Rövid bemutató videó

„A háború túl komoly dolog ahhoz, hogy a katonákra bízzuk.”
Georges Clemenceau

„Mi lenne, ha a játékokra bíznánk?”
Hápi, viking kacsa

JÁTÉKOK HARCA

PAOLO MORI ÉS ALESSANDRO ZUCCHINI JÁTÉKA

Földön s vízen, a felhők felett, de még az űrben is dúlnak a háborúk a játékok között. Szükségük van rád!

Irányítsd az egységeidet, és használd ki a képességeiket, hogy jó stratégiával felülkerekedhess az ellenfeleden. Mi is a küldetésed? Érd el az ellenfél főhadiszállását vagy szerezz minél több kitüntetést. Készen állsz a küzdelemre?

Tartozékok

48 egységlapka

4 tábla
(8 terep)

16 kitüntetés

2 állvány

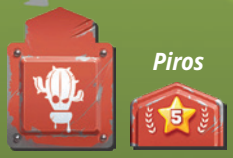
2 tárolódoboz

1 játékossegédlet

COLORBLIND FRIENDLY

A színtévesztőbarátság jegyében a kék és piros egységlapkák különböző formájúak, amik megegyeznek a küldetéseknél látható formákkal. Emellett különböznek a hátoldalukon látható szimbólumok is.

Kék



Piros

Előkészületek

1. Válasszatok egyet a 8 **terep** közül.

   Megjegyzés: *az első játékotok során érdemes a* ***Kastélypark*** *terepet választani (lásd az alábbi ábrán).*

   Helyezzétek a terepet kettőtök közé úgy, hogy ezek a szimbólumok legyenek előttetek: . Ezek a szimbólumok fogják meghatározni az egységeitek színét, valamint a küldetést a játék során.

2. Tegyetek egy-egy **kitüntetést** minden mezőre a táblán. A megmaradó kitüntetéseket tegyétek vissza a dobozba.

3. Helyezzetek egy-egy **állványt** magatok elé.

4. Keverjétek meg képpel lefelé a saját színű **egységeiteket**, és alkossatok belőlük **készletet**.

5. Anélkül, hogy megnéznétek, vegyetek ki **4 egységet** a saját készletetekből, és tegyétek vissza őket a dobozba. Ezeket nem fogjátok használni a játék során.

6. Sorsoljatok kezdőjátékost. A kezdőjátékos vegyen magához **3 egységet** a készletéből, és tegye őket az állványára. A másik játékos tegyen **4 egységet** a készletéből az állványára.

7. Hagyjatok üres helyet a tábla mellett az **eldobott** lapkáknak.

   Megjegyzés: *az első játékotok során tegyétek a közelbe a* ***játékossegédletet*** *(ezen láthatjátok minden egység és terep leírását).*

Te kezded a játékot, ezért 3 egységet helyezel az állványodra.

JELMAGYARÁZAT A TEREPHEZ:

- **A** *Főhadiszállás*
- **B** *Küldetés*
- **C** *Bázis*
- **D** *Különleges bázis*
- **E** *Útvonal*

A játék menete

A játék több körön keresztül tart, amíg az egyikőtök el nem foglalja a másik főhadiszállását, teljesíti a küldetést, vagy ha az egyik játékos nem tud több akciót végrehajtani.

Fontos: *a játékszabályban és a játékossegédleten a „bázis" szó a különleges bázisokra is vonatkozik. A főhadiszállás* ***nem*** *bázis.*

EGYSÉG

Minden egységből 3 egyforma példány van a játékban. Minden egységnek van ereje (1–7 között vagy „dzsóker").

A legtöbbnek hatása is van.

Egy kör menete

A kezdőjátékossal kezdve felváltva kerültök sorra, és a saját körötökben az **alábbi 2 akció egyikét** fogjátok végrehajtani:

HÚZZ 2 EGYSÉGET

Húzz 2 egységet a készletedből, és tedd őket az állványodra.

Az állványodon **legfeljebb 8 egység** fér el, így ha már van 8 egységed az állványodon, ezt az akciót nem választhatod.

Megjegyzés: *ha csak 1 egység van a készletedben, vagy csak 1 helyed maradt az állványodon, választhatod ezt az akciót, hogy 1 egységet húzz.*

HELYEZZ 1 EGYSÉGET A TEREPRE

Válassz 1 egységet az állványodról, és helyezd le egy mezőre a **lehelyezési szabályok** szerint *(lásd a következő oldalon)*. **Ezzel elfoglalod az adott mezőt.**

Ezután aktiváld az egységed hatását (ha van), **majd** a bázis hatását, ha különleges bázist foglaltál el *(lásd a játékossegédleten)*.

Megjegyzés: *az első játékaitok során érdemes a különleges bázisok hatása nélkül játszani. Kezeljétek a különleges bázisokat hatás nélküli bázisként.*

Lehelyezési szabályok

Amikor **HELYEZZ 1 EGYSÉGET A TEREPRE** akciót hajtasz végre, az alábbi 2 szabályt kell követned:

▶ MEZŐK

Az egységedet az alábbi mezők egyikére helyezheted:

- Üres bázis;
- Olyan bázis, amit a **saját** egységed foglalt el;
- Olyan bázis, amit az ellenfeled foglalt el a tiédnél **alacsonyabb** erejű egységgel;
- Az ellenfeled főhadiszállása (sosem helyezhetsz egységet a saját főhadiszállásodra).

