

Orcz



Tervezte: Christian T. Petersen és
Greg Benage

Kiadja: Fantasy Flight Publishing
Inc.

www.fantasyflightgames.com

2-4 játékos részére

A Nagy Háború végigsöpör Mennarán, ahogy a gonosz isten, Llovar (Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!) seregei megküzdenek a tündék, törpék és emberek szövetségével. Vérszomjas orkhordák zúdulnak elő a Megtört Síkról, és mindenfelé összecsapnak Mennara szabad népeinek csapataival. A játékban te egy ilyen horda hadura vagy, s céloed, hogy lábaidnál térdepeljenek a tündék, a törpék, az emberek – és persze a többi ork hadúr is, hogy Llovar (Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!) szánkázna a hátukon!

A játék célja

A gonosz isten, Llovar (*Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!*) goblin rabszolgákkal jutalmazza a győztes ork hadurakat. (Mint az közismert, az orkoknál a goblin rabszolgák töltik be a pénz szerepét.) Az az ork törzs, amely a legtöbb goblin rabszolgát birtokolja, lesz a Megtört Sík leggazdagabb, tehát legerősebb törzse. E cél elérése érdekében az ork haduraknak Mannara négy csataterén kell bizonyítaniuk harci és parancsnoki képességeiket: a Lothari-erdőben (fa), az Urth katlanában (üllő), Falladir királyságában (torony) és a Kettéhasadt vidéken (sátor).

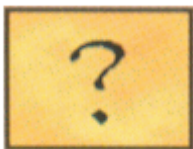
Ahhoz, hogy győzelmet arassanak e csataterék egyikén, az ottani egyesített ork haderőnek elég erősnek kell lennie ahhoz, hogy legyűrje az aktuális ellenfelet. Ha sikerült legyőzniük az ellenfelet, az az ork hadúr, aki a legerősebb sereggel vette ki részét a közös győzelemből, jutalmul goblin rabszolgákat kap. A játékot az a játékos nyeri meg, aki a játék végén a legtöbb goblin rabszolgával rendelkezik.

A játék tartozékai

A játék tartozékai között található 1 szabályfüzet, egy másik, kisebb szabályfüzet, amely az eseményeket részletezi, 4 paraván, 4 műanyag talp (a hadurak számára), valamint egy csomó jelző:



goblin rabszolgák (32 1-es és 24 3-as)



24 eseménylapka



4 csatatér



24 ellenfél



12 sereglapka – lovasság



12 sereglapka – íjászok



16 sereglapka – talpasok



4 hőslapka – bajnok



4 hőslapka – felderítő



4 hőslapja – sámán



4 ork hadúr

Előkészületek

Szét kell válogatni a különféle játéktartozékokat, majd a négy **csatateret** egymás mellé ki kell rakni az asztal közepére.

Minden játékosnak osztani kell egy-egy **hadurat** (vörös, zöld, kék, sárga), majd kiosztani nekik a megfelelő színű **10 sereget** és **3 hőst**; ezeket a játékosok saját paravánjuk mögé teszik.

Minden csataterhez tartozik 6 **ellenfél** (a hátoldalukon ennek megfelelően fa-, üllő-, torony- vagy sátorszimbólum látható). Az ellenfeleket csataterék szerint szét kell válogatni. 4 játékos esetén minden csataterénel a képpel lefelé forgatott ellenféljelzőket meg kell keverni, hármat véletlenszerűen kiválasztva eltávolítani a játékból, a maradék hármat pedig, még mindig képpel lefelé, egy oszlopban az adott csataterre kell tenni. (Ilyenformán minden csataterén lesz egy oszlop, benne három ellenféljelzővel.) 3 játékos esetén minden hatos csoportból négy jelzőt kell eltávolítani, ilyenformán minden csataterén csak két jelző lesz. 3 játékos esetén a játék csak három fordulóból áll.

Az **eseménylapkát** össze kell keverni, és képpel lefelé félretenni.

Minden játékos kap **öt goblin rabszolgát**, a többi goblin rabszolgát pedig egy külön kupacba kell félretenni.

Játékmenet

A játék négy (3 játékos esetén csak három) fordulóból áll. Minden forduló négy lépésre bontható:

1. Az ellenfelek felfedése

Minden forduló elején kiderül, hogy az ork seregeknek milyen ellenfelekkel kell megküzdeniük az egyes csatatereken.

Minden csataterén képpel felfelé kell forgatni a legfelső **ellenféljelzőt** (kivéve, ha az előző fordulóban egy ellenfelet nem sikerült legyőzni, ekkor ugyanis ugyanő marad az ellenfél a következő fordulóban is). Ekkor derül ki, ki az a négy ellenfél, akikkel az orkoknak meg kell küzdeniük a négy csataterén.

