

STAR WARS

A HOTH OSTROMA

JÁTÉKSZABÁLY

A Hoth ostroma társasjátékban a kegyetlen birodalmi sereg vagy a bátor lázadó erők oldalára állva szállhattok harcba a jeges Hoth bolygón.

A játék tanulását ezzel a játékszabállyal kezdjétek, majd válasszatok egy ütközetet az ütközetek füzetéből. Azt javasoljuk, hogy sorban haladjatok, mivel a későbbi ütközetek egyre összetettebbek.

Ha igazán el akartok merülni a lázadók és a birodalmi erők konfliktusában, próbáljátok a két folyamatosan változó kampányt, amelyekben minden győzelemnek és vereségnek következménye van.

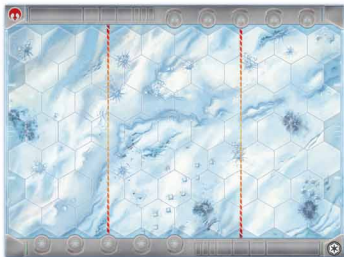


**DAYS OF
WONDER**

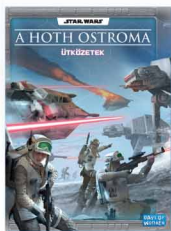


TARTOZÉKOK

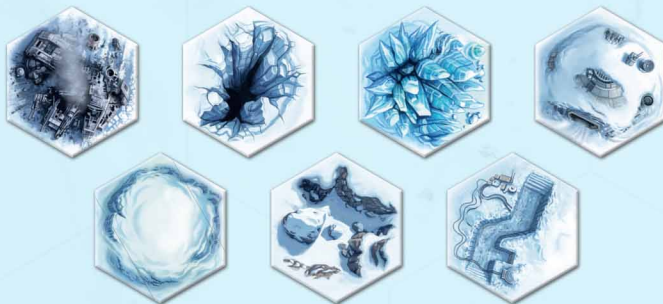
♦ 1 kétoldalas játéktábla



♦ 1 ütközetek füzete



♦ Karton tartozékok:



19 kétoldalas hatszögletű tereplapka



6 kétoldalas győzelmi medál



10 különlegesalakulat-jelvény



3 építménylapka

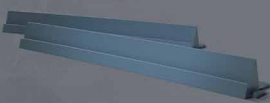
♦ Kampányhoz tartozó játékelemek:

10 támogatókártya

4 kampányfüzet



♦ 1 sötétszürke figurákból álló haderő (Galaktikus Birodalom):



2 részből álló kártyatartó



32 hógárdista



3 AT-AT lépegető



4 birodalmi kutaszdroid

25 Galaktikus birodalmi parancskártya:



16 normál parancskártya



9 vezetői parancskártya

♦ 1 világosszürke figurákból álló haderő (Lázadók Szövetsége):



2 részből álló kártyatartó



24 Echo Bázis gyalogos



9 hósikló



2 nehézlöveg

25 Lázadók Szövetsége parancskártya:



16 normál parancskártya



9 vezetői parancskártya

♦ 6 dobókocka

♦ 1 játékszabály



♦ 3 segédlet:

- 2 egység típus segédlet
- 1 terep típus segédlet





ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Válasszatok egy ütközetet az ütközetek füzetéből.
- 2 Tegyétek a táblát az asztal közepére.
- 3 A választott ütközet alapján helyezzétek el a csatához szükséges tereplapkákat.
- 4 A választott ütközet alapján tegyétek a figuráitokat a táblára:
 - Egy birodalmi gyalogsági egység **4 hógárdista figurából** áll.
 - Egy birodalmi jármű egység **1 AT-AT figurából** áll.
 - Egy birodalmi különleges egység **2 birodalmi kutaszdroid figurából** áll.
 - Egy lázadó gyalogsági egység **3 Echo Bázis gyalogos figurából** áll.
 - Egy lázadó jármű egység **3 hósikló figurából** áll.
 - Egy lázadó különleges egység **1 lázadó nehézlöveg figurából** áll.
- 5 Ha az ütközet szabályai megkövetelik, helyezzétek különlegesalakulat-jelvényeket a megjelölt egységek mellé és győzelmi medálokat a feltüntetett helyekre.
- 6 Tegyétek a segédleteket a tábla mellé.
- 7 Állítsátok össze a kártyatartóitokat, és tegyétek a tábla két oldalára. (A használatuk nem kötelező, de hasznos, különösen akkor, amikor egy oldalt több játékos irányítja.)
- 8 Döntsétek el, ki melyik oldalt irányítja, és üljétek a tábla megfelelő oldalaira.
- 9 Mindkét játékos vegye el az oldalához tartozó 16 normál parancskártyát. Megegyezhetnek abban, hogy mindketten válasszotok egy-egy vezetőt is, és az ahhoz tartozó 3 kártyát is a paklikhoz adjátok. Keverjétek meg a saját paklikot, és tegyétek magatok mellé képpel lefelé.
- 10 Ezután húzzatok annyi kártyát, amennyit az ütközet szabályai meghatároznak. Tegyétek a kártyáitokat a kártyatartóra úgy, hogy a másik ne lássa azokat.
- 11 Az ütközet szabályai által meghatározott kezdőjátékos egy kártya kijátszásával kezdje meg az első körét.





