



LIVESTOCK UPRISING



JÁTÉKSZABÁLY

játékosok
2-4

életkor
14+

játékidő
90-120



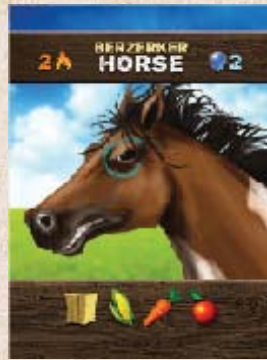
DOGMIGHT

TARTOZÉKOK

A játék az alant látható tartozékokat tartalmazza:



12 tábornok-kártya



50 legénység-kártya



12 kommandós-kártya



18 parancs-kártya



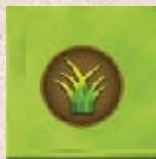
4 toborzás-kártya



4 kommandó-kártya



12 sereglapka



64 farmlapka



4 dobókocka



125 erőforrás-jelző



4 csatatábla

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos választ egy frakciót és elveszi annak kártyáit. Minden frakcióhoz tartozik 3 tábornokkártya, 3 kommandóskártya, 1 toborzáskártya és 1 kommandókártya.



A parancskártyákat meg kell keverni, mindenkinek osztani 3-at, majd a maradékot félre kell tenni.

Képpel felfelé a játékos előtt



3 tábornokkártya



toborzáskártya kommandókártya

A játékos kezében



3 kommandóskártya



3 parancskártya

Parancskártyák

Minden játékos kezében van 3 parancskártya, ezek a játékot befolyásoló speciális szabályok, bónuszok. Saját körében bárki bármikor kijátszhat egy vagy több parancskártyát; a kijátszott parancskártya kikerül a játékból. Egyes parancskártyák saját körön kívül is kijátszhatók, amennyiben ezt a kártya szövege egyértelműen lehetővé teszi.



Farmlapkák

A farmlapkák közül minden játékosnak ki kell keresnie saját istállóját (a kék a tyúkoké, a piros a tehéneké, a zöld a kecskéké és a fekete a disznóké). A felesleges istállókat vissza kell rakni a dobozba.

A többi farmlapkát képpel lefelé kell fordítani.



istállólapkák

A játékosok száma

A lapkák hátoldalán látszik, minimum hány játékosnál kellene; a túl nagy számos lapkákat vissza kell rakni a dobozba. (Például 3 játékosnál csak a 2-es és 3-as lapkák kellene, a 4-esek nem.)



a farmlapkák hátoldala



kezdőtábla 4 játékosnál

Kezdőtábla

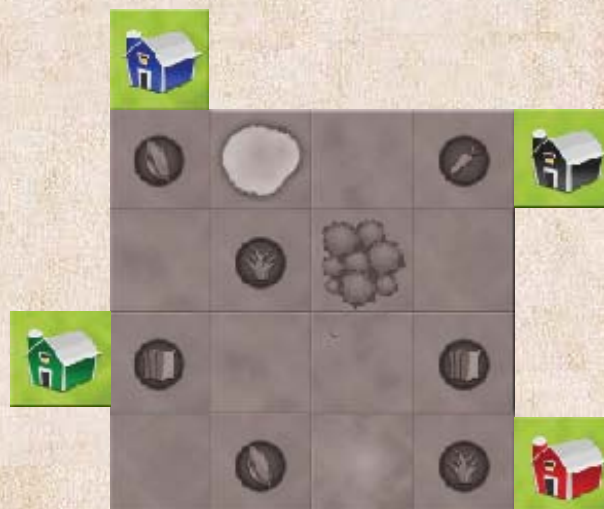
A megmaradt lapkákat képpel lefelé meg kell keverni. Ezután véletlenszerűen felcsapott lapkákból össze kell állítani a kezdőtáblát. A kezdőtábla mérete a játékosok számától függ:

- 2 játékos → 3x3
- 3 játékos → 3x3
- 4 játékos → 4x4

Istállók lerakása

Mindenki lerakja valahová istállóját úgy, hogy az egy oldalával érintse a kezdőtáblát.

A lerakásnál érdemes figyelni az erőforrások, akadályok elhelyezkedését, a többiektől való távolságot.



AKCIÓFÁZIS

Az éppen soron lévő játékos akciófázisában minden seregével (tetszőleges sorrendben) **mozoghat** vagy **támadhat**. Nem kötelező minden sereggel akciózni, lehet csak kettővel, csak eggyel, vagy akár eggyel sem.