Véletlenszerűen választani kell egy **eseménylapkát**, és fel kell fordítani. Az esemény hatása az egész fordulóra érvényes. (Az egyes események felsorolását lásd [itt](#).)

2. A seregek elhelyezése

Az ellenfelek felfedése után a játékosok elkezdik seregeik elhelyezését a csatatereken. Ez több körből áll, mert minden játékos többször is sorra kerül.

Az első fordulóban valahogyan választani kell egy **kezdőjátékost**. Ő választ két sereg- vagy hőslapkát, és felteszi ezeket egy hadsorként a négy csatater bármelyikére. A két lapkát egymás mellé kell letennie, az egyiket képpel felfelé, a másikat pedig képpel lefelé.

Minden hadsor két, azonos színű lapkából áll, ezek egyike képpel felfelé, a másik pedig képpel lefelé lett lerakva. Minden csatatéren az egyesített ork haderő ilyen hadsorokban menetel az ellenfél irányába. Az első hadsort mindig közvetlenül a csatatér elé kell lerakni, a továbbiakat pedig mindig a már lerakott hadsorok mögé.

***Példa:** Most kezdődik a játék; a vörös hadúr kiválaszt két lapkát, és lerakja az első hadsort Urth katlanához (üllő). Utána a sárga hadúron a sor. Jelen pillanatban, hiszen még csak egy játékosra került sor eddig, csak egy hadsor van lerakva, az, amelyet a vörös hadúr az imént rakott le. A sárga hadúr megteheti, hogy saját hadsorát ezen vörös hadsor mögé rakja le Urth katlanához – egy második hadsort alkotva ilyenformán –, avagy hadsorát lerakhatja a másik három csatatér bármelyikéhez is.*

A játékosok a fenti módon helyezik le hadsoraikat a négy csatatérhez. A lépés akkor ér véget, amikor már mindegyik játékos lerakott **5 hadsort** – tehát a lépés öt körből áll. Minden játékos szabadon oszthatja el 5 hadsorát a négy csatatér között. Egy csatatérnél bármennyi (*pontosabban 0-20*) hadsor lehet; igen, előfordulhat, hogy egy csatatérhez egyetlen hadsor sem kerül.

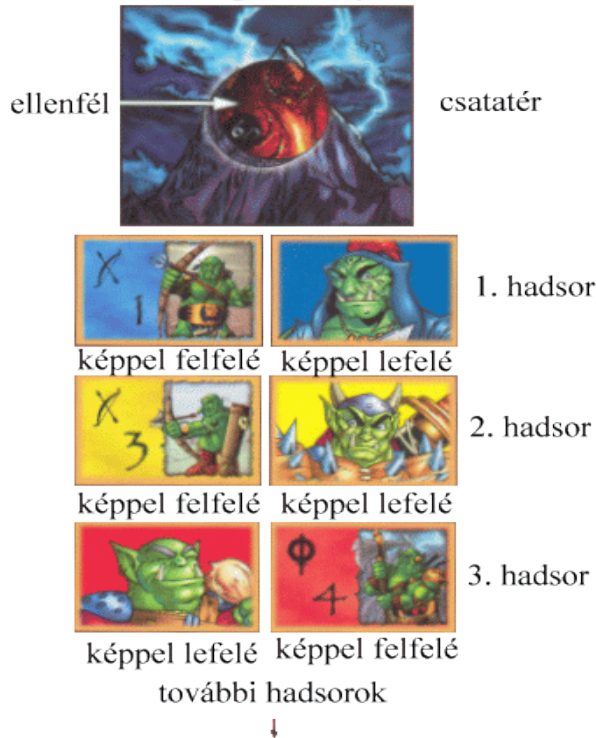
A játékos nem teheti meg, hogy nem rak ki hadsort – amikor rákerül a sor, ki **kell** helyeznie egy hadsort.

Egy hadsor mindig egy képpel felfelé és egy képpel lefelé kirakott lapkából áll. E lapkák egyaránt lehetnek sereg- és hőslapkák, **de**:

- ◆ a bajnok és a sámán nem lehet egyazon hadsorban
- ◆ két íjászsereg nem lehet egyazon hadsorban
- ◆ két lovassereg nem lehet egyazon hadsorban
- ◆ a felderítő nem lehet hadsor része
- ◆ (viszont két gyalogossereg lehet egyazon hadsorban)

A hősök erős szövetségesek, ám mindegyikük csak egyszer hajlandó harcba szállni. Ha egy csatában hős is részt vesz, úgy a csata után a hőst félre kell tenni, pontosabban a játékos paravánja elé kell rakni, így a többi játékos láthatja, hogy ki-ki mely hőseit használta már fel. (Az egyes hősökre vonatkozó szabályok [itt](#) olvashatóak.)