A JÁTÉK CÉLJA

A játék győztese rendszerint az, aki előbb szerez meg bizonyos számú győzelmi medált. (Általában 4 vagy 5 medált – ezt az adott ütközet szabályai határozzák meg.)

A játékban minden teljesen elpusztított ellenséges egység után győzelmi médál jár. Az így szerzett medált az azt megszerző játékos úgy jelöli, hogy az elpusztított egység utolsó figuráját a tábla felé eső oldalának bal alsó sarkából induló sáv egy üres mezőjére helyezi.

Egyes ütközetek során további medálok is szerezhetők a csatatéren, például egy bizonyos mező elfoglalásáért és megtartásáért vagy egyéb cél teljesítéséért.

Egyes ütközetek egyedi győzelmi feltételeket is szabhatnak – ezt minden esetben az ütközet szabályaiban ismertetjük.

A csatatér

Az ütközeteket egy hatszögletű mezőkből álló, 10 hatszög széles, 7 hatszög mély csatatéren vívjátok meg. A csatatér két piros szaggatott vonallal három szektorra van osztva, így mindkét játékosnak lesz egy bal, egy középső és egy jobb szektora. Azok a hatszögek, amiket kettévág egy szaggatott vonal, mindkét szektorhoz tartoznak. Amikor egy szabály az „alapvonal” mezőire hivatkozik, a szóban forgó játékoshoz legközelebb eső sor hatszögeiről van szó.

A JÁTÉK MENETE

Minden ütközetnél feltüntetjük, melyik oldal kezd. Utána a játékosok felváltva követik egymást addig, míg egyikük el nem éri az ütközet győzelmi feltételét.

Egy köröd a következő fázisokból épül fel:

- 1 - EGY PARANCSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA a kezdeből, képpel felfelé.
- 2 - PARANCSON KIOSZTÁSA. Jelentsd be, hogy mely egységeknek osztasz ki parancsokat, figyelembe véve a kijátszott kártyád korlátait.
- 3 - MOZGÁS. Mozgasd a kiválasztott egységeket, egymás után, de tetszőleges sorrendben.
- 4 - TÁMADÁS. Támadj a kiválasztott egységekkel, egymás után, de tetszőleges sorrendben.
- 5 - LAPHÚZÁS. Húzz egy új parancskártyát.

1 Egy parancskártya kijátszása

Az egységeiddel csak akkor mozoghatsz és/vagy támadhatsz, ha parancsot adsz nekik. Ezt a parancskártyákkal teheted meg, valamint így adhatsz ki különleges parancsokat is.

A köröd kezdetén játssz ki egy parancskártyát a kezdeből. Tedd le magad elé képpel felfelé, és hangosan olvasd fel.

A parancskártyáknak két típusa van: **szektorkártya** és **taktikakártya**.

Szektorkártyák

A szektorkártyákkal meghatározott szektor(ok)ban tartózkodó

egységeidnek adhatsz parancsot. A kártyán fel van tüntetve, hogy mely szektorokban és legfeljebb hány egységnek adhatsz ki parancsot.

Taktikakártyák

A taktikakártyákkal különleges mozgásokat, támadásokat vagy egyéb különleges akciókat hajthatsz végre.

Megjegyzés: Néhány parancskártyán szerepel, hogy

„Ha nem irányítasz gyalogsági/jármű... egységet, adj parancsot 1 egységnek.”

Ilyenkor az egységet bármely szektorból választhatod. Ez az egység nem kapja meg a kártya által biztosított egyéb előnyöket.

2 Parancsok kiosztása

Miután kijátszottál egy parancskártyát, jelentsd be, hogy mely egység(ek)nek adsz parancsot.

A köröd hátralévő részében csak ezekkel az egységekkel mozoghatsz, támadhatsz vagy hajthatsz végre különleges akciókat.

Azok az egységek, amelyek olyan mezőn állnak, amit kettévág egy szaggatott piros vonal, a két szektor bármelyikéből kaphatnak parancsot.

