

STAR WARS

A HOTH OSTROMA

ÜTKÖZETEK



**DAYS OF
WONDER**

BIRODALMI FELDERÍTÉS



Lázadó katonák egy csoportja éppen rutinszerű felderítő küldetését végezte a Hothon, amikor szenzorai egyszer csak birodalmi kódot fogtak be a közelből. Az egyébként is zord és kíméletlen bolygót most a Birodalom jelenléte is terheli.

Egy birodalmi hógárdista zászlóalj épp csak megkezdte a lázadók bázisának felkutatását, amikor váratlanul lézerfegyverek tüze csapott le rájuk a jeges dűnék közül. Miközben a lázadók megpróbálják feltartóztatni a hógárdistákat – megakadályozva őket abban, hogy információt továbbíthassanak feletteseik számára –, a birodalmi erők azon dolgoznak, hogy csírájában elfojtsák ezt az első támadást, és megtalálják a titkos lázadó bázist.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **4 medál.**

• Ha elpusztítasz egy birodalmi kutaszdroid egységet, kapsz 2 győzelmi medált.

4



4x



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 3 parancskártyával kezded a játékot.
- Győzelmi feltétel: **4 medál.**

3



4x



2

HÓSIKLÓ-ELLENTÁMADÁS

002



1



2

Miután véget ért az első összecsapás a birodalmi erőkkel, itt az ideje, hogy a lázadók megszervezzék a védelmüket a Hothra érkező birodalmi csapatok ellen. Nincs vesztegetni való idő – egyes felderítő egységek már páncélozott birodalmi erőkkel is találkoztak!

Az Echo Bázis vezetősége gyorsan el is rendeli néhány értékes, módosított T-47-es hósikló bevetését – muszáj megelőzni, hogy a Birodalom kiépítse az állásait! A lázadók célja, hogy minél több hógárdistát kiiktassanak, lelassítsák az előrenyomulást, és talán még egy AT-AT-t is megsemmisítsenek.

A birodalmi erők szemében ez a kis jelentéktelen lázadócsapat nem jelent fenyegetést. Nehézpáncélzattal felszerelt lépegetőjük könnyűszerrel áttörhet rajtuk. Még csak lassítania sem kell...



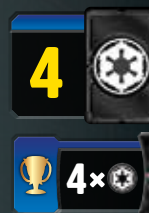
LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **4 medál**.



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Győzelmi feltétel: **4 medál**.



ELLENSÉG KÖZELEDIK!



Egy lázadó járőregység épp hazatérni készült, a katonák a sziklás látóhatárt kémelve mozgásra lettek figyelmesek. Pillanatokkal később figyelmeztetést is kaptak, hogy birodalmi csapatok tartózkodnak a szektorban. Legrosszabb félelmeik beigazolódtak: az ellenséges csapatok már közel járnak, és hamarosan lőtávolságon belülre érnek!

A birodalmi erők, akik továbbra is a lázadó bázis helyét kutatták, arra az elhatározásra jutottak, hogy gyorsan kiiktatják ezt a fenyegetést, hogy mielőbb folytathassák a küldetésüket. Szenzoraik azonban légi támogatás érkezését jelezték, ezért belátták, körültekintőbb megközelítésre lesz szükség. Senki sem szeretne jelentést tenni egy AT-AT lépegető elvesztéséről Vader nagynak – különösen azelőtt, hogy az invázió ténylegesen megkezdődne...



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezdod a játékot.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

• Az AT-AT lépegető egység elpusztításáért 2 győzelmi medált kapsz.

4



5x



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezdod a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

4



5x



4

SIKERES FÖLDET ÉRÉS

0
0
4

A lázadók minden ellenállása hiábavaló – a Birodalom sikeresen telepítette a Hóvihar-1 támadóosztagot, amelynek feladata, hogy megtisztítsa az utat az inváziós haderő előtt. Az osztag megkezdte a védelmi helyőrségek felszámolását, valamint a lázadók bázisának pontos koordinátáinak meghatározását.

Bár két AT-AT lépegető is előtűnik a távolból, a lázadó veteránok nem félnek – minden áldozatot készek meghozni, hogy lelassítsák a Birodalom előrenyomulását és megvédjék a helyőrségüket. Minden katona tudja a feladatát: időt kell nyerni az Echo Bázis számára, hogy újrászervezhesse erejét és felkészülhessen az ostromra.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezdted a játékot.
- Győzelmi feltétel: **4 medál**.