Példa a seregek elhelyezésére



3. Hábtatáadás

Miután minden játékos kihelyezte saját öt hadsorát a csataterekhez, kezdetét veszi a harc. Minden csatateret külön kell kezelni, és mindenütt a harc **két lépésből** áll: a hábtatáadásból, vagyis az ork seregek belharcából, valamint az ork seregek közös küzdelméből az aktuális ellenfél ellenében. Csak azután lehet sorravenni a következő csatateret, hogy az ork seregek összecsaptak az ellenféllel. A csatateret sorrendjét véletlen segítségével kell meghatározni.

Legyen hábtatáadás?

Miközben az ork seregek az ellenfél felé menetelnek a csatatéren, vezérek gondolatai csak a goblin rabszolgák körül forognak. Minthogy Llovar (*Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!*) a legtöbb goblin rabszolgával a leghősiesebb ork seregek vezérét jutalmazza meg, minden vezér arra törekszik, hogy az adott csatatéren az ő seregei domináljanak. S minthogy az ork hadurak fikarcnyira sem becsülik a többi ork hadurat, gyakorta adnak parancsot a seregek előtt vonuló szövetséges csapatok lemészárlására.

A hátbatámadás menete

Először az a játékos, akié az adott csataterén a **leghátsó** (vagyis magától a csataterjelzőtől a legmesszebbi) **hadsor**, fordítja fel képpel lefelé lerakott sereglapját. Ezután el kell döntenie, hogy hátba támadja-e vagy sem az **előtte haladó** hadsort.

Ha nem a hátbatámadás mellett dönt, hadsorának lapkáit kicsit el kell forgatni - jelezve, hogy ezek az egységek nem kezdenek belviszályt, hanem bátran vonulnak az ellenfél legyűrésére. Ekkor az **új leghátsó hadsor** (ti. az a hadsor, amely a félreforgatott előtt található) tulajdonosának kell eldöntenie, hogy ő meg akarja-e támadni az előtte haladó hadsort, és így tovább, egészen az első hadsorig – ez a hadsor ugyanis, hiszen legelől halad, nem képes hátbatámadásra.

***Példa:** Egy csataterénél három hadsor található. A leghátsó (vagyis a harmadik) hadsor tulajdonosa úgy dönt, nem támad hátba, és elforgatja sereglapját. Ekkor a második hadsor lesz a leghátsó. Ennek tulajdonosa is úgy dönt, nem támad hátba. Már csak az első hadsor marad, de mert ez egyben a legelső is, nem képes hátbatámadásra. A hátbatámadás-fázisnak ezzel vége is, és az ellenféllel vívott küzdelem következik.*

Ha azonban a leghátsó hadsor tulajdonosa a hátbatámadás mellett dönt, hadsora nekiront a közvetlenül előtte haladó hadsornak. A hátbatámadást a következőképpen kell kezelni:

A védekező fél is felfedi képpel lefelé lerakott sereglapját – vagyis immáron mindkét fél sereglapjai mind ismertek. Ekkor össze kell hasonlítani előbb támadó és a védekező hadrend jobboldali, majd pedig baloldali seregeit, és így meghatározni a hátbatámadás sikerességét.

A támadó sereglapját tehát a közvetlen felette található védekező sereglapkéval kell összevetni: a jobboldali támadót a jobboldali, a baloldali támadót pedig a baloldali védekezővel. Bizonyos seregek automatikusan **elsőprik** a másikat, függetlenül a seregek erősségétől. Az ork **lovasság elsőpri az íjászokat** (az ork íjászok hajlamosak a túl gyorsan közeledő ellenféltől pánikba esni, és szétszaladni), **az íjászok elsőprik a talpasokat** (mire odatrappolnának az ellenfélhez, szitává lövik őket), és **a talpasok elsőprik a lovasokat** (az orkok farkasokat lovagoknak, amelyeknek megvan a magukhoz való eszük – az orkoknál biztosan több –, így nem hajlandóak nekirontani egy szilárd hadsornak). Az elsőprésnél csak a seregek típusa számít, az nem, hogy melyikük a támadó és melyikük a védekező. Az elsőprött egységeket azonnal le kell venni a csatateréről, és vissza kell tenni tulajdonosuk paravánja mögé.

***Példa:** Egy lovassereg ront rá a védekező talpasokra. Minthogy a talpasok elsőprik a lovasságot, a támadó lovasságot el kell távolítani a csatateréről - tulajdonosa visszateszi a sereglapját paravánja mögé.*

Ha a két összecsapó egység ugyanolyan fegyvernemhez tartozik (például két íjászereg csap össze), **az erősebb sereg győzi le a gyengébbet**.