Mozgás

A játékos seregével egy lapkányit léphet, tetszőleges irányba. A seregek nem léphetnek erdőre, tóra, sem ellenséges istállóra. A seregek nem kötelező mozognia. Egy lapkán csak egy sereg lehet.

Támadás

Azt nevezzük támadásnak, amikor egy sereg olyan lapkára mozog, ahol van másik sereg.

A jobb oldali képen látható, hogy a tyúksereg mely mely lapkákra mozoghat, illetve támadhat (azokra a lapkákat, amelyekre **mozoghat, zöld**, amelyekre **támadhat, piros** keret jelöli).



Istállók

A játékosok nem támadhatják egymás istállóit. A játékosnak saját istállóján bárhány serege tartózkodhat.



AKCIÓFÁZIS

Támadás

A légénységkártyáknak van támadó- és védekezőerejük (a narancssárga, illetve a kék számok a kártyák felső részén).

A támadó

A támadó tábornok összeadja összes légénységkártyájának támadóerejét (narancssárga számok). Ezután dob egy kockával, és az eredményt hozzáadja az összeghez. Ez lesz az összesített támadása.

Fontos, hogy ahhoz, hogy egy sereg támadhasson, legalább 1 légénységkártyának kell lennie a seregnél, legalább 1-es támadóerővel.

A védekező

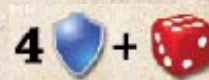
A védekező tábornok összeadja összes légénységkártyájának védekezőerejét (kék számok). Ezután dob egy kockával, és az eredményt hozzáadja az összeghez. Ez lesz az összesített védekezése.



támadó



védekező



AKCIÓFÁZIS

A csata eredménye

döntetlen



Ha az összesített támadás és az összesített védekezés ugyanakkora, semmi sem történik, és a támadó sereg visszavonul oda, ahonnan jött.

a támadó
győz



Ha az összesített támadás a nagyobb, a védekező veszteséget szenved: az adott tábornok kártyája alól el kell dobni egy tetszőleges legénységkártyáját. Utána sereglapkáját át kell mozgatni egy szomszédos, üres lapkára; a csata lapkája a támadó seregé lesz. Ha a védekező sereg nem tud hová visszavonulni, arra a lapkára mozog, ahonnan a támadó érkezett.

a védekező
győz



Ha az összesített védekezés anagyobb, a támadó sereg visszavonul oda, ahonnan jött, valamint veszteséget szenved: az adott tábornok kártyája alól egy kell dobni egy tetszőleges legénységkártyáját.

Veszteségek

A veszteségnek kijelölt legénységkártyát vissza kell rakni a többihez, utóbb bárki újra betoborozhatja. Ha azonban kommandóskártya lett kijelölve veszteségként, azt vissza kell rakni a dobozba: végleg megsemmisült, nem toborozható újra a játék során.

Védetlen sereg

Ha egy sereg legénységkártyáinak védekezőereje (kék számok) összesen 0, nem kerül sor dobásra, ha megtámadják, hanem automatikusan veszít.

Maguk a tábornokkártyák nem vehetők le veszteségként, és nem is kerülhetnek ki a játékból.

BETAKARÍTÁSI FÁZIS

A betakarítási fázisban a soron lévő játékos betakaríthatja a termést azokon a lapkákon, ahol serege van. Termés, másképpen erőforrás, az ilyen jelzős mezőkön van, a termés lehet széna, búza, kukorica, répa vagy alma.



erőforráslapkák

Betakarítási képesség

Csak akkor takaríthat be egy sereg, ha a tábornokkártyája alatt van olyan legénységkártya, ami lehetővé teszi az adott erőforrás betakarítását. A betakarítási ikonok a kártyák alsó részén találhatóak, és megfelelnek az egyes erőforrásoknak. *Például ahhoz, hogy egy sereg búzát takaríthasson be, kell lennie a soraiban egy birkának.*

Kivétel: A széna kivételt jelent, azt bármelyik sereg képes betakarítani - akár még az olyan is, amelynek csak tábornoka van, legénysége nincs.

Egy sereg egy körben legfeljebb 1 erőforrást takaríthat be.



erőforrásjelzők

Az erőforrások

Minden betakarított erőforrásért a játékos kap egy megfelelő erőforrásjelzőt; ezek segítségével lehet majd a toborzásfázisban új csapatokat felállítani.



A tábornok kártyája alatt van birkakártya, így a sereg be tud takarítani búzát.



TOBORZÁSI FÁZIS

A soron lévő játékos a toborzási fázisban begyűjtött erőforrásjelzőit elkölthetve új legénységet toboroz seregeibe. Nem kötelező a meglévő erőforrásjelzőket (mind) elkölteni, a játékosok bármennyig tartalékolhatnak.