4



4x



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezdted a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **4 medál**.

4



4x



• A  szimbólummal ellátott épület mező elfoglalásáért 1 ideiglenes győzelmi medál jár. (A játék kezdetén ez a medál a lázadó játékosnál van.)



AZ ALFA-DOMB VÉDELME



A birodalmi felderítők egy jól kiépített védelmi állást fedeztek fel az előttük fekvő völgyben, ahol két egymást támogató nehézlöveget helyeztek el a lázadók. Mivel ez a nehézpáncélos lépegetők számára túl nagy fenyegetést jelent, a Birodalom egy kisebb, mozgékony harci egységet jelölt ki az út megtisztítására és a központi domb elfoglalására.

A lázadók azért az Alfa-dombot alakították ki kulcsfontosságú védelmi pozícióként, mert innen ellenőrizhető leghatékonyabban az Echo Bázishoz vezető völgy. A nehézlövegeket szárazföldi csapatok védik, valamint a gyalogság támogatására egy hősikló egységet is bevetettek. A lázadók tisztában vannak vele, hogy ha ez a pozíció elbukik, a birodalmi erők számára több irányból is szabad út nyílik a rejtett bázis felé.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 5 parancskártyával kezdted a játékot.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

5



5x



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 5 parancskártyával kezdted a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

5



5x

• A  szimbólummal ellátott roncs mező elfoglalásáért 2 ideiglenes győzelmi medál jár. (A játék kezdetén ez a két medál a lázadó játékosnál van.)





Miután egy birodalmi űrsikló az egyik előretolt lövészárk közelében a földre csapódott, a lázadók felderítői elindultak a roncs megvizsgálására. Az űrsikló viszonylag egyben maradt, és értékes információkat tartalmazhat a birodalmi csapatmozgásokról, valamint a bolygóra szálló csapatok tervezett landolási pontjairól. A lázadók célja, hogy átvegyék az irányítást a hajó felett, és ameddig csak lehet, fenntartsák azt, hogy az ott talált adatokat továbbíthassák az Echo Bázisra, elemzésre.

Amint a Birodalom észlelte az űrsiklóról érkezett vészjelzést, azonnal támadóosztagot küldött a becsapódási pont helyszínére. A parancs egyértelmű: a roncsot megközelítő ellenséges erőket meg kell semmisíteni – amíg a lázadók el nem fogynak, újabb és újabb hógárdistákat kell a helyszínre vezényelni.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

• Adatgyűjtés:

Minden köröd kezdetén, ha van egy lázadó gyalogsági egységed a  szimbólummal jelölt roncs mezőn, kapsz 1 maradandó győzelmi medált.



4



5x



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

• Megállíthatatlan Birodalom:

Amikor egy gyalogsági egységed megsemmisül, tegyél egy figurát a tábla peremére emlékeztetőként. A következő köröd végén tegyél egy új gyalogsági egységet az alapvonalad egy általad választott mezőjére a tábla peremére tett minden figura után. Ezután tedd vissza a tartalékodba a tábla peremére tett figurákat.



4



5x



TITKOS HELYŐRSÉG



Miközben a Hóvihar-1 támadóosztag könyörtelenül halad a lázadók bázisa felé, egy birodalmi felderítő egység fenyegetést észlel az osztag közelében. Ami kezdetben csak néhány elszórt lázadó csapatnak tűnt, valójában egy, a Hoth jeges dűnéi közé gondosan elrejtett, nehézlöveggel felszerelt helyőrség. Ahhoz, hogy a támadóosztag biztonságban folytathassa útját, fel kell számolni ezt a fenyegetést.

Az Echo Bázis főparancsnoksága elrendeli, hogy folyamatosan támadni kell a támadóosztagot, az előrenyomulást meg kell fékezni és a lehető legnagyobb kárt kell okozni. Néhány hősikló egység már úton van, de a szárazföldi csapatok csak magukra számíthatnak addig, míg a támogatás meg nem érkezik.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

• Légitámogatás:

A játék kezdetén tegyél magad elé 5 lázadó győzelmi medált. Minden köröd végén dobj el 1 medált. Onnantól kezdve, hogy az utolsó medált is eldobtad, a játék során egyszer dönthetsz úgy a köröd kezdetén, hogy parancskártya kijátszása helyett felteszel 2 új hősikló egységet az alapvonalad általad választott mezőire, majd azonnal parancsot is adsz nekik.

