

WORLD OF WARCRAFT

WRATH of the LICH KING

Azeroth földjét már évek óta fenyegeti Northrend jég borította kontinense felől az elvetemült Lich King és élőholt serege. Most legendás hősök kis csapata egyetlen céltól vezérelve indul útnak: hogy saját birodalmában szálljanak szembe a Lich Kinggel, és egyszer s mindenkorra leszámoljanak vele. A hősöknek szembe kell nézniük a Northrenden rájuk leselkedő veszélyekkel, és meg kell tisztítaniuk a Lich King sötét erődjéhez, az Icecrown Citadelhez vezető utat.

A World of Warcraft: Wrath of the Lich King egy Pandemic-rendszert használó játék, amelyben a World of Warcraft világának hőseit alakítva vezényelhetitek a Northrend elleni inváziót. Féken kell tartanotok az élőholtak pusztításra éhes seregeit, miközben három küldetést próbáltok megoldani, majd teljesítenetek kell az Icecrown Citadel küldetést, hogy legyőzzétek a Lich Kinget!

A JÁTÉK TARTALMA



7 HŐS



36 GÚL



3 FŐRTELEM



1 LICH KING



2 DOBÓKOCKA



5 CSÚSZKA



1 JÁTÉKTÁBLA



7 HŐSLAP



10 KÜLDETÉSLAP
(közte 1 Icecrown küldetéslap)



63 HŐSKÁRTYA

(közte 8 A romlás közeleg és 3 Erőd)



9 JUTALOMKÁRTYA



30 ROMLÁSKÁRTYA



5 SEGÉDLÉTKÁRTYA



3 KÜLDETÉSJELEZŐ



1 ROMLÁSJELZŐ



3 HALADÁS-
JELEZŐ



1 ISZONYAT-
JELEZŐ



1 SZÓLÓJELEZŐ



3 ERŐD

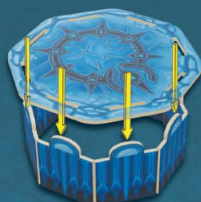


1 ICECROWN CITADEL

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT: a kartonelemekből építsétek össze az Icecrown alapját és tornyát, valamint az erődöket.



1.



2.



3.



4.



5.



ERŐD (x3)

AZ ICECROWN CITADEL FELÉPÍTÉSE

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Játéktábla és alkatrészek: tegyék a táblát az asztal közepére. Tegyék a gúlokat, a förtelmeket és az erődöket a tábla mellé.

2 Jelzők és sávok: tegyék a romlás- és iszonyatjelzőket a megfelelő sávok kezdőmezőire, ahogy a képen is látható.



3 Az Icecrown Citadel: tegyék az Icecrown Citadel alapját a tábla megjelölt mezőjére falakkal felfelé, majd állítsák a tornyot a falak közé.



4 Icecrown Citadel küldetés: tegyék az Icecrown Citadel küldetést lapot képpel lefelé a tábla kijelölt helyére.



5 Jutalmak: tegyék egy-egy véletlenszerűen húzott jutalomkártyát képpel lefelé a tábla mindhárom küldetést lap mezőjére. A nem használt jutalomkártyákat tegyék vissza a dobozba.



6 Küldetések: tegyék minden színből egy-egy véletlenszerűen húzott küldetést lapot a tábla megfelelő mezőire, a lefordított jutalomkártyákra. Tegyék mindhárom felfordított küldetést lap kezdőmezőjére egy-egy haladásjelzőt. Tegyék a tábla megfelelő mezőire egy-egy, a küldetésekhez tartozó küldetésjelzőt. A nem használt küldetést lapokat tegyék vissza a dobozba.



AZ ELSŐ JÁTÉK SORÁN:

az 5. és 6. lépés végrehajtása során ahelyett, hogy véletlenszerűen húznátok, használjátok a következő küldetéseket és jutalmakat:

Jutalmak: Argent lovagok, Haladék, Csendes éjszaka

Küldetések: Naxxramas, A Nexus, Ulduar

7 Ellenfelek: keverjék meg a romláspaklit, és tegyék képpel lefelé a tábla „Romláspakli” felirata mellé.



Húzzatok 1 romlás-kártyát, és tegyék 3 gúlt a kártyának megfelelő mezőre. Ezután tegyék a Lich Kinget a kártya színével megegyező Lich King mezőre.



Húzzatok még 1 romláskártyát, és tegyék 3 gúlt erre a mezőre is.



Húzzatok még 3 romláskártyát, és tegyék ezekre a mezőkre 2-2 gúlt.



Húzzatok még 3 romláskártyát, és tegyék ezekre a mezőkre 1-1 gúlt.



Húzzatok még 1 romláskártyát, és tegyék erre a mezőre 1 förtelmet.



A felhúzott 9 romláskártyát tegyék képpel felfelé a romláskártyák dobópaklijába.

8 Hősök: minden játékos válasszon egy hőslapot és vegyen el egy segédletkártyát. Minden játékos vegyen el egy csúszkát, és tegye az életerősávja bal szélső mezőjére. Vegyék el a hősfigurákat, és tegyék mindegyiket a (hőslapok hátoldalán látható) kezdőmezőjére.



