

# Egy forduló

Az a játékos kezd, aki legutóbb játszott valamilyen videojátékkal. Őt az első köre után a többiek az óra járásának megfelelően követik. A játék akkor ér véget, amikor a fordulójelző eléri az utolsó mezőt a számlálón. A játékot a legtöbb győzelmi érmevel rendelkező játékos nyeri (döntetlen esetén az, akinek több egységlapkája van).

## I. AZ ELSŐ FORDULÓ

### 1. Egy faj–képesség kombináció kiválasztása (4. o.)

- ♦ Válassz egy faj–képesség kombinációt, és tegyél egy győzelmi érmet minden felette lévő kombinációra.
- ♦ Vedd el a választott kombinációt és a rajta hagyott győzelmi érmeiket.
- ♦ Vegyél el annyi egységlapkát, amennyi a fajlobogódon és a képességjelölőn lévő számok összege.

### 2. Területek elfoglalása (5. o.)

- **Első hódítás:** Az első elfoglalt területed bármelyik szigeten lehet, de csak (horgony szimbólummal jelölt) kezdőterületet választhatsz, kivéve, ha valami (pl. a fajod saját vagy különleges képessége) másként nem mondja.
- **Minden hódítás:** A területnek (általában) szomszédosnak kell lennie egy másik területtel vagy kezdőterületnek kell lennie. Szükséged van: 2 egységlapkára + 1 egységlapkára minden más faj egységlapkája, minden Lidércfaljelző, Bajnok, Erőd, Hegység vagy

Vadállat lapka után, valamint még +1 egységlapkára, ha a terület egy másik területtel nem szomszédos kezdőterület. Ha egy ellenfél jelen van az adott területen, ő elveszít 1 egységlapkát, a többi ott lévő lapkáját pedig a kör végéig visszaveszi a kezébe.

- **Utolsó hódítás:** Ha szükséges, a köröd utolsó hódítása során dobhatsz egyszer az erősítéskockával, de csak miután kiválasztottad a meghódítani kívánt területet. A dobókocka minden pöttye egy egységlapkának felel meg.

Legalább 1 lapka: A fajodtól, különleges képességedtől vagy a kockadobástól függetlenül mindig legalább 1 egységlapkát használnod kell egy terület meghódításához.

- **Átszervezés:** A köröd végén szabadon átmozgathatod az egységlapkáidat a területeid között, de minden területeden legalább egy egységlapkát hagynod kell. Az ellenfeleid ilyenkor letehetik a kör során kezükbe visszavett egységlapkáikat az általuk birtokolt területekre.

### 3. Győzelmi érme begyűjtése (7. o.)

A köröd végén:

- ♦ Vegyél el 1 győzelmi érmet minden olyan terület után, amit a te (akár aktív, akár hanyatló) egységlapkáid birtokolnak.
- ♦ Gyűjtsd be a fajod (általában csak az aktív) képességéért, a különleges képességedért, a Legendás helyekért és/vagy az Ereklýékért járó győzelmi érmeiket.
- ♦ Gyűjtsd be a fajod oldalának megfelelő bónuszt (általában 1 győzelmi érme minden, ellenséges oldalon álló faj után, amit az adott körben legyőztél).
- ♦ A győzelmi érmeid értékét mindig tartsd titokban a többiek előtt.

## II. TOVÁBBI FORDULÓK

### Terjeszkedés újabb hódításokkal (8. o.)

- **Egységek előkészítése:** minden területeden hagyj 1 egységlapkát, a többit vedd vissza a kezedbe. Ha szeretnél, egyes területeket akár teljesen üresen is hagyhatsz ebben a fázisban, de ezekért nem kapsz majd győzelmi érmeiket (és akár újra érvényes lehet rád az első hódítás szabálya).

- **Hódítás:** Foglaj el új (általában szomszédos vagy kezdő-) területeket a hódítás szabályai szerint (lásd feljebb).