Egy körben egy egységnek legfeljebb egy parancsot adhatsz. Ha egy szektorban kevesebb egységed van, mint ahánynak a kártyával parancsot adhatnál, a megmaradt parancsok elvesznek.

Ha egy egységed sincs a kijátszott kártyádon kiemelt szektor(ok)-ban, egyszerűen ugorj az „5 – Laphúzás” fázisra.



3 Mozgás

A kiválasztott egységeid mozgását egymás után kell végrehajtani, általad választott sorrendben. Egy egység legfeljebb egyszer mozoghat egy körben. A mozgás nem kötelező.

Az, hogy egy egység hány mezőt mozoghat, a típusától függ. Például egy gyalogsági egység mozoghat 1 mezőt, majd támadhat, vagy mozoghat 2 mezőt, de akkor nem támadhat. Ugyanakkor egy hősikló egység akár 3 mezőt is mozoghat, és ezután még támadhat is.

Az egyes egységtípusok mozgási szabályait a 8. oldalon található 1. függelékben, valamint a segédleteken részletezzük.

- ♦ Egy egységed mozgását be kell fejezned, mielőtt egy másik egység mozgásába kezdenél.
- ♦ Az egységeiddel átmozoghatsz a csatatér egyik szektorából a másikba.
- ♦ Egy mezőn egyszerre csak egy egység tartózkodhat. Egységek nem mozoghatnak át olyan mezőn, amin másik egység tartózkodik.
- ♦ Nem választhatod szét egy egység figuráit. Egy egység figurái mindig együtt mozognak.
- ♦ Két, veszteség miatt lecsökkent számú figurából álló egység nem egyesülhet.
- ♦ Egyes tereptípusok korlátozhatják egy egység mozgását és/vagy támadását. (Lásd 10. oldal, 2. függelék.)
- ♦ A visszavonulás szabályai némileg eltérnek a hagyományos mozgás szabályaitól. (Lásd 7. oldal, Visszavonulás.)

4 Támadás

A mozgások végrehajtása után támadhatsz is a kiválasztott egységeiddel, egymás után, általad választott sorrendben.

Amikor támadsz, támadókockákkal dobod, amik száma függ a támadó egység típusától, a célponttól való távolságtól és a célpont mezőjének tereptípusától. (Lásd alább, *Támadás menete*.)

- ♦ Egy egység alapesetben egy körben csak egyszer támadhat.
- ♦ Egy parancsot kapott egységnek nem kötelező támadnia.
- ♦ Egy egység nem oszthatja szét a támadókockáit különböző célpontokra.
- ♦ Az, hogy egy támadó egység hány figurából áll, nem befolyásolja a támadókockái számát. Egy egyetlen figurából álló egység ugyanolyan erővel támad, mintha az egység egyetlen figurát sem veszített volna.
- ♦ Ha egy egység egy szomszédos mezőn álló egységet támad, akkor **közelharcot** hajt végre.

Támadás menete

1 - Jelentsd be a parancsot kapott támadó egységet és a támadás célpontját.

- **Hatótáv ellenőrzése:** Győződj meg arról, hogy a célpont hatótávon belül van.
- **Látómező ellenőrzése:** Győződj meg arról, hogy a célpont látómezőn belül van.

A saját körében a lázadó játékos kijátszik egy parancskártyát, amivel 3, középső szektorban lévő egységének adhat ki parancsot. A lázadó játékos 2 gyalogsági és 1 hősikló egységét választja.



1 A játékos bal oldali gyalogsági egységét 1 mezővel közelebb mozgatja a sziklás mezőn tartózkodó birodalmi gyalogsághoz.



2 A lázadó játékos szeretne a másik gyalogsági egységével a lövészárokra lépni, ám a hősiklója útban van – átmozogni nem tud rajta, azt megkerülve (3 mező) pedig nem ér oda. Ezért először a hősiklóját mozgatja (amely szintén parancsot kapott), így a 0-3 mozgásával a másik birodalmi gyalogság mellé lép.



3 Most már szabad az út a második gyalogság számára: 2 mező mozgással a lövészárokra lép. Azzal, hogy 2 mezőt mozgott, lemondott arról, hogy ebben a körben támadjon is ezzel az egységgel.



- 2-**Számold ki, hány kockával támadsz.** Ezt a támadó egység típusa és a célponttól való távolsága határozza meg.
- 3-**Ellenőrizd, hogy vannak-e tereptípus módosítók.** Ha szükséges, csökkentsd a támadókockák számát.
- 4-**Hajtsd végre a támadást:** Dobj a kockákkal, és értékeld ki az eredményt.