A nem használt hőslapokat, segédletkártyákat, hősfigurákat és csúszkákat tegyék vissza a dobozba. A szólójelzőt is tegyék vissza a dobozba, erre csak az egyszemélyes játék során van szükség (lásd a 10. oldalon).

9 Hőskártyák: válogassátok ki a hőskártyák közül „A romlás közeleg” és az „Erőd” kártyákat, és tegyék őket félre. A maradék hőskártyákat keverjétek meg, és osszátok belőlük minden játékosnak a játékosszám alapján:

JÁTEKOSOK SZÁMA	KEZDŐ LAPMENNYISÉG
2	3
3	3
4	2
5	2

10 Hőspaklik: a maradék hőskártyákat osszátok egy sor, lehetőség szerint egyenlő méretű képpel lefelé fordított kupacra. A kisebb kupacokat a sor jobb szélére tegyék. Keverjétek 1 „A romlás közeleg” kártyát minden kupacba, majd keverjétek egy-egy „Erőd” kártyát a bal szélső kupacokba. A kupacok és erőd kártyák száma a játék nehézségétől függ, az alábbiak szerint:

NEHÉZSÉG	KUPAC	ERŐDKÁRTYÁK
Kezdő	5	3
Átlagos	6	3
Hősies	7	2
Legendás	8	1*

Ezeket a kupacokat pakoljátok egymásra úgy, hogy a jobb szélső legyen legalul, és a bal szélső legfelül; ez lesz a hőspakli. Tegyék a hőspaklit a tábla „Hőspakli” felirata mellé (lásd az alábbi példában). A nem használt „A romlás közeleg” és „Erőd” kártyákat tegyék vissza a dobozba.

*Legendás nehézségi szinten ne a bal szélső, hanem **balról a második kupacba** keverjétek az erőd kártyát.

11 Az első kör: a játékot az kezdi, aki a játékosok közül a legészakabbra járt.

A HŐSPAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSA (KEZDŐ NEHÉZSÉG)

LEGFELSŐ KUPAC



LEGALSÓ KUPAC

2 FŐRE ELŐKÉSZÍTETT JÁTÉK



ALAPFOGALMAK

Hősök

A *Wrath of the Lich King*

társasjátékban a játékosok Azeroth legendás hőseinek bőrébe bújhatnak, hogy együttes erővel legyőzzék a gonosz Lich Kinget és élőholt seregét. Minden hősnek van egy hőslapja, amely az életerejét és különleges képességeit mutatja, valamint egy figurája, amely a táblán őt jelképezi. Ezen kívül minden játékos birtokában lesznek hőskártyák, amelyek segítségével erősítheti akcióit. A játékosok a kártyáikat képpel felfelé tartják maguk előtt, hogy a többi játékos is láthassa azokat.



EGYÜTTMŰKÖDÉS

A játékosok mind együtt, egy csapatban dolgoznak azon, hogy legyőzzék a Lich Kinget és élőholt seregét. A játékosok együtt győznek vagy veszítenek. Szabadon beszélgethetnek egymás között, és adhatnak egymásnak tanácsokat. Érdemes mindenki véleményét meghallgatni, de a saját körében végül mindenki maga dönt. Ne feledjétek, hogy Arthast is az arrogancia indította el a pusztuláshoz vezető úton...

A romlás

Northrend kontinensét ellepte a romlás, a Lich King élőholtakból álló, kifogyhatatlan serege. A játékosoknak fel kell tartóztatniuk a romlást, különben elborítja őket az áradat.



A játékban kétféle ellenfél található: gúlok és förtelmek. A gúlok összegyűlnek az egyes helyeken, míg a förtelmek könyörtelenül üldözőbe veszik a hősöket. Ha hagyjátok, hogy túl sok ellenfél lépje el a táblát, **elveszítitek a játékot**.

A LICH KING

A gúlokkal és förtelmekkel ellentétben a Lich King a játék jelentős részében nem lép a tábla hagyományos mezőire, és nem lehet közvetlenül harcba bocsátkozni vele.



Ehelyett a Lich King a tábla három, neki kijelölt, a különböző régióknak megfelelő színű mező egyikén áll. A Lich King innen terjeszti ki gonosz befolyását az adott régió felett, különböző negatív hatásokkal nehezítve az ott harcoló és küldetésre induló hősöket dolgát.

Dobókockák

A játékosok a dobókockák segítségével szállhatnak szembe a Lich King szolgáljaival, és merészkedhetnek le a tiltott helyekre.



A dobókockákon kétféle szimbólum található: siker és védekezés. A sikerek segítenek elérni az akció célját, sebeznek a harcban vagy előrébb lendítik a küldetéseket. A védekezés óvja meg a hősöket a sérülésektől. A két kocka egyforma.

Küldetések

Azeroth hőseinek le kell győzniük a northrendi veszélyeket, hogy megtisztítsák a Lich King erődjéhez, az Icecrown Citadelhez vezető utat. Ezeket a veszélyeket küldetések jelképezik, ezek teljesítése elengedhetetlen a **győzelemhez**.

A játék elején a játékosok 3 teljesítendő küldetést kapnak (minden régióban egyet).