VAGY

### Hanyatlás (8. o.)

- Fordítsd át a fajlobogódat a hanyatló oldalára, és dobd el a különleges képességedet, kivéve, ha a hanyatlás során is használható.
- Fordítsd át minden területeden egy egységlapkát a hanyatló oldalára, a többi hanyatló egységlapkát pedig dobd el.
- Ha már van hanyatló fajod a térképen, annak összes egységlapkáját dobd el, a fajlobogóját pedig tedd a fajlobogók kupacának aljára.
- A következő körödet játszd le úgy, mintha az első köröd lenne (lásd feljebb).

**Bármelyik lehetőséget választod, a köröd végén győzelmi érmeiket kapsz.**

## Területtípusok



### A TÉRKÉP SZIMBÓLUMAI

- Barlangok
- Mágia
- Kezdőterület



## Ereklýék



### HEART OF AZEROTH

A köröd végén tedd ezt az ereklýét egy általad birtokolt területre. Minden olyan ellenfelednek, akinek legalább egy, az ereklýével szomszédos területen van aktív egységlapkája, fizetnie kell neked 1 győzelmi érmet.

## Legendás helyek

### BATTLEGROUND

Másodszor is megkaphatod a fajodnak megfelelő Horda vagy Szövetség bónuszt. Ha Semleges fajod van, választhatsz, hogy a körödben a Horda vagy a Szövetség oldalán harcolsz, és ideiglenesen megkapod a Battleground bónusza mellett a választott oldalad bónuszát is.

### DARK PORTAL

A köröd végén kapsz 2 bónusz győzelmi érmet.

### KARAZHAN

A köröd végén kapsz 1 bónusz győzelmi érmed minden MÁSIK területedért, amelynek típusa megegyezik Karazhan területének típusával.

### LIGHT'S HOPE CHAPEL

Amikor megtámadnak, nem veszítesz egységlapkát.

### MEETING STONE

Nem kell kifizetned a +1 egységlapkát, amikor nem szomszédos kezdőterületet hódítasz meg.

### SPIRIT HEALER

Az átszervezés során kapsz 1 bónusz egységlapkát (feltéve, hogy van még a kivehető tálcán).

### WELL OF ETERNITY

Amikor felfeled, tedd át az adott tábla tenger vagy tó területére (ha van ilyen; ha nincs, húzz egy másik ereklýét). Az a faj, amelyik a köre végén minden más fajnál több, az ereklýével szomszédos területet birtokol, kap 2 bónusz győzelmi érmet még akkor is, ha épp hanyatlak.



### AEGÍS OF AGGRAMAR

A köröd végén tedd az egyik általad birtokolt területre. Erre a területre semmilyen képesség nem hat, és meghódítani sem lehet, hacsak a támadó nem fizet neked 2 győzelmi érmet.



### ASHES OF AL'AR

Körönként egyszer elfoglalhatod a térkép egy tetszőleges területét úgy, mintha szomszédos lenne.



### DOOMHAMMER

Körönként egyszer elfoglalhatsz egy tetszőleges területet 1 egységlapkával, de fizetned kell 2 győzelmi érmet a terület korábbi tulajdonosának.



### FROSTMOURNE

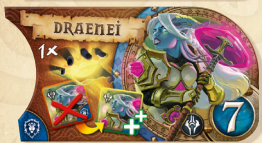
Körönként egyszer elfoglalhatsz egy területet kettővel kevesebb egységlapkával.

# Fajok



## BLOOD ELFEK

A köröd végén kapsz 1 bónusz győzelmi érmet minden általad birtokolt mágikus területért.



## DRAENEI

Minden ellenfeled körében az első egységlapkádat, amit (bármilyen okból) el kellene dobnod, átszervezheted. A többi veszteségedet már el kell dobnod.



## EMBEREK

A köröd végén tegyél fel 2 Katonai célpont jelzőt két különböző, nem a Szövetséghez tartozó területre. Ha egy nem Hordához tartozó faj (téged is beleértve) meghódít egy Katonai célpontként megjelölt területet, kap 2 bónusz győzelmi érmet. Te akkor is megkapod a 2 bónusz győzelmi érmet, ha nem te foglaltad el a területet.



