



IGNACY TRZEWICZEK
THE
CONVOY

Szabálykönyv

TARTALOM

- Alkatrészek 2
A játék célja.... 2
Előkészületek és a játék megkezdése 3
Egy forduló 5
- I. fázis - Kártyák húzása 6
 - II. fázis - A célpont kiválasztása 10
 - III. fázis - A molochok támadása 12
 - IV. fázis - Az előőrs támadása 19
 - V. fázis - Moloch modulok aktiválása 25
 - V. (a) fázis - Előőrs modulok aktiválása 26
 - VI. fázis - A csata kimenetelének meghatározása 26
 - VI. (a) fázis - A molochok mozgása egy város elpusztítását követően 31
- A játék vége 31
A kártyák részletes leírása 32
- Az előőrs 32
 - A molochok 36



TARTALOM:



35 előrs kártya



5 városkártya



6 kétoldalú különleges képességjelző



4 lerombolt körzetjelző



1 plusz körzetjelző



35 moloch kártya



21 kétoldalú erőjelző



1 használt városképesség jelző



1 körzetért folyó harcjelző

Játék 2 fő részére 10 éves kortól
Játékidő: 30-40 perc

A JÁTÉK CÉLJA

A The Convoy a Neuroshima világában játszódik, melyben az emberiséget megtámadták a lázadó, mester-séges intelligenciával rendelkező gépek, és olyan robot-hadseregek rombolták porig egyenként a városokat és államokat, melyeket egy elektronikus agy vezérel. Ennek következtében Amerika egy szennyezett, sivár sivataggá vált.

A játékban az egyik játékos a moloch gépek konvoját irányítja, akik New York felé tartanak, miközben minden útjukba eső várost romba döntenek. Céljuk New York elérése és annak porig rombolása. A másik játékos az előrs katonáiból álló, bátor, mobil hadosztályt képviseli. Az ő feladatuk a moloch robotok megtámadása, akik New Yorkba tartanak a végső összecsapásra.

Az előrs akkor nyer, ha a molochoknak nem marad kártya a paklijukban a végső csata után és nem marad több robot New Yorkban. Egyéb esetben a molochok győznek - ha marad legalább egy kártya a paklijukban, vagy marad legalább egy robotjuk New Yorkban.

ELŐKÉSZÜLETEK ÉS A JÁTÉK MEGKEZDÉSE

Az első játék előtt csomagoljátok ki a kártyákat és nyomkodjátok ki az összes jelzőt a keretből.

Megjegyzés: Az ehhez hasonló, bekeretezett megjegyzések a szabálykönyvben olyan fontos információkat tartalmaznak, melyek nem feltétlenül fordulnak elő minden játék alkalmával. Ezen kívül bizonyos mondatokat vagy **szövegrészeket vastagon kiemeltünk**, hogy elősegítsék a játék gyorsabb áttekintését vagy könnyebb átláthatóságot biztosítsanak a legfontosabb szabályok felidézésére a szabálykönyv elolvasása után.

- **A városkártyákat 1-től 5-ig terjedő sorrendben az asztal közepére helyezük (A).** A kártyák zöld széle az előőrs, a vörös széle pedig a moloch játékos felé nézzen.
- Az erőjelzőket (B), a különleges képességjelzőket (C), a lerombolt körzetjelzőket (D), a használt városképesség jelzőket (E), a plusz körzetjelzőket (F) és a körzetért folyó harcjelzőt (G) mindkét játékos számára elérhető helyre helyezük el.
- A játékosok eldöntik, melyik oldalon szeretnének játszani. Magukhoz veszik a hozzájuk tartozó paklit, megkeverik a kártyákat, majd maguk mellé helyezik őket képpel lefelé (H). Tartsunk fenn kis helyet a képpel felfelé elhelyezett dobópakli számára is (I).
- A játék elején **mindkét játékos 4 kártyát húz** saját paklija tetejéről - ezek lesznek az induló kártyáik (J). A játék megkezdése előtt **mindkét játékos lecserélheti induló kártyáit, de csak egyetlen egyszer.** Ez úgy történik, hogy a játékos 4 kártyáját visszakeveri paklijába, majd 4 új kártyát húz.



JÁTÉKTÉR

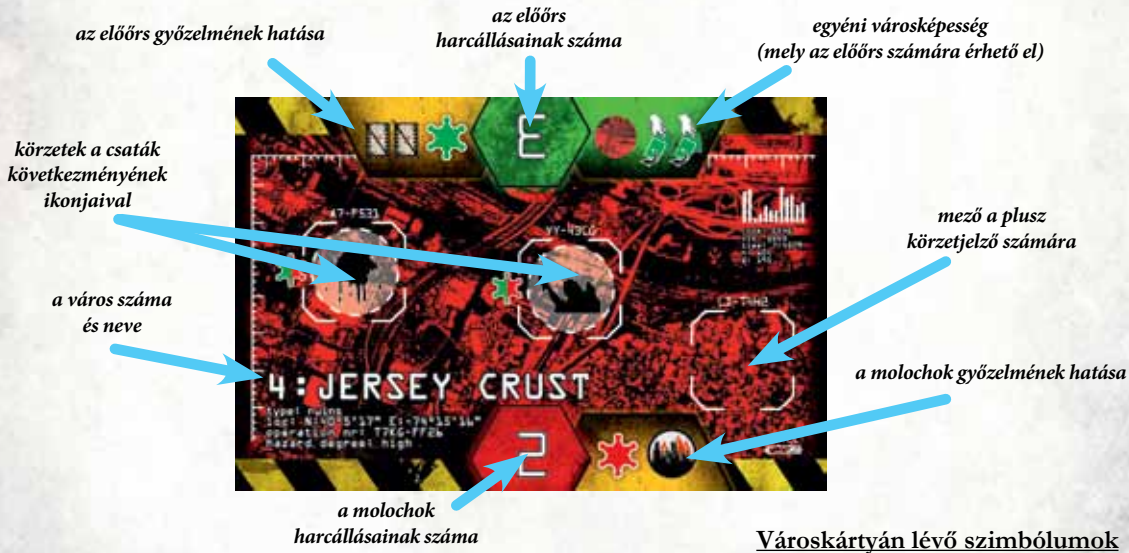


JÁTÉKTÉR



EGY FORDULÓ

A játékosok a játék folyamán 5 városban fognak különböző körzetekért csatákat vívni, melyeken a moloch gépek konvoja keresztülhalad - Ziggy One-tól indulnak és végül New Yorkba érkeznek.



Egy város az alábbiak alapján lerombolt, aktívnak vagy jövőbeli városnak számít:

- **Egy város akkor számít leromboltnak, ha az összes körzete elpusztult** (csatának, egy másik körzetben aratott moloch győzelemnek köszönhetően, vagy egyéb okok következtében). A lerombolt városokat lerombolásuk jelzésére átfordítjuk. A lerombolt városokban lévő kártyák képességei nem aktiválhatóak többé.
- **Az a város aktív, mely a legtávolabb van New Yorktól és egy vagy több körzetét még nem rombolták le.** Amint az aktív város utolsó körzetét elpusztították, a város kártyáját elpusztításának jelzéseként átfordítjuk, és a következő város (New York irányában) lesz az új aktív város.
- **Azok a városok a jövőbeli városok, melyek nem aktívak és még nincsenek lerombolva.** A játék előrehaladtával ezekben a városokban kerül sor a csatákra.

A játék elején Ziggy One az aktív város. Ebben a városban csak két körzet van, tehát itt legfeljebb két csatára kerülhet sor. Ziggy One mindkét körzet lerombolása után fog leromboltnak számítani (a városkártyát át kell fordítanunk) és Iron Gate lesz az új aktív város, mivel az a New Yorktól legtávolabbra eső, le nem rombolt város.