Mindegyik küldetés a tábla egyik mezőjére hivatkozik, ezt mutatja a küldetésjelző, valamint a legtöbb küldetésnek valamilyen különleges hatása is van.

A küldetésjelzővel rendelkező mezőket küldetésmezőnek nevezzük.



Minden küldetést egy adott mennyiségű haladás megtételével lehet teljesíteni, ezt a küldetéslepon jelöljétek. A játékosok a Küldetés akció végrehajtásával haladhatnak a küldetés teljesítése felé.

Egy küldetés akkor teljesül, amikor a haladásjelző eléri a küldetésáv utolsó mezőjét. Amint mindhárom küldetés teljesül, megindul Icecrown ostroma, és a játékosoknak a győzelem érdekében teljesíteniük kell az Icecrown Citadel küldetést.



A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának megfelelő sorrendben követik egymást, és a körükben az alábbi négy lépést hajtják végre:

- 1 4 akció végrehajtása
- 2 2 hőskártya húzása
- 3 Gúlok idézése
- 4 Förtelmek aktiválása

4 akció végrehajtása

A körödben legfeljebb 4 akciót hajthatsz végre. Ugyanazt az akciót akár többször is végrehajthatod, de minden végrehajtás egy akciónak számít. Egyes hősök egyedi, csak rájuk jellemző akciókkal is rendelkeznek.

MOZGÁS

Lépj át a hősöddel egy szomszédos (vonallal összekötött) mezőre. Az ellenfelek (gúlok és förtelmek) nem befolyásolják a hősök mozgását.



HARC

Ha ellenfelekkel egy mezőn vagy, a Harc akció segítségével eltávolíthatod őket.

A harchoz dobj mindkét dobókockával. Minden után 1 sebzést okozol egy, a meződön lévő ellenfélnek. A gúlok 1 sérülés után lekerülnek a tábláról, a förtelmek legyőzéséhez 3 sebzésre van szükség. A legyőzött ellenfelek visszakerülnek a készletbe.

Az okozott sebzést az akciók között nem tartjuk nyilván, vagyis egy förtelem legyőzéséhez egy akcióval kell 3 sebzést okoznod.

Miután sebeztl, minden, a meződön lévő gúl és förtelem egy-egy sérülést okoz neked. Minden eggyel csökkenti a téged ért sebzést.

PÉLDA A HARCRA

Thrall épp Warsong Holdban tartózkodik, 3 gúl és 1 förtelem társaságában. A köre „4 akció végrehajtása” fázisban Thrall harcol Warsong Holdban.

Thrall dob mindkét kockával, ennek eredménye 2 és 1 . Thrall 2 -e összesen 2 sebzést okoz a vele egy mezőn lévő ellenfeleknek. Thrall úgy dönt, hogy 2 ott lévő gúlba sebez egyet-egyet, ezzel mindkét gúl lekerül a tábláról.

Thrall támadása után 1 gúl és 1 förtelem marad Warsong Holdban. Az ellenfelek $(1+1=)2$ sebzést okoznak Thrallnak. A felfog ebből 1-et, így Thrall $(2-1=)1$ -et sérül. A két legyőzött gúl nem sebez.



KÜLDETÉS

Egy küldetésmezőn állva, a Küldetés akció végrehajtásával lehet haladni egy küldetés megoldásával, vagy teljesíteni azt.

A Küldetés akció végrehajtásához dobj mindkét kockával, és számold össze a  dobásaidd. Ezután lépj a haladásjelzővel az alábbiak szerint:

- Haladhatsz a küldetéssel, ha felmutatsz a kezedből egy hőskártyát, amelynek szimbóluma megegyezik a küldetéssáv következő mezőjén lévő szimbólummal. **Minden, a küldetésmezőn lévő hős hozzájárulhat 1 kártyával a küldetésakcióhoz még akkor is, ha éppen nem az ő körük van.**



„HARC” KÁRTYA ÉS
MEGFELELŐ HARC MEZŐ

- Minden dobott  egy lépést jelent a haladásjelzővel (a mező szimbólumától függetlenül).



A hőskártyákat és a dobott sikereket tetszőleges sorrendben felhasználhatod. A **felhasznált hőskártyákat nem kell eldobni**. A küldetés részletes leírásáért lásd a példát az oldal jobb szélén.

A kártyák és a -ek végrehajtása után annyit sérül, amekkora sebzés a küldetésleapon látható. Minden dobott  eggyel csökkenti a téged ért sérülést. Az ellenfelek nem befolyásolják a Küldetés akciót.



Amikor a haladásjelző eléri a küldetéssáv utolsó mezőjét, a küldetés teljesül (lásd Egy küldetés teljesítése a 9. oldalon).

PIHENÉS

Dobj mindkét dobókockával. Annyit gyógyulsz amennyi -t dobtál. **A küldetésmezőkön nem tudsz pihenni.** Az ellenfelek nem befolyásolják a Pihenés akciót.

REPÜLÉS

Mozgasd a figurádat egy erődre.

A játék elején nincs egyetlen erőd sem a táblán; ezek a játék során kerülnek majd fel, amikor „Erőd” kártyát húztok (Lásd az Erőd leírását a 7. oldalon).

