután a játékos befejezte a kártyái kijátszását, az összes **kijátszott kártyát** és minden olyan **új kártyát**, melyet a köre során szerzett, valamint a **kezében maradt és fel nem használt kártyákat** együtt képes **felükkel felfelé** a játéktérre **jobb oldalára** helyezi, az **eldobott kártyák paklijába**. Ezt a paklit a játékos **menedékének** is nevezzük. A pakli legfelső kártyájának láthatónak kell lennie, így könnyebb a paklik megkülönböztetése. A köre végén a játékos **6 új kártyát** húz a bal oldalon található **húzó pakliból** (a nemzetiségből).

**Fontos megjegyzés:** A játékosoknak **nem szabad összekeverni** a **nemzetiséget** (húzó paklit) alkotó kártyákat a **menedékekkel** (eldobott kártyák paklija). Minden eldobott kártya a **menedékben marad mindaddig, amíg a játékosnak van kártyája a nemzetiségeiben**. Ha egy játékosnak húznia kell a **nemzetiségből** és ott már nincs annyi kártya, mint amennyire szüksége lenne (*ami egy teljesen megszokott helyzet a játék elején*), akkor a játékos felveszi az **összes még felvehető kártyát**, majd a menedékben lévő kártyákat megkeveri és az így kapott paklit **képes felével felfelé a bal oldalra** helyezi. Ez a pakli **lesz a játékos új húzó paklija**. Ezután a játékos az újonnan létrejött **nemzetiségből** felveszi a még szükséges számú kártyát. Ennek a folyamatnak köszönhetően a játékos **teremtő pakliját** alkotó kártyák **folymatosan forgásban** lesznek.

A játék során a játékosok bármikor **átnézhetik** a **menedékben** lévő kártyáikat és **megszámolhatják** a **nemzetiségben** maradt kártyákat. Ellenben a játékosok **nem nézhetik meg** a **húzó pakliban** lévő kártyákat, kivéve ha egy kártya képessége ezt lehetővé nem teszi számukra.

## A SZEMÉLYES JÁTÉKTÉR

Javasoljuk, hogy a játékosok **minden esetben** tartsák a **nemzetiséget** (húzó paklit) a **bal oldalon**, a **menedéket** (eldobott kártyák pakliját) pedig a **jobb oldalon** és legyen a két pakli között elegendő hely, hogy a **kézből kijátszott kártyákat egy vonalban** tehessék le. Ez a megoldás segíti az ellenfeleket is, így pontosan tudják követni a játékos akcióit és megakadályozza, hogy az eltérő paklik összekeveredjenek.



# JÁTÉK 4 JÁTÉKOSSAL

A JÁTÉKOS NEMZETSÉGE  
(KÉPES FELÉVEL LEFELÉ  
FORDÍTOTT HÚZÓ PAKLI)



VÁROS  
SZINTJELZŐK



VÁROS KÁRTYÁK  
(ÖT TÍPUS)



ORÁKULUM ÉS KÜLÖNLEGES  
TÁRGYAK (HÉT TÍPUS)



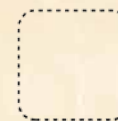
ÚT KÁRTYÁK (NÉGY TÍPUS)



EGYSÉGEK (NÉGY TÍPUS) ÉS  
UTÁNPÓTLÁS KÁRTYÁK



A JÁTÉKOS MENEDÉKE (KÉPES  
FELÉVEL FELFELÉ FORDÍTOTT  
ELDOBOTT KÁRTYÁK PAKLIJA)

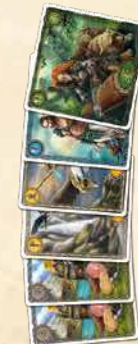


VÁROS  
SZINTJELZŐK



A JÁTÉKOS  
HŐSEI

A JÁTÉKOS  
KEZÉBEN TARTOTT  
KÁRTYÁK



A JÁTÉKOS NEMZETSÉGE  
(KÉPES FELÉVEL LEFELÉ  
FORDÍTOTT HÚZÓ PAKLI)

A JÁTÉKOS  
HŐSEI



A JÁTÉKOS MENEDÉKE (KÉPES  
FELÉVEL FELFELÉ FORDÍTOTT  
ELDOBOTT KÁRTYÁK PAKLIJA)



A JÁTÉKOS  
KEZÉBEN TARTOTT  
KÁRTYÁK



A JÁTÉKOS NEMZETSÉGE  
(KÉPES FELÉVEL LEFELÉ  
FORDÍTOTT HÚZÓ PAKLI)

A JÁTÉKOS MENEDÉKE (KÉPES  
FELÉVEL FELFELÉ FORDÍTOTT  
ELDOBOTT KÁRTYÁK PAKLIJA)



A JÁTÉKOS  
HŐSEI



A JÁTÉKOS NEMZETSÉGE  
(KÉPES FELÉVEL LEFELÉ  
FORDÍTOTT HÚZÓ PAKLI)



VÁROS  
SZINTJELZŐK



A JÁTÉKOS  
KEZÉBEN TARTOTT  
KÁRTYÁK



A JÁTÉKOS MENEDÉKE (KÉPES  
FELÉVEL FELFELÉ FORDÍTOTT  
ELDOBOTT KÁRTYÁK PAKLIJA)

ORVTÁMADÁSBA HELYEZETT KÁRTYÁK HELYEI



JÁTÉKTÁBLA

ORVTÁMADÁSBA HELYEZETT KÁRTYÁK HELYEI

NAGY ÉS KÜLÖNLEGES TÁRGYAK



# A JÁTEKOSOK KÖRE

A játékosok a körük alatt a következő lépéseket **hajthatják végre**, az **alábbi**, meghatározott **sorrendben**. A **2-es**, **4-es** és **5-ös** lépések **kötelezőek!**

## 1. CSOPORT BEJELENTÉSE VAGY DOBÁS

A szabálykönyv elején már említettük, hogy minden játékosnak arra kell törekednie, hogy a **teremtő pakliját** egy népre (frakcióra) optimalizálja, annak ellenére, hogy a játék kezdetén az véletlenszerűen összeálló lapokból áll. A **csoportok** és **azok hatása** a legfontosabb ok, amiért erre törekedni kell.

Ha a játék kezdetén egy játékos **kezében legalább 3 azonos néphez (frakcióhoz) tartozó kártya van**, akkor ez azt jelenti, hogy a játékosnak van egy **csoportja**. A csoportokat a játékosoknak a **körük kezdetén** hangosan és tisztán hallhatóan be kell jelenteniük. Ha valaki ezt elfelejti, akkor később már nem teheti meg. Ha valaki bejelent egy **csoportot**, akkor azt legalább egy tetszőlegesen választott ellenfélnek be is kell mutatnia. Ha egy játékos bejelent egy csoportot, akkor **további kártyákat húzhat fel** a kezébe a **nemzetségből**. Az **utánpótlás kártyák** nem számítanak néphez (frakcióhoz), vagyis **semlegesek** és ezért **nem** is számítanak be a **csoportokba**. Az utánpótlás kártyákkal ellentétben a **Nagy és Különleges tárgyak** minden néphez (frakcióhoz) tartozónak számítanak, vagyis **univerzálisak** és éppen ezért **minden csoportba** beszámítanak, annak népétől (frakciójától) függetlenül. A játékos által felhúzható **további kártyák száma a csoport méretétől** függ:

- A **kis csoport 3** azonos néphez (frakcióhoz) tartozó kézben tartott kártyából áll. A játékos **1 további kártyát** húzhat. (Ritka esetekben előfordulhat, hogy egy játékos kezében két **kis csoport**, azaz két néphez (frakcióhoz) tartozó 3-3 kártya is van. Ilyen esetekben a játékos minden csoportért 1-1 kártyát, azaz összesen 2 kártyát húzhat.)
- A **közepes csoport 4** azonos néphez (frakcióhoz) tartozó kézben tartott kártyából áll. A játékos **2 további kártyát** húzhat.
- A **nagy csoport 5** azonos néphez (frakcióhoz) tartozó kézben tartott kártyából áll. A játékos **3 további kártyát** húzhat.
- Az **óriás csoport 6** azonos néphez (frakcióhoz) tartozó kézben tartott kártyából áll. A játékos **4 további kártyát** húzhat.

**Fontos megjegyzés:** azon kártyák, melyek **orvtámadásban** vesznek részt vagy azok, melyek **sátrakban táboroznak** **nem** számítanak be a **csoportokba**. A **csoportok** **csak a 6 kézben tartott kártyából** jöhetnek létre.

Amennyiben a kézben tartott kártyák nem tetszenek a játékosnak, akkor **körének kezdetén eldobhatja** azokat. A játékos ilyenkor az **eldobott kártyák paklijába teszi** a kezében lévő kártyákat és **5 új** kártyát húz a **nemzetségből** (eggyel kevesebbet, mint rendesen – ez a jelképes ár, amit az akcióért fizetni kell). Egy körben egy játékos **csak egyszer dobhatja** el a kártyáit. **Csoport** bejelentése és a kézben lévő kártyák **eldobása ugyanazon körben nem játszható meg**. Ennek értelmében ha egy játékos már bejelentett egy **csoportot**, akkor már nincs joga **eldobni** a kezében lévő kártyákat, vagy ha **eldobta** a kezében lévő kártyákat, akkor már nem jelenthet be **csoportot**, még akkor sem, ha az újonnan felhúzott kártyák között akad ilyen.

## 2. ORVTÁMADÁS KÁRTYÁK FELVÉTELE

Ha egy játékos a korábbi körében orvtámadásra játszott ki kártyákat, akkor minden ilyen kijátszott kártyát vissza **kell** vennie a **kezébe anélkül, hogy megmutatná azokat**. Az orvtámadás egy rövidtávú lehetőség arra, hogy kártyákat „félretegyünk” a következő körre és meglepjük az ellenfeleinket vagy egy jövőbeni kártya-kombinációt bebiztosítsunk. Az orvtámadásról további részletek a „**Orvtámadásba helyezett kártyák**” részben, a 8. oldalon találhattok.

