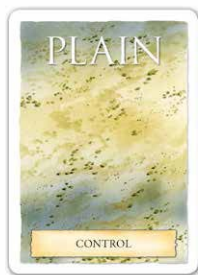


- FIELD of - GLORY THE CARD GAME

A "Field of Glory" Richard Bodley Scott roppant népszerű asztali *wargame*-e, ez a kétszemélyes kártyajáték pedig abból, annak szabályainak felhasználásával készült.

A játék a 2. pun háború idején zajlik. Nem egy adott csatát idéz meg újra, csupán az akkori idők hadviselését. Mindkét játékosnak ugyanazon készlet seregekártya áll rendelkezésére, ezekből választja ki, melyekkel akar tusázni. A csatatér öt oszlopra van osztva, és ebből hármat kell megnyerni a győzelemhez - de ha ez senkinek se sikerül, a játék végéig nagyobb veszteségeket kell okozni az ellenséges seregben, mint amazok okoznak a saját hadrendben.

Tartalom



kilenc terepkártya



negyvennyolc vörös seregekártya



negyvennyolc kék seregekártya



VEZÉR

A vezérkártyák csak parancsnoki pontokat adnak.



AKCIÓKÁRTYÁK

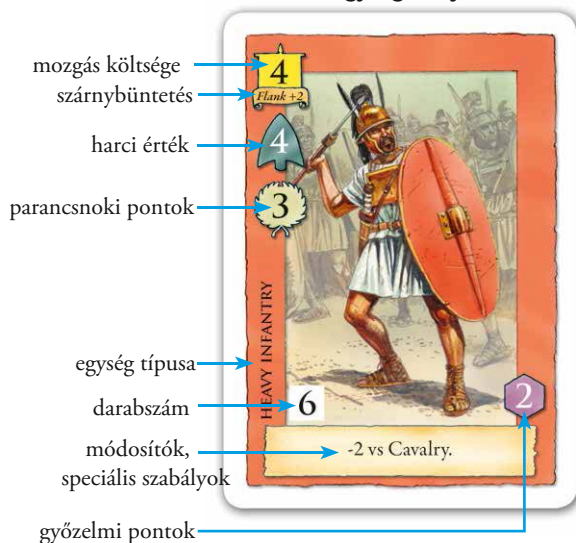
Csak kétféle akciókártya van: bekerítés és tartalék.



Seregekártyák

A seregekártyákba tartoznak az egységek és a vezérek kártyái, valamint az akciókártyák.

egységkártya



EGYSÉGEK: az egységkártyákon látható részletek:

Mozgás költsége: Ennyi parancsnoki pontba kerül a kártya lerakása a csatatérre. Ha a kártya szárnyra kerül, ehhez a költséghez még hozzájárul a szárnybüntetés.

Harci érték: Legalább 0, legfeljebb 5. Minél magasabb ez az érték, annál hatékonyabb az egység a csatában.

Parancsnoki pontok: Parancsnoki pontokból lehet egységeket lerakni a csatatérre, megnövelni azok harci értékét, nemkülönben a forduló végén lapokat húzni. Ugyanolyan egységkártyák eltérő számú parancsnoki pontot adhatnak.

Darabszám: Ilyen típusú egységből ennyi van egy pakliban.

Módosítók, speciális szabályok: Egyedi képességek, amelyek segítenek, hogy az egységek jobban különbözzenek egymástól.

Győzelmi pontok: Az elpusztított egységekért jár (csak akkor számítanak, ha másképp nem dől el, ki nyerte a csatát).