***Példa:** 2-es íjászereg támad egy 1-es íjászseregre. Mivel a támadó íjászok erősebbek, mint a védekezők, a védekező íjászokat kell eltávolítani a csatateréről – tulajdonosa visszateszi a sereglapját paravánja mögé.*

Ha a két sereg ugyanolyan fegyvernemhez tartozik, és ugyanolyan erősek is, nem bírnak egymással - nem történik semmi, mindkét sereglapka a csataterén marad.

A hátbatámadásnak háromféle következménye lehet

1. **A támadó hadsor legyőzi MINDKÉT védekező sereget** – tehát mindkét támadó sereg a csataterén maradt. A védekező sereglapkékat el kell távolítani, és a támadókat előrébb kell tolni, a következő hadsor mögé (már amennyiben van még

ilyen). Mivel ez a hadsor megmaradt a leghátsó hadsornak, **támadásban maradhat**, és hátba támadhatja az előtte haladó hadsort. (Illetve persze tulajdonosa dönthet úgy is, hogy nem támad hátba.)

2. **A védekező hadsor legyőzi MINDKÉT támadó sereget.** A támadó hadsor sereglapkait le kell venni a csataterőről. Innentől a megtámadott, és sikeresen védekezett hadsor alkotja a leghátsó hadsort, és tulajdonosának kell eldöntenie, hogy hátba támad-e vagy sem.
3. **Mindkét hadsor veszít egy sereget.** Mindkét hadsor megmaradt sereglapkáját félre kell forgatni - ezek a seregek még felveszik a harcot a közös ellenféllel. Ezután a mostani leghátsó hadsor tulajdonosának kell eldöntenie, hátba támad-e vagy sem.

Példa: A leghátsó (negyedik) hadsor hátba támadja a harmadikat. Az összecsapás eredményeként mindkét hadsorból el kell távolítani egy sereglapkát, mindkét hadsor „megtörtnek” számít. A harmadik és a negyedik hadsor két megmaradt sereglapkáját félre kell forgatni. Most a második hadsor számít a leghátsónak, és tulajdonosának kell eldöntenie, hátba támadja-e vagy sem az első hadsort.

Figyelem: „Megtört” (vagyis csak egy sereglapka alkotta) hadsor sosem támadhat hátba; az ilyen hadsorok sereglapkait mindig félre kell forgatni.

Zsákmány

A hátbatámadás után, ha valamelyik fél (akár a támadó, akár a védekező) teljes győzelmet aratott (1. vagy 2. lehetőség), a legyőzött hadúr nyomban fizet 1 goblin rabszolgát a győztesnek.

Példa: A leghátsó hadsor tulajdonosa úgy döntött, hátba támadja az előtte haladó hadsort. Mivel mindkét szárnyon megnyerte az összecsapást (a védekező mindkét sereglapját visszavette paravánja mögé), teljes győzelmet aratott, és a legyőzött hadsor tulajdonosa fizet neki 1 goblin rabszolgát.

4. Összecsapás az ellenféllel

Miután egy adott csatéren az összes hátbatámadás befejeződött, a megmaradt ork seregek összecsapnak a csataterén az aktuális ellenféllel. Minden ellenfél jelzőjén két szám látható: egy nagyobb és egy kisebb. **Hogy az ellenfelet legyőzzék, a csataterén maradt ork seregek összesített erejének el kell érnie vagy meg kell haladnia ennek a nagyobb számnak annyiszorosát, amennyi a játékosok száma** (függetlenül attól, közülük mennyinek vannak ténylegesen seregei az adott csataterén). Csak azoknak a seregeknek az ereje számít, amelyeket a hátbatámadások közepette nem távolítottak el a csataterőről a játékosok.

Példa: Négy játékos van, az ellenfél jelzőjén 3/1 látható. A hátbatámadások után a csataterén maradt ork seregek összesített erejének el kell érnie a 12-őt (3 szorozva 4-gyel) ahhoz, hogy legyőzzék az ellenfelet.

Az ellenfél legyőzése

Ha az egyesített ork sereg összereje elegendő volt az ellenfél legyőzéséhez, az az ork hadúr, aki az ebben az egyesített seregben a legerősebb saját haderővel képviseltette magát, jutalmat kap: **annyi goblin rabszolgát, amennyi az ellenfél jelzőjén a nagyobb szám.** Továbbá jutalma begyűjtése után e hadúrnak a kupacból **ki kell osztania a csata többi résztvevője között annyi goblin rabszolgát, amennyi az ellenfél jelzőjén a**

kisebbségi szám. Csak azok a hadurak kaphatnak goblin rabszolgákat, akiknek seregei ténylegesen résztvettek az ellenfél legyőzésében - így a csataterre kivonult, de hátbatámadás során felmorzsolts seregek nem számítanak. A győztes hadúr saját kénye-kedve szerint osztja ki a goblin rabszolgákat a többiek között.