Hatótáv

Egy egységtípus hatótávját egy példán keresztül szemléltetjük:



Ez a gyalogság hatótávja. Látható, hogy egy gyalogsági egység legfeljebb 3 mező távolságra támadhat. Egy gyalogsági egység 3 kockával támadhat szomszédos mezőre (közelharc), 2 kockával támadhat 2 mező távolságra és 1 kockával támadhat 3 mező távolságra. Ennél az egységtípusnál így a támadókockák száma: 3/2/1, ahogy mezőnként távolodik a célponttól.

A többi egység hatótávját a 8. oldalon található 1. függelékben részletezzük.



Az előző példát folytatva, a támadás fázisban a 3 parancsot kapott egységből 2 támadhat. A bal oldali gyalogsági egység (hatótáv: 3/2/1) 3 kockával dobhat a sziklás terepen álló gyalogság ellen. A hősikló (hatótáv: 4/2) 4 kockával dobhat. A lövészárokban álló lázadó gyalogság 2 mezőt mozgott, ezért nem támadhat.

Látómező

Támadáskor a célpontnak „látómezőn belül” kell lennie a támadó egység számára, azaz a támadónak rá kell látnia a célpontjára.

Húzz egy képzeletbeli egyenes vonalat a támadó és a célpont mezőinek középpontja közt. Ha a vonal olyan mezőn halad át, amin akadály van, a látómező akadályozva van. A lehetséges akadályok:

- ♦ Egységek (baráti és ellenséges egyaránt).

- ♦ Olyan tereplapkák és építmények, amik akadályozzák a látómezőt. (Lásd 10. oldal, 2. és 3. függelék.) Azok a tereplapkák, amiken a támadó és a célpont egység áll, nem akadályozzák a látómezőt.

Megjegyzés: A látómezőre vonatkozó szabályok további részleteit a 12. oldalon található 7. függelékben részletezzük.



Tereptípus módosítók

Minden tereptípus más és más előnnyel és hátránnyal rendelkezik. Ezek részletei a 10. oldalon lévő függelékben, valamint a segédleten található. Ezek alapján, ha szükséges, csökkentsd a támadókockák számát.

Ezek a módosítók egyaránt származhatnak a **célpont** vagy a **támadó** által elfoglalt tereptípusból.

Példa: Míg egy gyalogság egy sziklás tereplapkán álló egységet -1 kockával támadhat annak védelme miatt, addig egy építmény tereplapkán álló jármű egység -2 kockával támadhat más egységekre a tereptípus támadásra vonatkozó megkötése miatt.

A támadó és célpont egység által elfoglalt mezők tereptípusának módosítói összeadódnak.

Dobás kiértékelése

Dobj a támadókockákkal. Először a találatokat, majd a visszavonulást kell végrehajtani.

Találat

A célpont egység 1 találatot kap minden kidobott szimbólum után, amely megegyezik a célpont egység típusával. Minden robbanás szimbólum minden egységtípus ellen 1 találatnak számít.

A célpont minden találat után elszenvet egy sérülést: elveszít 1 figurát az egységből. Amikor egy egység az utolsó figuráját is elveszíti, azt a támadó játékos a játéktábla felé eső oldalán lévő egyik szabad győzelmi medál helyére teszi.

Ha a támadó több találatot dob, mint ahány figurából áll a célpont egység, a további találatokat hagyjátok figyelmen kívül.

**Gyalogság szimbólum:**

1 találat gyalogság ellen
(hógárdista vagy Echo Bázis gyalogos)

**Jármű szimbólum:**

1 találat járművek ellen
(AT-AT vagy hósíkló)

**Robbanás szimbólum:**

1 találat bármilyen egység ellen
(gyalogság, jármű vagy különleges egység)

**X szimbólum:**

Nem talált.

Szintén nem talált minden olyan kocka, amin nem a célpont egységtípusa, robbanás vagy visszavonulás látható.

Visszavonulás

**Visszavonulás szimbólum:** miután

a találatot kiértékeltek és minden veszteséget eltávolítottak, a visszavonulás következik.

Minden kidobott visszavonulás szimbólum után a célpont egységnek vissza kell vonulnia 1 mezőt az alapvonal felé. 1 visszavonulás szimbólum esetén 1 mezőt, 2 visszavonulás szimbólum esetén 2 mezőt és így tovább...

A célpont egységet irányító játékos dönti el, hogy az egysége melyik mezőre vonul vissza, az alábbi szabályok betartásával:

♦ Hacsak az ütközet szabályai másképp nem rendelkeznek, egy egységnek mindig az azt irányító játékos alapvonal felé kell visszavonulnia.

♦ A tereptípusok nincsenek hatással a visszavonuló egységek mozgására – egy egység visszavonulás közben átmozoghat például sziklákon és roncsokon, anélkül, hogy megállna. Járhatatlan mezőkre viszont visszavonulás közben sem léphet.

