



HÁROMEZŐK

ÜTKÖZETEK A VILÁG ROMTAIN

SZABÁLYKÖNYV

A JÁTÉK CÉLJA

A Harcmezők játékban a játékosok feladata, hogy szőrös kis rágszálók seregét vezényelve küzdenek az emberiség eltűnésétől felszabadult területekért. A csaták megnyerésével hulladékot gyűjthettek, de ehhez kellő ravaszsággal kell kijátszanotok a kártyáitokat! A legtöbb hulladékot gyűjtő játékos nyeri a játékot.

A DOBOZ TARTALMA



35 EGYSÉGGKÁRTYA



9 TERÜLETKÁRTYA



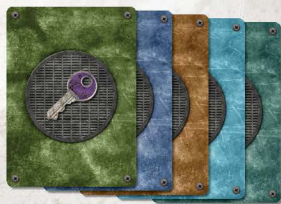
7 ZSOLDOSKÁRTYA



27 FELSZERELÉSKÁRTYA



1 KEZDŐJÁTÉKOS-KÁRTYA



5 TITKOS KÜLDETÉS KÁRTYA

KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE



EGYSÉGGKÁRTYA



FELSZERELÉSKÁRTYA



TERÜLETKÁRTYA

- | | |
|-----------------|------------------------------------|
| 1. Név | 5. Azonnali képesség szimbólum (⚡) |
| 2. Erő | 6. Hulladékérték |
| 3. Sorszimbólum | 7. Frakció neve |
| 4. Képesség | 8. Titkos küldetés szimbólum |

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészítéséhez a következőket hajtsátok végre:

1. Minden játékos válasszon egy frakciót, és vegye magához, az ahhoz tartozó 7 kártyát. Ez lesz a kezdő kezük. A nem választott frakciók, nem kerülnek játékba, félretehetitek azokat.



2. Keverjétek össze a zsoldos- és felszerelésekártyákat. Ez lesz az utánpótláspakli.



3. Keverjétek össze a terület-kártyákat. Ez lesz a területpakli.



4. Osszátok minden játékosnak egy titkos küldetés kártyát, és a legidősebb játékos vegye magához a kezdőjátékos-jelölő kártyát (1).



JÁTÉK MENET

A játék folyamán 2 háborút fogtok megvívni és mindkettő 3-3 ütközetből áll. A teljes játék a következő módon épül fel:

FELKÉSZÜLÉS AZ 1. HÁBORÚRA

1. Ütközet

1. Ütközet felfedése
2. Játékosok köre
3. Ütközet kiértékelése

2. Ütközet

1. Ütközet felfedése
2. Játékosok köre
3. Ütközet kiértékelése

3. Ütközet

1. Ütközet felfedése
2. Játékosok köre
3. Ütközet kiértékelése

FELKÉSZÜLÉS A 2. HÁBORÚRA

1. Ütközet

1. Ütközet felfedése
2. Játékosok köre
3. Ütközet kiértékelése

2. Ütközet

1. Ütközet felfedése
2. Játékosok köre
3. Ütközet kiértékelése

3. Ütközet

1. Ütközet felfedése
2. Játékosok köre
3. Ütközet kiértékelése



FELKÉSZÜLÉS A HÁBORÚRA

A háborúk előkészítéséhez kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Húzzatok 3 területkártyát, és lefordítva alkossatok belőlük egy oszlopot a játéktér közepén.



2. Játékoszámtól függően húzzatok utánpótláskártyákat, és sorokat alkotva, tegyétek le képpel lefelé azokat a lefordított területkártyák mellé.

- 3 játékos = 2 utánpótláskártya soronként
- 4 játékos = 3 utánpótláskártya soronként
- 5 játékos = 4 utánpótláskártya soronként



3. A 2. háború előtt: A játékosok vegyék vissza kijátszott lapjaikat a dobópakliból.



ÜTKÖZET FELFEDÉSE

Az ütközetek felfedéséhez kövessétek az alábbi lépéseket



1. Fordítsatok fel egy terület-kártyát és a mellé rakott utánpótláskártyákat.



2. Ha a felfedett területkártyán van titkos küldetés szimbólum (1) a játékosok kötelesek egy-egy egység- vagy felszerelésekártyát rakni képpel lefelé a titkos küldetés kártyájuk alá. Az idekerült kártyák nincsenek játékban. (A játék végén 3 hulladékot kap, aki legmagasabb összerőértéknyi kártyát gyűjtötte ide, és 3 hulladékot veszít, aki a legalacsonyabbat.)






JÁTEKOSOK KÖRE

Az első játékosal kezdve, és balra haladva, addig követik egymást a játékosok, míg mindenki ki nem passzolt. Egy játékosnak a körében vagy kártyát kell kijátszania a kezéből, vagy passzolnia kell.