## 3. AKCIÓK

A körükben a játékosok **egy vagy több** akciót hajthatnak végre **tetszőleges sorrendben** vagy **passzolhatnak**. Az akciók a kézben tartott kártyák **kombinációin** vagy **átalakításán** alapulnak. Ha egy játékos kártya-kombinációt játszik ki, akkor a kiválasztott kártyákat a kezéből **egy sorban** a játéktérre közepére helyezi képes felükkal felfelé, ezeket a sorokat **akciósoroknak** nevezzük (az átalakítások valójában különleges tárgyak, így azok funkcióit a későbbi „**Különleges tárgyak használata**” részben ismertetjük). Minden akciót és így a hozzá kapcsolódó kártyákat **önálló sorba** kell helyezni. Ez az elkülönítés azért szükséges, hogy követhető legyen a játékos tevékenysége. A játékosok ugyanazon akciót akár többször is **végrehajthatják** mindaddig, amíg a szükséges kártyák a kezükben vannak. **Fontos megjegyzés:** egy kártya csak egy akcióban vehet részt. Az összes lehetséges akció listája:

- Új kártya **felvétele** a játékos paklijába
- Utak vagy városok **építése** a térképen
- Városok **fejlesztése**
- Különleges tárgyak **használata**
- Hősök **felbérzése**
- Hősök **mozgatása**
- Kártyák orvtámadásba **helyezése**
- Harc**



## ÚJ KÁRTYA FELVÉTELE A JÁTEKOS PAKLIJÁBA

A játék egyik legfontosabb eleme az erős **teremtő pakli** létrehozása. Erre az egyik lehetőség, hogy a játékosok a kezükben lévő kártyák segítségével **új kártyákat szereznek** a **közös kártyák paklijából**. A játékosok a kezükben tartott kártyák megfelelő **kombinációjával** tudnak **új kártyákat felvenni**. A kijátszott kártyákat **egy sorba** helyezik képes felükkal felfelé a játéktérükön. Az új kártyát pedig a **közös kártyák paklijából** veszik és az adott sor **végére** helyezik, evvel **lezárva** azt – **ebből a sorból így már semmi sem kerülhet ki vagy kerülhet bele!** Általában a játékos **nem választhatja ki**, hogy melyik kártyát veszi fel, hanem a **pakli legetején található kártyát** kell felvennie.

Az **egység** és/vagy **utánpótlás kártyák** eltérő **kombinációi** eltérő kártyák felvételére jogosítanak. A **szerszám** különleges kártya kivételével a különleges kártyák **nem alkalmazhatóak** kombinációkban (ezen kártyák hatásai a későbbiekben kerülnek ismertetésre). Minden, a játékos kezében lévő kártya **csak egy kombinációban** használható fel, vagyis egy körben csak **egyszer** használható fel. Ugyanakkor nincs korlát arra vonatkozóan, hogy mennyi új kártyát (általában 1-3 közötti számú) adhat a játékos a **teremtő paklijához**, ha a kombinációkhoz szükséges minden „erőforrás” megtalálható a kezében.

Az **újonnan szerzett kártya azonnal nem felhasználható**. A kör végén **minden újonnan szerzett kártya** a játékos **menedékébe** kerül. A játékos az új kártyákat csak egy **forgás után** használhatja fel – vagyis miután a **nemzetség** kiürült és a **menedékből** egy keverés után új húzó pakli lett.

### EGYSÉGEK FELBÉRLÉSE

Az egység kártyák alkotják a **teremtő pakli** gerincét. A játék során ezek a leggyakrabban megszerzett kártyák. A játékosok **egységeket bérelhetnek fel**, ha megfelelő számú **utánpótlás kártyát** játszanak ki. A következő táblázat foglalja össze, hogy egy játékosnak mennyi utánpótlás kártyát kell egy akciósor keretében kijátszania, hogy egy adott típusú egység kártyát megszerezzen.

|        |                     |
|--------|---------------------|
| HARCOS | 2 UTÁNPÓTLÁS KÁRTYA |
| VEZÉR  | 3 UTÁNPÓTLÁS KÁRTYA |
| PAP    | 4 UTÁNPÓTLÁS KÁRTYA |
| NAGYÚR | 5 UTÁNPÓTLÁS KÁRTYA |

Ökölszabály, hogy a **felbérleendő egység szintjénél eggyel több utánpótlás kártya** szükséges annak megszerzéséhez.

Egy egység felbérzésekor a játékos a megfelelő számú utánpótlás kártyát az asztalra helyezi, majd a választott egység paklijának legfelső kártyáját elveszi és a lerakott akciósor végére illeszti.

**FONTOS MEGJEGYZÉS:** Minden egyes egység felbérzésekor a játékos egy utánpótlás kártyát és elvesz a közös kártyák paklijából és a felbérelt egység mellé helyezi az akciósorba. Más szavakkal, **minden egység kártya megszerzésével együtt a játékos egyben egy új utánpótlás kártyát is szerez**. Sőt, valójában ez **az egyetlen módja** annak, hogy a játékosok utánpótlás kártyákat szerezzenek, így ezt a játék közben **soha ne feledjétek el!**

### KÜLÖNLEGES TÁRGYAK LÉTREHOZÁSA

A különleges tárgyak a játékosok terjeszkedésének igen hatékony eszközei. A játék során **különleges tárgyakat egység és utánpótlás kártyák** (és egyéb különleges tárgyak, pl. szerszám) együttes kijátszásával lehet **létrehozni**. A játékosok különleges tárgyak nélkül kezdik a játékot, de gyorsan képesek lesznek a létrehozásukra. A következő táblázat tartalmazza a különféle különleges tárgyak létrehozásához szükséges kártya-kombinációkat.

|               |                                          |
|---------------|------------------------------------------|
| SZERSZÁM      | 3 HARCOS KÁRTYA                          |
| FEGYVER       | 1 VEZÉR + 2 HARCOS KÁRTYA                |
| AMULETT       | 1 PAP + 2 HARCOS KÁRTYA                  |
| RANG          | 1 NAGYÚR + 2 HARCOS KÁRTYA               |
| VARÁZSTEKERCS | 1 HARCOS + 1 VEZÉR + 1 PAP KÁRTYA        |
| SÁTOR         | 1 VEZÉR + 1 HARCOS + 1 UTÁNPÓTLÁS KÁRTYA |
| HÁTAS         | 1 VEZÉR + 2 UTÁNPÓTLÁS KÁRTYA            |

A különleges tárgyak létrehozása az egységek bérléséhez hasonlóan történik. A játékos a megfelelő kártya-kombinációt képes felével felfelé egy sorban leteszi a játéktérre, elveszi a megfelelő különleges tárgy pakli legfelső lapját, majd azt akciósor végére helyezi. A különleges tárgyak létrehozásakor a játékosok **nem kapnak** utánpótlás kártyákat (azokat **csak** egységek felbérlésekor kaphatnak).

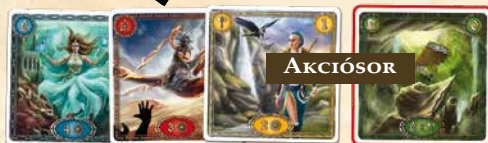
## A JÁTEKOS KEZÉBEN TARTOTT KÁRTYÁK



1. **Ebben a példában** az egyik játékosnak 3 utánpótlás, egy harcos, egy vezér és egy pap kártya van a kezében.

2. A játékos úgy dönt, hogy a három egység kártyát játssza ki és egy **különleges tárgyak** készít. A harcos, a vezér és a pap kártyát az asztalra helyezi és elvesz egy **varázstekercs** kártyát (piros kerettel jelölve) a **közös kártyák paklijából**, majd azt a sor végére helyezi.

3. A következő akció keretében leteszi a maradék három utánpótlás kártyát és **felfogad egy vezért**. A játékos elveszi a vezér pakli legfelső kártyáját és egy utánpótlás kártyát (piros kerettel jelölve) majd mindkét kártyát a sor végére teszi.



## A NAGY ÉS KÜLÖNLEGES TÁRGYAK MEGSZERZÉSE

A különleges tárgyakkal ellentétben a Nagy és Különleges tárgyakat **nem lehet kártyák kombinációjával megszerezni**. Az alapjátékban ezeket a tárgyakat azon játékosok **nyerik el**, akik a térkép közepén található **romnál legyőzik az ősi őrzőket**. Erről a szabálykönyv későbbi részében még olvashattok. További fontos tudnivaló ezekről az igen hatalmas erővel bíró tárgyakról, hogy **egy játékos csak egy Nagy és Különleges tárgyat birtokolhat** egy játékban.

## UTAK ÉS VÁROSOK ÉPÍTÉSE

Egy másik akció lehetőség a játékosok számára, hogy utakat és városokat építsenek a játéktáblán. A **városok építése és fejlesztése** (majd később azok védelme) **alapvető feladat**, hiszen a **városok szintjei** jelentik a **győzelmi pontokat** a játékban. A városok nem létezhetnek külvilági kapcsolatok nélkül, ezért **utakra van szükség**.

Az utak és városok építése ugyancsak **kártya-kombinációk** kijátszásával történik. Elsőnek a játékos a megfelelő kártyákat a kezéből az asztalra helyezi, majd kiválasztja a megfelelő város vagy úttípust, melyet építeni szeretne. Ahogy már korábban ismertettük, a **eltérő városok eltérő számú kijáráttal rendelkeznek** (a kártya különböző oldalain a városba befelé és a városból kifelé vezető utak alapján – összesen 5 típusba sorolva). Az út kártyák lehetnek egyszerű utak (**egyenesek vagy elfordulóak**) vagy kereszteződések (**T-alakú vagy teljes kereszteződések**) – összesen 4 típusba sorolva. Minden város vagy úttípus egy-egy önálló pakliba kerül. Miután a játékos kiválasztotta az építendő út vagy várostípust, a **közös kártyák megfelelő paklijából** elveszi a legfelső lapot és leteszi azt a játéktábla egy általa választott, de az **építési szabályoknak megfelelő** helyére.

## ÉPÍTÉSI SZABÁLYOK

A városok és utak építése során a játékosoknak az alábbi **szabályokra és korlátozásokra** kell tekintettel lenni:

- Városok és utak csak a játéktábla **üres négyzeteire** helyezhetők.
- Új út vagy város kártyák csak úgy tehetők le, ha azoknak legalább egy szélé **érintkezik** egy már **korábban letett kártyával** (diagonális, csak a kártya csúcsával történő érintkezés nem megfelelő).
- Közvetlenül egymás mellé nem építhető két város.** A városok között legalább egy út kártyának (vagy egy üres mezőnek) kell lennie. Város kártyák tehát csak átlósan, csúcsukkal érintkezhetnek, hiszen az nem minősül szomszédosságnak.
- A város vagy út kártyákon található **utaknak korrektül kell egymáshoz csatlakozniuk**. Ennek megfelelően egy kártya oldalán látható útnak a mellette található kártya kapcsolódó oldalán is úthoz kell csatlakoznia és egy kártya utat nem tartalmazó oldala nem kapcsolódhat egy másik kártya utat tartalmazó oldalához.
- A tábla **széleinél** épülő utak **kimutathatnak** a játéktábláról.
- Minden **új városnak vagy útnak**, melyet egy játékos épít **úttal kell kapcsolódnia** a játékos már korábban épített **más városaihoz**. Az egyetlen kivétel ezen szabály alól az a helyzet, amikor egy játékos elveszti az utolsó városát. Ebben az esetben a játékos szabadon választhat helyet egy új városnak, noha a többi építési szabálynak továbbra is meg kell felelnie.
- Arra vonatkozóan nincs korlátozás, hogy egy körben hány vagy milyen szintű várost vagy hány utat építhet egy játékos. A játékosok egészen addig építhetnek vagy adhatnak kártyákat a paklijukhoz, amíg a kezükben rendelkezésre áll az akciók kivitelezéséhez szükséges erőforrás (vagyis kártya).