Előkészületek

Keverjétek meg a terepkártyákat és a paklit rakjátok le képpel lefelé. Egyesével húzzátok fel a felső öt lapot. A csatatér öt oszlop alkotja, mindegyikben egy terepkártyával. A terepkártyákat sorba rakjátok le a képzeletbeli oszlopok középvonalában. Ha a felhúzott terepkártya síkság, a középső oszlopba rakjátok, vagy ahhoz a lehető legközelebb; ha nem síkság, a középső oszloptól a lehető legmesszebb rakjátok le (vagyis elsőként az első és az ötödik oszlopba). A terepkártyákat úgy rakjátok le, hogy rövid oldaluk legyen egymás felé fordítva - ezzel azt jelölitek, hogy az adott terepszakaszt még egyikőtöknek sem sikerült birtokba venni.



szárny

szárny

Mostantól az első és az ötödik oszlopra *szárnyként* fogunk hivatkozni. Válasszatok egy-egy seregpaklit (csak a színükben különböznek), és mindketten hajtsátok végre az alábbi lépéseket:

- 1) Keressétek ki a keveréskártyát (First/Second Shuffle), és egylőre rakjátok félre.
- 2) A többi seregekártyát keverjétek meg és rakjátok le képpel lefelé húzópakliként az asztalra.
- 3) A paklitok felső négy lapját húzzátok fel. A négy lapból kettőt tartsatok meg, másik kettőt képpel lefelé dobjatok el. Ezt addig ismételjétek, amíg az egész paklitokon "végig nem mentek" - így 24 lap lesz a kezetekben. Az eldobott kártyákra többé nem lesz szükségetek, azokat rakjátok vissza a dobozba.
- 4) Megtartott lapjaitokat újra keverjétek meg és megint rakjátok le képpel lefelé húzópakliként magatok elé. Paklitok legaljára rakjátok saját keveréskártyátokat, "First Shuffle"-oldalával felfelé.
- 5) A paklitok felső kilenc lapját vegyétek a kezetekbe.



Egyeztetek meg egy módszerben, és azt használva véletlenszerűen döntöttek el, ki fog kezdeni.

PAKLIMENEDZSELÉS - A játék folyamán el kell majd dobnotok kártyákat, így a húzópaklitok mellett lesz egy másik paklitok is, az eldobott lapoké, de ez képpel felfelé lesz. Mindig egyesével dobjátok el a kártyákat. Saját dobópaklitokat bármikor átnézhetitek.

Ha húzópaklitok kellene, de húzópaklitok már kifogyott, dobópaklitokat megkeverve alkossatok új húzópaklit. Amikor ez először történik, keveréskártyákat forgassátok át a "Second Shuffle"-oldalával felfelé; a második keverés után keveréskártyákat rakjátok félre.



A játék menete

A játék körökből áll, felváltva kerültek sorra. Először a kezdőjátékos köre van, aztán ellenfelé, aztán megint a kezdőjátékosé és így tovább, míg csak véget nem ér a játék.

Az éppen soron lévő játékos körét az alábbi fázisok alkotják, ezeket ebben a sorrendben kell végrehajtania. Minden fázist teljesen be kell fejeznie, mielőtt áttérhetne a következő fázisra.

- 1) Ellenőrzés
- 2) Előretörés
- 3) Átkarolási kísérlet
- 4) Akciók
- 5) Kártyahúzás

Első fázis: Ellenőrzés

Ha az aktív játékos birtokában legalább három terepkártya van, megnyerte a játékot.

Egy terepkártya annak a birtokában van, aki felé mutat a "Control"-oldala. Az alanti képen látható helyzetben, ha most van a piros játékos körének első fázisa, meg is nyerte a játékot.



Második fázis: Előretörés

Az aktív játékos minden olyan oszlopot birtokába vesz, ahol egyséivel szemben nincsen egy ellenséges egység sem. Ilyenkor az adott területkártyát úgy forgatja, hogy annak "Control"-oldala maga felé nézzen. Ha az aktív játékosnak ebben az oszlopban két egysége is volt, az egyiket el kell dobnia - ő dönti el, melyiket.



PÉLDA: A piros játékos van éppen soron. A középső oszlopban senki sem száll szembe nehézsúlyosságával, ezért az ottani terepkártyát elforgatja úgy, hogy annak "Control"-oldala maga felé nézzen. A kék játékos most még nem szerzi meg az ettől jobbra lévő oszlopot - majd akkor lesz erre lehetősége, amikor ő lesz soron.



