

DE L'ORC POUR LES BRAVES

Arany és rum!



Egy távoli királyság földjén időtlen idők óta csatáznak a viszálykodó hadurak; ám most, hogy a király gyenge, a hadurak a trónjára törnek, és döntő ütközet ideje érkezett. A hadurak összegyűjtik sokszínű seregeiket: pajzsuk árnyékában törpék, élőhalottak, orkok gyülekeznek, goblinok ömlesztélyes harci gépezeteikkel, meg persze válogatott gyilkosok és gazemberek a világ minden sarkából. A hadurak koronát és dicsőséget akarnak; harcosaik csak aranyat és rumot.

A játék központi figurája a kancellár. Minden fordulóban másik játékos veszi át a kancellár szerepét. A kancellár osztja szét paklikra a kártyákat, majd a többi játékos közül kijelöli favoritját: annyi pontot kap majd, mint favoritja. A játékosoknak jól meg kell jegyezniük, miféle kártyák kerültek az egyes paklikba, mivel ezekből a paklikból toborozzák majd seregeiket. A toborzást követő harc során a játékosok győzelmi pontokat gyűjtenek. A játék több fordulón át tart, és a játékosok minden fordulóban új seregeket állítanak fel.

Tartalom

80 harcoskártya

- 13 élőhalott (7 db 2-es, 4 db 6-os és 2 vezér)
- 13 ork (7 db 2-es, 4 db 6-os és 2 vezér)
- 13 barbár (7 db 2-es, 4 db 6-os és 2 vezér)
- 13 törpe (7 db 2-es, 4 db 6-os és 2 vezér)
- 24 zsoldos
 - 8 goblin (1-es)
 - 6 óriás (10-es)
 - 4 troll (5-ös)
 - 1 goblin légijármű (4-es)
 - 4 goblin csatagép (9-es)
 - 1 goblin kommandó
- 4 kém (1-től 4-ig sorszámozva)

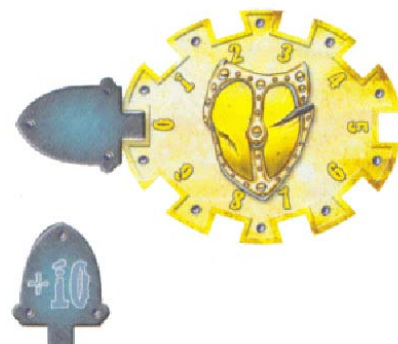
30 különleges kártya

E kártyák elő- és hátoldala megegyezik.

- 14 toborzáskártya (játékosonként 2)
- 14 dezertáláskártya
- 1 "toborzás kezdete"
- 1 összefoglalókártya

7 fogaskerék és 7 pontjelző (játékosonként 1)
a győzelmi pontok jelölésére

a kancellárlap



A kancellár

A játék több fordulóból áll, és minden fordulóban ki kell jelölni egy **kancellárt**. A kancellár a harcokártyákból meghatározott számú paklit alakít ki. A kancellár nem játszhat ki toborzást és dezertálást. Az első fordulóban véletlen segítségével kell eldönteni, ki lesz a kancellár; a további fordulók során mindig az előző kancellár bal oldali szomszédja lesz az új kancellár.

A játék menete

Minden forduló két fázisból áll: **toborzásból** és **harcból**. Az első fázis során a játékosok kiválasztják harcosaikat, a másodikban pedig csatába küldik őket.

Toborzás

1) Minden játékos megkapja a saját színének megfelelő 2 toborzást, valamint 1 (6-7 játékos esetén) vagy 2 (4-5 játékos esetén) dezertálást.

2) A kancellár összekeveri a 80 harcokártyát, majd nagyjából középtájra közéjük rakja a **toborzás kezdetét**.

3) Ezután szép lassan **képpel felfelé** elkezd kör alakban lerakosgatni a kártyákat. A játékosok számától függően **9-14 paklit** kell kialakítania: először mindegyiket megkezdi egy lappal, majd sorra mindegyikre ráak még egy lapot, és így tovább. A paklik száma a játékosok számától függ (beleértve magát a kancellárt is):

- 4 játékos esetén 9 pakli
- 5 játékos esetén 11 pakli
- 6 játékos esetén 13 pakli
- 7 játékos esetén 14 pakli

4) A kártyaosztás nem szakítható félbe, azonban bármelyik játékos bármikor ráakhat **dezertálást** bármelyik pakli tetejére. Ettől még a kancellár teljes nyugalomban folytatja a kártyaosztást, azt a játékos cselekedete sem befolyásolja.