## VÁROSOK ÉPÍTÉSE ÉS FEJLESZTÉSE

A Battalia játékban alapvető cél, hogy a játékosok annyi magasabb szintű várost tartsanak a befolyásuk alatt, amennyit csak tudnak, hiszen ezek szolgáltatják a **győzelmi pontokat (GyP)**. Ezért a játékosok akár **közvetlenül is építhetnek különféle szintű városokat** (új város kártyákat a táblára helyezve és a megfelelő szintjelzőket téve rájuk) vagy akár később is fejleszthetik azokat (átfordítva vagy új szintjelzőkre cserélve a városon már meglévőket). **Egy megfelelő szintű új város építéséhez** egy játékosnak **3 azonos szintű egység kártyát** kell kijátszania. A **létrehozott város szintje megfelel** az építéséhez kijátszott egység kártyák szintjének. **Egy meglévő város fejlesztéséhez** a játékosnak **2 azonos szintű egység kártyát** kell kijátszania. A két egységnek **egy szinttel magasabb szintűnek** kell lennie, mint a város aktuális szintje. Például: egy első szintű város második szintre fejlesztéséhez a játékosnak 2 vezér kártyát kell kijátszania. A fejlesztések során **szintet ugrani nem lehet** (vagyis nem lehet egy első szintű várost 3. vagy 4. szintre fejleszteni egy lépésben). Megengedett viszont egy körben egy új várost építeni, majd ugyanazon körben fejleszteni is azt.

A következő táblázat tartalmazza a városok építéséhez és fejlesztéséhez szükséges egység kártyák számát és típusát.

| VÁROS SZINT           | KÖZVETLEN ÚJ VÁROS ÉPÍTÉSE | FEJLESZTÉS             |
|-----------------------|----------------------------|------------------------|
| <b>ELSŐ SZINT</b>     | <b>3 HARCOS KÁRTYA</b>     | -                      |
| <b>MÁSODIK SZINT</b>  | <b>3 VEZÉR KÁRTYA</b>      | <b>2 VEZÉR KÁRTYA</b>  |
| <b>HARMADIK SZINT</b> | <b>3 PAP KÁRTYA</b>        | <b>2 PAP KÁRTYA</b>    |
| <b>NEGYEDIK SZINT</b> | <b>3 NAGYÚR KÁRTYA</b>     | <b>2 NAGYÚR KÁRTYA</b> |

Az **építés és fejlesztés** során a megfelelő kártya-kombinációkat a korábban már ismertetett módon önálló akciósorokba kell helyezni a játéktéren, hogy elkerüljük a félreértéseket.

## UTAK ÉPÍTÉSE

Az utak biztosítják a városok közötti **kapcsolatokat** és az egyedüli lehetőséget arra, hogy a játékosok elérjék a romot vagy az ellenfelek területeit. Az utak négyféle típusa **két csoportba** sorolható – **egyszerű utak** és **kereszteződések**. Az **egyszerű utak** az **egyenes utak** és a **forduló**. A **kereszteződések** a **T-alakú kereszteződések** és a **teljes kereszteződések**. Az alábbi táblázat az egyes úttípusok építéséhez szükséges kártya-kombinációkat foglalja össze (ököl szabály, hogy minél bonyolultabb valami, annál több erő és utánpótlás kell hozzá):

|                                            |                                        |
|--------------------------------------------|----------------------------------------|
| <b>EGYSZERŰ UTAK (EGYENES ÉS FORDULÓ)</b>  | <b>1 HARCOS ÉS 1 UTÁNPÓTLÁS KÁRTYA</b> |
| <b>KERESZTEZŐDÉSEK (T-ALAKÚ ÉS TELJES)</b> | <b>2 HARCOS ÉS 1 UTÁNPÓTLÁS KÁRTYA</b> |



A következő példában a piros játékos egy új, magasabb szintű várost akar építeni. Kijátszik három vezér kártyát és úgy dönt, hogy egy négy kijáratú várost (piros kerettel jelölve) tesz a térképre. Ezt a várost a szabályok értelmében **csak az A** mezőre lehet letenni, minden más mező **érvénytelen, mert:**

A **B** mező **nem kapcsolódik** a játékos másik városához (a példa jobb alsó sarkában).

A **C** mezőn egy **út nélküli kártya** mellé kerülne.

A **D** mező **nem kapcsolódik és nem is szomszédos** egyetlen kártyával sem.

A **E** mező egy másik várossal **szomszédos**.

A játékos tehát az **A** mezőre teszi le a város kártyát és **megjelöli azt a második szint jelzőjével**. Ha lenne még két pap kártya a kezében, akkor rövest **tovább is fejleszthetné** a várost a 3. szintre.

## ERŐFORRÁS KORLÁTOK

Battalia világában az emberi és természeti **erőforrások korláatosak**. Ez annyit jelent, hogy ha valamilyen egység, különleges tárgy, út vagy város kártya kifogy a **közös kártyák paklijából**, akkor az már a továbbiakban nem szerezhető meg, nem építhető. Ha egy játékos az összes meghatározott szintjelzőjét letette a játéktáblára, akkor nem építhet több adott szintű várost.

## KÜLÖNLEGES TÁRGYAK HASZNÁLATA

Ahogy már korábban is említettük, a játékban **7 eltérő típusú és képességű** különleges tárgy található. A kártyák között vannak olyanok, melyek **önmagukban** is kijátszhatóak, de akadnak olyanok is, melyek feladata, hogy más kártyákat **tároljanak** vagy **alakítsanak** át. Az átalakítás átmenetileg vagy véglegesen megváltoztathatja egy kártya népét (frakcióját), erejét, számosságát vagy akár a típusát is. Általában a **teremtő pakli** minden kártyáját csak **egy kombinációban** és **egy átalakításban** lehet felhasználni egy körben (kivéteklént lásd az **amulettekre** vonatkozó vagy „**A napsugár által megvilágítva**” szabályokat). Ez annyit jelent, hogy egy körben **egy kártyára egy különleges kártya hatása** alkalmazható, de ha ez a hatás egy átalakítás, akkor a kártya, melyre a hatást alkalmazzuk rögvest egy kombináció része is lehet. Az **átalakításra** használt különleges tárgy az **akcióson kívülnek** tekintendő. Az átalakítások akár láncba is fűzhetőek. *Például: egy varázstekercs átalakít egy rangot, ami átalakít egy egység kártyát (részletesebb magyarázat alább és példa a következő oldalon).*

Az összes különleges tárgy képességeit az alábbiakban foglaljuk össze:



**Szerszámok** – ezek a kártyák az utak és városok építésekor és más különleges tárgyak létrehozásakor bizonyulnak nagyon hasznosnak, vagy ha a játékosnak **harcosra** van szüksége. Egy szerszám kártya **2 harcos kártya helyett** játszható ki.

*Például: ha egy játékos fegyvert szeretne létrehozni, kijátszhat 1 vezért és egy szerszám kártyát ahelyett, hogy 1 vezért és 2 harcost játszana ki. Ez a két harcos azonban nem játszható ki két akció részeként. A szerszám kártyák harcban nem helyettesítik a harcosokat. Általánosságban ez a pakli technikai hatékonyságának javítása – szerszámok az emberi erő helyett!*



**Fegyverek** – ezeknek a kártyáknak három igen hasznos képességük van:

- A játékosoknak egy fegyver kártyára (és 2 utánpótlás kártyára) van szükségük, hogy **egy hőst toborozzanak**.

- A játékosoknak **mindenképpen** szükséges egy fegyver kártya, hogy harcba bocsájtkozhassanak. Ez a **harc megindító** kártya - az **első** kártya egy támadási sorban, vagyis a harc megindításához szükséges „kötelező lap”.

- A fegyvereknek általában **+1 erő** hatásuk van a harcban – ezt újítják támogatásként. Egy támadási sorban akár több fegyver kártya is kijátszható, erősítő hatásuk így összeadódik.



**Amulettek** – mágikus kisebb tárgyak, melyek hatása függ a **játékos szerencsétől**, ezek a kártyák tehát a szerencsésebb játékosoknak jelenthetnek előnyt. Az amuletteknek **látszólagos kártya többszöröző** hatásuk van (csak az aktuális körben érvényes), de ha a játékos nem elég szerencsés, akkor akár **rosszul is járhat**. Az amulettek **átalakító** kártyák és a következőképpen működnek:

- Elsőként a játékos **leteszi az amulett kártyát** az asztalra és **főlé helyezi** a kártyát, melyet át szeretne alakítani (úgy, hogy a játékosok láthassák az amulett kártya szimbólumát). Az **amulett kártya hatása a főlé helyezett kártyára** lesz **csak érvényes**. Az amulett kártyát egy akciósor elejére, közepére vagy akár a végére is el lehet helyezni és az amulett hatása után az átalakított kártya rögvest fel is használható a kombinációban. Az **amulett kártya** a kombináción **kívülinek** számít. Ha egy játékos úgy dönt, akkor lehetséges, hogy egy **látszólagosan többszöröző kártya** akár 2 vagy 3 **akcióson is szerepet** töltsön be **egy helyett** (ezt **elágazó hatásnak** hívjuk, lásd a későbbi példát). Tetszőleges típusú kártyák (kivéve a Nagy és Különleges tárgyak) átalakíthatóak az amulettek segítségével.

- A játékos egy **6 oldalú kockával** dob és a dobás eredményeképp a következők történhetnek:

1. Ha a játékos  -t dob - **Semmi sem történik**. Az amulettre helyezett kártya a **helyén marad** és a kombináció része lehet.
2. Ha a játékos  -t dob - Az amulettre helyezett kártya egy körre **látszólagosan megduplázódik** és **két azonos kártyaként** használható.
3. Ha a játékos  -t dob - Az amulettre helyezett kártya egy körre **látszólagosan megtriplázódik** és **három azonos kártyaként** használható.
4. Ha a játékos  -t dob - Az amulettre helyezett kártya **orvtámadásba** kerül (részletek a 8. oldalon). Ez **kötelező** hatás, de más kártya **nem kerül oda**. Az amulett hatásának elmúlása után a kártya a **menedékbe** kerül.
5. Ha a játékos  -t dob - Az amulettre helyezett kártya **azonnal eldobásra** kerül (nem maradhat a sorban) és a **menedékbe** kell tenni. Ez kötelező hatás! A hatás végeztével az amulett szintén eldobásra kerül.
6. Ha a játékos  -t dob - Az amulettre helyezett kártya **joker-ként** használható. Vagyis az amulettre tett kártya egy tetszőlegesen választott egység, különleges tárgy vagy utánpótlás kártyává válhat (de nem lehet Nagy és Különleges kártya vagy út vagy város) *Például: ha az átalakított kártya egy harcos, akkor a játékos akár pap vagy rang kártyaként is felhasználhatja.*

- Ha a dobás **eredménye nem 4 vagy 5**, akkor az amulett kártya a kör végéig a sorban marad az átalakított kártya alatt, hogy figyelmeztesse a játékost az átalakítás tényére. Hasznos, ha a játékos a **dobás eredményét mutató dobókockát is az átalakított kártyára helyezi**, hogy a pontos hatás is végig ismert legyen!