***Példa:** 4 játékos van, közülük hárman (a vörös, a sárga és a kék hadúr) helyezték el csapataikat Urth katlanánál (üllő), ahol egy 4/2-es ellenfél vár rájuk. A hátbatámadások után mindhárom hadúrnak van itt még serege, az összerajuk pedig 18 - márpedig 16 is elég lenne az ellenfél legyőzéséhez. Mivel a legerősebb serege a vörös hadúrnak van, ő kap jutalomként 4 goblin rabszolgát, és 2 goblin rabszolgát szét kell osztania a sárga és a kék hadúr között. A vörös hadúr úgy dönt, hogy mindkét goblin rabszolgát a kék hadúrnak adja. (Megtehetette volna azt is, hogy mindkét goblin rabszolgát a sárga hadúrnak adja, vagy pedig mindkettejüknek ad egyet-egyet.)*

Az ellenfél legyőzése után annak jelzőjét el kell távolítani a csatateréről – a továbbiakban már nincs semmi szerepe a játékban. A csatateren lévő sereglapok (a hőslapok nem!) visszakerülnek tulajdonosaik paravánjai mögé.

Az ellenfél győzelme

Ha az egyesített ork sereg összerajja kisebb a szükségesnél, az orkok veszítettek. A hadúrnak, aki az egyesített seregben a legerősebb saját haderővel képviseltette magát, **annyi goblin rabszolgát kell fizetnie, amennyi az ellenfél jelzőjén a nagyobb szám.** (Ezek a goblin rabszolgák visszakerülnek a kupacba.) Miután azonban a hadúr megfizette veresége büntetését, egy vagy több másik hadurat arra kényszeríthet, hogy ők együttesen fizessenek **annyi goblin rabszolgát, amennyi az ellenfél jelzőjén a kisebb szám.** Fontos, hogy olyan hadúr is felszólítható fizetésre, aki nem képviseltette magát az egyesített – és megvert – ork seregben.

***Példa:** Tegyük fel, hogy a fentebbi példában szereplő ellenfelet az orkok nem tudták legyőzni, mert a hadurak túlságosan legyengültek egymás hátbatámadgatásával – például a sárga hadúr teljes seregét szétverték a „szövetséges” csapatok. A megmaradt ork haderő összerajja csupán 15, ami kevesebb, mint a minimálisan szükséges 16. Mivel a megvert ork haderőben a legnagyobb sereggel a vörös hadúr képviseltette magát, neki kell 4 goblin rabszolgát visszaraknia a kupacba. A vörös hadúr különösen a zöld hadúrra neheztel, amiért az egyáltalán nem is küldött seregeket erre a csataterre, és ezért őt szólítja fel, hogy rakjon vissza a kupacba 2 goblin rabszolgát.*

Ha az ellenfelet nem sikerült legyőzni, az ellenfél a csatateren marad (és ilyenformán a következő fordulóban nem kerül sor új ellenfél felfedésére). A következő fordulóban az orkok majd újra megpróbálkoznak ennek az ellenfélnek a legyőzésével.

Ezután a játékosok visszaveszik a csatateréről paravánjaik mögé sereglapjaikat (hőslapjaikat nem!).

***Példa:** hátbatámadás és összecsapás az ellenféllel*



1. A játékot négyen játsszák; jelenleg Urth katlanánál egy 3/1-es ellenféllel néznek az orkok farkasszemet – vagyis a győzelemhez legalább 12-es egyesített erejű ork haderő szükséges.

A seregek elhelyezése után öt hadsor várakozik a csatatéren. A sárga, a vörös és a kék hadúrhoz tartoznak – a zöld hadúr nem rakott hadsort ehhez a csatatérhez. A leghátsó hadsor a vörös játékosé, aki felfedi képpel lefelé lerakott lapkáját. Most kell eldöntenie, hogy hátra támadja-e az előtte felsorakozott sárga hadsort.

2. A vörös hadúr úgy döntött, hátra támadják a sárgákat. A védekező sárga hadsornál is fel kell fedni a képpel lefelé lerakott lapkát, és megkezdődik a küzdelem:

Az 1-es vörös íjász összecsap a 3-as sárga lovassággal. Mivel a lovasság elsöpri az íjászokat, a vörös íjász veszített, el kell távolítani a játékból. Utána az 1-es vörös lovasság ront rá az 1-es sárga íjászokra. A lovasság megint elsöpri az íjászokat, így a sárga íjászt is el kell távolítani.