PÉLDA A KÜLDETÉSRE

Tirion és Sylvanas a Naxxramas küldetésmezőn állnak. A haladásjelző a küldetéssáv harmadik mezőjén áll.



Tirion Küldetés akciót hajt végre, és dob a két kockával: 2  és 1 .

Tirion felmutat a kezéből egy „Harc (2)” lapot, hogy előrébb lépjen a haladásjelzővel a következő (harc) mezőre.



Ezután felhasználja az egyik kockával dobott -t, hogy még egy mezővel előrébb haladjon a küldetéssávon.



Sylvanas ekkor felmutat a kezéből egy „Gyógyítás” lapot, hogy előrébb lépjen a haladásjelzővel a következő (gyógyítás) mezőre.



Tirion ekkor felhasználja a másik dobott -t, hogy még egy mezővel előrébb lépjen a küldetéssávon.



Miután haladtak amennyit tudtak, Naxxramas 2 sérülést okoz Tirionnak.

A dobott 1  eggyel csökkenti a Tiriont érő sebzést, aki így (2-1=)1-et sérül. Sylvanas nem sérül, mivel nem ő hajtotta végre a Küldetés akciót. Ezután a Naxxramas küldetés hatása egy gúlt idéz a Naxxramas küldetésmezőre.

Ne feledjétek, hogy Tirion és Sylvanas megtartja a küldetéshez használt kártyáit, és akár későbbi Küldetés akciók során is felhasználhatják még azokat.



INGYENES AKCIÓK

Egyes hőskártyák és képességek ingyenes akciónak számítanak. A köröd „4 akció végrehajtása” fázis során ingyenes akciókat is végrehajthatsz, **ezek nem számítanak a négy akciód közé**. Egy másik akció végrehajtása közben vagy egy másik játékos körében nem hajthatsz végre ingyenes akciót.

HŐSKÁRTYÁK

A játékban négy típusú hőskártya található. Miután az alább leírtaknak megfelelően kijátszol egy hőskártyát, tedd azt képpel felfelé a hőskártyák dobópaklijába.

Az „Erőd” kártyák szintén a hőspakliban találhatóak, de másként működnek.

HARC

Egy, a meződön zajló Harc akció során, a kockadobás után bármelyik, a mezőn tartózkodó hős kijátszhat bármennyi „Harc” kártyát. Minden kijátszott „Harc” kártya az azon látható 1 vagy 2 -t adja a harchoz.

VÉDEKEZÉS

Amikor **egy veled egy mezőn lévő hős** sérülést szenved el, bármennyi védekezés kártyát kijátszhatsz a kezedből, hogy kártyánként legfeljebb 2 sebzést felfogj.

UTAZÁS

Egy ingyenes akcióként kijátszhatsz egy „Utazás” kártyát a kezedből, hogy **bármelyik, a meződön lévő hőssel** lépj. Minden „Utazás” kártya legfeljebb a rajta látható 2 vagy 4 mező megtételére jogosít.

GYÓGYÍTÁS

Egy ingyenes akcióként kijátszhatsz egy „Gyógyítás” kártyát a kezedből, hogy **bármelyik, a meződön lévő hős** végrehajtsa egy ingyenes Pihenés akciót, amely során a szokottnál eggyel többet gyógyul. Az általános megkötéssel ellentétben ez a pihenés egy küldetésmezőn is végrehajtható.

ERŐD

Amikor „Erőd” kártyát húzol, azonnal tegyél fel egy erődöt a tábla egy tetszőleges mezőjére, majd a kártyát tedd vissza a dobozba (**ne vedd a kezedből**). Az erődöt nem teheted küldetésmezőre, sem olyan mezőre, ahol már áll erőd.

A táblán lévő erődöknek 2 hatása van:

- A hősök a Repülés akcióval **azonnal átmozoghatnak egy olyan mezőre, ahol erőd áll**.
- Ha egy hős egy erőddel rendelkező mezőn hajt végre Pihenés akciót, **eggyel többet gyógyul**.



PÉLDA EGY HARC KÁRTYÁRA

Thrall és Jaina Warsong Holdban tartózkodik, 1 gúl és 1 förtelem társaságában. Thrall HARC akciót hajt végre, és dob 2 -t és 1 -t.



A kockadobás után Thrall kijátszik a kezéből egy „Harc (1)” kártyát, ezzel kap 1 -t. Jaina is kijátszik egy „Harc (1)” kártyát, ami még 1 -t jelent. Thrallnak most már 4 -e van.



Thrall a 4 -t a vele egy mezőn álló ellenfelek ellen használja. 3 sérülést okoz a förtelemnek, amivel legyőzi azt, majd 1 sérülést okoz a gúlnak, amivel az is lekerül a tábláról. Mivel nem marad a mezőn ellenfél, Thrall nem sérül.

A LICH KING

A Lich King kiterjeszti ártó befolyását Northrend különböző régióira, ezzel erősítve szolgálait, és hátráltatva az elpusztítására törő hősöket.

A játék legnagyobb részében a Lich King a három Lich King mező egyikén áll, ami megmondja, melyik régióra van hatással. Amikor **egy hős a Lich King befolyása alatt álló régióban HARC vagy Küldetés akciót hajt végre, a Lich King eggyel növeli az akció által a hősnek okozott sebzést**. Ez a hatás akkor is életbe lép, ha a hős az összes ellenfelet legyőzi, vagy teljesíti a küldetést.