**Rangok** – absztrakt különleges tárgyak, melyeket a kártyákon megtalálható „szalagos éremmel” jelzünk. A rangok **átalakító kártyák**, melyek hatása, hogy képesek **előléptetni az egységeket**. Egy előléptetett harcosból vezér lesz, a vezérekből pap, a papokból pedig nagyúr. A nagyurak mivel a legmagasabb rangot képviselik, már nem léptethetőek tovább elő. Az **átalakítás** a következőképp működik:

- A **rang kártyát** a játékos az asztalra, egy akciósor elejére, közepére vagy akár a végére is **elhelyezheti**. Ezt követően a játékos a rang **kártyára helyezi** azt az egység kártyát, melyet elő kíván léptetni.

- A játékos a rang kártyára tett és előléptetni kívánt **egység kártyát** ezek után a **közös kártyák megfelelő paklijának aljára helyezi**.

- A játékos **felvesz egy olyan kártyát** (a megfelelő magasabb szintű egység pakliból), mely népe (frakciója) azonos az előléptetett kártya népével (frakciójával). *Például: ha a játékos egy szigetlakó vezért (kék) léptet elő, akkor egy szigetlakó papot kell felvennie. Ha az adott pakliban nincs a megfelelő néphez (frakcióhoz) tartozó kártya, akkor a játékos a pakli legfelső lapját kapja meg a népre (frakcióra) tekintet nélkül. Miután a játékos megkapta a kártyát az adott paklit meg kell keverni.*

- Az **új magasabb rangú kártyát** a rang kártya **tetejére kell tenni** (úgy, hogy a játékosok láthassák a rang kártya szimbólumát) és a kártya rögvest fel is használható az adott kombinációban. A rang kártya a kombináción **kívülinek** számít.



**Varázstekercsek** – ezek a kártyák is **átalakító kártyák**. A rang kártyákkal ellentétben, melyek előléptetik az egységeket, a varázstekercsek egy kártya **népét (frakcióját) változtatják meg**. A varázstekercsek átalakító képessége segít a játékosok pakliszín egységesítésében és lehetővé teszi, hogy nagyobb csoportokat hozzanak létre – vagyis több lapot vehessenek fel és így körről-körre rugalmasabbak és hatékonyabbak legyenek. Az **átalakítás** a következőképp működik:

- A **varázstekercs kártyát** a játékos az asztalra, egy akciósor elejére, közepére vagy akár a végére is **elhelyezheti**. Ezt követően a játékos a **kártyára helyezi** azt az egység vagy különleges tárgy kártyát, melyet át kíván alakítani.

- A játékos bejelenti a **kívánt népet (frakciót)**, melyre a kártyát alakítani szeretné.

- A játékos **visszateszti az átalakítandó kártyát** a megfelelő **pakliba** és elvesz egy **azonos típusú** (egység vagy különleges tárgy), de a **kívánt népű (frakciójú)**, azaz színű kártyát.

- Ha nincs megfelelő népű (frakciójú) kártya az adott pakliban, akkor a játékos a pakli **legfelső kártyáját** kapja meg, a népre (frakcióra) tekintet nélkül.

- Az átalakítás után az adott kártya pakliját meg kell keverni.

- Az **átalakított kártyát** a **varázstekercs kártya tetejére kell tenni** (úgy, hogy a játékosok láthassák a tekercs kártya szimbólumát) és a kártya rögvest fel is használható az adott kombinációban. A varázstekercs kártya a kombináción **kívülinek** számít.



A varázstekercs különleges tárggyal kapcsolatban létezik egy **speciális szabály**. A kártya képes **saját magát is átalakítani**. Ebben az esetben a játékos csak a varázstekercs kártyát helyezi az asztalra az akciósorokon kívül és bejelenti, hogy mely népre (frakcióra) kívánja cserélni. Ha van a kívánt népbe (frakcióba) tartozó kártya a varázstekercs pakliban, akkor a játékos elveszi azt és a régi kártyáját belekeveri. Ha nincs a kívánt népbe (frakcióba) tartozó kártya, akkor a játékos a pakli legfelső kártyáját kapja meg. Általában egy átalakított varázstekercs kártya már **nem** alakíthat át másik kártyát ugyanazon körben.

**Sátrak** – a sátrak nagyon fontos **hosszútávú kártyatárolók**. Ahogy már korábban leírtuk, a játékos kezében maradó és fel nem használt kártyák a kör végén az eldobott kártyák paklijába kerülnek. A sátrak lehetővé teszik, hogy a játékosok **jövőbeni körökre** tegyenek félre kártyákat. A sátrakat a következőképpen kell kijátszani: a játékos elsőnek **egy utánpótlás kártyát** helyez egy új sorba – ez a sátor állítás jelképes költsége és mellesleg egy sátorhoz utánpótlás is dukál (ez a kártya a kör végén a **menedékbe** kerül). Ezt követően a játékos leteszi a sátor kártyát az asztalra, majd a kártyára helyez egy tetszőleges általa kiválasztott kártyát (úgy, hogy a játékosok láthassák a sátor kártya szimbólumát). Ezt a **kártya letáboroztatásának** hívjuk. Egy sátorban tetszőleges kártya táboroztatható, kivéve a Nagy és Különleges tárgyakat. A sátorban táboroztatott kártya **minden játékos számára látható** és **addig marad ott, amíg a tulajdonosa máshogy nem dönt**. A játék egy későbbi körében a játékos dönthet úgy, hogy felhasználja a letáboroztatott kártyát, ekkor egyszerűen visszaveszi azt a kezébe és **eldobja** a sátrat (ez akár **akciók végrehajtása alatt**, akár **harcban** is megtehető).



**Hátasok** – a mi világunkkal ellentétben, ahol a hátasok csak egyszerű állatok, Battalia világában ők mitikus, megidézhető teremtmények. A hátasoknak **két képességük** van: egyfelől a hősök mozgását gyorsíthatják, másfelől harcban is felhasználhatóak. Egy hátas kijátszása esetén a játékos a **rendelkezésre álló utak mentén maximum 3 mezőnyi távolságba** mozgathat egy **hőst**. Harcban a hátasok **+1 erőt** adnak és normál egységeknek számítanak. A hátasok hasznosak lehetnek a visszavonulásban is (bővebben lásd a 9. oldalon)!

## ÁTALAKÍTÁSI LÁNC



A következő példában a zöld játékosnak egy nagy csoportja van, így 3 további kártyát vesz fel. A kezében összesen 9 kártya lesz. A játékos elsőként egy varázstekercset játszik ki, melyre egy **Felhőszülött** rang kártyát tesz le (1), majd megváltoztatja annak népét (frakcióját) **Medvenépre** (2). Ezek után egy **Medvenép harcost** (3) tesz a rang kártyára és előlépteti azt **Medvenép vezérre** (4). A

sor végére letesz két **utánpótlás kártyát**, melyek a **vezérrel** kombinálva

egy **hátas különleges tárgyat** eredményeznek (a legfelső Felhőszülött kártyát kapja meg) (5).

A második akciósor keretében a játékos letesz egy **amulett kártyát**, melyre egy harcost tesz. Szerencséje van és a **dobása 3**, így a harcos kártyát úgy használhatja, mintha abból három példány lenne. Ugy dönt, hogy **elágazó sorban** használja fel a kártyát (6). Letesz egy **vezért**, mely **két látszólagos harcossal** együtt egy **fegyver kártyát** eredményez. (7). Végezetül egy **szerszám kártyát** is letesz, melyet a 3. **látszólagos harcossal** kombinál és így egy **1-es szintű várost** épít (8).



AMULETT HATÁS

ÚJ KÁRTYA

## A NAGY ÉS KÜLÖNLEGES TÁRGYAK HASZNÁLATA

A Nagy és Különleges tárgyak hatalmas és régmúlt hősök örökségei, melyeket varázslat segítségével rég elfeledett időkben alkottak. A különleges tárgyakkal ellentétben ezeket a kártyákat **nem lehet létrehozni**. A játékosoknak **ki kell érdemelniük** őket a romok őrzőinek legyőzése révén. Ezek a kártyák **nem alakíthatók át** és **nem hatnak rájuk más különleges tárgyak** vagy a Nap Orákulum (további információt a 10. oldalon találász). A Nagy és Különleges tárgyak **univerzális kártyák**, minden néphez (frakcióhoz) hozzátartoznak és részt vesznek a **csoport építésben**. Az alap játékban öt Nagy és Különleges tárgy vesz részt az következő erőkkel:



**Strato Kalapácsa** egy különleges **teremtő szerszám**, melyet **tetszőlegesen választott különleges tárgyként** fel lehet használni. A kártya tulajdonosa minden esetben **eldöntheti**, hogyan kívánja használni a kalapácsot, de van egy fontos megkötés: **nem** használható harcban. A Kalapács elveszti erejét, ha a **harc** megkezdődik. Ez egyben azt is jelenti, hogy **nem** használható **fegyver kártyaként** harc indítására vagy harc közben rang kártyaként (de szabadon felhasználható egy kombinációban 2 utánpótlás kártyával együtt, hogy egy hóst fogadjunk fel béke idején).



**Elemag Kardja** – Egy nagyon erős **támadó fegyver +5 támadó és +1 védekező erővel**. Egyszerű **fegyver kártyaként** használható hősök felfogadására vagy harc megkezdésére, mindössze **magasabb támadó erővel** bír.



**Britos Pajzsa** – Szintén egy nagyon erős fegyver, de **védekezésre** szolgál. A fegyver **+1 támadó és +5 védekező erővel** bír. Az a játékos, akinek a birtokában van felhasználhatja hősök felfogadására vagy akár harc megkezdésére is, de valójában abban erős, hogy tulajdonosát megvédi az ellenfelek támadásától.



**Aviena Szármái** – Ezt a tárgyat a felfedezett területen történő **utazásra** lehet felhasználni, egy hóst egy akció keretében **tetszőlegesen** mezőre el tud juttatni a játéktáblán korlátozások nélkül.



**Baldur Kürtje** révén az azt birtokló játékos saját **nemzetiségéből** képes **kártyákat megidézni**. Amikor a játékos „megfújja a kürtöt”, felveheti és átnézheti a **nemzetiséget**. **Két tetszőleges kártyát** kiválaszthat belőle, majd megmutatja azt a többi játékosnak és végül a **kezébe teheti azokat**. A **nemzetiség** átnézése után a paklit meg kell keverni és a játékos terének bal oldalára kell visszahelyezni. Csak a **húzó pakli nézhető át**. Ha a **nemzetiség** nem tartalmaz kártyát vagy csak 1 kártyát tartalmaz, akkor a játékos rendre **nem idézhet meg** egyetlen kártyát sem vagy csak **egyet idézhet meg**.