Amikor egységet helyezel egy elfoglalt bázisra, azt a már ott lévő egység(ek) tetejére tedd. Egy bázisra bármennyi egység lehelyezhető, de mindig csak a (kupac tetején lévő) **látható egység foglalja el a bázist**. Bármikor átnézheted a terepen lévő kupacokat, de sosem változtathatsz a sorrendjükön.

Megjegyzés: *érdemes minden egységedet úgy lerakni, hogy feléd nézzenek.*

▶ KAPCSOLÓDÁS A FŐHADISZÁLLÁSHOZ

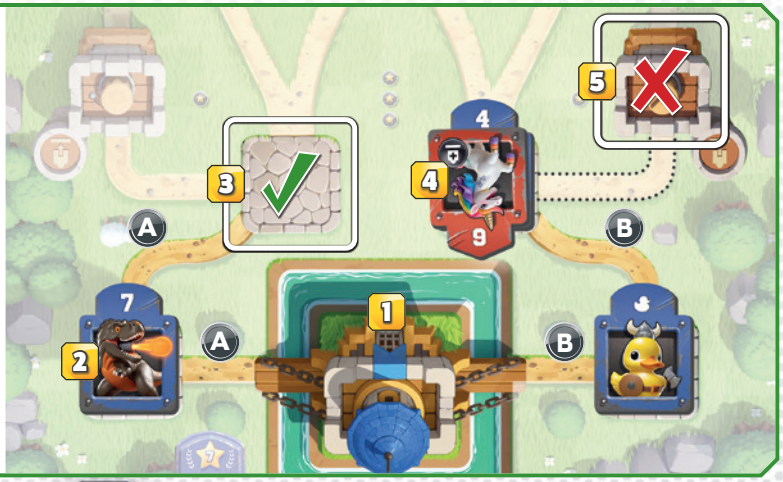
Az egységeidet mindig olyan mezőre kell helyezned, ami **kapcsolódik a főhadiszállásodhoz**. Ez azt jelenti, hogy **egy folyamatos útvonalon** el kell tudnod jutni a főhadiszállásodtól (kezdőpont) a lerakott egységedig úgy, hogy csak **általad elfoglalt bázisokon** haladsz át.

Fontos: *az üres és az ellenfeled által elfoglalt bázisok elvágják a kapcsolatot a főhadiszállásoddal.*

Példa:

*A főhadiszállásod 1 **kapcsolódik** a 3 -as bázishoz, hiszen egy útvonalon A el tudsz jutni hozzá egy általad elfoglalt bázison 2 keresztül. Tehát ide lehelyezhetsz egységet.*

*A főhadiszállásod 1 **nem kapcsolódik** az 5 -ös bázishoz, mivel az ehhez vezető útvonalat B elvágja az **ellenfeled által elfoglalt bázis** 4 . Tehát ide nem helyezhetsz le egységet.*



Egy régió irányítása

Régiónak hívjuk az útvonalak és bázisok által határolt zárt területeket.

A régiók irányításával szerezhetsz kitüntetéseket.

Amint **elfoglalod az összes bázist**, ami körbevesz egy régiót, a régiót te irányítod.

Vedd el az **összes kitüntetést** a régióról, és helyezd őket az állványod mellé úgy, hogy az ellenfeled is lássa őket. Ezeket akkor is megtartod, ha a régió irányítását elveszíted.

Megjegyzések:

- *Egy körön belül irányításod alá kerülhet több régió is.*
- *Ha olyan régió irányítását szerzed meg, amin már nincs kitüntetés, nem jár kitüntetés.*

Példa:

Ennek az egységnek 1 *a lehelyezésével lefeded az ellenfeled egységét, így elfoglalod a régió összes bázisát.*

Megkapod a 3 kitüntetést 2 *a régióról, és lehelyezed őket az állványod mellé. Így közelebb kerültél a küldetés teljesítéséhez.*

A játék vége

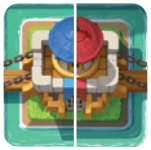
Kétféle módon érhetsz el azonnali győzelmet, amivel véget ér a játék:

AZ ELLENFELED FŐHADISZÁLLÁSÁNAK ELFOGLALÁSA

Ha az egyik egységeddel elfoglalod az ellenfeled főhadiszállását, győztél.

Megjegyzés: *ha az ellenfelednek több főhadiszállása is van a terepen, már egy főhadiszállás elfoglalásával győzöl.*

A FŐHADISZÁLLÁSOK TÍPUSAI:


Kastélypark

Trópusi medence

Felhőváros

Őserdei vulkán

Elátkozott temető

Karib-tenger

Űrállomás-X

Csatatér

A KÜLDETÉS TELJESÍTÉSE

Amint teljesíted a terepen feltüntetett küldetést a **megfelelő mennyiségű kitüntetés** megszerzésével, győztél.

A játék akkor is véget ér, ha az egyik játékos nem tud sem húzni, sem lehelyezni egységet. Ilyenkor számoljátok össze a kitüntetéseiteket: aki többet gyűjtött össze, azé a győzelem.

Döntetlen esetén a játékot befejező játékos veszít.

Tervező: **Paolo Mori és Alessandro Zucchini**
Illusztrátor: **Paul Mafayon**
Alkotók listája és köszönetnyilvánítások: **www.rprod.com/en/toy-battle/credits**

© REPOS PRODUCTION 2025. MINDEN JOG FENNTARTVA.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com
A termék kizárólag magánjellegű szórakozásra használható.