♦ Egy egység visszavonulás közben sem léphet olyan mezőre, amin más egység áll.

♦ Ha egy egység nem tud visszavonulni vagy már a csatater szélén áll, és nem tud hová lépni, akkor 1 sérülést szenved el minden mező után, amit nem tud lemozogni.

♦ Egyes tereptípusok lehetővé teszik, hogy meghatározott egységtípusok figyelmen kívül hagyják az első ellenük dobott visszavonulás szimbólumot.

♦ Nem dönthetsz úgy, hogy egy egységed visszavonulás helyett inkább sérülést szenved el, ha lenne hová visszavonulnod. Minden egység köteles végrehajtani a teljes visszavonulást.

5 Laphúzás

A támadás fázis végrehajtása után dobod el a kijátszott parancskártyádat a dobópaklidba, majd húzz a húzópakliból 1 kártyát. A köröd ezzel véget ér.

Ha a húzópaklid elfogyott, keverd újra a dobópaklid, és alkoss belőle egy új húzópaklit.



1 A lázadó játékos úgy dönt, hogy először a gyalogsági egységével támad. Az egysége által elszenvedett sérülések nem befolyásolják a támadása erejét, ezért a szomszédos célpont ellen 3 kockával dobhatna – ám a célpont birodalmi egység sziklás mezőn tartózkodik, amely védelmet biztosít számára – ezért a támadó kockák száma 1-gyel csökken. A lázadó játékos a 2 kockával 1 X-et és 1 robbanást dob. Ez 1 találatot jelent, aminek eredményeképp a birodalmi gyalogsági egység elveszt 1 figurát. Visszavonulnia nem kell, mert a kockadobás ezt nem indokolja – ez a támadás véget ér.

2 A hósíkló 4 kockával támadhatja a szomszédos mezőn álló célpontját. A dobás eredménye 1 jármű, 2 gyalogság és 1 visszavonulás szimbólum. A jármű szimbólum nem talált, a 2 gyalogsági szimbólum összesen 2 sérülést okoz: a birodalmi gyalogsági egység elveszt 2 figurát.



3 A visszavonulás szimbólum hatására a 2 figurából álló túlélő gyalogsági egységnek 1 mezőt kell lépnie a birodalmi alapvonal felé. A birodalmi játékos eldönti, hová vonul vissza, és ezzel a támadás fázis véget ér.



FÜGGELÉK

1/ EGYSÉGEK

Normál egységek

A normál egységek az eddig ismertetett szabályokat követik, kiegészítve saját egyedi tulajdonságaikkal. Olvassátok el figyelmesen az alábbi összefoglalást.

A LÁZADÓK SZÖVETSÉGÉNEK EGYSÉGEI



ECHO BÁZIS GYALOGOS

gyalogsági egység



Figurák száma • 3

Mozgás • 0–1 mező és támadás vagy 2 mező és nincs támadás.



Támadás



Találatot kap



HÓSIKLÓ

jármű/repülő egység



Figurák száma • 3

Mozgás • 0–3 mező. Ráléphet szakadéokra.



Támadás



Találatot kap



LÁZADÓ NEHÉZLÖVEG

különleges/tűzéri egység



Figurák száma • 1

Mozgás • Nem tud mozogni.



Támadás



Találatot kap



• A lázadó nehézlövegek figyelmen kívül hagyják az ellenük dobott visszavonulás szimbólumokat.

FONTOS: Egy lázadó nehézlöveg egység megsemmisítése nem biztosít győzelmi medált.

A GALAKTIKUS BIRODALOM EGYSÉGEI



HÓGÁRDISTA

gyalogsági egység



Figurák száma • 4

Mozgás • 0–1 mező és támadás vagy 2 mező és nincs támadás.



Támadás



Találatot kap



AT-AT LÉPEGETŐ

jármű egység



Figurák száma • 1

Mozgás • 0–1 mező. Nem léphet hegygerincre.



Támadás



Találatot kap



• A támadó dobás után újra kell dobni minden találatot. Ez a **megerősítő dobás**. Az AT-AT csak akkor szenved el sérülést, ha a megerősítő dobás eredménye legalább 1 robbanás szimbólum.

• Az AT-AT lépegetők figyelmen kívül hagyják az ellenük dobott visszavonulás szimbólumokat.

• Az AT-AT lépegetők soha nem kapnak védelmet tereptípus módosítóból.



BIRODALMI KUTASZDROID

különleges/droid egység



Figurák száma • 2

Mozgás • 0–2 mező



Támadás



Találatot kap



FONTOS: Egy birodalmi kutaszdroid egység megsemmisítése nem biztosít győzelmi medált.