Mínt hogy mind a támadó, mind a védekező veszített sereget, és hadsoraik megtörték, a két megmaradt sereget el kell forgatni - mindazonáltal maradnak a csatatéren, és segítenek az ellenfél legyűrésében.

3. Mivel a 4. (sárga) és az 5. (vörös) hadsor megtört, a 3. lesz a hátsó hadsor – ez megint a vörös hadúr irányítása alatt áll. Felfedi képpel lefelé lerakott lapkáját, és úgy dönt, hátra támadja az előtte menetelő sárga hadsort. (A sárga hadúr hangosan hörög.)

A vörös lovasság elsöpri a sárga íjászokat, így a sárga íjászt el kell távolítani. A 4-es vörös talpasok kemény harcban legyűrik a 3-as sárga talpasokat (hiszen erősebbek), és a sárga talpasokat is el kell távolítani.

A háttámadás után a sárga játékos fizet egy goblin rabszolgát a vörös játékosnak, hiszen a vörös hadúr a hadsor mindkét seregét legyőzte.

4. A vörös játékos előremenetel a 3. hadsorról a 2. hadsor helyére. Mivel legyőzte a teljes sárga hadsort, és mert az ő hadsora nem tört meg, ha akar, a vörös hadúr újra háttámadást parancsolhat.

A vörös játékos azonban úgy dönt, hogy nem támadja hátba a 1. (kék) hadsort. Ennek jeléül a lapkáit kissé elforgatja. Az utolsó hadsor immáron az 1., kék hadsor, ez azonban nem támadhat hátba, hiszen nincsen kit – ez a legelső hadsor a csatatéren.

A hátbatámadások lezajlottak, és most az ellenfél legyűrése következik. Az egyesült ork haderő összesített ereje 14 – ez elég az ellenfél legyőzéséhez! A legnagyobb sereggel (7) a vörös hadúr rendelkezik, így jutalmul ő kap 3 goblin rabszolgát; a másodlagos jutalmat, az 1 goblin rabszolgát a kék játékosnak utalja ki.

Következő csatátér

Miután egy csatatéren a játékosok előbb végrehajtották a hátbatámadásokat, majd összecsaptak az ellenféllel, véletlen segítségével választaniuk kell egy másik csatateret. Ha már minden csatátérre sor került, a forduló véget ér.

A hőslapkák

Minden játékosnak három hőslapkája van: a bajnok, a sámán és a felderítő. Ezek különleges képességei a következők:

A bajnok: Ha ez a hőslapka egy hadsor része (akár fejjel lefelé, akár fejjel felfelé került ki oda), azon a csatatéren az orkok automatikusan legyőzik az ellenfelet. Ugyanakkor figyelni kell rá, hogy nem feltétlenül azé a játékosé lesz az legerősebb haderő, aki lerakta a bajnokot. A bajnokoknak maguknak nincsen olyan erejük, amely hozzáadódna az ork sereg összerejéhez. Az a hadsor, amelyben bajnok van, nem támadhat, és nem is támadható hátba! Ha olyan hadsor ellen indítanak hátbatámadást, amelyben egy képpel lefelé lerakott bajnok van, a lapka felfordítása után a hátbatámadási parancs nyomban visszavonásra kerül.

A sámán: Ha egy hadsor egyik tagja a sámán, a mellette lévő sereglap ereje erre a fordulóra megduplázódik. *Példa:* Ha a sámán mellett egy 3-as lovasság van, annak ereje 6-ra nő. Az a hadsor, amelyben sámán van, nem támadhat, és nem is támadható hátba (*nincs olyan ork, aki fegyvert merne emelni egy sámánra*). Ha olyan hadsor ellen indítanak hátbatámadást, amelyben egy képpel lefelé lerakott sámán van, a lapka felfordítása után a hátbatámadást indító hadsor kihagyja a sámán hadsorát, és a következő (a sámán hadsora előtti) hadsornak ront neki - még akkor is, ha azok ugyanahhoz a hadúrhoz tartoznak, mint maguk a támadók!

A felderítő: E hőslapka soron kívül kijátszható, és lehetővé teszi, hogy tulajdonosa megnézzé egy ellenfél képpel lerakott lapkáját. A megnézett lapkát képpel lefelé kell visszarakni a helyére – a többi játékos nem láthatja, milyen lapka az valójában. **Figyelem:** a felderítő nem lehet hadsor része!

Fontos, hogy mindegyik hős csak egyszer használható a játék folyamán. A játékosnak az „elhasznált” hős lapkáját a paravánja elé kell tennie.

A további fordulók

Minden fordulóban az előző kezdőjátékostól balra ülő játékos lesz az új kezdőjátékos; ezen túl a négy (három játékos esetén a három) forduló a fentebbi szabályoknak megfelelően zajlik.