A LICH KING A LILA LICH KING MEZŐN



A HOZZÁ TARTOZÓ LILA RÉGIÓ

Az adott régióban történő egyéb eseményekre, mint pl. a förtelmek aktiválására a Lich King jelenléte nincs semmilyen hatással.

2 hőskártya húzása

A 4 akció végrehajtása után húzd fel egyszerre a hőspakli legfelső két lapját.

ERŐD

Ha „Erőd” kártyát húzol, azonnal hajtsd végre (lásd az Erőd részénél a 7. oldalon).

A ROMLÁS KÖZELEG

Ha a húzott lapok között van „A romlás közeleg”, hajtsd végre az alábbiak szerint:

1 Lépj egyet előre a romlásjelzővel a romlássávon.



2 Húzd fel a romlásokpakli **legalsó lapját**, majd:

- mozgasd a Lich Kinget a felhúzott lap régiójának Lich King mezőjére.
- Tegyél az adott mezőre annyi gúlt, hogy 3 gúl legyen ott.
- Tegyél az adott mezőre egy förtelmet.



3 Keverd meg a romlásokkártyák dobópakliját (a pakli aljáról imént felhúzott romlásokkártyával együtt), és tedd ezeket a lapokat képpel lefelé a romlásokpakli tetejére.

„A romlás közeleg” kártyát a végrehajtása után tedd vissza a dobozba. Ne húzz helyette másik kártyát.

Ha egyszerre két „A romlás közeleg” kártyát húzol, hajtsd végre mindkettőt egyesével, egymás után. Ha egy „Erőd” és egy „A romlás közeleg” kártyát húzol egyszerre, hajtsd végre teljesen „A romlás közeleg” kártyát, mielőtt feltennéd az új erődöt.

A KÉZBEN TARTHATÓ LAPOK SZÁMA

Egy játékos kezében egyszerre legfeljebb 7 kártya lehet, ez mindig mindenkire vonatkozik. Ha bármikor több, mint 7 kártya lenne a kezében, el kell dobnod hőskártyákat, vagy ki kell játszaniod jutalomkártyákat (lásd a 9. oldalon), amíg 7 kártyád nem marad.

Gúlok idézése

Fordíts fel a romlásokpakli tetejéről egyesével annyi lapot, amennyi az aktuális romlásérték (ezt a romlássávon láthatod).

Minden felfordított kártya után tegyél 1 gúlt a kártyának megfelelő mezőre, majd a lapot tedd képpel felfelé a romlásokkártyák dobópaklijába.



Ha az adott mezőn már van 3 gúl, ne tegyél fel negyediket. Ehelyett ezt a mezőt az ellenfelek lerohanják (a Lerohanás lásd alább).

Ha fel kell tenned egy gúlt, de nincs már több a készletben, lépj előre egyet az iszonyatjelzővel (lásd a Nem elegendő alkatrész részt a 9. oldalon).

Ritka, de előfordulhat, hogy a romlásokpakli lapjai elfogynak. Ilyen esetben keverjétek meg a romlásokkártyák dobópakliját, és csináljatok belőlük új húzópaklit.

LEROHANÁS

Ha hagyjátok elharapózni a romlást, az hátráltathatja Northrend invázióját, és lehetővé teszi, hogy a Lich King bevesse legszörnyűbb teremtményeit. Ha egy mezőre fel kellene tennetek a negyedik gúlt, ott ehelyett lerohanás történik. **Ne tegyetek fel negyedik gúlt.**

Lerohanás esetén lépjetek előre egyet az iszonyatjelzővel. Ezután tegyetek egy förtelmet a lerohant mezőre. (A gúlok – a **Pandemic** alapjáték vírusaival ellentétben – nem terjednek át a szomszédos mezőkre a „kitörés” során.)

Förtelmek aktiválása

Minden förtelem egy lépéssel közelebb lép a legközelebbi hőshöz, majd 1-et sebez egy velük egy mezőn lévő hősbe. Ha több hős is ugyanolyan közel van a förtelemhez, a soron lévő játékos választja ki, melyikük felé indul a förtelem.

Ha a förtelem lépése után nem csak egy hőssel áll egy mezőn, a soron lévő játékos dönti el, melyiküket sebz meg a förtelem.

Ha több förtelem is ugyanazt a hőst sebz, ezt egyszerre teszik (vagyis egy hős 1 kijátszott védekezés kártyával akár több förtelem ellen is védekezhetsz).



Egy förtelem aktiválódik, és Thrall mezőjére lép. Thrall sérül 1-et.

GYŐZELEM ÉS VERESÉG

Ha az iszonyatjelző eléri az iszonyatsáv legalsó mezőjét, Northrend inváziója elbukik, a Lich King szörnyű terve valóra válik, és azonnal elveszítitek a játékot.

Ha mindhárom küldetést teljesítitek, majd megoldjátok az Icecrown Citadel küldetést is, legyőzitek a Lich Kinget, és azonnal ti győztök!