Különleges alakulat egységek

A különleges alakulat egységek az ütközet szabályainál, illetve a térképen jelvénnel vannak jelölve. Az alább ismertetett szabályoktól eltekintve ugyanúgy viselkednek, mint a normál egységek. Egy egységnek nem lehet egynél több különlegesalakulat-jelvénye.



Kommandó (gyalogság)

Ezek a különleges alakulatok arra lettek kiképezve, hogy beszivárognak az ellenséges területre, és közelharcban küzdenek meg az ellenséggel.

Ha egy kommandó közelharc támadás során elpusztítja a célpont egységet vagy visszavonulásra kényszeríti azt, **áttörést** hajthat végre: a célpont támadás előtt elfoglalt mezőjére léphet, majd újra támadhat.

- Egy kommandó egy körben legfeljebb egy áttörést hajthat végre.
- Az áttörést azelőtt végre kell hajtani, hogy az azt irányító játékos megkezdjené a következő egysége támadását.
- Az áttörés végrehajtása során a kommandó egységnek be kell tartania a mozgási szabályokat és figyelembe kell vennie a tereptípus módosítókat a támadás során. Például, ha az áttöréssel egy roncsra lép, nem támadhat újra.
- Áttöréskor a kommandó választhat új célpontot.



E-Web (gyalogság)

Telepített



Mozgó

Ez az állványra támasztott gyorslővetű fegyver komoly károkat képes okozni, de időbe telik, míg mozgatása után ismét üzemkész állapotba kerül.

- Az E-Web egységek jelvényük telepített oldalával kezdik az ütközetet.
- Miután ez az egység parancsot kapott és **mozgott**, fordítsd a jelvényét a „mozgó” oldalára.
- Miután ez az egység parancsot kapott és **nem mozgott**, fordítsd a jelvényét a „telepített” oldalára.



Egy „mozgó” E-Web egység ugyanúgy viselkedik, mint egy normál gyalogsági egység.



Amikor egy „telepített” E-Web egység támad, egyszer újradobhatja bármennyi támadókockáját.



Felderítő (gyalogság)

Ezek a különleges alakulatok jelentős előnyt biztosíthatnak a baráti egységek számára azáltal, hogy információt szolgáltatnak az ellenségről.

Amikor ez az egység hegygerincen áll, akkor minden, látómezőjében lévő ellenséges egység ellen minden más egységed +1 kockával támad.



Elit csapatok (gyalogság)

Ezek a veterán csapatok jól megtanulták a mobilitás jelentőségét a csatákban.

Az elit gyalogsági egységek akkor is támadhatnak, ha 2 mezőt mozogtak. A tereptípusok módosítói befolyással vannak a mozgásukra és támadásukra.



Elit századok (hősikló)

A lázadók legjobb pilótáiból elit hősikló századok alakulnak.

Az elit hősikló egységek 4 figurával kezdik meg az ütközetet.



2/ TEREPTÍPUSOK

Hegyerinc



Mozgás • az AT-AT egységek nem léphetnek hegyerincre. A többi egységnek nincs megkötés.



Támadás • nincs megkötés.



Védelem • a hegyerincen álló egységeket -1 kockával lehet csak támadni, kivéve, ha a támadó is hegyerincen áll.



Látómező • a hegyerinc akadályozza a látómezőt.

Egyéb • két hegyerinc mezőn álló egység közti látómezőt csak más hegyerinc mezőn álló egységek, illetve jégmezők akadályozzák. (Lásd 12. oldal, 7. függelék.)



Épületek és roncsok



Mozgás • amikor egy egység épületre vagy roncsra lép, meg kell állnia, és ebben a körben már nem mozoghat tovább.



Támadás • egy egység nem támadhat, ha ebben a körben lépett az épületre vagy roncsra. Egy épületen vagy roncsra álló jármű -2 kockával támadhat más egységekre.



Védelem • a gyalogsági és különleges egységek -1, a járművek -2 kockával támadhatnak épületen vagy roncsra álló egységeket.



Látómező • az épület/roncs akadályozza a látómezőt.



Sziklák



Mozgás • amikor egy egység sziklákra lép, meg kell állnia, és ebben a körben már nem mozoghat tovább.



Támadás • egy egység nem támadhat, ha ebben a körben lépett a sziklákra.



Védelem • a gyalogsági és különleges egységek -1, a járművek -2 kockával támadhatnak sziklán álló egységeket.



Látómező • a sziklák akadályozzák a látómezőt.



Lövészárók



Mozgás • nincs megkötés.



Támadás • nincs megkötés.