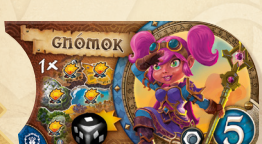
## ETHERÉALOK

Körönként egyszer ellophatsz egy Ereklýt; ilyenkor megszabd azt egy szomszédos területről egy általad birtokolt területre VAGY elfoglalhatsz Legendás helyet rendelkező szomszédos területet 2 egységlapkával kevesebbről (de legalább 1 lapkára így is szükséged van).



## FORSAKÉNEK

Minden egyes alkalommal, amikor elpusztítasz egy (akár aktív, akár hanyatló) ellenséges egységlapkát (tehát vissza kell tenni a dobozba), elkölthetsz 1 győzelmi érmet, hogy kapsz 1 bónusz egységlapkát az átszervezés fázisban.



## GNÓMOK

Körönként egyszer légítámadást indíthatsz bármelyik tábla egy tetszőleges területe ellen, és ez a terület szomszédosnak számít. Ezen kívül még a légítámadás előtt egyszer ingyen dobhatsz az erősítéskockával, hogy csökkentsd a hódítás költségeit.



## GOBLINOK

A köröd végén képpel lefelé letehetsz egy bombát minden olyan szomszédos területre, amelyen egy ellenfeled aktív faja található. Ha a következő köröd elején a bombával egy területen még mindig áll ellenfeled, fedd fel a bombajelzőt: a robbanás sikeres hódításnak minősül, míg a besült bombának nincs hatása. A bombát mindkét esetben vissza kell tenni a dobozba. Ha egy terület kiürül a robbanás előtt, a bombát tedd vissza a bombakupacod tetejére.



## KOBOLDOK

Bármelyik barlangos területet megtámadhatod úgy, mintha szomszédos lenne. Az első hódításod során a barlangos területet kezelheted kezdőterületként, és nem kell kifizetned a +1 egységlapka útiköltséget sem.



## NAGÁK

Meghódíthatsz tenger és tó területeket. Akár az első hódításod is lehet tenger vagy tó. A Nagák a hanyatlásuk során is a tengereken és a tavakon maradnak.



## NIGHT ELFEK

Az erdei területeket 1 egységlapkával kevesebbről elfoglalhatod (de legalább 1 lapkára így is szükséged van). Az erdei területeidre tegyél fel egy Lidércfaljelzőt (+1 védelem). A Lidércfal hanyatláskor fent marad, és csak akkor kerül le, ha a területet elfoglalják vagy kiürül.



## ORKOK

Minden egyes alkalommal, amikor elfoglalsz egy, a Szövetséghez tartozó területet, kapsz 1 bónusz győzelmi érmet. Ez a képesség összeadódik a Horda szokásos bónuszával.



## PANDARENEK

Minden köröd végén adj egy harmóniajelzőt minden olyan játékosnak, akinek az aktív fajtát nem támadtad meg abban a körben. A harmóniajelzővel rendelkező játékosok csak akkor támadhatnak meg, ha kifizetnek neked 2 győzelmi érmet.



## TAURENEK

Sosem birtokolhatsz (vagy hódíthatsz meg) egy területet 2-nél kevesebb egységlapkával. Amikor hanyatlani kezdesz, nem 1, hanem 2 egységlapkát hagyj minden területeden.



## TÖRPÖK

A hegy területeket 2 egységlapkával kevesebbről elfoglalhatod (de legalább 1 lapkára így is szükséged van).



## TROLLOK

Minden nem üres területet 1 egységlapkával kevesebbről foglalhatsz el (de legalább 1 lapkára így is szükséged van).



## WORGENEK

Minden köröd elején választhatsz, hogy emberi vagy farkas alakot öltesz. Emberi alakban azonnal kapsz 2 bónusz győzelmi érmet, farkas alakban pedig fizethetsz 1 győzelmi érmet, hogy ebben a körben minden területet 1 egységlapkával kevesebbről foglalhass el. Legalább 1 egységlapkára így is szükséged van.

# Különleges képességek



## BÁNYÁSZ

A köröd végén kapsz 1 bónusz győzelmi érmet minden általad birtokolt barlangos területért.