Egy küldetés teljesítése

Amikor a haladásjelző eléri egy küldetessáv utolsó mezőjét, az a küldetés teljesül. Hajtsátok végre a küldetés hatásait, a küldetés által okozott sérüléssel együtt, majd a küldetéslapot, a haladásjelzőt és a küldetésjelzőt tegyék vissza a dobozba. Az aktuális játékos vegye a kezébe a küldetéslap alatt lévő jutalomkártyát.



A harmadik küldetés teljesítésekor megnyílik az Icecrown Citadel (lásd alább). Amikor az Icecrown Citadel küldetést is teljesítettétek, győztetek!

JUTALOMKÁRTYÁK

A jutalomkártyák különleges kártyák, amelyeket a hősök a küldetések teljesítésével szerezhetnek meg. Egy jutalomkártya **kijátszása nem akció**, és a kártyát kijátszó játékos dönti el, hogyan használja azt. A jutalomkártyákat kijátszásuk után tegyék vissza a dobozba.



A legtöbb jutalomkártya bármikor kijátszható, akár más játékos körében is. Jutalomkártya nem játszható ki egy másik kártya végrehajtása közben. Ez azt jelenti, hogy ha már felhúztatok egy romlaskártyát, túl késő kijátszani egy jutalomkártyát, hogy ne kerüljön fel újabb gúl (vagy hogy megakadályozzátok egy lerohanást).

Icecrown Citadel

Az Icecrown Citadel egy különleges hely, amely nem része egyetlen régióknak sem. Amíg nem teljesítettétek mindhárom küldetést, a hősök és a förtelmek nem léphetnek be ide.

Amint mindhárom küldetést teljesítettétek, megkezdődik az Icecrown Citadel ostroma. A hősöknek be kell jutniuk az Icecrown Citadelbe, hogy legyőzzék a Lich Kinget. A harmadik küldetés teljesítése után azonnal:

- 1 Tegyétek vissza az Icecrown Citadel tornyát a dobozba, és fordítsátok meg az alapját.
- 2 Tegyétek a Lich King figuráját az Icecrown Citadelbe. Amint a Lich King belépett az Icecrown Citadelbe, a játék hátralévő részében már nem mozog, és az általa okozott extra sebzés (a harcok és küldetések során) már csak az Icecrown Citadelben fejti ki hatását.



- 3 Fordítsátok képpel felfelé az Icecrown Citadel küldetéslapját, és tegyék egy haladásjelzőt a küldetessáv első mezőjére (használjátok az imént teljesített küldetés haladásjelzőjét).

A hősök és a förtelmek mostantól beléphetnek az Icecrown Citadelbe. A győzelemhez az Icecrown Citadel mezőjén állva teljesítenetek kell az Icecrown Citadel küldetést. Az Icecrown Citadel küldetésmezőnek számít.

Nem elegendő alkatrész

Ha bármikor fel kellene tennetek a táblára egy gúlt vagy egy förtelmet, de már nincs több a készletben, lépjétek előre az iszonyatjelzővel annyit, amennyi ellenfelet nem tudtatok feltenni. Hasonlóképp, ha lapot kellene húznotok a hőskártyák paklijából, de nem maradt már kártya, lépjétek előre az iszonyatjelzővel annyit, amennyi lapot nem tudtatok felhúzni. (Ez a szabály eltér az eredeti **Pandemic** hasonló helyzetekre vonatkozó szabályától.)

Sérülés és vereség

A játék során a hősök sérüléseket szenvedhetnek el. Amikor a hősöd sérül, a csúszka mozgatásával csökkentsd az életerődet a sebzésnek megfelelően.



Ha a hősöd az összes életerejét elveszti, vereséget szenved. Kövesd az alábbi lépéseket:

- 1 Dobd el a kezedből az összes lapot.
- 2 Lépj előre **kettőt** az iszonyatjelzővel.
- 3 Tedd a hősfigurádat a kezdőmezőjére, és állítsd vissza az életerejét a maximumra.

Ha épp az akciód végrehajtásánál tartottál a körödben, ez a fázisod azonnal véget ér, folytasd a köröd a hőskártyák húzásával.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

A játék egyedül is játszható, három hőssel. Közös kártyáik vannak, és így kell összehangolnod küzdelmüket.

Előkészületek

Az alapszabályok szerint, a következő változásokkal:

- Válassz 3 hőst, és a hőslapjaikat tedd magad elé egy sorba. A hősöket az alapszabályok szerint készítsd elő (életerő, kezdőmező, stb.). A szőlőjelzőt tedd a bal szélső hősőd fölé, ezzel jelezve, hogy melyik hős hajtja végre az első kört. A maradék hőslapokat és figurákat tedd vissza a dobozba.



- Húzz 4 hőskártyát, ezek lesznek a kezdőlapjaid.

A játék menete

A játék néhány kivételtől eltekintve ugyanúgy zajlik, mint a többszemélyes játék. Több játékos váltott köre helyett három hőst irányítasz. Egymás után (balról jobbra) játszod le a körüket, a szőlőjelzővel követve, hogy melyik hős köre van éppen.