Védelem • a lövészárók mezőn álló gyalogsági egységeket -1 kockával lehet csak támadni, valamint figyelmen kívül hagyhatnak 1 ellenük dobott visszavonulás szimbólumot. Más egységtípusra ez nem vonatkozik.



Látómező • a lövészárók nem akadályozza a látómezőt.



Jégmező



Mozgás • járhatatlan tereptípus.



Látómező • a jégmező akadályozza a látómezőt.



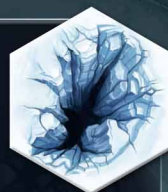
Szakadék



Mozgás • járhatatlan tereptípus, kivéve repülő egységek számára (például hósikló).



Látómező • a szakadék nem akadályozza a látómezőt.



3/ ÉPÍTMÉNYEK

Az építmények olyan terepjelölők, amiket az ütközet szabályainál, a térképén meghatározott módon kell elhelyeznetek. Megtámadhatók és elpusztíthatók, **de nem számítanak egységeknek.**

Pajzsgenerátor / Ionágyú



Mozgás • A pajzsgenerátor és az ionágyú járhatatlan tereptípus.



Védelem • A pajzsgenerátor és az ionágyú megkapják a tereptípus védelmi módosítóját.



Látómező • a pajzsgenerátor és az ionágyú akadályozzák a látómezőt.





4/ CÉLOK

Az alábbi fogalmak gyakran előfordulnak egyes ütközetek győzelmi feltételeinél. E célokat teljesítve további győzelmi medálokhoz juthatnak a játékosok a térképről.



IDEIGLENES győzelmi medál

Ha egy, az ütközet szabályaiban meghatározott oldalhoz tartozó egység olyan mezőre lép, amin ideiglenes győzelmi medál található, a játékos megkapja a medált. Ha az egység bármilyen okból (mozgás, visszavonulás, megsemmisülés) elhagyja a mezőt, a győzelmi medál visszakérül az eredeti mezőjére.



MARADANDÓ győzelmi medál

Ha egy, az ütközet szabályaiban meghatározott oldalhoz tartozó egység olyan mezőre lép, amin maradandó győzelmi medál található, a játékos megkapja a medált. Ezt a medált ezután már semmilyen módon nem veszítheti el.



VÉGZETES CSAPÁS

Amint egy, az ütközet szabályaiban meghatározott oldal teljesíti a végzetes csapás feltételeit, a játék azonnal véget ér, és a játékos győz.

5/ JÁTÉK VEZETŐKKEL

A dobozban 6 szett vezetői parancskártya van: Darth Vader, Maximilian Veers és Firmus Piett a Galaktikus Birodalom számára, valamint Leia Organa, Luke Skywalker és Han Solo a Lázadók Szövetsége számára.

Ha megegyeztek abban, hogy használjátok a vezetőket, mindketten válasszatok egyet az oldalatokhoz tartozó vezetők közül, és keverjétek a paklitokba a vezetőhöz tartozó 3 kártyát. Ezek taktikakártyák, és ugyanúgy működnek, mint a normál parancskártyák.

6/ CSAPAT JÁTÉK 3-4 FŐ SZÁMÁRA

A játékot akár kétfős csapatban is játszhatjátok. Ebben az esetben két játékos is irányíthatja az egyik vagy mindkét oldalt.

1- Alkossatok csapatokat

Alkossatok kétfős csapatokat. Ha hárman játszatok, az egyik játékos egy kétfős csapattal néz szembe.

A kétfős csapatok válasszanak maguknak egy 1. játékost. Ez a játékos a csapattársa (2. játékos) bal oldalára üljön. Mindkét csapattag vegyen maga elé egy-egy kártyatartó részt.

2- Előkészületek

A kétfős játék szabályai szerint készítsétek elő az ütközetet. Az előkészületek 9. lépésében az alábbiak szerint járjatok el:

- Ha az oldalt egyetlen játékos irányítja, a szokásos módon keverje meg a 16 parancskártyáját, és húzzon annyit, amennyi az ütközet szabályainál meg van határozva.
- Ha az oldalt két játékos irányítja, keverjétek meg az oldalhoz tartozó parancskártyákat, majd egyenlően osszátok szét a két játékos között, két 8 kártyából álló paklira. Ezután mindkét játékos húzzon feleannyi kártyát (felfelé kerekítve), mint amennyi az ütközet

szabályainál meg van határozva a saját paklijából, és tegye a kártyatartójára.

- Ha használjátok a vezetőket, minden játékos válasszon magának egy vezetőt, és az ahhoz tartozó 3 kártyát keverje bele a saját paklijába (tehát, ha csapatban játszatok, akkor a pakli kettéosztása után, de még a húzás előtt).