4



5x



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

• Az épület mező (Lázadó helyőrség) elfoglalásakor kapsz 1 maradandó győzelmi medált.

4



5x





A lázadók épp csapatszemlét tartottak, amikor a csapatot heves birodalmi zárótűz érte. Egy magas rangú lázadó tiszt súlyosan megsebesült. A Birodalom eltökélt szándéka, hogy elfogja a tisztet, ezzel valamelyest megbénítva a lázadók védelmi erőfeszítéseit, és hogy értékes katonai információkhoz jusson.

A lázadók azonnal felismerik, hogy mekkora veszteséget jelentene a tiszt elfogása, és elsődleges prioritású parancsot adnak ki az evakuálására – biztonságba kell juttatniuk, a saját vonalaik mögé. Egy közeli helyőrségből hősiklókat is kivezényelnek, hogy segítsék a visszavonulást.



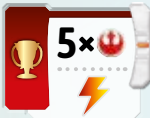
LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Győzelmi feltétel: 5 medál vagy Végzetes csapás ⚡.

• Végzetes csapás: a lázadó tiszt evakuálása.

A lázadó tisztet egy medál szimbolizálja. Amikor egy, a tiszttel azonos mezőn álló egységet mozgatsz (akár visszavonulás közben is), az egység magával viheti a tisztet. Amint egy egységed a tiszttel együtt kilép a csataterről az egyik jelzővel jelölt kijáraton át, a tisztet sikeresen evakuáltad, és azonnal győzöl.

4



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: 5 medál vagy Végzetes csapás ⚡.

• Végzetes csapás: a lázadó tiszt elfogása.

Ha egy egységed a medállal szimbolizált tiszt mezőjére lép, sikeresen elfogtad a lázadó tisztet, és azonnal győzöl.

4



• **Módosított visszavonulási szabály:** Amikor egy egység visszavonul, az alapvonal felé mozgás helyett a támadó egységtől kell távolodnia. Ez a szabály felülírja a normál visszavonulásra vonatkozó szabályokat erre az ütközetre.



Fény derült az Echo Bázis pozíciójára! A Lázado Szövetségnek nem maradt más választása, mint teljesen védekező stratégiára váltani. A birodalmi hadigépezet megállíthatatlan erejével szemben nincs esélyük. Ezért muszáj előkészíteni a bázis evakuálását, ehhez viszont még egy kis időt kell nyerniük.

A túlélés és a küldetésük sikere érdekében egy lázado zászlóalj azt a feladatot kapta, hogy biztosítson néhány jól védhető pozíciót, felkészülve a hógárdisták ostromára. Ahogy megindítják a támadást a birodalmi csapatok felé, a lázadók rádöbbennek, hogy egy rettegett E-Web gyorslövetű ágyúval felszerelt osztaggal is szembe kell nézniük.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezd a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: 4 medál vagy **Végzetes csapás** ⚡.

• Végzetes csapás:

Ha az egységeiddel egy időben mindhárom medál rajta állsz, azonnal győzöl.

4



4x



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezd a játékot.
- Győzelmi feltétel: 4 medál.

4



4x





Egy fensikről az AT-AT lépegetők radarjain végre felbukkannak az Echo Bázist védő pajzsgenerátorok. A parancs egyértelmű: a lázadók teljes megsemmisítése. Ehhez a következő lépés pedig nem más, mint a pajzsok kiiktatása.

A lázadók eddigi késleltető akcióinak köszönhetően a nehézlövegek készen állnak, a lövészárkok megteltek lázadó katonákkal és két hősikló század is bevetésre vár. Ha bármennyi esély van is az Echo Bázis evakuálására, ahhoz minden áron meg kell védeniük a pajzsgenerátorokat, muszáj még egy kis időt nyerniük.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Győzelmi feltétel: **5 medál**.



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **Végzetes csapás** ⚡.