A fázisokat az alábbiakban részletezzük:

I. FÁZIS - KÁRTYÁK HÚZÁSA

Egy csata megkezdésekor **mindkét játékos húz 2 kártyát saját paklijából** és a kezében lévő kártyákhoz teszi őket (tehát az első csata elején a játékosok hat-hat kártyát fognak a kezükben tartani).

- Ha ennek a fázisnak az elején egy játékosnak csak 1 kártya van a paklijában, csak azt az egyet húzza fel.
- Ha egy kártya sincs a paklijában, egyet sem húz fel.
- **A dobópaklit sosem keverjük meg, hogy új paklit alakítsunk ki belőle.**
- A játékosok kezében lévő kártyák száma nincs korlátozva.
- A játék során egy játékos bármikor megszámolhatja a saját vagy az ellenfele paklijában maradt kártyákat és a dobópaklit is bármikor átnézheti.



A játékosok kártyáin lévő szimbólumok
Általános kártyaáttekintés

Mindkét játékos paklijában 3 típusú kártya található. A bal alsó sarokban található ikon alapján különböztethetjük meg őket.



Moloch robot - olyan egység, melyet a moloch játékos játszhat ki egy városba saját támadási fázisában (III. fázis).



Előrs katona - olyan egység, melyet az előrs játékos játszhat ki egy városba saját támadási fázisában (IV. fázis).



Moloch modul - olyan modul, melyet egy városban lévő moloch robothoz csatolhatunk a modulok aktiválási fázisában (V. fázis).



Előrs épület - olyan kártya, melyet az előrs játékos játszhat ki egy városba saját támadási fázisában (IV. fázis).



Azonnali kártya - mindkét pakliban előfordul és csak az érintett játékos saját támadási fázisában játszható ki.



A legtöbb moloch robotnak és modulnak, valamint előőrs katonának és épületnek **van különleges képessége**, melyek mindegyikét különféleképpen aktiválhatjuk. Az azonnali kártyák kivételével **az összes kártya különleges képessége csak arra a városra hat, melyben az adott kártya található és csakis akkor, ha az a város nincs lerombolva** (ezt később részletezzük). **Az azonnali kártyák hatással lesznek az egész játéktéren lévő bármelyik kártyára**, kivéve, ha egy kártya másként nem rendelkezik.

A kártyák részletes leírása a szabálykönyv végén található.

A kártyák képességei a következő módokon aktiválhatóak:



Képesség aktiválása a városba lépéskor - Az ilyen kártya képessége akkor aktiválódik, ha belép egy olyan városba, melyet még nem robbantak le (aktív vagy jövőbeli). Az nem számít, hogy a játékos a kezéből játszotta ki a kártyát vagy egy másik városból mozgás útján lépett a városba (tehát egy mozgáskártya kijátszásakor, a New Yorkba való átmozgáskor egy csata eredményeképpen, vagy a moloch konvoj mozgását követően, miután egy város minden körzete lerombolásra került).



Állandó képesség - Ennek a kártyának az állandó képessége tartósan életbe lép, amint a kártya a játéktérre kerül (amíg egy el nem pusztított városban van).



Képesség aktiválása egy kézben lévő kártya eldobásával - Ennek a kártyának a képessége akkor aktiválódik, ha a játékos eldobja egyik kártyáját a kezéből. A kártyát aktiválni kívánó játékos kiválasztja az eldobni kívánt kártyát a kezéből, majd képpel lefelé a dobópaklira helyezi azt. Ez a képesség többször is használható, ha a játékos minden alkalommal eldob érte a kezéből egy kártyát.

Egy csata kimenetelének megállapítása után aktivált képességek



Ez a képesség akkor aktiválódik, ha az előőrs nyeri a csatát egy olyan városban, ahol ez a kártya található.



Ez a képesség akkor aktiválódik, ha a molochok nyerik a csatát egy olyan városban, ahol ez a kártya található.



Ez a képesség akkor aktiválódik, ha a csata döntetlennel végződik egy olyan városban, ahol ez a kártya található.



II. FÁZIS - A CÉLPONT KIVÁLASZTÁSA

A kártyák felhúzása után a moloch játékos kiválaszt az aktív városban egy még le nem rombolt körzetet az elkövetkező csatára, majd választását megjelöli azzal, hogy a körzetre helyezi a körzetért folyó harcjelzőt. Ha az aktív városban csak egy körzet nincs még lerombolva, a csatára ott kerül sor.

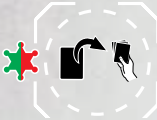
Megjegyzés: A legtöbb körzetnek lesz egy hatása (ezt később részletezzük), mely bizonyos jutalmakat biztosít a csata győztesének. Ez a VI. fázisban lép érvénybe (a csata kimenetelének meghatározásakor). Ezért a moloch játékosnak ezt is figyelembe kell vennie, mielőtt eldönti, melyik körzetben akar csatát vívni.

A körzetek adottságai egy csata végén a következőképpen fejtik ki hatásukat:



Egy ellenséges egység megölése

A csata győztese kiválaszt egy ellenséges egységet az aktív városban, és azt megöli, vagyis a dobópaklira helyezi. Ha az előőrs játékosja egy olyan moloch robotot öl meg, melyhez egy modul van kapcsolva, a modul is eldobásra kerül. A molochok játékosja csak katonát ölhet meg (ilyen módon épület nem rombolható le). Ha egy csata után a vesztes játékosnak nincs egysége az aktív városban, nem veszít el egy egységet sem.



Kártya húzása a pakliból

Az ilyen körzetben lezajlott csata győztese húz egy kártyát a paklijából, majd a kezébe veszi azt.



Egy egység átmozgatása New Yorkba

Az ilyen körzetben lezajlott csata győztese egy egységét az aktív városból közvetlenül New Yorkba mozgathatja, ha van ott rendelkezésre álló harcállása (ezt később részletezzük). A moloch játékos csak robotokat mozgathat (a hozzájuk csatolt modullal együtt), az előőrs pedig csak katonákat (az épületek nem mozgathatóak). Ha ekkor egyik ellenséges harcállás sincs elfoglalva New Yorkban, az odamozgatott egység kap egy +1-es erőjelzőt a kártyájára (a harcállások elfoglalását egy jövőbeli városban a III. fázisban részletezzük). Ez a mozgás választható és nem kötelező.

Megfigyelhetjük, hogy a fentebb részletezett képességek mindegyike egy csillaggal van megjelölve (a csata győzelmének szimbólumával), mivel ezek csak akkor lépnek életbe, ha az egyik játékos megnyeri a csatát. Ha egy körzetben a csata döntetlenre végződik, vagy az előőrs játékos az EMP Támadás (EMP Assault) kártyát használja a csatában, a körzet hatása **nem érvényesül**.



A bomba

Ebben a körzetben **a csata kimenetétől függetlenül** (láthatjuk, hogy nincs mellette győzelmet jelző ikon) **mindkét játékos kiválaszt egyet ellenfele egységei közül** az aktív városban **és megöli azt**, vagyis a dobópaklira helyezi a kártyáját. Először a moloch játékos választja ki, hogy az előőrs melyik katonáját fogja megölni (ilyen módon épület nem rombolható le), melyet követően az előőrs játékos a öl meg egy moloch robotot. Ha az előőrs egy olyan robotot öl meg, melyhez modul kapcsolódik, a modul is eldobásra kerül. Ha egy játékosnak egy egysége sincs az aktív városban, egyik egysége sem hal meg. Ne feledjük el, hogy a bomba hatása mindenképpen életbe lép a körzet lerombolása után, függetlenül attól, hogyan rombolták le.

III. FÁZIS - A MOLOCHOK TÁMADÁSA

Ebben a fázisban **a moloch játékos** a most felsorolásra kerülő **akciókat hajthatja végre. Az akciók száma** nincs korlátozva és bármilyen sorrendben végrehajthatjuk őket. A játékos passzolhat is és dönthet úgy, hogy egy akciót sem hajt végre.