## HALÁSZ

A köröd végén kapsz 1 bónusz győzelmi érmet minden olyan területed után, ami szomszédos egy tóval vagy tengerrel.



## IDOMÁR

A köröd elején dobj el az összes vadállatjelződet. Ezután vegyél magadhoz annyi vadállatjelzőt, amennyi domb területet birtokolsz. Ezeket a vadállatjelzőket használd egységlapkaként. Amikor egy olyan területet hódít meg valaki, amin van vadállatjelző is, elsőként egy vadállatjelzőt kell eldobni, a többi egységlapka a megszokott módon átszervezhető.



## KOVÁCS

Minden területet 1 egységlapkával kevesebbről foglalhatsz el (de legalább 1 lapkára így is szükséged van).



## RETTENTŐ

Körönként háromszor átmozgathatsz egy egységlapkát egy ellenfeled szomszédos területéről egy ugyanezen faj által birtokolt másik területre (ha nincs más területe, vagy az egységlapka egy Murlok, dobj el a lapkát).



## CSATAMESTER

Kapsz 1 bónusz győzelmi érmet minden alkalommal, amikor elfoglalsz egy nem üres területet.



## HEGYI

A köröd végén kapsz 1 bónusz győzelmi érmet minden általad birtokolt hegy területért.



## LÁPVIDÉKI

Amikor egy ellenfeled elfoglalja egy mocsár területet, fizetnie kell neked 1 győzelmi érmet. Ez a képesség a hanyatlásod alatt is aktív.



## TENGERÉSZ

Nem kell kifizetned a +1 egységlapka útiköltséget, amikor egy nem szomszédos kezdőterületet foglalsz el.



## DÜHÖNGŐ

Mindig, amikor meghódítasz egy olyan területet, amelyet legalább 2 egységlapka véd, kapsz annyi győzelmi érmet, amennyi egységlapka védte a területet.



## HELYŐRSÉGBELI

Tegyél 1 erődjelzőt minden általad birtokolt területre. Az erőd 1-gyel növeli az adott terület védelmét, és hanyatlásban is fent marad (legfeljebb 1 erőd területenként és 10 erőd a térképen).



## MOCSÁRJÁRÓ

A köröd végén kapsz 1 bónusz győzelmi érmet minden általad birtokolt mocsár területért.



## TÉRKAPUMÁGUS

Körönként kétszer kicserélheted két mágikus terület összes lapkáját (a hegységeket és a Legendás helyeket kivéve).



## FELFEDEZŐ

A köröd végén kapsz annyi bónusz győzelmi pontot, amennyi táblán birtokolsz legalább egy területet.



## HERBALISTA

A köröd végén kapsz 1 bónusz győzelmi pontot minden általad birtokolt domb területért.



## RÉGESZ

A köröd végén kapsz 1 bónusz győzelmi érmet minden általad birtokolt Ereklýért és Legendás helyért.



## VADONJÁRÓ

A köröd végén kapsz 1 bónusz győzelmi érmet minden általad birtokolt erdő területért.



## GAZDÁLKODÓ

A köröd végén kapsz 1 bónusz győzelmi pontot minden általad birtokolt szántóföld területért.



## HŐSIES

Körönként egyszer ingyen elfoglalhatsz egy szomszédos területet, függetlenül az ott lévő egységlapkák számától vagy az egyéb védelmekről. Ehhez a bajnokjelzőt az adott területre kell tenned. A Bajnok védekezés során 1 egységlapkának számít. Ha a Bajnok által elfoglalt területet meghódítják, nem kell egységlapkát eldobnod, de azonnal fizetned kell a támadónak 1 győzelmi érmet. Ezután vedd vissza a Bajnokod, és egyszerű egységlapkaként tedd át egy másik, általad birtokolt területre.



## VÉDEKEZŐ

Tegyél egy Őrtoronyjelzőt minden olyan szántóföld területre, amely körül a szomszédos területek többségét te birtoklod. Azok a területek, ahol Őrtorony áll, immuni-sak minden képességre, és minden hódítási kísérletnek ellenállnak.