## HÓS FELBÉRLÉSE

A hősök **jelzik a játékosok hadseregét** a játéktáblán. Ezeket a figurákat használjuk a semleges vagy ellenséges erők **megtámadására** és **önvédelemre** is. Minden játékos két hős figurával rendelkezik és ezek a figurák az **egységek és a hadsereg Fővezére**i.

Egy **hős** felbérléséhez a játékosoknak **1 fegyver** és **2 utánpótlás kártyát** kell kijátszaniuk. A kártyák kijátszása után a játékos az egyik hős figuráját egy tetszőleges, de általa irányított városra teszi. Minden város, melyet az adott játékos **irányít** (elfoglalt vagy sem) megfelelő az akció végrehajtására. **Megengedett, hogy a játékosok egy olyan saját irányításuk alatt álló városra tegyék le a hősüket, amelyen már egy ellenséges figura áll.**

## HŐSÖK MOZGATÁSA

Minden akció keretében a játékosok **egy vagy akár mindkét** hősüket mozgathatják. A játéktábla minden mezőjére letett kártya **egy egységnek** számít a hősök mozgatása szempontjából.

- Első lehetőség:** a játékos **utánpótlás kártyát** használ. Minden **egyes** letett **utánpótlás kártyáért**, melyet egy játékos letesz a **mozgási sorába** **egyik hóst mozgathatja egy egységnyi távolságra**. Ha a játékos kettő (vagy több) **utánpótlás kártyát** játszik ki, szabadon választhat (attól függően, hogy hány sorba tette le a kártyákat): egy hóst mozgat két egység vagy két hóst (ha lehetséges) egy-egy egység távolságra.
- Második lehetőség,** hogy **hátas kártya** kijátszása révén mozgatja hősét. Egy hátas kártya kijátszása után a játékos **egyik** hóst **maximum három egység távolságra** mozgathatja. A hátas kártya mozgását **nem lehet megosztani** két hős között, az egy akciónak számít. Ugyanakkor, ha a játékos ki tud játszani két hátas kártyát, akkor választhatja azt, hogy mindkét hóst **maximum három egység távolságra** mozgatja. Egy hős mozgatásának nincs felső határa. A játékosok olyan messzire mozgathatják hősüket, amilyen messzire akarják, feltéve ha az ehhez szükséges kártyák rendelkezésre állnak a kezükben.

## HÓS MOZGATÁSI SZABÁLYOK

A hősök mozgatása során a figurákat a játéktábla egyik kártyájáról egy másik, szomszédos kártyára tesszük át, de a mozgás során a hősöknek **követniük kell a kártyákon szereplő utakat**. Egészen pontosan ez azt jelenti, hogy egy hős csak akkor mozoghat át egy másik, szomszédos kártyára, ha egy út **közvetlenül** átvezet arra a kártyára.

A hősök **csak megépült utakon és városokon át mozoghatnak**, de soha nem léphetnek be vagy mehetnek át fel nem fedezett (üres) vagy nem járható (részletesebben lásd a 10. oldalon) mezőkön és nem juthatnak ki a játéktábláról sem. A figurák szabadon átmehetnek vagy megállhatnak az ellenfelek városaiban és olyan mezőkön is, melyeken ellenséges hősök állnak. Egy ellenfél által „elfoglalt” mezőre lépés **nem vált ki automatikusan** harcot. A harchoz a játékosnak szándékosan támadnia kell. Az egy mezőn tartózkodó **hősök számára nincs korlátozás**.

A következő példában a játékosnak egy hősé áll az A mezőn.

A játékos kijátszik egy **hátas különleges tárgyat**, mely biztosítja számára, hogy hősével **maximum 3 mezőt** lépjen, noha a valóságban nincs is ennyi lehetősége.

Szabadon mozoghat az **1-es** vagy **2-es** mezőre, de ebben az esetben a fel nem használt mozgásai elvesznek.

Noha az **1-es** és a **4-es** mezők szomszédosak egymással, a hős mégsem léphet sem a **4-es**, sem az **5-ös** kártyára, mert az **1-es** és **4-es** mezők úttal nem kapcsolódnak egymáshoz.

A hős a romokhoz sem mozoghat (**3-as** mező), mert a hősök nem mozoghatnak üres vagy megközelíthetetlen mezőkön keresztül.



## KÁRTYÁK ORVTÁMADÁSBA HELYEZÉSE

Általában a fel nem használt kártyák a **menedékbe** kerülnek. A **kártyák orvtámadásba** helyezése arra szolgáló módszer, hogy a játékosok **kártyákat őrizhessenek meg** a következő körükre. Az orvtámadásba helyezett kártyák stratégiaiag rövid időre szóló „titkos fegyverek”.

A köre során egy játékos tetszőleges pillanatban **kivonhat** egy kézben tartott kártyát a játékból, hogy **egy másik kézben tartott kártyát** képes felével lefelé a játéktábla szélén található **egy még szabad helyre** tehessen (összesen 3 szabad orvtámadás hely adott játékosonként). Ez az akció az orvtámadás jelképes ára. Ez az ár nem minden esetben hátrány. Bizonyos esetekben kifejezetten segítség, hiszen így a játékosok megszabadulhatnak a **teremtő paklijuk** feleslegesnek ítélt kártyáitól. A játékosok **megőrzik az összes játékból kivont kártyát** (ezek a kártyák már **nem vesznek részt** a további játékban) egy **közös pakliban**, aminek **purgatórium** a neve. Ezt a paklit valahol a **közös kártyák pakliján** kívüli területen kell elhelyezni.

**Fontos megjegyzés:** amikor egy játékos **kivon** egy kártyát a játékból, akkor csökkenti a **teremtő paklijában** szereplő kártyák számát. Ugyanakkor a játékosoknak **soha nem lehet 10-nél kevesebb kártyájuk**. Ezt a szabályt minden játékosnak észben kell tartania, amikor kártyát von ki a játékból.

A megjelölt helyre képes felével lefelé letett kártya **orvtámadásba** kerül. A kártya **csak** a játékos **következő körének kezdetéig** marad ezen a helyen. A következő kör elején (miután esetlegesen a játékos bejelentette a kézben lévő csoportjait) **fel kell vennie** minden orvtámadásba helyezett kártyát a **kezébe** anélkül, hogy azokat megmutatná az ellenfeleknek. Fontos tulajdonsága az **orvtámadásba** helyezett kártyáknak, hogy a **normál 6 kártyán túl** növelik a játékos kézben tartott kártyáinak számát. Ezek után a játékos szabadon felhasználhatja a kártyát a körben vagy akár egy újabb kártya kivonása révén újra orvtámadásba helyezheti azt. Egy adott pillanatban viszont egy játékosnak sem lehet lehet **több, mint 3 kártyája orvtámadásban**. Ha egy játékosnak valamilyen okból kötelezően egy negyedik kártyát kellene orvtámadásban helyeznie (például, mert kijátszott egy amulettet), akkor a három már lent lévő kártya közül egyet ki kell választania és azt a **menedékbe** kell helyeznie, hogy így helyet szabadítson fel a kötelezően leteendő kártya számára.

## HARC

Általában nehéz a Battalia TC játékot úgy megnyerni, hogy valaki csupán erős teremítő paklit és városokat épít. Ha egy résztvevő nem feltétlen hódító típus, akkor legalább ügyes védőnek kell lennie, hiszen mások lehetnek hódító típusok. Az ellenséges városok megszerzése nagy taktikai előnyt biztosít, hiszen minden meghódított városok további **győzelmi pontokat ad (GyP)** és egyben **csökkenti** az ellenfelek **pontjainak** számát is. A játékosok körükben bármikor dönthetnek úgy, hogy harcot indítanak. Egy adott csatában azonban csak **két játékos** vehet részt.

A harc során a két résztvevő **felváltva tesz le kártyákat a kezéből** a játéktérre, így alakítva ki az ún. **harci sorokat**. A csata során csak a **0-nál magasabb** értékű erő képviselő kártyák számítanak be a teljes erőbe. A csata végeztével a résztvevők a letett hadsereg teljes erejét összeadják, majd a **nagyobb erővel bíró játékos nyeri** a csatát. **Döntetlen** esetében a **védekező** játékos nyer.

### AZ ERŐ SZÁMÍTÁSA A HARCBAN

A csata során minden **egység ereje megegyezik a rangjával**. Ez az érték a kártyák jobb felső sarkában található meg. Két különleges tárgynak is van ereje (+1) a harcban – a **fegyvereknek** és a **hátasoknak**. Néhány **Nagy és Különleges tárgynak** is van ereje, mely más és más támadó és védekező pozícióban.

Általában a **hősöknek** nincs ereje a harcban, de ha egy játékos **csak a hőseinek megfelelő nép (frakció) kártyáit** játssza ki **harci sorában**, akkor a hős **+1 bónusz** erőt kap a csatában. Ez az érték változó, **sehol nem kerül feltüntetésre, így a játékosoknak maguknak kell emlékezni rá**.

A városoknak eredendően a **szintjüknek megfelelő védelmi erejük van**. Az első szintű városoknak 1-es, a második szintű városoknak 2-es szintű védelmi ereje van és így tovább.

Ezek az értékek – a kijátszott egységek és különleges tárgyak, a hősök támadó és a városok védelmi bónusz erői mind **összeadódnak a teljes harci erő** kiszámításakor.



### A HARC SZABÁLYAI

Ahhoz, hogy egy játékos megtámadhasson egy ellenséges várost vagy hőst, **elsőként** a saját **hősét** az adott, ellenfél által birtokolt **kártyára** (hős, város vagy mindkettő) kell eljuttatnia. A játékosok a harc során **jobból balra** építik fel harci soraikat, így a csata során mindvégig **mindenki számára egyértelmű** lesz, ki mennyi harci erővel rendelkezik. A harc a következőképpen folyik:

- A támadónak egy **fegyver kártyával** kell kezdenie harci sorát, és ha szükséges, akkor további egység és/vagy különleges tárgy kártyákat kell letennie, melyek **összesített harci ereje meghaladja az ellenfél aktuális védekező erejét**.
- Ezután a védekező játékos eldöntheti, hogy **visszavág, megadja magát** vagy **visszavonul**. Ha a játékos a visszavágást választja, akkor **elsőként** el kell döntenie, hogy visszaveszi-e a kezébe az **orvtámadásba helyezett kártyáit** (ha vannak ilyenek). Ha ekkor nem veszi fel őket, akkor később a csata során már nem teheti azt meg. Az orvtámadásba helyezett kártyáktól eltérően a **sátrakban táboroztatott kártyák** a harc során **bármikor** felvehetőek az adott játékos kezébe.
- Miután a védekező játékos kinyilvánította részvételét a harcban és felvette (van nem vette fel) az orvtámadásba helyezett kártyáit, **annyi kártyát kell kijátszania**, melyek **összesített harci ereje legalább megegyezik a támadó harci erejével**.
- A két ellenfél **addig folytatja a kártyák kézből történő kijátszását**, amíg egyikük **nem passzol** vagy **el nem fogynak a kártyái**.
- Miután egy játékos egy **új kártyát** ad harci sorához, **újra kell számolnia** harci erejét és azt hangosan és érthetően az ellenfele tudomására kell juttatnia.
- Minden alkalommal, amikor a **támadó egy új kártyát** ad harci sorához, **összesített harci erejének meg kell haladnia** az ellenfél aktuális harci erejét (legalább +1-el).
- Minden alkalommal, amikor a **védekező egy új kártyát** ad harci sorához, **összesített harci erejének legalább el kell érnie** az ellenfél aktuális harci erejét.
- Amikor az egyik játékos már **nem ad újabb kártyákat** harci sorához, a **harc befejeződik**. Ha a támadó **összesített harci ereje nagyobb** – **ő nyerte** meg a harcot. Ha **döntetlen** az állás vagy a védekező **összesített harci ereje nagyobb**, akkor **sikeresen kivédte** a támadást.
- A **legyőzött játékos harcban résztvevő hőseit** (ha voltak) **szélnek kell eresztetni**. Ezeket a figurákat **le kell venni** a tábláról. Ezeket a hősöket természetesen később vagy akár még ugyanazon körben is újra fel lehet bérelni.