EGYSÉGGKÁRTYÁK KUÁTSZÁSA



A játékosok egységkártyáikkal 2 sort fognak alkotni maguk előtt: egy  sort és egy  sort. Egy kártyát csak a sorszimbólumának megfelelő sorba lehet kijátszani. Ha egy egységkártyán mindkét szimbólum megtalálható, akkor kijátszásakor dönthet a játékos, melyikbe szeretné lerakni. A sorok mindig balról jobbra haladva épülnek fel, így a sorok jobb szélső kártyái a legutolsó kártyák, amiket oda játszottak ki. A jobb szélső egységkártyákra „utolsó egységként” hivatkozik a játék.


Egy egységkártya kijátszása után hajtsátok végre az azonnali képességét ().

FELSZERELÉSKÁRTYÁK (S)

Felszerelésekártyát egy olyan választott saját sorba lehet kijátszani, ahol van képpel felfelé álló lap. A kijátszott felszerelésekártyát a választott sor utolsó (vagyis jobbról az első) felfordított egységkártyájához kell csatolni. Egyszerűen csúsztassátok a felszerelésekártyát az egységkártya alá. A csatolt felszerelések az erőértékükkel növelik az egységkártya erejét. Egy egységhez több felszerelésekártyát is lehet csatolni. (A jobb szélső-legalsó felszerelésekártyákra „utolsó felszereléseként” hivatkozik a játék.)



A FELSZERELÉSKÁRTYÁT EGY SORBA, JOBBRÓL AZ ELSŐ FELFORDÍTOTT EGYSÉGHEZ KELL CSATOLNI.

Miután csatoltatok egy felszerelésekártyát, hajtsátok végre az azonnali képességét ().

Ha egy egységkártyát, amihez egy vagy több felszerelést csatoltok, valaha fel kellene fordítani vagy el kellene távolítani a játékból, akkor a felszerelésekártyái a dobópakliba kerülnek. Ha egy felszerelésekártyát kell felfordítani, akkor az képpel lefelé, de az egységkártyához csatolva marad.

PASSZOLÁS

Kártyák kijátszása helyett egy játékos passzolhat is. Passzoláskor a játékos vegye magához az utánpótlássor legalacsonyabb hulladékértékű lapját. Egyenlőség esetén választhat, hogy melyiket szeretné.



ENNÉL A PÉLDÁNÁL A JÁTÉKOS
A „DESZKÁS BANDITÁK” KÁRTYÁT VENNÉ EL,
MERT -1-ES HULLADÉKÉRTÉKKEL
AZ A LEGALCSONYABB.

Miután egy játékos kipasszolt, nem játszhat ki több kártyát az adott ütközetben, de a már kijátszott lapjai kiértékelésig játékban maradnak. Más játékosok kártyáinak képességeinek célpontja továbbra is lehet. Ezek határozzák majd meg a játékos összerőértékét.

Az utolsó ki nem passzolt játékos még annyi kártyát játszhat ki, amennyit csak szeretne, viszont ő már nem fog utánpótláskártyát kapni, hisz nem maradt neki.

KÁRTYÁK MEGFORDÍTÁSA

Egyes kártyák hatására megfordíthatunk másokat. Ha egy képpel felfelé álló kártyát kell megfordítani, akkor az lefordul, és a hozzá csatolt felszerelésekártyák a játékos dobópaklijába kerülnek. Egy képpel lefele álló kártya felfordítása után ne hajtsd végre az érintett lap azonnali képességét (⚡).

Egy lefordított egység- vagy felszerelésekártyának nincs képessége, de 1-es az ereje.

KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Minden játékosnak saját dobópaklija van. Ha egy játékosnak el kell dobnia egy lapot, mindig a sajátjába, képpel felfelé kell eldobnia azt.



ÜTKÖZETEK KIÉRTÉKELÉSE

Egy ütközet kiértékeléséhez kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Minden játékos adja össze a játékban lévő egységeinek az erőértékét.
2. A legmagasabb összerőértékű játékos nyeri az ütközetet. Az elnyert területkártyákat képpel lefelé vegye magához. Ha döntetlen alakulna ki, akkor a körsorrendben előrébb álló játékos nyeri az ütközetet. (Az első játékos áll legelőrébb, a tőle balra ülő a második és így tovább...)
3. A kijátszott lapok a dobópaklikba kerülnek.
4. A küzdelmet megnyerő játékoshoz kerül a kezdőjátékos-jelölő kártya.

JÁTÉK VÉGE

A második háború harmadik ütközete után a játék véget ér. Ilyenkor minden játékos fedje fel a titkos küldetésre küldött lapjait. Aki a legmagasabb összerőértéknyi kártyát játszotta oda, 3 hulladékot kap, míg a legalacsonyabb összerőértékű játékos veszít

3 hulladékot. Egyenlőség esetén minden érintett játékos megkapja a maga jutalmát, büntetését. Ezután a játékosok hozzáadják a megszerzett területeikért és utánpótláskártyáikért járó hulladékértékeket, és a legtöbb hulladékot gyűjtő játékos megnyeri a játékot.

Ha döntetlen alakulna ki, akkor az érintett játékosok közül a több területkártyát szerző játékos nyeri a játékot.