• Végzetes csapás:

Amint elpusztítod mindkét pajzsgenerátort, azonnal győzol. Egységeid a normál szabályok szerint támadhatják a pajzsgenerátorokat. A pajzsgenerátorokat robbanás szimbólummal lehet elpusztítani.

• Nem kapsz győzelmi medált lázadó egységek elpusztítása után.

A LÁZADÓK KITÖRÉSE



Ahogy a Birodalom könyörtelenül nyomul az Echo Bázis felé, a lázadók nem tudják tartani védelmi vonalaikat a túlerővel szemben, ezért visszavonulásra kényszerülnek. A zűrzavar közepette egy kis elit lázadó felderítő csapat és egy különleges alakulat a birodalmi vonalak mögött reked.

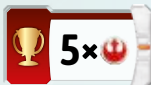
Mielőtt teljesen bekeríthetnék őket, a lázadó katonák kétségbeesett kísérletet tesznek a kitörésre a havas dűnéken keresztül. Ám a területet egy E-Web gyorslövetű egység őrzi, így kell áttörniük az ellenséges vonalakon, hogy biztonságba juthassanak.



LÁZADÓK SZÜNETSÉGE

- 3 parancskártyával kezdod a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

- Egységeid a birodalmi alapvonalon át elhagyhatják a táblát. Amikor egy egység így tesz, kapsz 1 győzelmi medált.
- Ha elpusztítasz egy birodalmi kutaszdroid egységet, kapsz 1 győzelmi medált.



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezdod a játékot.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**



- **A hegygerinceket nehéz megközelíteni.** Egy hegygerincre lépés 2 mozgásba kerül, kivéve, ha az egység egy szomszédos hegygerincről érkezik – abban az esetben a normál szabályok érvényesülnek.





Miközben az AT-AT lépegetők alakzatba rendeződnek, a hógárdisták ellenőrzik sugárvetőiket, és felkészülnek a támadásra. A havas dombok biztonságos megközelítést biztosítanak az ostromra váró Echo Bázis védőtornyai felé. Bármivel is próbálkozzanak a lázadók, egy a cél: be kell törni a bázisra.

A lázadók legképzettebb hősiklópilótáikat vetik be, ezzel kétségbeesett kísérletet téve a birodalmi támadás megállítására, itt, az Echo Bázis kapujában. Ennél már nem lesz jobb alkalom arra, hogy egy jól koordinált csapással megakadályozzák a birodalmi gyalogság behatolását a bázisra.



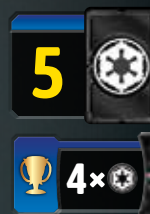
LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 5 parancskártyával kezded a játékot.
- Győzelmi feltétel: 4 medál.



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 5 parancskártyával kezded a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: 4 medál.



• A  szimbólummal ellátott mezők gyalogsággal történő elfoglalásáért 1 ideiglenes győzelmi medál jár. Egyszerre legfeljebb 1 ilyen medállal rendelkezhetsz.

- **Módosított visszavonulási szabály:** Amikor egy egység visszavonul, az alapvonal felé mozgás helyett a támadó egységtől kell távolodnia. Ez a szabály felülírja a normál visszavonulásra vonatkozó szabályokat erre az ütközetre.
- **Kimerítő csata:** Bármely köröd kezdetén dönthetsz úgy, hogy passzolsz. Ekkor dobd el minden parancskártyádat, húzz 1-gyel kevesebb parancskártyát, mint amennyit eldobtál, majd a másik oldal következik.

BEHATOLÁS AZ ECHO BÁZISRA



A birodalmi erők sikeresen áttörték az Echo Bázis védelmét, de tartós pozíciót nem sikerült kialakítaniuk a létesítmény területén. Lépegetők azonban készen állnak, hogy újabb hógárdista egységeket küldjenek a bázis megrohamozására. Itt az idő, hogy Vader nagyúr nevében végleg összezúzzák a lázadók ellenállását.

A lázadók még egyszer utoljára megszerveznek egy védelmi vonalat, amit a megmaradt nehézlövegállásuk köré építenek ki. A védelem nagyrészt a megmaradt hősiklőikből és néhány veterán lázadó egységükből áll. A lázadók főparancsnoksága kiadja a parancsot: az AT-AT lépegetőket el kell pusztítani – minden perc kulcsfontosságú, ami alatt a birodalmi erők nem törnek be a bázisra.