A rendelkezésre álló akciók:

EGY HARCÁLLÁS ELFOGLALÁSA AZ AKTÍV VÁROSBAN

Minden városnak más a mérete, ezért különböző számú harcállás áll rendelkezésre a molochok és az előőrs számára. Ez a szám határozza meg, hogy legfeljebb hány kártyát játszhatunk ki az adott városhoz tartozó területre (ebbe nem számítanak bele a modulok és a különböző képességek). Ziggy One városában például 3 moloch harcállás van, mely három robot elhelyezését teszi lehetővé ebben a városban (a modulok nem számítanak bele a harcállások korlátozásába), míg az előőrsnek itt 4 harcállása van, ezért katonái és épületei közül összesen négyet helyezhet le ide.

A moloch játékos akkor játszhat ki egy robotkártyát a kezéből és helyezheti az aktív városhoz, ha van még rendelkezésre álló harcállása az adott városban. A robotok (a Pókok (Spiders) kivételével) mindig egy harcállást foglalnak el. A játékos úgy is dönthet, hogy egy robotot sem helyez az aktív városhoz. **Ha a molochok játékosja olyan robotot játszik ki, melynek tulajdonsága a városba lépéskor aktiválódik, hatása azonnal életbe lép.**

Az állandó különleges tulajdonsággal rendelkező robotok lehelyezésénél az adott helyzet határozza meg, hogy ennek a képességnek a hatása azonnal érvénybe lép-e. Például: A Pusztító (Annihilator) eggyel csökkenti az előőrs harcállások számát. Ha a Pusztító egy olyan városba lép be, ahol az előőrs már elfoglalta összes harcállását, a moloch játékosnak azonnal ki kell választania az ellenfél egyik katonáját vagy épületét és át kell azt helyeznie a városból a dobópaklira.

▶ EGY HARCÁLLÁS ELFOGLALÁSA EGY JÖVŐBELI VÁROSBAN

A moloch játékos kijátszhat egy robotkártyát a kezéből és elhelyezheti egy jövőbeli városhoz, amennyiben van az adott városban rendelkezésre álló harcállása. A robotokat nem szükséges a városok sorrendjében lehelyezni - például akár New Yorkba is küldhetjük őket, még ha az azt megelőző városokban nincsenek is robotok.

Ha a moloch játékos egy olyan robot kártyáját játssza ki egy jövőbeli városba, mely a városba való belépéskor aktiválja képességét, a kártya az aktív városokhoz hasonlóan ott is **azonnal kifejti a hatását.** Az állandó különleges képességgel rendelkező robotkártyák lehelyezésekor is ellenőrizniük kell a játékosoknak, hogy annak képességét azonnal kell-e alkalmazni.

▶ VÉDTELEN JÖVŐBELI VÁROSOK

Amikor a moloch játékos egy robotkártyát játszik ki a kezéből, vagy átmozgatja (az egység képességének, egy azonnali kártya kijátszásának, vagy egy csata kimenetelének köszönhetően) **egy olyan jövőbeli városba, ahol az előőrs még nincs jelen** (nincsenek katonák vagy épületek a városban), **+1 erőt kap,** mivel megerősítette pozícióját a városban, mielőtt ellenfele megtette volna azt. Ennek jelzésképpen **tegyél egy +1-es erőjelzőt** (a megfelelő színben) **a robot kártyájára.** Azt tanácsoljuk, hogy a jelzőt helyezétek az egység kiinduló ereje fölé. Ha egy olyan robotot mozgatunk egy újabb olyan városba, ahol még nincs ott az előőrs, melynek korábban már megnöveltük az erejét, újabb plusz erőt fog kapni. Az egy egység által szereshető bónusz erő száma nincs korlátozva.





A játék során a robotkártyákra helyezett jelzők (erőjelzők, különleges képesség jelzők, stb.) addig **maradnak a kártyán**, míg az a dobópaklira nem kerül vagy a játékos vissza nem veszi azt a kezébe egy másik kártya képességének köszönhetően. Az eltávolított jelzőket félretesszük, mivel azok újra felhasználhatóak lesznek. Ha a jelzők bármikor elfognának, a játékosok bármilyen egyéb eszközzel helyettesíthetik azokat.

A játékos kezéből a lerombolt városokba **nem játszhatók ki robotok**. Néhány különleges helyzetben azonban átmozgathatjuk őket egy lerombolt városba. Ez megengedett, de arra figyelniük kell, hogy **a lerombolt városban lévő egységek képességei inaktívak lesznek**. Ezen kívül ha a városban az összes harcállást elfoglalták (nincs hely egy egység odamozgatására) - az egység elpusztul (az esetlegesen hozzácsatolt modullal együtt), és a kártyát a dobópaklira kell helyezniük.



1 - Ide nem helyezhetünk robotot, mivel a város elpusztult.

2 - Az aktív városban a robot elfoglalja a negyedik helyet.

3 - Ide nem helyezhetünk robotot, mivel a város négy harcállása közül már mind foglalt.

4 - A robot elfoglal egy harcállást a jövőbeli városban, ám plusz erőt nem kap, mivel az előőrs egysége ért oda előbb és ő már megkapta a bónuszt.

5 - A robot elfoglal egy harcállást a jövőbeli városban és kap egy plusz erőt, mivel az előőrs még nincs jelen.

Ez a példa a robotok lehetséges elhelyezését ábrázolja a városokban.

A ROBOT KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGÉNEK HASZNÁLATA

A moloch játékos rendelkezik **néhány olyan egységgel, melynek különleges képessége bármikor használható a támadás fázisában.** Egyik ilyen egysége a **Lódarázs (Hornet)**, mely képességének köszönhetően **minden csata során egyszer mozoghat** (ha egy le nem rombolt városban található). A moloch játékos jelenlegi városából átmozgathatja azt egy szomszédos városba (előre vagy hátra). Ez az akció a moloch játékos támadási fázisában bármikor végrehajtható.

Más robotoknak (pl. a Bohócnak (Clown) vagy a Hasfelmetszőnek (Ripper)) **olyan képességeik vannak, melyeket a moloch játékos a kezében lévő kártyák eldobásával aktiválhat.** Ezek a képességek bármikor aktiválhatóak a moloch játékos támadási fázisában (feltéve, hogy egy le nem rombolt városban találhatóak), és tetszőleges mennyiségben hajthatóak végre - a játékosnak minden egyes aktiválásért cserébe el kell dobnia egy kártyát a kezéből a dobópaklira. Ez ugyanúgy vonatkozik az aktuális támadási fázisban lehelyezett robotokra, mint a korábbi csaták során lehelyezettre, amíg egy le nem rombolt városban vannak.

EGY AZONNALI KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Az azonnali kártyák csak a játékos saját támadási fázisában játszhatók ki, hatásuk pedig azonnal életbe lép. A játékosok által kijátszható azonnali kártyák száma nincs korlátozva. Az azonnali kártyákat kijátszásukat követően a dobópaklira helyezük. **Az azonnali kártyák az egész játéktér bármelyik kártyájára hatással lehetnek** (kivéve, ha egy kártya másképp nem rendelkezik). Például egy Visszavonulási parancs (Retreat Order) kijátszásakor a játékos visszavehet egy kijátszott robotot a kezébe bármelyik városból (akár egy leromboltból is).



Példa a molochok támadási fázisára



A csata Iron Gate egyik körzetében folyik.