Harmadik fázis: Átkarolási kísérlet

Átkarolási kísérletre akkor kerülhet sor ellenséges egység, egységek ellen, ha az alábbi feltételek teljesülnek:

- a) Az aktív játékosnak van legalább egy egysége az ellenséges egység(ek) oszlopában.
- b) Az aktív játékosnak van legalább egy egysége egy olyan szomszédos oszlopban, ahol nincs ellenséges egység.
- c) Ezen utóbbi oszlop túoldalán lévő oszlopban vagy nincs ellenséges egység, vagy nincs is már ott oszlop.

E feltételeknek a fázis legelején kell teljesülniük - nem kerülhet sor átkarolási kísérletre akkor, ha egy másik sikeres átkarolási kísérlet következtében áll csak elő az alkalmas helyzet.

Az aktív játékosnak el kell döntenie, hogy a szemközti vagy egy átkaroló oszlopból indítja-e a támadást, és ki kell jelölnie egy egységet, amelyik vezetni fogja a támadást.

Miután erről döntött, a megtámadott fél visszavonulhat - de csak olyan egységek vonulhatnak vissza, amelyek mozgási költsége kisebb, mint a rohamot vezető egységé.

Ha nem vonul vissza az összes megtámadott egység, a harcot a rohamnál leírtak szerint kell végrehajtani, azzal az egy különbséggel, hogy a támadó harci erejéhez az átkarolásból származó előny miatt még egy +2-es bónusz is hozzájárul.



PÉLDA: A második oszlopban lévő kék egység átkarolható - a piros játékosnak vele szemben van egysége, mellette van egy másik egysége, amellyel szemben nincs kék egység, és a következő oszlopban sincs kék egység. A piros játékos eldöntheti, hogy a nehéz- vagy a közepes gyalogsággal támad - a nehézgyalogsággal talán jobb, mert annak nagyobb a harci ereje. A piros harci ereje így 6-os lesz, míg a kék játékosé marad 4.



Elég, ha a megfelelő oszlopban lenne a kék játékosnak egy egysége - ahogy az a példában most látható -, máris nem lenne átkarolható. Maga a kék könnyűgyalogság sem karolható át a csatater szélé felől, mert vele szemben nincsen piros egység.



Átkarolni a szárnyak felől a legkönnyebb. A példában a piros lovasság könnyen átkarolhatja a kék falansót.

Negyedik fázis: Akciók

Az aktív játékos annyi akciót hajt végre, amennyit akar - és tud. Háromféle akció lehetséges:

- Egységek lerakása
- Roham
- Tartalék

Az akciók sorrendje tetszőleges, és egy akció bárhányszor végrehajtható - például az aktív játékos rohamozhat, utána lerakhat két egységet, megint rohamozhat és így tovább.

Akció: Egységek lerakása

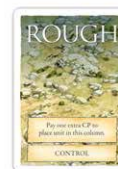
Az aktív játékos a kezéből lerak egy vagy több egységet a csatater egy vagy több oszlopába, a terepkártyák és maga közé. Miután lerakta az egységeit, a kezéből el kell dobni annyi lapot, amelyek összesített parancsnoki pontjai elérik vagy meghaladják a lerakott egységes összesített mozgási költségét (plusz esetleges további költségek) - ha többet "fizet", nincs visszajáró.

További költségek:

Ha olyan egységet rak le valamelyik szárnyra, amelynek szárnybüntetése van (pl. ilyen a nehézgyalogság), a lerakási költséghez hozzáadódik a szárnybüntetés.



Ha egy egységet olyan oszlopba rak le, ahol a terep nehéz, az egység lerakási költsége megnő egyvel.



Egy játékosnak egy oszlopban (tehát a terepkártya és saját maga között) legfeljebb két egysége lehet, és ezeknek ugyanolyanoknak kell lenniük - bár e szabály alól vannak kivételek:

- Könnyűgyalogság lehet elefánttal együtt.
- Íjászok bármilyen másik egységgel lehetnek együtt.

Lényegtelen az oszlopon belül a két egység sorrendje.