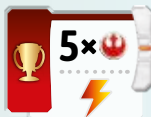


LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Győzelmi feltétel: **5 medál** vagy **Végzetes csapás** ⚡.

• **Végzetes csapás:**

Amint mindhárom AT-AT lépegető egységet elpusztítottad, azonnal győzöl.



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **Végzetes csapás** ⚡.

• **Végzetes csapás:**

Amint összesen 3 egységed kilépett a csataterőről az  jelzővel jelölt kijáratokon át, azonnal győzöl.

• Nem kapsz győzelmi medált lázadó egységek elpusztítása után.

• A köröd végén feltehetsz 1 új gyalogsági egységet 1 AT-AT lépegetőddel szomszédos mezőre.





Egy AT-AT lépegetőt és hógárdisták százait azzal a feladattal bízzák meg, hogy semmisítsék meg az ionágyút, amely lehetővé teszi a lázadó csapatszállítók evakuálását. Az se baj, ha eközben a megmaradt lázadó katonák száma is megcsappan, de nem ez a fő cél.

Az Echo Bázis evakuációja folytatódik, miközben a birodalmi erők behatolnak a bázisra – minden az ionágyú védelmén áll vagy bukik. Ez az ágyú teszi lehetővé a csapatszállítók és az azokat kísérő vadászgépek menekülését. A megmaradt szárazföldi egységek feladata, hogy elég sokáig védjék az ágyút ahhoz, hogy a csapatszállítók sikeresen elhagyják a bolygót – lehetőséget biztosítva ezzel arra, hogy a lázadók egy másik rendszerben újraszerveződhessenek, és a jövőben tovább harcolhassanak.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezdted a játékot.
- Győzelmi feltétel: 3 medál.

• Nem kapsz győzelmi medált birodalmi egységek elpusztítása után.

• Tűzelés az ionágyúval:

Minden köröd végén tegyél magad elé 1 győzelmi medált – ez most 1 töltésszimbólumot szimbolizál. Ha a köröd kezdetén 3 töltésszimbólum van előtted, tüzelhetsz az ionágyúval, hogy megvédj egy szállítóhajót: ekkor az egyik töltésszimbólumot megkapod maradandó győzelmi medálnak, a másik kettőt pedig dobod el. Ennek a körnek a végén nem kapsz töltésszimbólumot. Ha 3 töltésszimbólum van, de úgy döntesz, hogy nem tüzel, a köröd végén nem kapsz töltésszimbólumot.

4



3x



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezdted a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: Végzetes csapás ⚡.

• Végzetes csapás:

Amint elpusztítod az ionágyút, azonnal győzol. Egységeid a normál szabályok szerint támadhatják az ionágyút. Az ionágyút robbanás szimbólummal lehet elpusztítani.

• Nem kapsz győzelmi medált lázadó egységek elpusztítása után.

4



MENEKÜLÉS A DÉLI KAPUN



Az Echo Bázis főparancsnoksága minden túlélő lázadónak azt az utasítást adja, hogy vonuljon vissza a korábban meghatározott evakuációs útvonalakon. Egy lázadó nehézlöveg és egy hősikló egység segíti majd a visszavonuló csapatok útját azzal, hogy eltereli és feltartja a birodalmi erőket, lehetővé téve ezzel a lázadó katonák menekülését.

A Birodalom, látva a visszavonulást, még nagyobb erővel tör előre, hogy végleg megsemmisítse a lázadókat, és megakadályozza a menekülő csapatokat abban, hogy elrejtőzzenek a Hoth jeges pusztaságában vagy újra egyesüljenek más lázadó erőkkel. Bár a zord terep minden bizonnyal lassítja majd a visszavonulást, idővel védelmet nyújt majd a birodalmi fegyverekkel szemben. Létfontosságú még most lecsapni rájuk.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 5 parancskártyával kezded a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

- Nem kapsz győzelmi medált birodalmi egységek elpusztítása után.
- A lázadó gyalogsági egységek a jelzővel jelölt mezőkön át elhagyhatják a táblát. Amikor kilépsz egy gyalogsági egységgel, tedd az egység egyik figuráját a győzelmi medál sávod egy üres helyére medálként.