A moloch játékos kijátssza a Lódarazsat Cleveland Harbour városába - egy jövőbeli városba (1), és kap egy plusz erőt, mivel az előőrs még nincs jelen. A Lódarazs képességének köszönhetően a csata folyamán egyszer mozoghat (2) és a játékos arra használja ezt a képességet, hogy azt az aktív városba mozgassa (3). Ezután Iron Gate városában megjelenik a Pusztító (4), eggyel csökkentve az előőrs harcállásainak számát. Mivel ebben a városban az előőrs mindegyik harcállása foglalt volt, a Pusztító képessége azonnal aktiválódik és a moloch játékos úgy dönt, a Megvetőt (Scorn) távolítja el a játékból (5). A moloch játékos Hasfelmetsző robotja már a városban van (6). Úgy dönt, használja a képességét, eldob egy kártyát a kezéből (7), majd megöli a Kommandós (Commando) egységet (8). Végül New Yorkban megjelenik a Vadász (Hunter) (9), és a városba lépve megöli az előőrs katonáját (10). Bár egy jövőbeli városban van, nem kap plusz erőt, hiszen az előőrs korábban már a helyszínen volt és megkapta azt.

IV. FÁZIS - AZ ELŐŐRS TÁMADÁSA

Az előőrs játékos a az alább felsorolásra kerülő akciók bármelyikét végrehajthatja. A moloch játékos III. fázisához hasonlóan **a végrehajtható akciók mennyisége nincs korlátozva és azok bármilyen sorrendben végrehajthatóak.** A játékos passzolhat is, ha nem szeretne semmilyen akciót végrehajtani.

Az előőrs kártyáinak kijátszására, a csatában végrehajtható akcióira, az erőjelzők megszerzésére, a kártyákra helyezhető jelzőkre és az egységei mozgására vonatkozó szabályokat már részleteztük a III. fázisban a molochok támadásánál, ezért ezeket csak futólag fogjuk megemlíteni.

HARCÁLLÁS ELFOGLALÁSA AZ AKTÍV VÁROSBAN

Az előőrs játékos kijátszhat egy katona- vagy egy épületkártyát a kezéből, és az aktív városba helyezheti, amennyiben abban a városban van rendelkezésre álló harcállása. Egy katona vagy épület mindig egy harcállást foglal el. A játékos úgy is dönthet, hogy egy városba nem helyez egy katonát vagy egy épületet sem. **Ha az előőrs játékos egy olyan katonát játszik ki, akinek képessége egy városba való belépéskor aktiválódik, a képesség hatása azonnal életbe lép.**

Egy olyan katona vagy épület lehelyezésekor, melynek állandó különleges hatása van, a játékosoknak meg kell állapítaniuk, hogy a képesség hatása azonnal életbe lép-e. Például, ha egy EMP fegyver (EMP Launcher) kikapcsolja a városban lévő robotok képességét, így kijátszásakor abban a városban semlegesíti a Pók (Spider) különleges képességét. Ha ebben az esetben több robot lenne a városban, mint a rendelkezésre álló harcállások, a Pókok nem állhatnának ott tovább és azonnal a dobópaklira kellene kerülniük.

HARCÁLLÁS ELFOGLALÁSA EGY JÖVŐBELI VÁROSBAN

Az előőrs játékosja kijátszhat a kezéből egy katonát vagy egy épületet bármelyik jövőbeli városba, ha van az adott városban szabad harcállása. A katonákat és épületeket nem kötelező a városok sorrendjében lehelyezni.

Ha az előőrs játékosja egy olyan városba játssza ki egy katonáját, melynek képessége a városba lépéskor aktiválódik, az aktív városhoz hasonlóan annak képessége is azonnal életbe lép. Egy olyan katona lehelyezésekor, melynek állandó képessége van, a játékosoknak ellenőrizniük kell, hogy hatását azonnal kifejti-e.

Védtelen jövőbeli városok: Amikor az előőrs játékosja a kezéből kijátssza egyik katonáját vagy átmozgat egyet (az egység képességének, egy azonnali kártyának vagy egy harc eredményeképpen a New Yorkba történő mozgatásnak köszönhetően) egy olyan jövőbeni városba, ahol nincsen egy robot sem, +1 erőt kap, mivel megerősítette pozícióját a városban, mielőtt ellenfele odaért volna. Ennek jelzésére tegyünk a katona kártyájára egy +1-es erőjelzőt (a megfelelő színben). Mivel az előőrsnek több lehetősége van az egységei mozgatására, az előőrs hadseregét irányító játékosnak fontos tudnia, hogy azt a katonáját, mely plusz erőt kapott, ismét átmozgatja egy olyan városba, ahol nincsenek robotok, újabb plusz erőt kap. Az egy egység által megszerezhető plusz erők mennyisége korlátlan.

Az épületek nem kapnak plusz erőt. Ha azonban egy épületet helyezünk egy jövőbeli városba, az megakadályozza a molochokat a plusz erő megszerzésében, mivel az épülettel az előőrs már jelen van az adott városban.

A katonákra helyezett jelzők mindegyike a kártyákon marad az egész játék során, kivéve, ha egy egység a dobópaklira kerül vagy ha a játékos egy másik kártya hatására visszaveszi azt a kezébe.



- 1 - Ide nem lehet katonát lehelyezni, mivel a várost lerombolták
- 2 - A katona elfoglalja a harmadik harcállást az aktív városban;
- 3 - A katona elfoglalja a negyedik harcállást az aktív városban;
- 4 - A katona nem helyezhető ide, mivel a városban csak négy harcállás van, melyek mindegyike már foglalt;
- 5 - Egy épület kerül le egy jövőbeli városba, ám nem kap plusz erőt, mivel azt csak katonák kaphatnak;
- 6 - A katona elfoglal egy harcállást egy jövőbeli városban, ám nem kap plusz erőt, mivel egy moloch egység már ott van és megkapta a bónuszt;
- 7 - A katona elfoglal egy harcállást egy jövőbeli városban és megkapja a plusz erőt, mivel a molochok még nincsenek ott jelen.

Ez a példa bemutatja a katonák és az épületek lehetséges lehelyezéseit.

A játékos nem játszhat ki a kezéből katonákat vagy épületeket lerombolt városokba. Néhány különleges esetben azonban egy katona átmozgatható lesz egy már lerombolt városba egy előőrs vagy moloch akció következtében. Ez megengedett, de meg kell jegyeznünk, hogy egy egység különleges képességei egy lerombolt városban inaktívak lesznek. Ezen kívül, ha a város harcállásai már el vannak foglalva (nincs hely az egység odamozgatására) - az egység elpusztul, ezért kártyája a dobópaklira kerül.

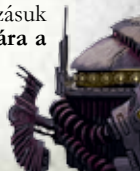
EGY KATONA KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGÉNEK HASZNÁLATA

Az előőrs játékosja rendelkezik néhány olyan egységgel is, melyek különleges képességei bármikor használhatóak a játékos támadási fázisában. Az első ilyen egység a Küldönc (Runner), aki képességének köszönhetően csatánként egyszer mozoghat (ha egy le nem rombolt városban van). Az előőrs játékosja az aktuális városából átmozgathatja őt egy szomszédos városba (előre vagy hátra). Ez az akció az előőrs támadási fázisa során bármikor végrehajtható.

A második egység Nestugov, akit az előőrs játékosja úgy aktiválhat, hogy egy kártyát eldob a kezéből a dobópaklira. Ez a képesség bármikor aktiválható az előőrs támadási fázisában (amennyiben az egység nem egy lerombolt városban tartózkodik) és annyiszor, ahányszor a játékos szeretné - minden aktiválásnál egy kártya eldobásával a dobópaklira. Nestugov már abban a támadási fázisban is aktiválható, amikor lehelyezték, és minden utána következő csatában részt vehet, amíg nem egy lerombolt városban van.

EGY AZONNALI KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Az azonnali kártyák csak a játékos saját támadási fázisában játszhatók ki, hatásuk pedig azonnal életbe lép. Egy játékos korlátlan számú azonnali kártyát játszhat ki. Az azonnali kártyákat kijátszásuk után azonnal a dobópaklira kell helyeoznünk. **Az azonnali kártyák hatással lehetnek bármely kártyára a játéktéren** (kivéve, ha a kártya másként rendelkezik).