3- A játék menete

Az ütközet szabályai határozzák meg, hogy melyik oldal kezd, és a továbbiakban az oldalak felváltva követik egymást. Ha az adott oldalon két játékos játszik, felváltva kerülnek sorra.

Megjegyzés: A csapat soron lévő játékosát aktív játékosnak nevezzük.

Négyfős játék esetén a kezdő csapat 1. játékos kezd játékot, majd a másik csapat 1. játékos következik. Ezután a kezdő csapat 2. játékos kerül sorra, majd a másik csapat 2. játékos.

Háromfős játék esetén a csapat bármelyik játékos után az egyedül lévő játékos kerül sorra.

Példa: Az ütközetet egy birodalmi játékos és egy kétfős lázadó csapat játssza egymás

ellen. Az ütközet szabályainak megfelelően a lázadó oldal kezd, ezért így követik egymást a játékosok: lázadók 1. játékos → a birodalmi játékos → lázadók 2. játékos → a birodalmi játékos és így tovább.

Egy játékos köre a hagyományos módon zajlik, ám kétfős csapatok esetén van néhány kivétel:

- Az aktív játékos csak a saját parancskártyáit játszhatja ki.
- Az aktív játékos a köre végétével a kijátzott parancskártyáját a saját dobópaklijába dobja, majd az új parancskártyáját is a saját húzópaklijából húzza.
- Egy csapat tagjai bármikor megmutathatják egymásnak a parancskártyáikat. Meg is tervezhetik együtt a stratégiájukat, de ezt hangosan kell megbeszélniük, hogy a másik oldal is hallhassa. Mindig az aktív játékos hozza meg a végső döntést.
- Amikor egy birodalmi csapat egyik játékos kijátssza a flotta bevetése kártyát, az aktív játékos eldobhat tetszőleges számú parancskártyát, hogy húzzon ugyanannyit +1-et. A csapattársa eldobhat tetszőleges számú parancskártyát, hogy húzzon ugyanannyit.



7/ KÜLÖNLEGES ESETEK

Látómező mezők éle mentén

A látómező ellenőrzésekor az egységek mezőinek középpontja közötti egyenes vonal egy vagy több, látómezőt akadályozó mező mentén is végigfuthat, anélkül, hogy keresztezné azokat. Ebben az esetben:

- ♦ A látómező nincs akadályozva, ha a kérdéses mezők csak az egyik irányból érintik az egységek közé húzott vonalat. (Lásd 1-es és 2-es példa.)
- ♦ A látómező akadályozva van, ha a kérdéses mezők mindkét irányból érintik az egységek közé húzott vonalat. (Lásd 3-as példa.)



A lázadó nehézlöveg hatótávján belül tartózkodó 3 birodalmi gyalogsági egység közül csak 2 van a nehézlöveg látómezőjében.

1-es példa: a vonal csak egy akadályt képező mező (szikla) mentén fut, nem keresztezve azt, ezért a látómező nincs akadályozva.

2-es példa: a vonal két akadályt képező mező mentén fut (baráti egység és hegygerinc), ami akadályozhatná a látómezőt. Mivel csak az egyik irányból érintik a vonalat, a látómező nincs akadályozva.

3-as példa: az ellenőrző vonal két akadályt képező mező mentén fut (szikla, hegygerinc). Mivel mindkét irányból érintik a vonalat, a látómező akadályozva van.

Látómező a csatatér szélén

A csatatér szélén lévő fél mezők akadályozzák a látómezőt.

A két egység között futó ellenőrző vonal két akadályt képező mező mentén fut (baráti egység és a csatatér széle). Mivel mindkét irányból érintik a vonalat, a látómező akadályozva van.



Látómező hegygerincről hegygerincre

Két hegygerincen álló egység között a látómező némileg másképp működik. Ha **mindkét egység hegygerincen áll**, csak a következők akadályozzák a látómezőt:

- ♦ más hegygerincen álló egységek;
- ♦ jégmező.

Ha a két egység közül csak az egyik áll hegygerincen, a szokásos szabályok érvényesülnek.



1 A lázadó gyalogság hegygerincen áll, a birodalmi gyalogság nem. Ezért a látómezőre vonatkozó alapvető szabályok érvényesülnek – a sziklás mező akadályozza a látómezőt.



2 Mivel mindkét egység hegygerincen áll, a látómezőt nem akadályozza a sziklás mező, ahogy a köztük lévő hegygerinc sem.



3 A két egység közötti látómezőt csak jégmező, és ahogyan a fenti ábrán is, más hegygerincen álló egységek akadályozhatják.

Tervező - Richard Borg és Adrien Martinot

Illusztrátor - Benjamin Carré, Christophe Duhaze, Tony Foti és Clément Masson

© & ™ 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!