5) Amikor a kancellár látja, hogy a kezében lévő pakli következő lapja a **toborzás kezdete**, ezt bejelenti a többieknek, a kártyát pedig lerakja a kör közepére. Innentől bármelyik játékos bármikor ráakhatja saját **toborzását** valamelyik pakli tetejére. Ettől még a kancellár teljes nyugalomban folytatja a kártyaosztást, azt a játékos cselekedete sem befolyásolja.

6) Azután, hogy a kancellár lerakta a kezéből az utolsó harcokártyát, a játékosok már **nem** játszhatnak ki dezertálást. A fel nem használt dezertálások erre a fordulóra elvesznek. Ha azonban egy játékosnál van toborzás, azt még kijátszhatja.

7) Miután minden harcos és toborzás a paklikra került, a kancellár a többi játékos közül megnevez egyet: az lesz az ő **favoritja**. A kancellár ebben a fordulóban annyi pontot kap, amennyit favoritja.

8) Ezután a kancellár egymás után kezébe veszi a paklikat, és **alulról felfelé** haladva sorra lerakja a kártyákat; ha közben toborzást vagy dezertálást talál, végrehajtja azokat.



Dezertálás: A kártya a pakliban alatta lévő harcokártyára hat: azt kártyát el kell távolítani a pakliból. Ezután a játékos visszakapja dezertálását. Toborzás nem semlegesíthető dezertálással: ha a dezertálás egy toborzáson van, a dezertálás a toborzás alatti kártyára hat. A dezertálásán lévő másik dezertálásnak nincs semmi hatása



Toborzás: Az egész paklit az a játékos kapja meg, aki először rakta rá a paklira toborzását. A kancellár, miután a pakliból kivette a dezertálásokat és a "dezertált" kártyákat, átadja a pakliban maradt összes harcoskártyát annak a játékosnak, aki először rakta rá a paklira saját toborzását. Az esetlegesen a pakliban lévő többi toborzásnak nincs semmiféle hatása, azok visszakerülnek tulajdonosaikhoz.

Ha egy pakliban nincsen toborzás, az egész paklit félre kell tenni erre a fordulóra.

- 9) Miután mindenki megkapta a neki járó kártyákat, a kancellár felteszi a kérdést, hogy kinél van az **1. kém**. A játékosnak, akinél a kért kártya van, jelentkeznie kell. Ő bármelyik másik játékostól elkérhet egy pontosan megnevezett kártyát ("Jenő, adj nekem egy 6-os orkot!"). Ha a megnevezett játékosnál van az adott kártyából, át kell adnia egyet az 1. kém-es játékosnak. Ha viszont nincs, az ügyetlen kém így járt... Hasonlóképpen kell eljárni a 2., 3. és 4. kém esetében is. Az a kártyát, amelyet kém miatt már egyszer át kellett adni egy másik játékosnak, nem lehet egy másik kém segítségével újfent megszerezni. Használat után a kémeket félre kell tenni.



Megjegyzés: A játékosoknak kártyáikat a kezükben kell tartaniuk, így láthatják egymás kártyáinak hátoldalát - s így láthatják azt, milyen fajtájú kártyák vannak a többiekénél.



- 10) A kémek "munkájának" befejeztével minden játékosnak, akinek 2 vagy több **óriás** van a kezében, le kell raknia összes óriását. Az óriások ugyanis annyira nem bírják egymás pofáját, hogy nem hajlandóak ugyanabban a seregben harcolni: inkább pépesre püfölik egymást.

A harc

Végre eljött a várva várt pillanat: kezdődik a kézitusa!