AZ AKTÍV VÁROS EGYÉNI KÉPESSÉGÉNEK HASZNÁLATA

Az előørs a polgárok segítségéért folyamodhat a molochok elleni harcban. Ziggy One kivételével **minden városnak egyéni városképességeik vannak**, melyek csak az előørs játékosának állnak rendelkezésére. **A játék során minden város képessége csak egyszer használható, és az is csak akkor, ha az aktuális harc ebben a városban zajlott le.** Egy városképesség használatakor meg kell azt jelölnünk egy használt városképesség jelzővel, lefedve azt a városmezőt, mely a városkártyán az adott képességet ábrázolja.

Az egyéni városképességek és azok aktiválása:



IRON GATE

Miután az előørs játékos a két kártyát a kezéből a dobópaklira helyezett, ebben a városban elpusztíthat egy moloch robotot (a hozzá kapcsolt esetleges modullal együtt) és azokat a dobópaklira helyezheti.



CLEVELAND HARBOUR

Miután az előørs játékos a kártyát a kezéből a dobópaklira helyezett, ebben a városban kap egy extra harcállást. Ez a város lerombolásáig a rendelkezésére fog állni.



JERSEY CRUST

Miután az előørs játékos a két kártyát a kezéből a dobópaklira helyezett, ehhez a városhoz adhat még egy körzetet. Ezt a harmadik körzetet egy plusz körzetjelzővel jelöljük, melyet az adott városkártya lehetséges mezőjére helyezünk.



NEW YORK

Miután az előørs játékos a két kártyát a kezéből a dobópaklira helyezett, egy katonáját Jersey Crustból New Yorkba mozgathatja, vagy fordítva (pl. hogy helyet csináljon egy másik katonának vagy épületnek).

Példa az előőrs támadási fázisára



A csata Iron Gate egyik körzetében zajlik. Az előőrs a Kommandót (Commando) játssza ki Jersey Crustba - egy jövőbeli városba (1) - és kap egy plusz erőt, mivel nincsenek még ott moloch robotok. A városba lépéskor a Kommandó eldobat a moloch játékoskal egy kártyát annak paklijából (2).

Ezután egy mozgáskártya (3) használatával a Kommandót Cleveland Harbourba mozgatja (4), mely szintén egy jövőbeli város. Mivel ott sincsenek még jelen a molochok, a katona újabb plusz erőt kap.

A Cleveland Harbourba lépés azt jelenti, hogy a Kommandó újra belépett egy városba, ezért a moloch játékosnak újra el kell dobnia egy kártyát a paklijából (5).

Ezután megérkezik Cleveland Harbourba a Felderítő (Scout) (6), aki szintén kap egy plusz erőt. Ennek az akciónak köszönhetően a Kommandó átmozog Iron Gatebe (7). Újra belép egy városba, a moloch játékos pedig újra eldob egy kártyát a paklijából (8), most azonban a Kommandó nem kap erőbónuszt, mivel az aktív városba lépett be.

Végül az előőrs Johnson kapitányt (Cpt. Johnson) küldi az aktív városba (9).

V. FÁZIS - MOLOCH MODULOK AKTIVÁLÁSA

Miután az előőrs játékos a IV. fázisban befejezte összes akcióját, a moloch játékosnak még játszhat ki és/vagy aktiválhat modulkártákat a csata befolyásolására. **Ebben a fázisban csak modulkártákat lehet kijátszani vagy aktiválni.**

A modulok csak az aktív városban tartózkodó robotokra játszhatóak ki.

A modulok nem foglalnak el harcállásokat. A modulok kapcsolatát a robotokkal úgy jelöljük, hogy a modult a robot kártyája alá helyezzük, hogy csak a modulkártya jobboldalán lévő tulajdonságok látszanak ki (ahogy a képen látható).

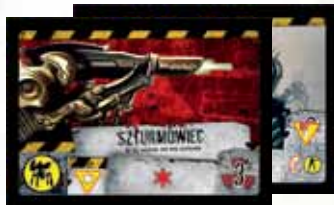
Két típusú modul létezik:

- Erőmodulok (Harc (Combat), Megsemmisítés (Annihilation), és Pusztítás (Destruction)), melyeknek a kijátszásuk után azonnali hatása lesz és ezek nem kapcsolhatóak ki, valamint
- Különleges képességmodulok (Szennyezés (Contamination), Kaszparov (Kasparov), Háló (Net)), melyek kikapcsolhatóak az EMP fegyverrel vagy a Hacker kártyákkal.

Ha egy modul képességének aktiválásához szükség van egy kártya eldobására a moloch játékos kezéből, az csak ebben a fázisban lehetséges. A modulok csak az aktív városban aktiválhatóak - azok is, amelyek az aktuális csatában kerület kijátszásra és azok is, melyek egy korábbi csata során.

Minden robothoz csak egy modul kapcsolódhat és ez a modul a robot fix részévé válik. Ha egy modul kijátszásra került, a moloch játékos nem veheti azt vissza a kezébe, kivéve az Újrahasznosító (Recycler) kártya kijátszásának esetében. Ha egy modullal ellátott robotot megölnek vagy mozgatnak, a modul vele mozog (vagy eldobásra kerül).

Ha a moloch játékos úgy kívánja (az Agy (Brain) vagy a Visszavonulási parancs (Retreat Order) kártyájának



kijátszása következtében), vagy kötelező megtennie (az előőrs által kijátszott Rohamosztag (Assault Group) miatt), visszavehet egy robotot a modullal együtt a kezébe, ám csak a robot kártyát veheti magához, a modult el kell dobnia a dobópaklira.

V. A FÁZIS - ELŐŐRS MODULOK AKTIVÁLÁSA

Általában erre a fázisra nem kerül sor, hiszen az előőrs paklijában nincsenek modulok. Azonban előfordulhatnak kivételes esetek, ha az előőrs Nestugov használatával átveszi a hatalmat egy modul felett. A Szennyezés modul (amelynek tartós képessége van) valamint az erőt növelő modulok azonnal az előőrs egységeiként kezdenek el működni, amint Nestugov megszerzi azokat. Ha az előőrs olyan különleges képességekkel rendelkező modulokat szerez meg, melyeket kártyák eldobásával aktiválhatunk - mint a Háló és a Kaszparov modulok, - azokat az előőrs játékos a ebben a fázisban aktiválhatja egy vagy több kártya eldobásával, miután a moloch játékos befejezte saját fázisát. Ez az előtt történik, mielőtt a VI. fázisban meghatároznánk a csata kimenetét.

VI. FÁZIS - A CSATA KIMENETELÉNEK MEGHATÁROZÁSA

Miután a modulok aktiválásának fázisa véget ér, meghatározzuk a csata kimenetelét.

Összesítjük a játékosok erejét az aktív városban, beleszámítva:

- az aktív városban lévő kártyáikon látható erőpontokat (a rajtuk lévő erő-jelzőkkel együtt), és
- az előőrs kártyáiból származó módosításokat (Szabotőr (Saboteur), Calahan hadnagy (Lieutenant Calahan, Bunker (Bunker)).

A nagyobb erővel rendelkező játékos nyeri a csatát.



A moloch robotok erejének kiszámításánál figyelembe kell vennünk, hogy a Szabotőr különleges képessége és az erőjelzők (+1, +2, -2) csak a robotok erejére hatnak. A robotokhoz kapcsolt modul erejét nem befolyásolják. A Szabotőr vagy egy -2-es erőjelző által csökkentett képességű robot ereje nem lehet kevesebb mint 0.

Példa: Ha az 1-es erejű Pókok kapnak egy -2-es erőjelzőt, az erejük 0 lesz. Ha a moloch játékos egy +3-as erejű modult csatol a Pókokhoz, a Pókok teljes ereje 3 lesz (és nem 2).