- Ha a támadó **sikeresen meghódított** egy várost, akkor a **védekező játékos leveszi szintjelzőjét** a városról és a **harc győztese helyezi saját, de azonos szintű jelzőjét** a városra. Ha a támadónak már nincs ilyen adott szintű jelzője, akkor egy alacsonyabb szintű jelzőt kénytelen a városra tenni. Ha egyáltalában nincs jelzője, akkor nem tehet semmit a városra. Ebben a ritka esetben a város **semlegessé és védtelenné** válik és egy másik játékos harc nélkül bármikor **1 szintű városként** uralma alá vonhatja.
- A **védekező játékos a támadó játékos körének végén**, de nem a csata végeztével, **annyi kártyát vesz fel, hogy a kezében újra 6 kártya legyen** (az, hogy a csatában hány kártyát használt fel, nem számít)!

### HŐSÖK A HARCBAN

A hősök harcban való részvételét néhány speciális szabály vezérli.

Ha egy játékos csak egy hőst támad meg, akkor a **védekező** játékosnak lehetősége van, hogy **visszavonuljon** és **mentse saját hőst**. A védekezőnek ezt **rögvest** a támadó játékos **első kártyájának** sorba letétele után meg kell tennie. Ha ekkor nem vonul vissza, akkor **később** a harc során azt már **nem teheti meg**. Ha a játékos a **visszavonulást választja**, akkor hőst az utak mentén **két vagy három egységgel** távolabb kell mozgatnia a megtámadás helyétől. Hogy ezt megtehesse, a játékosnak **2 vagy 3 utánpótlás kártyát** vagy egy **hátas kártyát** ki kell játszania. A hős csak **semleges** vagy **saját maga által birtokolt területre** vonulhat vissza. Ez egészen pontosan annyit jelent, hogy a játékos **nem** teheti a hőst ellenséges városra vagy olyan mezőre, melyen az ellenség másik hőse áll (az ellenség ebben az esetben csak a harcot kiváltó ellenfél).

Egy játékos **nem** támadhat meg **egynél több** ellenfelet **egy adott pillanatban** – megtámadhat **vagy egy város vagy egy hőst**, de a védőnek minden esetben lehetősége van arra, hogy **további hősöket** vonjon be a saját védelme érdekében, ha hősei a harcmezőn vannak. Ha egy mezőn **több lehetséges ellenfél** is áll, akkor a játékos szabadon **dönthet**, hogy kit támad meg. Ha a támadónak **mind a két hőse egyazon mezőn áll**, akkor **eldöntheti**, hogy egyikük vagy mindkettőjük részt vegyen-e a harcban. Ha a védekező játékosnak **áll 2 hőse** az adott mezőn, akkor **csak egyikük** állhat a **támadás célpontjában**, noha a támadás megkezdése után a védekező **dönthet** úgy, hogy **második hőst** is bevonja a harcba.

Ha egy játékos egy **várost** támad meg és a városban áll a **védekező játékos egy hőse**, akkor a megtámadott játékos **dönthet**, hogy a hőse is részt vesz-e a harcban vagy sem. Ha a védekező úgy dönt, hogy hőse kimarad a harcból, akkor a figurát egyszerűen a város kártyán hagyja – ebben az esetben **nem kell** a hőssel **visszavonulnia** és **túl fogja élni** a csatát akkor is, ha a város egyébként elesik.

A példában a két játékos egyik hőse egy olyan 3-as szintű városban áll, melyet a piros játékos irányít. A két játékos úgy dönt, hogy megtámadja a várost (A).

1. A két játékos akciósorát **egy fegyver** és **egy vezér** kártyával kezdi, melyek **összes harci ereje 3 (azonos a megtámadott város alap védelmi erejével)**. A két játékosnak viszont csak Szigetlakó (kék) kártyái vannak a harci sorában, ezért hőse egy **bónusz +1 harci erőt kap**, így támadó ereje **4:3-ra meghaladja** a védekezési erőt.

2. A piros védekező játékos letesz egy **harcos kártyát**, így **védekező erejét 4-re növelte**, mely megegyezik támadója erejével. 3 a város és 1 a harcok ereje, az eredmény **4:4**, ami a védekező játékos számára elegendő.

3. A két játékos mindent egy lapra tesz fel – kijátszik **1 harcoss** és **2 vezér** kártyát. A kártyák összesített harci ereje **+5**, de az egyik kártya **Felhőszülött**, ezért a kék játékos hőse **elveszti** a harci bónuszt, így az **összes harci ereje 8 lesz**. Az állás **8:4**.

4. A piros játékos visszavág, letesz **egy nagyurat**, így harci ereje ugyancsak 8 lesz.

Sajnos a kék játékos kezében már nincs több harci kártya, ezért nem tud mit letenni a harci sorába és passzol. A csatának vége, az állás **8:8**, **döntetlen**. A védekező (piros) játékos **nyer**, a támadó (kék) játékosnak **padig szélnek kell eresztenie a hőst**. Szerencsés nap ez a piros városnak.



### KÜLÖNLEGES TÁRGYAK HASZNÁLATA A HARC SORÁN

A harc során a játékosok kijátszhatnak harci erőt képviselő különleges tárgyakat (**fegyvereket** és **hátasokat**), csakúgy mint **átalakítókat** (**amuletteket**, **rangokat** és **varázstekercseket**), de **nem** játszhatnak ki **szerszámokat** és **sátrakat**. Ha egy játékos **átalakító különleges tárgyat** játszik ki, akkor a különleges tárgyat a **harci sorban az alá a kártya alá** helyezi, amelyiket át akarja alakítani, majd elvégzi az átalakítást. A különleges tárgy a harci soron **kívülinek** számít. Ha egy kártyát előléptetnek egy **ranggal**, akkor a **magasabb rangú egység** azonnal a harci sorba kerül a **saját harci erejével**. A **varázstekercs** kijátszása a harc során a **nép (frakció)** optimalizálása. Ha egy játékos **amulettet** használ és sikerrel látszólagosan **megduplázza vagy megtriplázza** az átalakítandó kártyát, akkor a kártya harci ereje a normál kártya harci erejének **2- vagy 3-szorosának** számít. Ha a játékos 6-ost dob, akkor általában a kártyát **nagyrának** számítjuk, hiszen annak a legmagasabb, **4-es a harci ereje**. Hasznos gyakorlat, ha a **dobás eredményét mutató dobókockát** a kártyára tesszük ezzel figyelmeztetve a játékosokat az átalakítás eredményére.

## SEMLEGES VÁROS ELLENI TÁMADÁS

A játékosoknak nem kell „valódi” harcot vívniuk, hogy egy **semleges várost az uralmuk alá vonjanak**. Ha a játékos egy semleges várost szeretne uralma alá vonni, akkor a hősét a városra mozgatja, majd kijátszik egy **fegyver kártyát** és **annyi további kártyát**, mely összes harci ereje meghaladja a **város védelmi erejét** (azaz a város szintjét). Az alap játékban a **semleges városok** védelmi ereje **4**.

Ha egy játékos meghódít egy semleges várost, akkor megjelöli azt a **saját 4. szintű jelzőjével**. Sőt, ilyenkor nem csak a várost vonja uralma alá, de annak urát is a maga oldalára állítja, ezért egy **nagyúr és egy utánpótlás kártyát** is kap a közös pakliból. A játékos egy olyan néphez (frakcióhoz) tartozó nagyúr kártyát kap, mely **megegyezik a meghódított város földtípusának népevel (frakciójával)**. Ha már nincs ilyen kártya a közös kártyák paklijában, akkor a játékos a nagyúr pakli **legfelső** lapját kapja meg. Ettől a perctől kezdve a város már **nem semleges**, ezért ha később a játék során megváltozik a tulajdonosa, akkor már **nem biztosít** újabb nagyúr és utánpótlás kártyákat az új tulajdonosnak.

## A ROMOK ŐRZŐI ELLEN INDÍTOTT TÁMADÁS

A romok egy ősrégi templom maradványai, melyek között rejtve ott lapulnak a Nagy és Különleges tárgyak. Ezeket a tárgyakat hatalmas teremtmények őrzik és ha valaki meg szeretné kaparintani azokat, akkor be kell lépnie a romok közé és meg kell küzdenie velük. A romokra való mozgás vagy a rajtuk történő áthaladás **nem eredményez automatikusan harcot**. A játékosnak kell eldöntenie, hogy megtámadja-e a romok őrzőit vagy sem. Természetesen a támadáshoz a játékosnak **szüksége van egy hősrre** ezen a mezőn. A romok elleni **támadás a semleges város** meghódításához hasonlóan, „valódi” harc nélkül történik. A játékosnak ki kell játszania egy **fegyver kártyát**, majd **annyi további kártyát**, melyek összesített harci ereje nagyobb, mint a **romok védelmi ereje**. Az alap játékban a **romok védelmi ereje 8**. A romokat nem lehet meghódítani, ez a mező a teljes játék során **semleges** marad. Egy, a romok őrzői ellen indított sikeres támadás után a játékos **választhat egyet** a még rendelkezésre álló Nagy és Különleges tárgyak közül és majd azt a **teremtő paklijához adja**.

## 4. A KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Miután egy játékos befejezte az akciót, **minden** az asztalra **kijátszott kártyáját, minden** újonnan **szerezett kártyát** (ha volt ilyen) és **minden** még a **kezeben maradt kártyát** (ha maradt valami) egybegyűjt és az **eldobott kártyák paklijába teszi**. (Kivétel, minden a 3. lépésben az „Akciók” során **orvtámadásba** helyezett és minden **sátrokban táboroztatott kártya** a helyén marad.) A lépés végén a játékos **kezeben nem lehet kártya**.