Mielőtt lerakná oda egy egységét, az oszlopból az aktív játékos eldobhatja bármelyik már ott lévő egységét.

Fontos, hogy vezér- és akciókártyák nem rakhatók le a csataterre.



PÉLDA: A piros játékos kezdi a játékos, és nyomban le is rakja a képen látható négy egységét. Ezek összesített mozgásköltsége 9, ehhez járul még 1, amiért a szárnyra rakta le a közepes gyalogságát. A kezéből eldob egy vezért és egy lovasságot, mert ezek összesített parancsnoki pontjai is pont 9. Érdemes megjegyezni, hogy a könnyűlovasság mozgásköltsége 0, vagyis ingyen lerakható.

Akció: Roham

Az aktív játékos megjelöli, melyik oszlopban akar rohamozni. Szükséges, hogy a terepkártya mindkét oldalán legyen legalább egy egység. Ha az aktív játékosnak két egysége is van az oszlopban, meg kell mondania, melyik fogja vezetni a rohamot, és ezt előrébb is kell raknia emlékeztetőként.

Ezután vagy a kezéből le kell raknia egy lapot, vagy le kell emelnie paklijának legfelső lapját. Ennek a lapnak neve *bónuszkártya*, és ezt a lapot egyelőre nem láthatja ellenfele.

Most a megtámadott fél visszavonulhat. Csak olyan egységek vonulhatnak vissza, amelyek mozgási költsége kisebb, mint a rohamot vezető egység mozgási költsége. A visszavonult egységek a dobott lapokhoz kerülnek.

Ha a megtámadott fél összes egységével visszavonult, akkor a támadó:

- eldobja bónuszkártyáját, és
- eldobja a rohamban részt vett egységei egyikét (ha két egysége van, ő dönti el, melyiket dobja el).

- Az aktív játékos nem veszi birtokba a terepkártyát.

Ha a megtámadott legalább egy egységével nem vonult vissza, ő is szerezhethet egy bónuszkártyát: a kezéből lerakva vagy a paklija tetejéről leemelve. Ha az oszlopban két egysége van, meg kell mondania, melyik van előrébb (úgy is kell raknia). Végül mindkét játékos felfedi a bónuszkártyáját, meghatározva saját harci erejét, az alábbiak szerint:

- Elöl lévő egységének harci értéke.
- Bónuszkártyája parancsnoki pontjai.
- +1, ha két egysége van az oszlopban.
- A terepkártya módosítói (például erdőnél).
- A rohamot vezető egység speciális módosítói (csak ennél az egy egységnél számítanak).

Speciális módosítók

Csak a rohamot vezető egység kártyáján lévő módosítók azok, amelyekkel számolni kell, és e módosítónál, ha az ellenfél számít, csak az elől lévő védekező egység számít. Fontos, hogy a lovaság és a könnyűlovaság eltérő egységek. Ha például a támadónak két falanxa van, +2-es módosító járul harci erejéhez: +1 azért, mert két egysége van, és +1 azért, mert ez a másik egység is falanx.

Az győz, akinek a harci ereje nagyobb. A vesztes elveszíti az oszlopban lévő összes egységét - azokat átnyújtja ellenfelének, aki a lapokat lerakja a győzelmi paklijába.

Ha a támadó győzött, birtokba veszi a terepkártyát, azt úgy kell forgatnia, hogy annak "Control"-oldala feléje nézzen (ha már így volt, nem nyúl a terepkártyához). Ha két egységgel rohamozott, el kell dobnia azt, amelyik nem vezette a rohamot.

Ha a védekező győzött, és a támadó birtokolta a terepkártyát, azt "semlegesre" kell forgatni - egyébként nem nyúl a terepkártyához. Ha két egységgel védekezett, el kell dobnia azt, amelyik hátrébb harcolt.

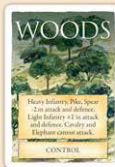
Döntetlennél a terepkártya "semlegesre" fordul, és mindenki eldobja az összes egységét ebből az oszlopból.