A harc négy egymás utáni fázisra oszlik. A játékosok minden fázisban - csatában - harcba küldik seregük egy részét: mindig az egyazon fajtához tartozó harcosaikat. **A csata szabályai a következők:**

- 1) A kancellár megnevezi azt a **fajt** (ork, barbár, törpe, élőholt), amelynek katonai az első csatában megverekednek egymással. A játékosoknak az **összes**, az adott fajtához tartozó harcosukat csatába **kell** küldeniük: képpel lefelé lerakják maguk elé az asztalra, hogy a többiek láthassák, mennyi harcosuk van - de azt nem, hogy pontosan milyenek.
- 2) Az első csatában a kancellár balján ülő játékosnak kell először eldöntenie, milyen zsoldosokat (goblinokat, trollokat, óriást, stb.) játszik ki. A kiválasztott zsoldosait - szintúgy képpel lefelé - lerakja az adott fajú harcosai mellé. Ezután az ő balján ülő játékos rakhat le zsoldosokat, majd az ő szomszédja, és így tovább, amíg minden játékos egyszer sorra nem került.

A második csatában az a játékos rakhat le először zsoldosokat, aki kettővel balrább ül a kancellártól; a harmadik csatában az ő bal oldali szomszédja kezd, a negyedikben pedig ez utóbbi játékosé (4 játékos esetén - hiszen a kancellárnak nincs serege - ez a játékos azonos azzal, aki az első csatánál először rakhatott le zsoldosokat).

- 3) Miután minden játékos végzett a kártyák lerakásával, de még azelőtt, hogy felfordítanák azokat, a játékos, akinél a **goblin kommandó** van, eldönti, hogy használja azt vagy sem. Ha igen, kijelöl egy, a csatához kikészített kártyát (melynek csupán a hátát látja, ugyebár); mindkét lap erre a fordulóra kikerül a játékból.





4) Most a játékosok egyszerre felfordítják lerakott kártyáikat, és összesítik seregeik erejét.

A **vezérek** megduplázzák saját fajtájuk harcosainak erejét (természetesen a zsoldosokét nem). Ha azonban egy seregben két vezér is van, az egész sereg ereje 0 lesz - a két vezér vetélkedése teljesen lefoglalja az egész sereget, nem érnek rá csatáztatni holmi ellenfelekkel...

A **goblin csatagép** ereje 9, de csak akkor, ha van hozzá legalább egy goblin, aki kezelje. Egy goblin csak egy csatagépet tud kezelni, így több csatagép esetén megfelelő számú goblin szükségeltetik. A kezelő nélküli csatagép ereje 0.



5) A kártyák felfedése és a seregek erejének kiszámítása után a játékos, akinél a **goblin légijármű** van, eldöntheti, hogy felhasználja-e azt vagy sem. Ha igen, akkor azt lerakja a kezéből az asztalra. A légijármű lerakásakor a játékosnak a kezéből még le kell raknia egy vagy több goblint is. A légijármű ereje 4, plusz annyi, ahány goblin ül rajta; a személyzet nélküli légijármű ereje 0.

Megjegyzés: Egy goblin vagy csatagépet kezel, vagy a légijárművön ül, de a kettőt egyszerre nem teheti. Továbbá a légijárművel együtt lerakott goblinok a légijárműn is maradnak, nem "irányíthatók át" csatagépek kezelésére. A légijármű túl törekeny, így nem bírja el a csatagépet.

6) A játékos, akinek a serege a legerősebb:

- az első és a negyedik csatában 2,
- a második és a harmadik csatában 1 győzelmi pontot kap.

Egyenlőség esetén mind megkapják a 2, illetve 1 győzelmi pontot.

A kancellár annyi győzelmi pontot kap, mint favoritja.

A játékosok kapott győzelmi pontjaikat saját fogaskerekükön jelzik; először a jelzőt az üres oldalával helyezik a megfelelő fogak közé; 10 pont fölött a jelzőt a "+10"-es oldalára kell fordítani.

A csaták után a kijátszott kártyákat félre kell tenni, és kezdődhet az új csata.

A negyedik csata után (miután már mind a négy faj laposra vert és veretett) a forduló véget ér. A játékosok visszakapják toborzásaikat és dezertálásaikat. A kancellár baloldali szomszédja lesz az új kancellár, és máris kezdődhet az új forduló.

A játék vége

A játék azzal a fordulóval ér véget, amelyben egy vagy több játékos elér vagy meghalad egy bizonyos pontszámot, ami:

- 4 vagy 5 játékos esetén 8,
- 6 játékos esetén 7,
- 7 játékos esetén 6 pont.

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

Egyenlőség esetén közülük az a játékos nyer, aki utoljára nyert csatát.