## 5. ÚJ LAPOK HÚZÁSA

A játékos **6 új kártyát** húz a **nemzettségéből**. Ha a húzó pakliban nincs elég kártya, akkor a játékos elsőnek felveszi az **összes felvehető kártyát a nemzettségéből** (ha fel tud venni), majd **megkeveri az eldobott kártyák pakliját** és képes azt felével lefelé a játéktábla bal oldalára helyezni, mely az új húzó paki lesz. Ezek után a játékos **felvesz** annyi kártyát az újonnan létrehozott **nemzettségéből**, hogy a kezeben összesen **6 kártya** legyen.

## A JÁTÉK VÉGE

A BATTALIA: The Creation játék **két esetben** érhet véget:

1. Abban a pillanatban, amikor egy játékos **elhelyez** egy terep kártyát a játéktábla **utolsó szabad mezőjére**, a játék **azonnal véget ér**.

Létezik egy fontos szabály, mely a játék végetértének ebben az esetben lép életbe. A játék során előadódhat olyan helyzet, amikor a játéktáblán egy adott mezőhöz már nem található az építési szabályoknak megfelelő út vagy város kártya. Ebben az esetben a **mező elérhetetlenné válik**. A játékosok ezen mezőket **megjelölhetik képes felülkel lefelé fordított és a játékban nem használt kártyákkal** (pl. a játékból kivont és a purgatóriumba került kártyákkal vagy az utánpótlás kártyákkal, melyek gyakorlatilag sohasem fogynak el). A játék vége szempontjából ezen mezőket **úgy kell kezelni, mintha azok beépítettek lennének**, noha a **hősök nem léphetnek rájuk** vagy **mozoghatnak keresztül rajtuk**.

2. Ha egy játékos megszerzi az **5. 4-es szintű városát** a játék **azonnal véget ér**.

A játék végetérte után a játékosok összeszámolják **győzelmi pontjaikat** (az irányításuk alatt álló városok szintjeit) és a **legnagyobb pontszámmal rendelkező játékos nyeri a játékot**. (A győztes nem feltétlenül az a játékos, aki az utolsó mezőt betöltötte, vagy aki megszerezte az 5. 4-es szintű várost.) Ha **döntetlen** lenne az állás, ami igen ritka, akkor a **legtöbb 4-es szintű várossal rendelkező játékos nyer**. Ha még ebben az esetben is döntetlen lenne az állás, akkor a játékosok a **3-as szintű városaik** számát hasonlítják össze (ha szükséges, akkor a 2-es szintű, majd 1-es szintű városok számát is összehasonlítják, majd végül a játéktáblán megtalálható hősök számát ellenőrzik).

## KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

### A NAP ORÁKULUM

A Nap Orákulum egy olyan relikvia, melynek komoly hatása van a különleges tárgyakra. A Nap Orákulum **két koncentrikus körre** osztott **hét-küllös** kőből áll. Minden küllőn megtalálható a **7 különleges tárgy** egyikének jele. A külső és a belső körön található szimbólumok úgy kerültek elrendezésre, hogy a belső kör forgásakor minden pozícióban **csak egy szimbólumpár egyezés** alakuljon ki.

A belső kör **szerszám illusztrációját** tartalmazó **küllőjén** egy **nyíl** és egy **fénylő csik** is található. A nyíl és a fénylő csik a **nap sugarait** jelképezi. Amikor a küllőn található napsugár a külső körön található egyik szimbólumra mutat, akkor erre a különleges tárgytípusra **rávetül a varázslatos nap sugara**. Ez a különleges tárgytípus ennek köszönhetően átmenetileg (egy napra) **isteni erőt** kap.

A játék során a **kezdő játékos köre előtt új nap** kezdődik Battalia világában. A Nap Orákulum **belső köre** az **óramutató járásával egyező irányba egy pozíciót fordul** (Fontos megjegyzés: az Orákulum nem fordul a játék első körében). A fordulásnak köszönhetően egy **új szimbólumpár egyezés** alakul ki és a napsugár **a következő** (az óramutató járásával egyező irányban) **különleges tárgyra vetül** a külső körön.

Általában amikor a játékosok különleges tárgyakat hoznak létre, a megfelelő különleges tárgy pakli **legfelső kártyáját** húzzák fel. Ha egy **szimbólumpár egyezés** látható a Nap Orákulum két körén, akkor az adott különleges tárgy esetében a játékosok **megválaszthatják a kártya népét (frakcióját)**. Ez a bónusz egy napig (egy teljes körig) tart, azaz minden játékosnak lehetősége van arra, hogy előnyére használja fel. Ha egy játékos olyan különleges tárgyat szerez meg, melyre érvényes az Orákulum küllőjén a szimbólumpár **egyezés**, akkor elsőként **bejelenti a kívánt népet (frakciót)**, majd átnézi az adott különleges tárgy paklit és felveszi a kívánt néphez (frakcióhoz) tartozó kártyát. Ha nincs ilyen kártya az adott pakliban, akkor a játékos a **legfelső kártyát** kapja meg. Végetetül (ahogy minden kártya keresés után) a **különleges kártya** paklit meg kell keverni.

Amikor egy különleges tárgyra **rávetül a napsugár**, akkor a tárgy **képességei megduplázódnak** egy körre. Ebben az esetben a különleges tárgy **az adott körben vagy kétszer játszható ki** vagy **egyszer, de kiterjesztett képességgel vagy dupla erővel**.

Általában a megvilágított különleges tárgyak ereje **megduplázódik**, de ez a szabály valójában minden különleges tárgy esetében **kicsit másként értelmeződik**. Minden játékos maga döntheti el, hogy a megduplázott hatást egy akciósorban (az amulettekhez hasonló módon) vagy két akciósorban, látszólagosan megduplázott kártya formában (**elágazó hatás**) használja fel. Az alábbiakban foglaljuk össze a **napsugár által megvilágított** tárgyak hatásait:



**Eszköz** – a kártya vagy **egy olyan akcióban** játszható ki, mely **4** harcost igényel (az alap játékban egy akció csak maximum 3 harcost igényelhet, így ebben az esetben lesz egy extra, de fel nem használható harcos is) vagy **két különböző akciósorban** használható fel (**elágazó sorok**), mindegyikben **maximum 2** harcost nyújtva.



**Fegyver** – vagy **két akció formájában** két **elágazó sorban** játszható ki (például egy hős felfogadására és harc kezdeményezésére) vagy harcban **dupla harci erővel** bíró egyetlen akcióként vethető be. Ha a kártyát két eltérő akcióban használják fel, akkor harci ereje **nem duplázódik meg**.



**Amulett** – a kártya **két kártyát** alakíthat át, de **egy kártya kétszeres átalakítása nem megengedett**. A kockával mind a két átalakításhoz **külön** kell dobni. Az első dobás hatását **maradéktalanul érvényesíteni kell**, csak ezután dobható a második átalakításhoz új érték a kockával. A **megvilágított amulettet nem kell az első kockadobás után azonnal a menedékbe tenni, a játékos dob a második átalakításért is**.



**Rang** – a játékos vagy **egy egységet léptethet elő két szinttel** vagy **két egységet léptethet elő egy-egy szinttel**. A két egység lehet **egy sorban** vagy akár **elágazó sorokban** is. Ha **egy sorban** léptetünk elő két kártyát, akkor az amulett kártyát középen mind a két kártya alá kell helyezni (úgy, hogy a játékosok láthassák a rang kártya szimbólumát, mindenkit emlékeztetve az átalakításra).



**Varázstekercs** – A játékos **két kártya népét (frakcióját)** változtathatja meg (egy sorban vagy akár **elágazó sorokban** is). Megengedett az is, hogy a varázstekercs **saját magát és még egy további kártyát** is átalakítson.



**Sátor** – egy sátorban **egyszerre két kártyát** lehet táboroztatni, de a játékosnak továbbra is **csak egy utánpótlás kártyát** kell kijátszania. A **táboroztatás megszüntetésekor** a játékosnak egyszerre mind a két kártyát fel kell vennie a kezébe. Egy **korábbi körben** kijátszott sátorba **nem táboroztatható** második kártya.



**Hátas** – ha **mozgás** akcióban kerül kijátszásra, akkor **egy hős maximálisan 6 egységet** vagy **két hős maximálisan 3-3 egységet** mozoghat. Ha a hátas **harcban** vesz részt, akkor harci ereje **megduplázódik** (mintha két kártya lenne).

### A NAP ORÁKULUM





A következő példában az amulettet (1) megvilágítja a napsugár, így az két kártyát is át tud alakítani.

A játékos elsőnek egy rang kártyát tesz rá és 2-est dob – kicsoda szerencse! (2).

Ettől kezdve a játékos úgy használhatja a rang kártyát, mintha abból kettő lenne.

Ezért elsőként a játékos előléptet egy Szigetlakó vezért Szigetlakó pappá (3).

Majd egy Medvenép harcost léptet elő Medvenép vezérré (4).

Ezek után a játékos egy szerszám kártyát tesz az amuletre és dob a kockával (5).

Sajnos a dobás eredménye 4, ezért a szerszám kártyát orvómadásba kell helyeznie, de legalább nem kell egy másik kártyát kivonnia a játékból, hogy ezt megtehesse.

## JÁTEKVÁLTOZATOK

### HALADÓ JÁTEK

Az alábbi szabályok felhasználásával a tapasztalt játékosok további stratégiai mélységet vihetnek a játékba. A haladó játékban a játékosoknak figyelniük kell az egyes területtípusokra is. Ebben a játék változatban a játékosok előnyt élveznek, ha a saját területen mozognak vagy ott harcolnak. Egy terület akkor saját terület, ha annak népe (frakciója) megegyezik a játékos hősének népével (frakciójával). Ezekben az esetekben a játékosok az alábbi bónuszokkal számolhatnak:

- Mozgási bónusz** – a hősök ingyen átmehetnek vagy megállhatnak a saját területükön. Mondhatjuk, hogy a saját terület ellátja a hősöket (és a hadsereget) annyi erőforrással, hogy további forrásokra vagy segítségre nincs szükségük. A szabad mozgás kombinálható kijátszott utánpótlás és háts kártyákkal is. A háts kártya által biztosított mozgás részekben is felhasználható abban az esetben, ha a hősök mozgási útvonalán vannak saját területek is.

Ebben a példában az arany játékos egyik Felhőszülött hőse áll az A mezőn.

Kijátszik egy háts különleges tárgy kártyát, ami 3 mozgást biztosít a hősének.

Noha a romok (5) 5 mezőnyi távolságban vannak a hóstól, a játékos mégis szabadon el tud jutni hozzájuk, mert az oda vezető út során két saját sziklás hegy terület kártya is található.

A mozgás közben a játékosnak csak az 1-es, 3-as és 5-ös mezőért kell „fizetnie”.

A 2-es és 4-es mezőkön ingyen léphet át, hiszen azok a hős saját területének számítanak.



- Terület bónusz** – a játékosok +1 harci erőt kapnak, ha saját területükön harcolnak. A saját terület a játékos hősének népével (frakciójával) megegyező terület. A bónusz ilyenkor a kezdő erőhöz adódik. Ezen szabály alkalmazásakor nem számít, hogy a játékosnak van-e hőse a csatában és az sem számít, hogy a játékos támadó vagy védekező szerepet tölt be a harcban.