Miután meghatároztuk, hogy melyik oldal nyerte a csatát, a **következő sorrendben hajtjuk végre a győztes fél által kiváltott eseményeket:**

- **először a győztes fél olyan egységeinek képességei lépnek életbe, melyek az aktív városban találhatóak és győzelem esetén aktiválódnak,**
 - **ezután az adott városban aratott győzelem által kiváltott képesség** következik (lásd lentebb),
 - **végül pedig az adott körzetben lezajlott csata hatását hajtjuk végre** (ezeket az I. fázisban részleteztük).
- Miután a felsorolt képességeket érvényesítettük, a körzetért folyó csata véget ér, a körzet pedig elpusztul. Ezt azzal jelöljük, hogy a körzetre helyezünk egy lerombolt körzetjelzőt. Ha egy városban minden körzet lerombolásra került, lépjetek a lentebb látható VI. (a) fázisához.

Döntetlen - Ha mindkét csapatnak pontosan ugyanannyi erőpontja van (akkor is, ha mindkettejüknek 0 pontja van), ellenőriznünk kell, hogy a **Rohamosztagos (Stormtrooper) jelen van-e az adott városban a molochok robotjai között. Ha igen, a molochok megnyerik a csatát, és győzelmük következményeit a fentebb vázolt módon végrehajtjuk. Ha a Rohamosztagos nem vett részt a harcban (vagy a képességét semlegesítették), a csata döntetlen marad. Senki sem érvényesítheti a győzelmére vonatkozó képességeket** (kivéve a Bomba képességgel ellátott körzeteket), a csata végén pedig a körzetet meg kell jelölnünk egy lerombolt körzetjelzővel. Ezután lépünk a következő fázisra.

A molochok győzelmének következményei a megfelelő városokban

Ha a molochok legyőzik az előőrs csapatait, betörhetnek a következő körzetbe és azt is lerombolhatják.



Egy kiválasztott körzet lerombolása - minden városban, kivéve Cleveland Harbourban. Ha a moloch játékos nyeri meg a csatát, **kiválasztja az egyik körzetet az aktív városban** (azt a körzetet nem választhatja, ahol az aktuális csata folyt), **és lepusztítja azt.** Ezt a körzetet letakarjuk egy lerombolt körzetjelzővel. Ha a molochok a város legutolsó körzetében nyertek csatát, és nincs több körzet, amit ott lerombolhatnának, a moloch játékos a következő városban választhat ki egy körzetet.

A lerombolt körzet különleges képessége nem lép életbe. A Bomba az egyedüli kivétel, azt mindig végrehajtjuk. Ha a bomba képességgel rendelkező körzet a következő városban került lerombolásra, mindkét játékos abban a városban öli meg ellenfele egyik egységét, ahol az elpusztított körzet van.



Egy kiválasztott körzet lerombolása képességének végrehajtásával - csak Cleveland Harbourban.

Ha a moloch játékos megnyer egy csatát Cleveland Harbourban, **kiválasztja az egyik körzetet az aktív városban** (azt a körzetet nem választhatja, ahol az aktuális csata folyt), **és lepusztítja azt - ebben az esetben azonban végrehajtásra kerül annak a körzetnek a különleges képessége is.** Ha a molochok a város legutolsó körzetében nyertek csatát, és nincs több körzet, amit ott lerombolhatnának, a következő város (Jersey Crust) egyik körzete pusztul el, képességét végrehajtjuk, majd letakarjuk egy lerombolt körzetjelzővel. Ebben az esetben a körzet hatása Jersey Crustra lesz érvényes. Ha például a molochok elpusztítják azt a körzetet, mellyel egy egységet közvetlenül New Yorkba lehet küldeni, egyik robotjukat átmozgathatják Jersey Crustból.

Az előőrs győzelmének következményei a megfelelő városokban

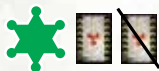
Az előőrs győzelme meggyengíti a molochok konvoját, melyet az szimbolizál, hogy a molochok kártyákat dobnak el paklijuk tetejéről.



Egy kártya eldobása a molochok paklijáról - Ziggy One, Cleveland Harbour, New York. Ha az előőrs játékosja nyer, **a molochok paklijának legfelső lapját át kell tennünk a dobópaklira**. Az eldobott kártyát mindkét játékos láthatja.



Két kártya eldobása a molochok paklijáról - Jersey Crust. Ha az előőrs játékosja nyer, **a molochok paklijának legfelső két lapját át kell tennünk a dobópaklira**. Az eldobott kártyákat mindkét játékos láthatja.



Két kártya közül egy kártya eldobása a molochok paklijáról - Iron Gate. Ha az előőrs játékosja nyer, **felfedi a molochok paklijának két legfelső kártyáját, áthelyezi az egyik, választása szerinti kártyát a dobópaklira, a másik kártyát pedig visszakeveri a moloch játékos paklijába**.

Ha a moloch játékosnak már nincsenek kártyák a paklijában, az előőrs játékosja megöli az egyik robotját, mely az aktív városban tartózkodik, és a dobópaklira helyezi azt. Így olyan robotot is eltávolíthat, mely egyéb esetekben immúnis az előőrs képességeire, mivel a város győzelmi következményeire nem immúnis. Ha az eldobott robothoz modul is csatlakozott, azt is eldobjuk (a modullal ellátott robotok egy kártyának számítanak). **Ha a molochnak nincs kártyája sem a paklijában, sem az aktív városban, az előőrs eldobhat egy (vagy több) véletlenszerűen húzott kártyát a moloch játékos kezéből. Ha a moloch játékosnak a kezében sincsenek kártyák, nem dob el egy kártyát sem.**

Példa egy csata következményeinek végrehajtására

A csata a New Yorkba való jutásért folyik. A moloch robotok teljes ereje 5, az előőrs katonáinak összesített ereje pedig 4. A moloch győz, ezért először a Védelőző (Defender) képessége aktiválódik a győzelem megállapításának pillanatában (1) - egy véletlenszerűen választott kártya visszakerül a molochok paklijába. Ezután a városban való győzelem hatása lép életbe, így a molochok kiválasztanak, majd elpusztítanak egy másik körzetet az adott városban (2). A körzetre egy lerombolt körzetjelzőt helyezünk. Végül az adott körzet győzelmi hatása érvényesül (3), aminek köszönhetően a molochok kiválaszthatják egyik robotjukat az adott városban, és közvetlenül New Yorkba mozgathatják azt. Az adott körzetben folyó csatát azzal zárjuk le, hogy egy lerombolt körzetjelzőt helyezünk az elpusztított területre. Mivel ebben a városban csak két körzet volt, és mindkettőt lerombolták, a molochok kiválaszthatják egyik robotjukat, akit átmozgatnak a következő városba (Lásd A molochok mozgása egy város elpusztítását követően a VI. (a) fázisban). A városkártya átfordul az elpusztított oldalára. Ha azonban a molochoknak eggyel kevesebb robotjuk lett volna a városban, és az előőrs nyerte volna meg a csatát, először Johnson kapitány képességét érvényesítettük volna (4), ami azt jelentené, hogy eldobatunk egy kártyát a molochok paklijáról. Ezután az előőrs városban aratott győzelmének következménye lépett volna életbe, és a molochok még két kártyát veszítettek volna a paklijukból (5). Végül a körzet győzelmi hatása érvényesült volna (3), tehát az előőrs egyik katonáját New Yorkba mozgathatta volna. A körzetben lezajlott csatát a hagyományos módon egy lerombolt körzetjelzővel jelöltük volna, melyet az elpusztított területre helyeznénk. Ezután a következő csata a város második körzetében folytatódott volna.