5



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezded a játékot.
- Győzelmi feltétel: **Végzetes csapás** .

- **Végzetes csapás:**

Amint elpusztítottál 4 lázadó gyalogsági egységet, azonnal győzol.

4





Az utolsó csapatszállító is sikeresen elhagyta a bolygót, a birodalmi erők pedig teljes mértékben átvették az Echo Bázis irányítását. A hátramaradt lázadó katonákat mostanra teljesen körülrzárták, azok küldetése most már csak saját túlélésükre összpontosul.

A Birodalom elzárta a kiutat – habár az Echo Bázis evakuációját nem sikerült megakadályozniuk, új célt kaptak: az összes ittragadt lázadó egységet el kell fogni vagy meg kell semmisíteni. Ahogy a lázadó katonák menekülni próbálnak, egy AT-AT lépegető tüzet nyit rájuk. Eközben a hógárdisták magasabb területekre vonulnak, hogy áttekintsék a csatatér állását és megsemmisítsék a menekülő lázadók maradvékát.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 4 parancskártyával kezd a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **5 medál**.

• A lázadó egységek a birodalmi alapvonalon át elhagyhatják a táblát. Amikor kilépsz egy egységgel, tedd az egység egyik figuráját a győzelmi medál sávod egy üres helyére medálként.



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 4 parancskártyával kezd a játékot.
- Győzelmi feltétel: **5 medál**.



• Amíg egy egység a  szimbólummal jelölt hegygerincen áll, az azt irányító játékos a köre végén +1 parancskártyát húz. Amikor egy játékos elveszíti az irányítást a hegygerinc fölött, el kell dobnia 1 általa választott kártyáját.



UTOLSÓ ESÉLY



Az Echo Bázis bukása és az utolsó lázadó csapatszállítók evakuálása után a birodalmi erőknek már csak néhány elszórt – még menekülő vagy már teljesen körülrárt – ellenséges egységgel kell szembenézniük.

Közülük való az a néhány gyalogsági egység, amely beásta magát talán az utolsó működő lázadó nehézlöveg tövébe. A birodalmi erők szorítása egyre erősebb, a lázadók kétségbeesetten figyelik, ahogy az ellenség egyre csak közeledik. Valószínűleg ez az utolsó lehetőségük arra, hogy elhagyják a bolygó felszínét.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE

- 5 parancskártyával kezdod a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

• A lázadó egységek a  jelzővel jelölt mezőn át elhagyhatják a táblát. Amikor kilépsz egy egységgel, tedd az egység egyik figuráját a győzelmi medál sávod egy üres helyére medálként.

5



5x



GALAKTIKUS BIRODALOM

- 5 parancskártyával kezdod a játékot.
- Győzelmi feltétel: **5 medál.**

• Amint elfoglalod a   szimbólummal jelölt hegygerincet, kapsz 2 maradandó győzelmi medált.

5



5x



- **Módosított visszavonulási szabály:** Amikor egy egység visszavonul, az alapvonal felé mozgás helyett a támadó egységtől kell távolodnia. Ez a szabály felülírja a normál visszavonulásra vonatkozó szabályokat erre az ütközetre.
- **Kimerítő csata:** Bármely köröd kezdetén dönthetsz úgy, hogy passzolsz. Ekkor dobod el minden parancskártyádat, húzz 1-gyel kevesebb parancskártyát, mint amennyit eldobtál, majd a másik oldal következik.

Epikus ütközet: Ha az alapjáték két példányával is rendelkeztek, lehetőségetek van arra, hogy a kettőt kombinálva lejátsszatok egy epikus ütközetet egy hatalmas csatatéren, még több egységet irányítva. Ehhez fordítsátok meg és illesszétek össze a táblákat. Az epikus játék szabályai megegyeznek a normál játék szabályaival.



x11		1
x5		2
x6		3
x8		4
x6		5
x2		6
x1		7

A Hothra való leszállás után a birodalmi erők már az Echo Bázist védő pajzsgenerátorok felé vonulnak. Vader nagyrú parancsa világos: el kell pusztítani minden lázadót. A pajzsok megsemmisítése kulcsfontosságú, ám a birodalmi erőknek az ionágyút is el kell pusztítaniuk, hogy ezzel megakadályozzák további lázadó csapatszállítók evakuálását a jeges bolygóról.

