

2. Felperzselt föld lapka lehelyezése a játéktér egyik szabad mezőjére

A játékos körében második akcióként le kell helyeznie egy föld lapkát bármelyik a játéktérben még szabadon lévő mező valamelyikére. Az ilyen mező, a lapka lehelyezése után már foglalt mezőnek fog számítani a játék további szakaszában, és nem lehet rá lovagot helyezni.

JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik játékos nem tud lépni egyik lovagfigurájával sem, a játék véget ér, elvesztette a csatát, játékos társa lesz a győztes.



Két legendás vezér, hun Attila és a Római Birodalom szülötte, Flavius Aeteus áll szemben egymással a csataterén! Ezúttal melyikük kényszeríti meghátrálásra a másikat? A játékosok 3-3 sereget irányítanak a játékban, amik ló lépésben mozogva a pályán csak felperzselt városokat hagynak maguk után. A cél, hogy a lerakott városlapkák és az egységeid segítségével minél hamarabb mozgásképtelenné tedd az ellenfeled! Amelyik fél nem tud többé lépni, elvesztette a játékot!

DOBOZ TARTALMA

- 6 lovagfigura
- 3 római
- 3 magyar
- 14 felperzselt föld lapka
- 2 kisméretű játéktábla (2*2)
- 2 nagyobb méretű játéktábla (3*3)

TÖRTÉNET

A hun Attila egy aljas, barbár hadúr volt, akinek nomád serege közel 20 éven keresztül terrorizálta Európa és Nyugat-Ázsia lakóit. Könyörtelen harci taktikájával szerzett magának hírnevet, a legfélelmetesebb ellenfele volt a Római Birodalomnak.



Importálja:
Gemklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A lóháton való harci képességüknek és gyorsaságuknak köszönhetően a hun sereg mindig képes volt talpra állni, még akkor is, ha legyőzték a harcban őket.

A 451. esztendőben, a katalóniai csata előestéjén, Attila hírhedt lovasai megütköztek a Római Birodalom szülötte, Flavius Aeteus által vezetett sereggel a mai Orleans területén. Csak rajtad áll, hogy ezt a konfliktust lezárd egyszer és mindenkorra. Irányítsd lángoló nyilaidat és csapataidat úgy, hogy az ellenség ne tudjon semerre sem menekülni.

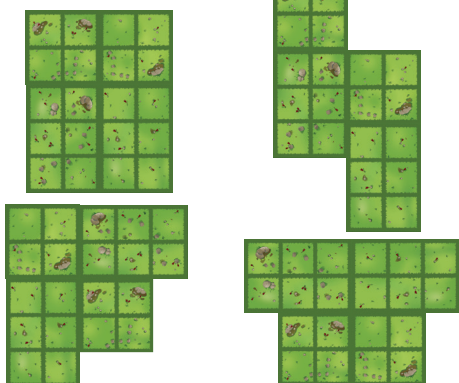
JÁTÉK CÉLJA

Csald csapdába ellenfeledet a lovag figuráid mozgásával és a felperzselt föld lapkák lehelyezésével, úgy hogy játékos társadnak ne maradjon szabad terület, ahová lépni tud saját lovagjaival.

ELŐKÉSZÜLET

Építsétek meg a játéktér a 4 játéktábla egymás mellé helyezésével (ne saroktól sarokig).

Az első néhány játék alkalmával ajánlott a 4*5-ös játéktér kialakítása. Miután néhány játékot már lejátszottatok választhatok az alábbi példákban szereplő játéktérek közül is.



A fiatalabb játékos fogja kezdeni a játékot, ő lesz a kezdő játékos.

A kezdő játékkal kezdve, a játékosok egymás után helyezik fel a három lovag figurájukat a játéktér szabad mezőire. Miután mind a hat lovagfigura felkerült a játéktérre, a játék elkezdődhet.

Megjegyzés: a lovagfigurák elhelyezésénél nem lehet azonnal körbefogni az ellenfél egyik figuráját sem, úgy kell a saját lovagjainkat elhelyezni, hogy az ellenfél tudjon a játék elején mozogni mindegyik figurájával.

Az első néhány játék alkalmával (a 4*5-ös játéktérrel használva) ajánlott a lovagokat az angol nyelvű játékszabály 5. oldalának jobb oldalán lévő elhelyezések egyikével kezdeni a játékot.