VI. A FÁZIS - A MOLOCHOK MOZGÁSA EGY VÁROS ELPUSZTÍTÁSÁT KÖVETŐEN

Ha az aktív város minden körzetét lerombolták, a moloch játékos kiválaszthatja egyik robotját ebből az újonnan elpusztított városból és átmozgatja azt a következő városba (kivéve a Könyörtelen Pusztítót (Juggernaut) és azt az esetet, amikor a robotok mozgását blokkolja az előőrs Elektromágneses mezője (Electromagnetic Field)). **Ez a mozgás nem hoz a robotnak bónusz erőt**, mivel az új város, ahova átmozgattuk, aktív várossá vált. **Ez a mozgás kötelező.** Ha a robot egy olyan városba mozog át, ahol már minden moloch harcállás foglalt, és neki már nem jut hely, a robot elpusztul és a dobópaklira kerül. **Ezt a mozgást követően** az újonnan elpusztított városról eltávolítunk minden jelzőt, magát a városkártyát pedig átfordítjuk, jelezve ezzel, hogy lerombolták. A lerombolt városban tartózkodó moloch vagy előőrs egységek ott maradnak, de a képességeik inaktívvá válnak.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha New Yorkban a végső csata is kifejtette hatásait. Ha ezen a ponton a moloch játékosnak van legalább egy kártyája a húzópaklijában vagy legalább egy robotja New Yorkban, megnyerte a játékot - a molochok konvoja elérte célját - New Yorkot megtámadták és megsemmisítették.

Ha a moloch játékosnak egy kártya sem maradt a paklijában és egy robotja sincs New Yorkban (a kézben lévő kártyák nem számítanak), az előőrs nyer, mivel hathatósan elpusztították a molochok konvoját.

Az előőrs a New Yorkban lezajló végső csata előtt is nyerhet - abban az esetben, ha egy csata megkezdésekor a moloch játékosnak nincs kártya a húzópaklijában, nincs kártya a kezében, és nincs robotja sem a még el nem pusztított városokban.

A KÁRTYÁK RÉSZLETES LEÍRÁSA

Ne feledjétek: Az azonnali kártyák kivételével (melyek általában az egész játéktérre hatással vannak) az összes kártya különleges képessége csak arra a városra hat, melyben az adott kártya található és csakis akkor, ha az a város nincs lerombolva (ezt később részletezzük).

KATONÁK

Küldönc (Runner) - Attól a pillanattól kezdve, hogy a Küldönc játékba kerül, minden csata során egyszer átmozgathatod egy szomszédos városba az előőrs támadási fázisa során (ha a várost, amelyben tartózkodik, még nem rombolták le).

Rohamcsapat (Assault Team) - Minden alkalommal, amikor a Rohamcsapat belép egy le nem rombolt városba, választhatsz egy robotot az adott városban és a moloch játékosnak vissza kell vennie azt a kezébe (kivéve, ha a robot immúnis az előőrs katonáinak képességeire). Ha egy modullal ellátott robotot választasz, a robotot a kezébe veszi, a modult pedig át kell helyeznie a dobópaklira.

🕸 AZ ELŐŐRS 🕸

Hacker (Hacker) - Minden alkalommal, amikor a Hacker belép egy le nem rombolt városba, kapsz egy robotok képességét kikapcsoló jelzőt, melyet azonnal rátehetsz egy választásod szerinti robotra az adott városban vagy egy különleges képességgel rendelkező modulra, mely egy ilyen robothoz csatlakozik az adott városban (ha nem immúnis az előőrs katonáinak képességeire). A Hacker kikapcsolja a kiválasztott robot vagy modul (Kaszparov modul, Háló modul, Szennyezés modul) képességét. Ha a Hacker a Pókok különleges képességét kapcsolja ki, és ennek következtében már nincs elég harcállás a Pókok számára az adott városban, a Pókok átkerülnek a dobópaklira.

Ha egy kijátszott kártyának köszönhetően egy játékos kap egy jelzőt és azt nem tudja, vagy nem akarja használni, ez a jelző visszakerül a készletbe minden következmény nélkül. A jelzőket nem tarthatjuk meg egy későbbi használatra. Minden olyan jelző (erő, különleges képesség, stb.), melyet egy molochok vagy előőrs kártyára helyezünk, a játék végéig a kártyán marad, vagy amíg a játékos vissza nem veszi a kártyát a kezébe egy másik kártya képessége miatt. Csak ezekben az esetekben tehetjük vissza a jelzőket a készletbe, ahol újra felhasználhatóvá válnak. Nem számít, melyik városban van az egység, melynek segítségével a jelzőt kijátszottuk, vagy hogy egyáltalán még játékban van-e. Például, ha egy robot egy Hacker városba lépése miatt kapott egy robotok képességét kikapcsoló jelzőt, ez a jelző a kiválasztott roboton marad és működik tovább azután is, ha a Hacker meghal.

Kommandós (Commando) [x2] - Minden alkalommal, amikor a Kommandós belép egy le nem rombolt városba, eldobhatod a moloch játékos paklijának legfelső lapját (ezt a kártyát mindkét játékos láthatja). Ha a moloch játékosnak nincs kártya a paklijában, kiválasztasz egy robotot abból a városból, ahová a Kommandós belépett, és eldobatod azt (kivéve, ha a robot immúnis az előrs katonáinak képességeire). Ha az adott városban nincsenek robotok, a moloch játékos kezéből dobatsz el egy véletlenszerűen kiválasztott kártyát. Ha a moloch játékosnak nincs kártya a kezében, nem dob el kártyát.

Johnson Kapitány (Cpt. Johnson) - Ha abban városban, ahol ez a kártya található az előrs nyeri a csatát, eldobhatod a moloch játékos paklijának legfelső lapját (ezt a kártyát mindkét játékos láthatja). Ha a moloch játékosnak nincs kártya a paklijában, kiválasztasz egy robotot az adott városból, és eldobatod azt (kivéve, ha a robot immúnis az előrs katonáinak képességeire). Ha az adott városban nincsenek robotok, a moloch játékos kezéből dobatsz el egy véletlenszerűen kiválasztott kártyát. Ha a moloch játékosnak nincs kártya a kezében, nem dob el kártyát.

McPherson (McPherson) - Minden alkalommal, amikor McPherson belép egy le nem rombolt városba, kapsz egy -2-es erőjelzőt, melyet azonnal egy választásod szerinti robotra helyezhetsz az adott városban (ha a robot nem immúnis az előrs katonáinak képességeire), így csökkentve a kiválasztott robot erejét (de a hozzácsatolt modulét nem). A robot ereje nem csökkenhet 0 alá.

Kölyök (Kid) - Minden alkalommal, amikor a Kölyök belép egy le nem rombolt városba, használhatod egy másik katona képességét az adott városban, de csak akkor, ha az a képesség városba lépéskor aktiválódna.

Nestugov (Nestugov) - Ha eldobsz egy kártyát a kezedből, átveheted az irányítást egy olyan modul felett, amely az adott városban van egy robothoz kapcsolva (ha a robot nem immúnis az előrs katonáinak képességeire), és hozzáillesztheted egy választásod szerinti katonához (akár Nestugovhoz is) az adott városban. Akár több kártyát is eldobhatsz több modul irányításának átvételéhez, feltéve, hogy egy modult csak egy katonához kapcsolsz. A megszerzett modulok ugyanúgy működnek, ahogyan előtte, most viszont képességeik az előrs katonáit szolgálják.

Ha egy erőmodult vagy egy Szennyezés modult veszünk át, azok azonnal elkezdnek működni. A Kaszparov és a Háló modul azonban csak akkor aktiválódik, ha az előrs játékos az előrs modulok aktiválási fázisának végén eldob egy-egy kártyát a kezéből. Ha egy modullal ellátott katona meghal, mindkét kártyát eldobjuk. A modult abban az esetben is el kell dobnunk, ha az előrs játékosának vissza kell vennie a katonát a kezébe. A modulok leírását lásd lentebb a molochok kártyáinál.