Ha továbbra is fennállna a döntetlen, küldjétek egy emailt a colby@plaidhatgames.com e-mail címre, és a tárgyba írjátok be, hogy TIE (döntetlen). A levélbe írjátok bele egy-egy külön sorba a játékosok nevét, de ne adjatok meg semmi egyéb információt. Én Colby Daunch, a Plaid Hat Games alapítója és feje, megígérem, hogy betűtésztaából kirakom a játékosok neveit, és egy levesbe főzve megetetem három látóval azokat. A letehetségesebb tojást fog rakni, amit, ha feltörtünk, megtalálhatjuk benne a győztes játékos nevét, amit majd visszaküldök egy válasz e-mailben. Az így megnevezett játékos lesz annak a játszmának az elvitathatatlan győztese!

PONTOSÍTÁSOK

EGY EGYSÉ GKÁRTYA EREJÉNEK MEGHATÁROZÁSA

Amikor egy egységkártya erejére utal egy szabály vagy hatás, akkor mindig az egységkártya és a hozzá csatolt felszerelőkártyák erejének az összegére utal.

MOZGATÁS

Egyes képességek hatására egy egységet át kell mozgatni a ♣ vagy a ♠ sorba. Ha az érintett kártya már eleve abban a sorban volt, akkor nem történik semmi. De ha nem, akkor átkerül minden csatolt felszereléssel együtt a megnevezett sor jobb szélére.

JÁTÉKBAN MARADÓ HATÁS

Egyes képességek hatására, egy egységkártya az adott ütközet kiértékelése után is játékban maradhat. Ezeket a kártyákat ugyanúgy el lehet dobálni vagy fel lehet fordítani más kártyák képességeinek hatására. Az ilyen kártyákhoz csatolt felszerelőkártyák is játékban maradnak mindaddig, amíg az egység ki nem kerül a játékból.

CSILLOGÓ HOLMIK

Ezt a kártyát akkor is ki lehet játszani, ha nincs még kijátszott egységed.

STÁBLISTA

A JÁTÉKOT ÍRTA

Andrea Mezzotero

FEJLESZTETTE

Jerry Hawthorne

ILLUSZTRÁCIÓK

Jimmy Xia
bimawithpencil

PRODUCER

Colby Dauch

GRAFIKUS

David Richards

SZERKESZTETTE

Jonathan Liu

TESZTJÁTÉKOSAINK:

Federico Latini, Gabriele Bubola, Ciro Facciolli, Sara Rubino, Mattia Zaini, Paolo Mori, Andree Pressley, Everett Zuras, Holden Zuras, Hugo Akitaya, Jayson Lynch, Jeff VanDorp, Jeffrey Berman, Jeffrey Joyce, Jon Merkle, Man Kwun Chiu, Matias Korman, Mike Street, Nathan Stephens, Ray Sevits, Samuel VanDorp

Andrea külön köszönetet szeretne mondani szüleinek, Francescónak és Annának.

Z-MAN[®]
games

WWW.ZMANGAMES.COM

© 2019 Z-Man Games. Battlelands (Harcmezők), Z-Man Games, és a Z-Man Games logó a Z-Man Games tulajdona. A képen látható elemek színe és formája eltérhet a valódi elemekétől. Gyártó: Z-Man Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, (651) 639-1905, www.ZManGames.com

SZABÁLY-ÖSSZEFOGLALÓ

JÁTÉK MENET

Felkészülés az 1. háborúra

- Első ütközet
- Második ütközet
- Harmadik ütközet

Felkészülés a 2. háborúra







- Első ütközet
- Második ütközet
- Harmadik ütközet

Vége a játéknak

FELKÉSZÜLÉS EGY HÁBORÚRA

1. Alkossatok 3 lefordított területkártyából egy oszlopot.
2. Alkossatok lefordított utánpótláskártyákból sorokat a területkártyák mellé. Soronként egyel kevesebb kell, mint a játékoszám.
3. A dobópakliból vegye mindenki vissza a kártyáit.

ÜTKÖZET MENETE

1. Fedjétek fel egy sor terület- és utánpótláskártyáit. Ha a felfordított területkártyán látható kulcs szimbólum, akkor minden játékosnak raknia kell egy kártyát a titkos küldetés kártyája alá.
2. A játékosok, kártyákat kijátszva, felváltva követik egymást.
 - : Első sor
 - : Hátsó sor
 - : Csatolva egy  vagy  kártyához
 - Hajtsátok végre a  képességet a kártya kijátszása után.

Kártya kijátszása helyett egy játékos ki is passzolhat. (Ezután már nem játszhat ki több lapot ebben az ütközetben.) Ha így tesz, vegye magához a sor legalacsonyabb hulladékértékű utánpótláslapját.

3. Miután minden játékos kipasszolt, a legmagasabb összerőértéket felvonultató játékos nyeri az ütközetet. Vegye magához a területkártyát. Az új ütközet előtt minden játékba került kártyát el kell dobni.

JÁTÉK VÉGE

Minden játékos fedje fel a titkos küldetésre küldött lapjait. Aki a legmagasabb összerőértékű kártyát játszotta oda, 3 hulladékot kap, míg a legalacsonyabb összerőértékű játékos veszít 3 hulladékot. A legtöbb hulladékot gyűjtő játékos megnyeri a játékot.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