JÁTÉK MENETE

A sorra kerülő játékosnak az alábbi két akciót kell végrehajtania, a sorrend betartása mellett.

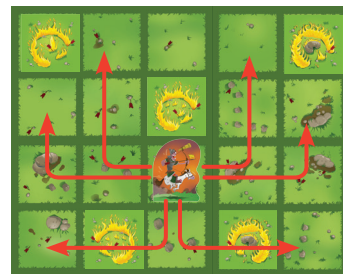
1. Lovagfigura mozgatása

A soron lévő játékosnak lépnie kell egyik lovagfigurájával, L alakba pont úgy, ahogy a sakkban a ló tud lépni. Tehát léphet:

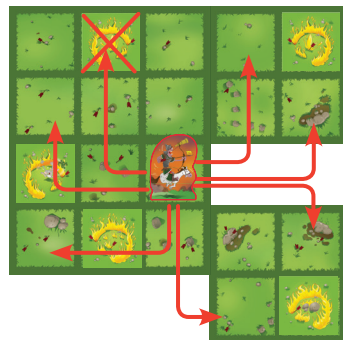
2 mezőt előre, majd 1 mezőt oldalra

VAGY

1 mezőt előre, majd 2 mezőt oldalra.



A lovagok keresztül tudnak menni minden mezőn (foglalt vagy szabad mezőn), de a lépésüket minden esetben szabad mezőn kell befejezniük (olyanon, amelyen nem áll egy lovag sem, és nincs lefedve föld lapkával).



Ha már nem az ajánlott játéktérek folyik a játék, hanem a játékosok saját maguk találták ki a játéktáblák elrendezését, előfordulhat, hogy a lovagok lépésük során átmenetileg elhagyják a játéktér (képzeltbeli játékmezőn közlekednek), de ebben az esetben is mindig szabad, a játéktéren lévő mezőn kell befejezniük lépésüket. Ha valamelyik játékos nem tud egyik lovagjával sem szabad mezőre lépni a játéktáblán, elvesztette a játékot.

A lóháton való harci képességüknek és gyorsaságuknak köszönhetően a hun sereg mindig képes volt talpra állni, még akkor is, ha legyőzték a harcban őket.

A 451. esztendőben, a katalóniai csata előestéjén, Attila hírhedt lovasai megütköztek a Római Birodalom szülőtte, Flavius Aetius által vezetett sereggel a mai Orleans területén. Csak rajtad áll, hogy ezt a konfliktust lezárd egyszer és mindenkorra. Irányítsd lángoló nyilaidat és csapataidat úgy, hogy az ellenség ne tudjon semerre sem menekülni.

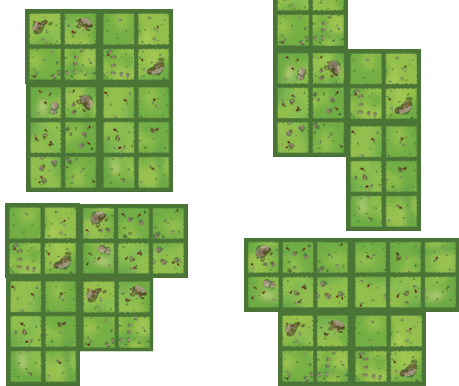
JÁTÉK CÉLJA

Csald csapdába ellenfeledet a lovak figuráid mozgásával és a felperzselt föld lapkák lehelyezésével, úgy hogy játékosársadnak ne maradjon szabad terület, ahová lépni tud saját lovagjaival.

ELŐKÉSZÜLET

Építsék meg a játéktérrel a 4 játéktábla egymás mellé helyezésével (ne saroktól sarokig).

Az első néhány játék alkalmával ajánlott a 4*5-ös játéktér kialakítása. Miután néhány játékot már lejátszottatok választhatok az alábbi példákban szereplő játéktérek közül is.



2. Felperzselt föld lapka lehelyezése a játéktér egyik szabad mezőjére

A játékos körében második akcióként le kell helyezni egy föld lapkát bármelyik a játéktérben még szabadon lévő mező valamelyikére. Az ilyen mező, a lapka lehelyezése után már foglalt mezőnek fog számítani a játék további szakaszában, és nem lehet rá lovat helyezni.

JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik játékos nem tud lépni egyik lovagfigurájával sem, a játék véget ér, elvesztette a csatát, játékosársá lesz a győztes.



A fiatalabb játékos fogja kezdeni a játékot, ő lesz a kezdő játékos.

A kezdő játékosal kezdve, a játékosok egymás után helyezik fel a három lovak figurájukat a játéktér szabad mezőire. Miután mind a hat lovakfigura felkerült a játéktérre, a játék elkezdődhet.

Megjegyzés: a lovakfigurák elhelyezésénél nem lehet azonnal körbefogni az ellenfél egyik figuráját sem, úgy kell a saját lovagjainkat elhelyezni, hogy az ellenfél tudjon a játék elején mozogni mindegyik figurájával.

Az első néhány játék alkalmával (a 4*5-ös játéktérrel használva) ajánlott a lovakokat az angol nyelvű játékszabály 5. oldalának jobb oldalán lévő elhelyezések egyikével kezdeni a játékot.



JÁTÉK MENETE

A sorra kerülő játékosnak az alábbi két akciót kell végrehajtania, a sorrend betartása mellett.

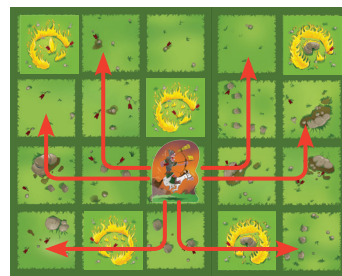
1. Lovagfigura mozgatása

A soron lévő játékosnak lépnie kell egyik lovagfigurájával, L alakba pont úgy, ahogy a sakkban a ló tud lépni. Tehát léphet:

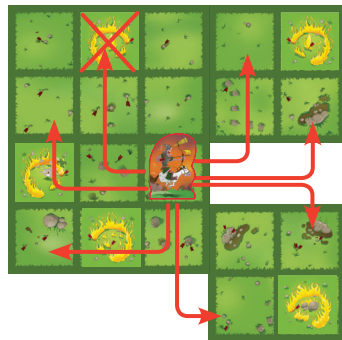
2 mezőt előre, majd 1 mezőt oldalra

VAGY

1 mezőt előre, majd 2 mezőt oldalra.



A lovakok keresztül tudnak menni minden mezőn (foglalt vagy szabad mezőn), de a lépésüket minden esetben szabad mezőn kell befejezniük (olyanon, amelyen nem áll egy lovak sem, és nincs lefedve föld lapkával).



Ha már nem az ajánlott játéktérek folyik a játék, hanem a játékosok saját maguk találták ki a játéktáblák elrendezését, előfordulhat, hogy a lovakok lépésük során átmenetileg elhagyják a játéktérrel (képzeltbeli játéktérrel közlekednek), de ebben az esetben is mindig szabad, a játéktéren lévő mezőn kell befejezniük lépésüket. Ha valamelyik játékos nem tud egyik lovagjával sem szabad mezőre lépni a játéktáblákon, elvesztette a játékot.



Két legendás vezér, hun Attila és a Római Birodalom szülőtte, Flavius Aetius áll szemben egymással a csatátéren! Ezúttal melyikük kényszeríti meghátrálásra a másikat? A játékosok 3-3 sereget irányítanak a játékban, amik ló lépésben mozogva a pályán csak felperzselt városokat hagynak maguk után. A cél, hogy a lerakott városlapkák és az egységeid segítségével minél hamarabb mozgásképtelenné tedd az ellenfeled! Amelyik fél nem tud többé lépni, elvesztette a játékot!

DOBOZ TARTALMA

- 6 lovakfigura
- 3 római
- 3 magyar
- 14 felperzselt föld lapka
- 2 kisméretű játéktábla (2*2)
- 2 nagyobb méretű játéktábla (3*3)

TÖRTÉNET

A hun Attila egy aljas, barbár hadúr volt, akinek nomád serege közel 20 éven keresztül terrorizálta Európa és Nyugat-Ázsia lakóit. Könyörtelen harci taktikájával szerzett magának hírnevet, a legfélelmetesebb ellenfele volt a Római Birodalomnak.



Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli
gyermek részére. Fulladásveszély!