A példában a piros játékos megtámadja a 2-es szintű várost (A), melyet az arany játékos tart irányítása alatt.

A város területe vörös kanyon és mivel a játékos piros (Zsarátnoklány), ezért +1 harci erő terület bónuszt kap.

A terület bónusz számításakor nem számít, hogy ki a város irányítója. Felhőszülött irányítja a várost, ami nem a saját területe, ezért ő nem kap terület bónuszt.

Ha a piros játékos az arany játékos másik városát (B) támadta volna meg, akkor a védekező kapott volna területi harci bónuszt, mert a sziklás hegyek a védekező saját területe.

## TOVÁBBI JÁTEKVÁLTOZATOK

Az alább ismertetésre kerülő szabályok csupán kiegészítő szabályok, de még érdekesebbé és izgalmasabbá teszik a játékot. Minden játékost arra bátorítunk, hogy saját maga is találjon ki újabb szabályokat és nagyra értékeljük, ha azokat megküldi a [battalia@fantasmagoria.bg](mailto:battalia@fantasmagoria.bg) email címre.

Az első alternatív változatban csupán a játék nehézsége növekszik. A játék során a városok helye nem változik, de a semleges városok esetében a szintjelzőt a 6-os oldallal kell a városokra helyezni, így azok kezdő harci értéke 6 lesz a korábbi 4 helyett. Ha a várost meghódítják, akkor annak szintje továbbra is 4-es lesz, azaz 4 GyP-t ér majd. A romok védelmi ereje a korábbi 8-ról 10-re változik. Minden más szabály megegyezik az alap játékban alkalmazottal. Ez a játék mindenképpen hosszabb lesz, mint az alap játék!

A második alternatív változat sokkal bonyolultabb. A játékosok kezdő város nélkül indulnak neki a játéknak. A játéktábla négy sarkába 6-os szintű semleges városok kerülnek. Az alkalmazott város kártyák megegyeznek az alapjátékban használt kártyákkal. A játékosok ezek után véletlenszerűen egy-egy Nagy és Különleges tárgyat helyeznek képes felükkel lefelé a négy semleges város kártyája alá és az ötödik Nagy és Különleges tárgyat visszateszik a játék dobozába anélkül, hogy megnéznék azt. A tábla közepére a romok kártya kerül, de szintjelző nélkül – ez lesz a közös város, mely végig semleges marad. Minden játékos az egyik hőst a romok kártyára helyezi. A játék során minden játékos csak egy semleges várost hódíthat meg. Amikor egy játékos meghódít egy semleges várost, egy a meghódított város népével (frakciójával) egyező népű (frakciójú) nagyúr kártyát, egy utánpótlás kártyát és a város alá rejtett Nagy és Különleges tárgyat is megkapja jutalomként. Miután egy várost meghódítottak, azt már másik játékos is támadhatja. Minden más szabály változatlan. A játékosok figyeljenek, hogy miként építenek utakat és városokat – hiszen a játék kezdetén a hősök nagyon közel vannak egymáshoz és minden játékosnak közvetlen kapcsolata van minden más játékosal is :)

A játék természetesen tovább módosítható mind a szabályok, mind az előkészítés tekintetében, hogy gyorsabbá és könnyebbé vagy hosszabbá és bonyolultabbá váljon a résztvevők igényeinek megfelelően. Például a játékosok dönthetnek úgy, hogy két vagy több saját várossal kezdik a játékot vagy akár semleges városok nélkül indulnak el. Kezdehetnek egy vagy akár két hőssel is a játéktáblán, de akár a játék befejezésének feltételeit is megváltoztathatják.

**Fontos megjegyzés:** a játék elkezdése előtt minden játékosnak egyet kell értenie a szabályok és az előkészítés változtatásaival. Játsszunk korrektül és élvezzük is a játékot!

**Mejegyzés a játék készítőitől:** Mivel a játékmenet számos csavart tartalmaz, soha ne adjuk fel, játsszuk végig a játékot, bizzunk a váratlanban és élvezzük Battalia világát!

## PRAKTIKUS TIPPEK

Praktikus, ha az a játékos, aki a legközelebb ül a Nap Orákulumhoz forgatja a belső kört az óramutató járásával egyező irányba (mindig az kezdő játékos köre előtt), majd hangosan bejelenti az új napot, megnevezi az egyező különleges tárgy párt és azt a különleges tárgyat, melyre a nap sugara vetül. Általában az a jó megoldás, ha egy játékban mindig ugyanaz a játékos gondoskodik ezen feladat ellátásáról, így elkerülhető az esetleges hibázás.

A Nap Orákulum egyben egy naptár is, mely a napokat számlálja. A belső kör egy teljes körbe fordulása egy hetet jelent a játékban. Egy játék általában három vagy négy hétig tart. Az Orákulum révén könnyen követhető, hogy mennyi ideje tart a játék. Az Orákulum egyben lehetőség arra is, hogy korlátozzuk a játékidőt (2 hét egy rövid játék, 3 hét az optimális játékidő, 4 vagy 5 hét pedig egy szép és hosszú játék lesz)..



# KÉT VAGY HÁROM SZEMÉLYES JÁTÉK

Két vagy három játékos esetében a következőknek megfelelően kell a játékot **előkészíteni**.

## JÁTÉK 3 JÁTÉKOSSAL

Három játékos esetében válasszunk ki 4 teljes kereszteződést tartalmazó várost, egyet-egyet minden népből (frakcióból) és három véletlenszerűen helyezzünk el a **kis barna háromszögekkel** jelölt mezőkre. Ezek lesznek a **kezdő városok**. A negyedik várost tegyük félre, azt nem használjuk fel a játékban. Ezek után válasszunk 4 újabb teljes kereszteződést tartalmazó várost, egyet-egyet minden népből (frakcióból) és három véletlenszerűen helyezzünk el a **kis fehér háromszögekkel** jelölt mezőkre. Ezek lesznek a **semleges városok**, melyeket 4-es szintjelzővel meg is kell jelölni. A negyedik várost ismét tegyük félre, azt nem használjuk fel a játékban.

A Nagy és Különleges tárgyak előkészítés során a játékosoknak **négy** véletlenszerűen kiválasztott **Nagy és Különleges tárgyat** kell a megfelelő helyekre tenni a játéktáblán, majd az ötödik kártyát visszatenni a játék dobozába. Később, miután a játékosok kiválasztották a hőseiket és a hozzájuk tartozó jelzőket, a negyedik hős párost és jelzőiket vissza kell tenni a játék dobozába. Minden más előkészítési lépés változatlan, megegyezik a 4 játékos móddal.

A játék a normál módon folytatódik, egy fontos kivétellel. A játéktábla sarkainál található három-három sötétebb mező (melyeket az alábbi ábrán **X**-el jelöltünk) megközelíthetetlen területnek számítanak, ide a játékosok nem építhetnek utakat vagy városokat és azok a játék végébe sem számítanak be. Ezen mezőket úgy kell tekinteni, mintha nem is léteznének.

ELŐKÉSZÍTÉS HÁROM JÁTÉKOS ESETÉBEN



## JÁTÉK 2 JÁTÉKOSSAL

A két játékoskal játszott változat esetében a különböző paklik szétválogatása előtt a játékosoknak el kell távolítaniuk egy általuk választott nép (frakció) **minden kártyáját** (egység, különleges tárgy, város és út), **jelzőjét és hőst**. Az eltávolítandó nép (frakció) véletlenszerűen vagy közös megállapodással is kiválasztható. A játékosoknak ugyancsak el kell távolítaniuk 20 utánpótlás kártyát is (hiszen 20 egységet is eltávolítottak). Ezek után a normál előkészítés lépéseit követik az alábbi kivételekkel:

A játékosok 3 teljes kereszteződést tartalmazó várost választanak, egyet-egyet minden népből (frakcióból) és kettőt véletlenszerűen elhelyeznek a **kis barna körökkel** jelölt mezőkre. Ezek lesznek a **kezdő városok**. A harmadik várost nem használjuk fel a játékban. Ezek után válasszunk ki 3 újabb teljes kereszteződést tartalmazó várost, egyet-egyet minden népből (frakcióból) és kettőt véletlenszerűen helyezzünk el a **kis fehér körökkel** jelölt mezőkre. Ezek lesznek a **semleges városok**, melyeket 4-es szintjelzővel meg is kell jelölni. A harmadik várost ismét tegyük félre, azt nem használjuk fel a játékban.

A játékosok véletlenszerűen vegyenek ki két Nagy és Különleges tárgyak (és azok kerüljenek vissza a játék dobozába) a maradék **három Nagy és Különleges tárgyat** pedig véletlenszerűen a játéktábla **megfelelő helyére** kell tenni. Később, miután a játékosok kiválasztották a hőseiket és a hozzájuk tartozó jelzőket, a harmadik hős párost és jelzőiket vissza kell tenni a játék dobozába.

A játék a normál módon folytatódik, egy fontos kivétellel. A játéktábla legszélső sorait és oszlopait alkotó mezők (melyeket az alábbi ábrán **X**-el jelöltünk) megközelíthetetlen területnek számítanak, ide a játékosok nem építhetnek utakat vagy városokat és azok a játék végébe sem számítanak be. Ezen mezőket úgy kell tekinteni, mintha nem is léteznének. A könnyebb láthatóság végett ezeket a mezőket egy vastagabb vonal határolja a táblán.

ELŐKÉSZÍTÉS KÉT JÁTÉKOS ESETÉBEN



Játék tervezés: Alexandar Guerov

Kiegészítő fejlesztés: Ledha Guerova, Alexandar Guerov

Illusztrációk: Albena Noveva, Atanas Lozanski, George Tanev

Grafikai tervezés: Alexandar Guerov, Albena Noveva, Atanas Lozanski, Ledha Guerova

3D modellezés: Borislav Barzev, Vasil Hristov

Teszt játékosok: Alexander Gerov "The Handsome", Fani Petkova, Antony Dragomanov, Georgi Stankov, Atanas Lozanski, Bonka Lozanska, Albena Noveva, Vasil Hristov, Borislav Barzev, Desislava Petrova, Pirina Kasapinova, Kiril Vodenicharov, Pavel Kolev, Deyan Georgiev, Nikolay Zhekov, Taner Aliosmanov, Rostislav Tzachev, Kiril Ivanov, Pavel Janachkov, Danail Denev, Vancho Ivanov, Kostadin Raev, Karina Popova, Assen Illiev, Dechko Dechkov, Vladimir Betov, Ognyan Vassilev, Mila Stanoeva, Georgi Katzarski

Külön köszönet: Adrian Popov, Karina Popova, Antony Dragomanov / Veli, Juli and Sasho from 27th Cube

ALL RIGHTS RESERVED

© 2015 Fantasmagoria Ltd.

Geo Milev Str. 30, Sofia, Bulgaria

kingdom@fantasmagoria.bg

www.facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

www.BigBag.bg

+359 895 61 88 10