PÉLDA: A piros játékos rohamra indul a kék játékos falanxa ellen. Piros harci ereje 5 (4 a rohamot vezető egysége, +1 a második egység miatt). Kék harci ereje 4. Mindkettőn a kezükből raknak le egy bónuszlapot - mindketten egy vezért, így mindkettőjük harci ereje 5-tel megnő. Piros harci ereje 10, míg kéké csak 9, így piros győzött, a kék játékos átnyújtja szétvert falanxának kártyáját ellenfelének. Piros ezután eldobja hátsó nehézsúlyosságát, majd a terepkártyát úgy forgatja, hogy annak "Control"-oldala felé nézzen. Végül mindkettő eldobják a kijátszott vezérlapjukat.



Erdő

Az erdőben rohamot vezető vagy ellen vezetőként védekező nehézsúlyosság, falanx, lándzsások, lovaság és elefántok harci ereje 2-vel lecsökken, míg az erdőben rohamot vezető vagy az ellen vezetőként védekező könnyűsúlyosság harci ereje 1-gyel megnő.



Bekerítés

Ilyen kártyát az aktív játékos játszhat ki azután, hogy bejelentette a rohamot, de még bónuszkártyája kiválasztása előtt. Harci erejéhez annyiszor +1 járul, ahány egysége van szomszédos oszlopban - de csak ha ebben az osz-



lopban nincs ellenséges egység, valamint az adott egység mozgási költsége legfeljebb 3. A visszavonulási szabályok nem változnak, és teljes visszavonulásnál a bekerítő oszlopokból sosem kell eldobni egységeket.



PÉLDA: A piros játékos rohamra indul lovasságával a nehézsúlyosság ellenében, és kijátszik egy bekerítést. Mivel egyik szomszédos oszlopban sincs ellenséges egység, harci erejéhez +2 járul a két bekerítő egység, a közepes gyalogság és az íjászok miatt (a nehézsúlyosság nem számít, túl nagy a mozgási költsége).

Fejlesztve menekülő elefántok

Ha valaki veszít, és legalább egy elefántos egysége van az ellenfélnek átnyújtottak között, felhúzza paklija legfelső lapját és azt is átnyújtja ellenfelének, az is az ellenfél győzelmi paklijára kerül. Ha csak el kell dobnia a kártyát - vagyis az saját dobott lapjaihoz kerül -, a hatás nem jön létre.



Akció: Tartalék

A játékos húz három kártyát. A játékosnak körében kilenc kártyánál több is lehet a kezében.



Ötödik fázis: Kártyahúzás

Az aktív játékos vagy felhúz 3 kártyát, vagy eldob a kezéből egy lapot és annyi kártyát húz, ahány parancsnoki pontos az eldobott lap.

Ezután, ha kilencnél több lap a kezében, el kell dobnia annyit, hogy kilenc kártya maradjon a kezében; ő dönti el, mely lapjait dobja el.

A játék vége

A játék kétféleképpen érhet véget.

- Ha az aktív játékos köre elején, az ellenőrzési fázisban három területkártyát birtokol, megnyerte a játékot.
- Ha már mindkét keveréskártya az asztalon van (mindkét játékosnak kifogyott már kétszer a paklija), az adott körrel a játék is véget ér. Az győzött, aki több területkártyát birtokol.

Döntetlen esetén az a győztes, akinél a győzelmi paklijában lévő lapok győzelmi pontjainak összege nagyobb. Ha ez is ugyanannyi, a játék döntetlennel ért véget.

Közreműködők

Tervező: Martin Wallace
Grafika: Peter Dennis és a Solid Colour.
Játéktesztelők: James Hamilton, Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Tim Cockitt, David Blowers, Don Oddy, David Taylor, Patrick Brennan, Alex Filewood, John Curry és még sokan mások a különféle találkozókról (mint a Baycon, a Stabcon vagy a Convention of Wargamers).
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Köszönet érdemel: JD McNeil, Julia Wallace, Iain McNeil, Marco Minoli, Patrick Brennan, Alex Filewood és a Slitherine.

The rules to 'Field of Glory: the Card Game' are © Martin Wallace 2011.