A lázadók eddigi késleltető akcióinak köszönhetően a védelmi állások készen állnak, az árkok megteltek lázadó katonákkal és a hősikló századok is bevetésre várnak. Ha bármennyi esély van is az Echo Bázis evakuálására, ahhoz minden áron meg kell védeniük a pajzsgenerátorokat, muszáj még egy kis időt nyerniük.



LÁZADÓK SZÖVETSÉGE



- 6 parancskártyával kezdted a játékot.
- Győzelmi feltétel: **10 medál**.



• Tűzelés az ionágyúval:

Minden köröd végén tegyél magad elé 1 győzelmi medált – ez most 1 töltésszimbólumot szimbolizál. Ha a köröd kezdetén 4 töltésszimbólum van előtted, tüzelhetsz az ionágyúval, hogy megvédj egy szállítóhajót: ekkor az egyik töltésszimbólumot megkapod maradandó győzelmi medálnak, a másik hármat pedig dobod el. Ennek a körnek a végén nem kapsz töltésszimbólumot. Ha 4 töltésszimbólum van, de úgy döntesz, hogy nem tüzelsz, a köröd végén nem kapsz töltésszimbólumot.

• Az épület mezőközön induló 2 elit hősikló egység nem támadhat, amíg el nem hagyták az épület mezőket.



GALAKTIKUS BIRODALOM



- 6 parancskártyával kezdted a játékot.
- Te kezdesz.
- Győzelmi feltétel: **10 medál**.



• Egységeid a normál szabályok szerint támadhatják a pajzsgenerátorokat és az ionágyút. A pajzsgenerátorokat és az ionágyút robbanás szimbólummal lehet elpusztítani. Minden elpusztított pajzsgenerátor és ionágyú után kapsz 2 győzelmi medált.

TARTALOM

Birodalmi felderítés	2
Hósikló-ellentámadás	3
Ellenség közeledik!	4
Sikeres földet érés	5
Az Alfa-domb védelme	6
Birodalmi adatgyűjtés	7
Titkos helyőrség	8
Sebesült tiszt evakuálása	9
Védelmi hadművelet	10
Pajzsgenerátorok kiiktatása	11
A lázadók kitörése	12
Az ostrom	13
Behatolás az Echo Bázisra	14
Lázadó csapatszallítók	15
Menekülés a déli kapun	16
Harc a túlélésért	17
Utolsó esély	18
A Hoth ostroma - Epikus ütközet	19



A HOTH OSTROMA ÜTKÖZETGENERÁTOR

- **TERVEZZ** saját ütközeteket!
- **OSZD MEG** az alkotásod másokkal!
- **JÁTSSZ** a közösség által készített ütközetekkel!

WWW.DAYSOFWONDER.COM/BATTLEOFHOTH/

KÉSZÍTŐK

Tervező • Richard Borg, Adrien Martinot

Illusztrátor • Benjamin Carré, Christophe Duhaze,
Tony Foti, Clément Masson

Grafikai tervezés • Cyrille Deaujan

Fejlesztés • Adrien Martinot

Figurák • Yannick Hennebo, Adrien Martinot

Író • Jesse Rasmussen, Sébastien Rio

Szerkesztő • Jesse Rasmussen

Grafikai elemek • Caroline Sebayhi

További elemek • Sébastien Rio

Ütközetek • Sébastien Rio, Tanguy Gréban,
Adrien Martinot

Külön köszönet az összes játékesztelőnek és az ellenfeleiknek: Jacques, François, Hervé, Marc, Jon, Joe, Mack, Dennis, Tanguy, Luca, Simone, Franck, Arnaud, Arthur, Lucien, Jules, Udo, Bert, Andres, Matt, Dan, Julie, Chris, Jesse, Beth, Geneva, Ron, Nastassja, Matt, Dana, Antoine, Victor, PH, Amandine, Mathieu, Christophe, Ludovic, Maël, Emi és Lydie.

Hatalmas köszönet Ewannek, aki nélkül ez a játék nem jöhetett volna létre.

© & ™ Lucasfilm Ltd.

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Asmodee North America and Days of Wonder.

© 2025 Days of Wonder - Minden jog fenntartva!