Fontos, hogy a minden hadúrnak minden fordulóban rendelkezésére áll a 10 sereglapka (4 talpas-, 3 lovas- és 3 íjászsereg). Azok az egységek is, amelyeket

hátbatámadás miatt el kellett távolítani a csataterőről, a következő fordulóban felhasználhatóak. Csupáncsak a hőslapkák azok, amelyek egy játék alatt csak egyszer használhatóak fel.

Az események

Minden fordulóban, az *Ellenfelek felfedése*-fázis során húzni kell egy eseménylapkát; az azon szereplő esemény az adott fordulóra fejt ki hatását. A forduló végén ezt az eseménylapkát el kell távolítani a játékból.



Llover ajándéka: A megjelölt csataterén a győztes hadúr két goblin rabszolgával többet kap.



Llover szeszélye: Csak a győztes hadurak kapnak goblin rabszolgákat – nem kapnak a többi résztvevő között kiosztandó goblin rabszolgákat.



Égiháború: Az íjászok nem söprik el a talpasokat. Az íjászok csak akkor győzik le a talpasokat, ha erősebbek, mint amazok. A lovasság továbbra is elsöpri az íjászokat.



Nyílt terep: A talpasok nem söprik el a lovasságot. A talpasok csak akkor győzik le a lovasokat, ha erősebbek amazoknál. Az íjászok továbbra is elsöprik a talpasokat.



Nehéz terep: A lovasság nem söpri el az íjászokat. A lovasok csak akkor győzik le az íjászokat, ha erősebbek amazoknál. A talpasok továbbra is elsöprik a lovasságot.



Ellátmányhiány: Miután a játékosok mind kirakták sereglapkáikat, annak a játékosnak, akié a megjelölt csataterén az utolsó hadsör, fizetnie kell 2 goblin rabszolgát.



Hirtelen erősítés: Ebben a fordulóban minden ellenfél ereje annyival megnő, amennyi a játékosok száma. Például egy 4-es erejű ellenfél legyőzéséhez 4 játékos erején legalább 16-os erejű ork sereg szükséges. Hirtelen erősítés esetén az ellenfél ereje 20-asnak számít. A jutalmul kapott goblin rabszolgák száma nem nő.



Llovar haragja: A megjelölt csataterén feleannyi goblin rabszolga jár jutalomként, mint járna amúgy. Törtszámnál lefelé kell kerekíteni (így a 2-es és 3-as ellenfelek egy goblin rabszolgát érnek, a 4-esek és az 5-ösök kettőt, a 6-osok pedig hármat).



Antimágikus zóna: Ebben a fordulóban a megjelölt csataterész nem lehet sámánt lerakni.



Zúrzavar: Ebben a fordulóban nem lehet bajnokot lerakni.



Az erők megosztása: Korlátozott, hogy hány hadsor rakható le egy csatatérhez ebben a fordulóban: annyi, amennyi a játékosok száma. (Vagyis 2 játékos esetén legfeljebb két, 3 játékos esetén legfeljebb három, 4 játékos esetén pedig legfeljebb 4 hadsor rakható le egy csatatérhez.)



Köd: Ebben a fordulóban nem használható a felderítő.

A játék vége

A játék a negyedik (3 játékos esetén a harmadik) forduló végén ér véget, eddigre az orkoknak legalább **három** csatatéren le kell győzniük az összes ellenfelet, mert ha nem, Llovar (*Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!*), és vele mind az **összes** ork hadúr elbukik.

Ha azonban három – vagy mind a négy – csatatéren legyőzték az orkok az összes ellenfelet, Llovaré a győzelem (*Hódolat Llovarnak, a Nagy Istennek!*) és a dicsőség, valamint azé az ork hadúré, aki a **legtöbb** goblin rabszolgát gyűjtötte össze.

Összegzés

A játék alkotóelemei: stratégia, blöff, következtetés. A játékosok fő feladata a hadsorok elhelyezése – eldöntve, melyik lapka lesz képpel felfelé és melyik lefelé –, valamint annak eldöntése, hátra támadjanak-e vagy sem. Egyfelől törekedniük kell arra, hogy az adott csatatéren az övék legyen a legerősebb sereg, másrészt viszont, ha túl sok hátbatámadást hajtanak végre, végül vereséget szenvedhetnek az ellenféltől. Nagyon előnyös pozíció az utolsó hadsoré, mert őket nem lehet hátra támadni.