A három hős közös kártyákon osztozik (a kézben tartható lapok száma továbbra is 7). Néhány változást kell figyelembe venni a lapok kijátszása és a Küldetés akció során, de minden más szabály (a kör lépései, stb.) a megszokott módon zajlanak.

KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Minden hős körében ugyanúgy játszatsz ki kártyákat a kezedből, ahogy a többszemélyes játék során. Kijátszatsz lapokat a soron lévő hősődre vagy a vele egy mezőn álló többi hősre.

Például ha Tírion körében Tírion és Liadrin ugyanazon a mezőn állnak, akkor egy „Utazás” kártya kijátszásával akár Tíriont, akár Liadrint mozgathatod.

KÜLDETÉSEK

Amikor egy hős egy Küldetés akciót hajt végre, annyi lapot mutathatsz fel hozzá a kezedből, amennyi hős az adott küldetésmezőn áll.

Például ha Liadrin az egyetlen hős a küldetésmezőn, akkor a Küldetés akciója során csak 1 hőskártyát használhatsz fel. Ha Tírion és Muradin szintén ezen a mezőn tartózkodik, akkor akár 3 kártyát is felhasználhatsz.

RÉSZLETEK

Ezt a részt a szabálytanulás során nem kell elolvasnod: akkor lapozz ide, ha egy bizonyos szabállyal vagy alkatrésszel kapcsolatban kérdés merülne fel.

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

- Amikor egy hatás a te meződre („meződön”) utal, az azt a mezőt jelenti, ahol a hősőd éppen áll.
- Amikor egy hatás segítségével befolyásolhatsz más hősöket (pl. léphetsz a figurájukkal), abba mindkét játékosnak bele kell egyeznie.
- A küldetésekhez használt hőskártyákat **nem kell eldobni**.
- A „Harc” és „Utazás” kártyák értékének a küldetések teljesítésekor nincs szerepe. A „Harc (2)” kártya egy mezőt léptet a haladásjelzőn, nem kettőt.
- A hősök akár több küldetésen is haladhatnak. Nem kell teljesíteniük egy küldetést, mielőtt belevágnának egy újba.
- A kézben tartható lapok számára (7 hős- és jutalomkártya) vonatkozó korlátozás mindig érvényes. Ha a körödben lapot húzol, és ezzel több, mint 7 lap lenne a kezedben, akkor jutalomkártyákat kell kijátszanod vagy hőskártyákat kell eldobnod, amíg 7 lap nem lesz a kezedben.
- Ha több különböző forrás is növeli a gyógyítást (pl. a „Gyógyítás” kártya, az erődök vagy Liadrin Kézzátétel képessége), azok összeadódnak.
- Nem húzol másik lapot a „A romlás közeleg” vagy „Erőd” kártya helyett.
- Nem harcolhatsz olyan mezőn, ahol nincs ellenfél.
- A Lich King sebzése akkor is érvényesül, ha minden, a meződön lévő ellenfelet legyőztél vagy teljesítettél a küldetést.
- Azonnal győztök, ha teljesítettétek az Icecrown Citadel küldetést:
 - nem kell legyőznötök a még táblán lévő ellenfeleket.
 - Nem kell végrehajtanotok a további hatásokat (**az Icecrown Citadel sebzését is beleértve**).
- „A romlás közeleg” végrehajtása során felkerülő gúlok **nem okoznak lerohanást**: annyi gúlt kell feltenni, hogy 3 legyen az adott mezőn.
- A hősök soha nem sérülnek más hősök képességeitől.

HŐSÖK

TIRION FORDRING

- **Roham!:** Tirion a Roham! képességét nem csak a vele egy mezőn álló hősökre tudja alkalmazni. A Roham! egy körben többször is használható.

LADY LIADRIN

- **Rettenthetetlen:** ha Lady Liadrin több, a mezőjére kerülő gúlra is hathatna ezzel a képességgel, akkor minden egyes gúl felkerülését külön-külön kell megakadályoznia.

THRALL

- **Villámlánc:** a Villámlánc nem támadás; Thrallt nem sebzik az ellenfelek a villám használata után, és „Harc” kártyák nem adnak hozzá -t.



Példa a Villámláncra: amíg Thrall Warsong Holdban tartózkodik, a Villámláncot használhatja (többek között) Warsong Hold, a Nexus és Valiance Keep, vagy Warsong Hold, En'Kilah templomvárosa és Azjol-Nerub ellen.

- **Én vagyok a hadúr:** Thrall továbbra is csak 1 kártyát használhat fel küldetésenként a régiódban.

SYLVANAS WINDRUNNER

- **Siralomnyíl:** a Sylvanasszal egy mezőn álló hősök kijátszhatnak „Harc” kártyákat, hogy -t adjanak ehhez az akcióhoz. A célpont mezőn lévő hősök nem játszhatnak ki kártyát.

MURADIN BRONZEBEARD

- **A Bronzebeard-klán öröksége:** Muradin csak a saját Küldetés akciójához használhat eggyel több kártyát, más hősök akciójához nem.

JAINA PROUDMOORE

- **Teleport:** Jaina a távolságot nem számolhatja az Icecrown Citadelen keresztül, amíg az meg nem nyílik.