Legénység

A **toborzáskártyáról** leolvasható, mennyi és milyen erőforrás kell az egyes egységek felállításához (azaz a legénységkártyák megvásárlásához). Minden játékos ugyanabból a közös készletből vásárol. A kártyák mennyisége korlátozott, így előfordulhat, hogy valaki nem tud olyan egységet toborozni, amelyet szeretne.

Kommandósok

A játékos **kommandósokat** is toborozhat. Minden frakciónak 3 egyedi kommandóskártyája van; a toborzási költségük az adott frakció **kommandóskártyájáról** olvasható le. A kommandósok mennyisége másképp is korlátozott - a veszteséggént eltávolított kommandóست vissza kell rakni a dobozba, nem toborozható be újra.

Seregméret

A soron lévő játékos annyi kártyát vásárolhat e fázisban, amennyit akar - és amennyit ki tud fizetni. A megvásárolt kártyát azonnal le kell rakni egy seregébe, vagyis egy tábornokkártyája alá. Azonban egy tábornokkártya alatt **legfeljebb 5** kártya lehet. Seregből nem dobható el már ott lévő kártya, legfeljebb átvezényelhető, illetve veszteséggént távolítható el.

Átvezénylés

A soron lévő játékos toborzási fázisa legvégén egy egységet átvezényelheti: ha egy lapkán több serege van, az egyikből átrakhat egy kártyát a másikba (persze ahová kerül, ott nem lehet ezzel együtt 5-nél több legénység- és kommandóskártya).



toborzáskártya



kommandóskártya



A JÁTÉK VÉGE

Az eddigiek alapján folyik a játék; az ezutáni részek a játék végére vonatkoznak.

A szupersereg

A soron lévő játékos bármikor dönthet úgy, hogy seregeit összevonja egyetlen superhadseregbe. Ez nyitja meg a végjátékot.

A játékosnak ehhez minden seregével istállójára kell lépnie, majd be kell jelentenie, hogy super-sereget hoz létre. Ekkor:

- A játékos erőforrásjelzőiből annyi egységet állít fel, amennyit csak tud (**de a szupersereg maximális létszáma 15 egység**); a megmaradt erőforrásjelzőit eldobja.
- Tábornokkártyáit visszarakja a dobozba.
- Legénységkártyáit egyberakja, mivel csak egy serege van.
- Az istállón csak az egycsillagos sereglapkáját hagyja, ez jelöli a szupersereget.
- Csataabláján tartja számon szuperserege támadó- és védekezőerejét; a támadóerőt a kétcsillagos, a védekezőerőt a háromcsillagos sereglapkájával jelöli.



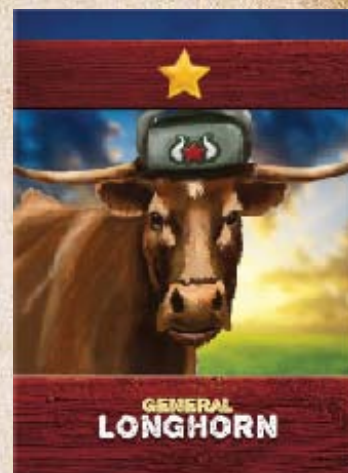
minden sereggel az istállóra kell lépni



A szuperseregre vonatkozó szabályok

A szupersereg nagyon erős: az a feladata, hogy megnyerje a játékot. A rá vonatkozó szabályok pár ponton eltérnek a normál seregekre vonatkozóktól:

- A szupersereg nem takaríthat be.
- A szupersereg 2 lapkányit képes mozogni.
- A szupersereg ráléphet ellenséges istállóra. Ha a megtámadott istállón több sereg is van, azok egy sereggként védekeznek.
- Támadásnál is, védekezésnél is két kockával kell dobni egy helyett. 12-es eredménynél a szupersereg automatikusan győz, 2-es eredménynél automatikusan veszít.
- Ha támadóként vagy védekezőként győz, 2 veszteséget okoz.
- Ha támad, megsemmisíti az olyan seregeket, amikben csak tábornok van, de nincs legénység. Ilyenkor a sereg lapkáját és a tábornok kártyáját vissza kell rakni a dobozba.
- Ha egy szuperseregből elfogyott az összes egység, a játékosa kiesik a játékból.



a szupersereg 2 kockával dob támadásnál és védekezésnél



Győzelem

Az a játékos a győztes, aki egyedülként nem esett ki.



Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)