Összegzésképpen egy forduló az alábbi lépésekből áll:

1. **Ellenfelek felfedése, eseménylapka húzása.**
2. **Seregek elhelyezése.** A kezdőjátékoskal kezdve a játékosok egymás után felhelyeznek egy-egy hadsort a négy csatatér egyikéhez. Ez addig tart, amíg minden játékos ki nem helyez 5 hadsort.
3. **Hátbatámadások és összecsapás az ellenféllel.** Egy csatatéren le kell játszani a hátbatámadásokat, majd megnézni, mi az eredménye az orkok és ellenfelük összecsapásának. Miután ez megtörtént, következik egy másik csatatér, és tart ez mindaddig, amíg mind a négy csatatér sorra nem került.

4. **A forduló vége.** Ha ez a 4. (vagy három játékos esetén a 3.) forduló volt, a játék véget is ér; egyébként pedig új forduló kezdődik az 1. lépéssel.

Gyakran feltett kérdések

Mi történik akkor, ha minden csatatéren sikerül legyőzni az összes ellenfelet a harmadik forduló végére?

A játék véget ér, a legtöbb goblin rabszolgával rendelkező játékos győzött.

Már leraktam négy hadsort, és csak két lapkám maradt, két lovasság. Mi a teendő ilyenkor?

A játékosnak öt hadsort kell letennie, amennyiben erre a szabályok betartásával képes. Ha a játékosnak az ötödik hadsorához csak két íjásza vagy két lovassága maradt, az egyik helyett bajnokot vagy sámánt kell leraknia. Ha azonban a játékos már felhasználta mind bajnokát, mind sámánját, nem képes szabályos hadsort lerakni, és így nem is kell – kimarad ebből a körből.

Ha a felcsapott esemény az erők megosztása, a játékosok nem használhatják fel összes sereglapkájukat. Ilyenkor le kell rakni a maximális hadsort?

Igen.

Három játékos esetén miért csak 3 fordulóból áll a játék?

Előnyös helyzetben van az a játékos, aki utoljára rak le hadsort. Ha 3 játékos esetén csak három fordulóból áll a játék, minden játékos csak egyszer kerül ebbe a helyzetbe.

Mi van akkor, ha egy csatatéren már nincsen ellenfél?

Ezen a csatatéren sikerült teljes győzelmet aratni, így ide már nem lehet hadsorokat lerakni.

Hol kell a goblin rabszolgáikat tartani?

Mindenki a saját paravánja mögött tartja, hogy a többiek ne lássák, mennyivel rendelkezik.

Mi a teendő akkor, ha egy játékosnak goblin rabszolgát kellene fizetnie, de nincsen neki?

Ilyenkor fel kell emelnie paravánját, hogy a többi játékos is lássa, tényleg nincsen goblin rabszolgája. A másik hadúr ilyenkor nagylelkűen elengedi a tartozást.

Mi a teendő, ha ugyanannál a csatatérnél két vagy több hadúrnak is ugyanolyan erős a serege?

Össze kell adni az ellenfél elsődleges és másodlagos értékét, és ezt el kell osztani a legerősebb seregekkel rendelkező hadurak számával, lefelé kerekítve. Ha legyőzték az ellenfelet, ezen hadurak mindegyike ennyi goblin rabszolgát kap. Ha viszont veszítettek, mindegyiküknek ennyi goblin rabszolgát kell fizetniük. Egyenlőség esetén csak a

legerősebbek kapnak vagy veszítenek goblin rabszolgákat – nem kerül sor goblin rabszolgák kiosztására, de fizettetésre sem.

Opcionális szabály

Dacára a könnyed, humoros ötletnek, a sikeres játékhoz átgondolt stratégia is szükségeltethet. Azonban az, amikor a játékosok túl sokat töprengenek lépéseiken, néha túlságosan is lelassítja a játékot. Minden játékosnak 15 másodperc áll rendelkezésére egy-egy hadsor elhelyezésére. Ha ezt túllépi, kihívható. A szabályos kihíváshoz egy másik játékosnak az alábbi ork frázist kell fennhangon elmondani: *Gnorish vor kladden imtach, hadick vor lotten, ab zamock vor nuamsh!*

Ez durva fordításban valami ilyesmi: „*Lassú vagy, mint egy törpe, gyáva, mint egy elf, és ügyetlen, akár egy ember!*” Ha a kihívott játékos a fenti frázis elmondásának befejeztéig nem rakta le hadsorát, most nyomban meg kell tennie, továbbá a be kell tennie a kupacba egy goblin rabszolgát. A kihívás szövege megtalálható a paravánokon – a játékosok döntésén múlik, hogy használják-e vagy sem.

Igazából akad pár kérdés, amire a szabály nem ad választ, még a Gyakran feltett kérdések sem (különösen az eseményeknél); ilyenkor a játékosoknak kell dönteniük, zsinórmértékül használva a játék szabályait.– Thaur

Thaur

2004.12.2.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!