VARIAN WRYNN

- **A szövetségért!:** ha az Icecrown Citadel már megnyílt, Varian mozgathat oda gúlokat.

KÜLDETÉSEK

NAXXRAMAS

- Amikor teljesítitek a Naxxramas küldetést, még fel kell tennetek egy gúlt.

AZJOL-NERUB

- A „Gyógyítás” kártyákkal lehet az Azjol-Nerubbal szomszédos mezőkön pihenni.

ARGENT LOVAGI TORNA

- Az Argent lovagi torna hatása csak a soron lévő játékosra érvényesül: a többi játékos a megszokott módon használhat kártyákat.
- Muradin 1 kártyát használhat a saját Küldetés akciója során az Argent lovagi tornán.

HŐSKÁRTYÁK

- Egy akció során bármennyi „Harc” kártya kijátszható, és bármennyi, egy mezőn álló hős játszhat ki „Harc” kártyákat.
- Az egy forrásból származó sebzés felfogására bármennyi „Védelem” kártya kijátszható, és bármennyi, egy mezőn álló hős játszhat ki „Védelem” kártyákat.
- Egy „Védelem” kártyával 1 sérülés is felfogható.
- A körödben bármennyi „Utazás” és „Gyógyítás” kártyát kijátszhat.

JUTALOMKÁRTYÁK

ALEXSTRASZA TISZTOGATÁSA

- „Alexstrasza tisztogatását” kijátszhatod egy „A romlás közeleg” kártya végrehajtásának 2. és 3. lépése között.
- „Alexstrasza tisztogatása” a förtelmekre nincs hatással.

A FÉNY ÁLDÁSA

- „A Fény áldása” akkor is kijátszható az összes hős gyógyítására, ha nem minden hős sérült.

HALADÉK

- A soron lévő játékosnak nem muszáj mindhárom extra akciót felhasználnia.

LÉGI TÁMOGATÁS

- Az ingyenes Harc akciót nem kötelező végrehajtani.

ÚJ SZÖVETSÉGESEK

- Mivel „A romlás közeleg” és az „Erőd” kártyákat, valamint a jutalomkártyákat végrehajtásuk után vissza kell tenni a dobozba, ezek nincsenek a hőskártyák dobópaklijában, így az „Új szövetségesek” kártya nincs rájuk hatással.

ELŐRE A GYŐZELÉMÉRT

- A hősök az 5 mozgást szabadon eloszthatják maguk között, azonnal végrehajtva azokat.

KÉSZÍTŐK

Z-MAN GAMES

Tervezők: Alexandar Ortloff, Justin Kemppainen, Michael Sanfilippo

A Pandemic eredeti tervezője: Matt Leacock

Gyártásvezető: Michael Sanfilippo

Technikai szerkesztés: Autumn Collier

Korrektor: Christopher Meyer

Művészeti vezető: Bree Lindsoe, Samuel R. Shimota

A tábla és a borító illusztrátora: Atha Kanaani

További illusztrációk: Duy Phan, Dan Scott

Hősfigurák: Niklas Norman

Ellenfélfigurák: Luigi Terzi

Grafika: Monica Helland, Bree Lindsoe, Jasmine Radue, Dan Gerlach és Samuel R. Shimota

A doboz hátoldalának terve: Sarah Swindle

Marketingpéldány: Megan Robinson

Menedzsment csapat: Beth Erikson, Justin Kemppainen, Todd Michlitsch, Samuel R. Shimota

Stúdióvezető: Steven Kimball

Tesztelők: Jason Aiken, ArgArg, Carolina Blanken, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Frank Brooks, Andy Christianson, Dan Christianson, David Christianson, Eric Christianson, Tim Cox, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Ian Dolby, Gavin Dolby, Beth Erikson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Steve Heflin, Anita Hilberdink, Trenton Hull, Emma Hunt, Mark Jones, Erik Jordheim, Brian Keilen, Paul Klecker, KQ Lately, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Anne-Marie McDonagh, Austin Nichols, André Nordstrand, Pasi Ojala, Juriaan Peet, Eleanor Proctor, James Proctor, Jenny Proctor, John Proctor, Rawbs, Megan Robinson, Vera van Schaijk, Corey Fisher Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden

ASMODEE NORTH AMERICA

Stúdióvezető: Simone Elliott

Licenc menedzser: Sherry Anisi

Licenc koordinátor: Zach Holmes

BLIZZARD ENTERTAINMENT®

Külön köszönet a Blizzard művészeinek, akiknek munkái szerepelnek ebben a játékban.

A Z-Man Games a sokszínű képviselő és a mindenki által elérhető játékok elkötelezett híve. Ha kétségeid vagy javaslataid lennének, kérünk jelezd a weboldalunkon található elérhetőségek valamelyikén.



Gyártó: Z-Man Games1995
County Rd B2 West
Roseville, MN 55113, USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

© 2021 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, World of Warcraft és a Blizzard Entertainment logó a Blizzard Entertainment tulajdona. gear.blizzard.com

Pandemic és a Z-Man Games név és logo a Z-Man Games tulajdona. Gamegenic és a Gamegenic logó Gamegenic GmbH tulajdona. Az alkatrészek színei és formái eltérhetnek a képeken láthatóktól.

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu
P20210226