Különítmény (Task Force) - Minden alkalommal, amikor a Különítmény belép egy le nem rombolt városba, visszavehetsz egy másik katonát az adott városból a kezébe. Ezt a katonát akár azonnal is újra kijátszhatod.

Nehézgépfegyver (Heavy Machine Gun) - Ha abban városban, ahol ez a kártya található az előrs nyeri a csatát, kapsz egy +2-es jelzőt, melyet azonnal egy választásod szerinti katonára helyezhetsz az adott városban (beleértve a Nehézgépfegyvert is), mellyel megnöveled az erejét.

Hazafi (Patriot) - A Hazafi 1 kártyával csökkenti annak a városnak a képességének a használatát, melyben éppen tartózkodik (egy kártyával kevesebbet kell eldobnod a használatához). Ha a Hazafi Cleveland Harbourban tartózkodik, egy kártyát sem kell el-

dobnunk a város képességének használatához. Az előőrs játékosának csak be kell jelentenie, hogy használni szeretné a város képességét, majd elhelyez egy használt városképesség jelzőt a város kártyáján.

Calahan Hadnagy (Lieutenant Calahan) - 1-gyel növeli az összes katona erejét abban a városban, ahol éppen tartózkodik (beleértve saját magát is). Ezt az erőnövelést a csata kimenetelének fázisában figyelembe vesszük, a katonák kártyáira azonban nem helyezünk erőjelzőket. Ha egy katonát hálóval semlegesítenek (a molochok Háló moduljának képességével), az ő ereje nem növekszik meg.

Szabotőr (Saboteur) - 1-gyel csökkenti minden robot erejét abban a városban, ahol éppen tartózkodik (ha a robot nem immúnis az előőrs katonáinak képességeire). Ezt az erőcsökkentést a csata kimenetelének fázisában figyelembe vesszük, a robotok kártyáira azonban nem helyezünk -1-es erőjelzőket (nincs is ilyen jelző). A Szabotőr nem csökkenti a modulok erejét.

Megvető (Scorn) - Minden alkalommal, amikor a Megvető belép egy le nem rombolt városba, megölhetsz egy választásod szerinti robotot az adott városban (ha a robot nem immúnis az előőrs katonáinak képességeire). Ha egy modullal ellátott robotot pusztítasz el, a modul is a dobópaklira kerül.

Rohamlövész (Trooper) [x2] - Minden alkalommal, amikor a Rohamlövész belép egy le nem rombolt városba, húzhatz egy kártyát a pakliból és a kezedbe veheted azt.

Felderítő (Scout) [x2] - Minden alkalommal, amikor a Felderítő belép egy le nem rombolt városba, egy másik olyan katonádat, aki a vele azonos városban tartózkodik, átmozgathatod az egyik szomszédos városba előre vagy hátra. A kiválasztott katonát egy elpusztított városba is mozgathatjuk, de soha nem mozgathatjuk le a játéktérről.

ÉPÜLETEK

Bunker (Bunker) - 1-gyel növeli minden katona erejét abban a városban, ahol éppen áll. Ezt az erőnövelést a csata kimenetelének fázisában figyelembe vesszük, a katonák kártyáira azonban nem helyezünk erőjelzőket. Ha egy katonát hálóval semlegesítenek (a molochok Háló moduljának képességével), az ő ereje nem növekszik meg.

EMP fegyver (EMP Launcher) - kikapcsolja a robotok és a speciális képességgel rendelkező modulok (Kaszparov modul, Háló modul és Szennyezés modul) képességeit abban a városban, ahol éppen tartózkodik. Ha egy speciális képességgel rendelkező, kikapcsolt modul felett átvesszi az előőrs az irányítást (Nestugovval), rendszeren fog működni. Ha a Harckocsi (Dreadnought) vagy egy pajzsjelzővel ellátott robot jelenik meg abban a városban, ahol az EMP fegyver működik, az immunitásuk megszűnik. Ha az EMP fegyver egy olyan városban jelenik meg, ahol már ott tartózkodik a Harckocsi vagy egy pajzsjelzővel ellátott robot, akkor azok a robotok immúnisak lesznek az EMP fegyver képességeire. Ha a Pókok képességeit kapcsolja ki az EMP fegyver, és ennek következtében a Pókok számára nem marad elég harcállás az adott városban, azonnal át kell őket tenni a dobópaklira.

Elektromágneses mező (Electromagnetic Field) - Abban a városban, ahol az Elektromágneses mező működik, blokkolja a moloch robotokat (ha a robot nem immúnis az előőrs épületeinek és katonáinak képességeire) mozgási képességeikben (a Mozgás (Move) kártya kijátszásával, a Lódarázs (Hornet) mozgatósi képességével, vagy a molochoknak azzal a mozgásával, melyet egy város összes körzetének lerombolása után hajthatnak végre), valamint blokkolja azt a képességüket, hogy átmozogjanak közvetlenül New Yorkba egy adott körzetben nyert csata eredményeképpen.

AZONNALI KÁRTYÁK

EMP támadás (EMP Assault) - Amint ez a kártya kijátszásra kerül, az aktuális csata véget ér anélkül, hogy meghatároznánk a győztest. Az adott körzet elpusztul és megjelöljük egy lerombolt körzetjelzővel. A körzet hatása nem érvényesül, kivéve a Bombát (mely mindig aktíválódik). A helyzettől függően lépünk tovább arra a fázisra, melyben a molochok mozognak egy város elpusztítását követően, vagy a kártyák húzásának fázisára.

Doki (Medic) - Vegyél vissza egy katonát egy elpusztított városból a kezedbe. Ezt a katonát akár azonnal is újra kijátszhatod.

Váratlan támadás (Sudden Attack) - Az adott fordulóban folyó csata során nem kerül sor a modulok aktiválási fázisára. A már csatlakoztatott modulok továbbra is működni fognak, de azok, melyek aktiválásához egy vagy több kártyát el kell dobunk, nem aktiválhatóak és új modulokat sem lehet kijátszani. Az előőrs támadási fázisát követően azonnal lépjete a csata kimenetelének meghatározásához.

Hadi tanács (War Council) [x2] - Húzz három kártyát a pakliból, válassz ki kettőt és vedd őket a kezedbe, a harmadik kártyát pedig helyezd a dobópaklira. Ha kevesebb, mint 3 kártya van a pakliban, húzz annyit, amennyit tudsz, és tartsd meg mindet.

Visszavonulás (Retreat) - Mozgass egy katonát egy szomszédos várossal előre vagy hátra kétszer. Két különböző katonát is mozgathatsz, vagy ugyanazt kétszer. Egy katonát eggyel előre is mozgathatunk, majd vissza ugyanoda, ahol előtte volt. Egy katonát egy lerombolt városba is átmozgathatunk, de sosem mozgathatjuk a játéktéren kívülre.

Terepszemle (Recon) - Azonnal kapsz két +1-es erőjelzőt, melyeket választásod szerinti katonákra helyezhetsz a játéktéren - ezek megnövelik a katonák erejét. Dönthetsz úgy is, hogy mindkét jelzőt egy katonára teszed.

Mozgás (Move) [x4] - Mozgass egy katonát egy szomszédos városba előre vagy hátra. A katonát átmozgathatjuk egy lerombolt városba is, de sosem mozgathatjuk a játéktéren kívülre. Nincs korlátozva, hogy a támadási fázis során hány mozgáskártyát játszhatunk ki egy katonára.

Orvlövész (Sniper) - Elpusztít egy robotot egy választásod szerinti városban (ez olyan robot is lehet, amely immúnis az előőrs kártyáinak képességeire). Ha egy modullal ellátott robotot pusztítunk el, a modul is a dobópaklira kerül.

Intelligencia (Intelligence) - Nézd meg a moloch játékos kezében lévő kártyákat.



♣ MOLOCHOK ♣

ROBOTOK

Pusztító (Annihilator) - 1-gyel csökkenti az előőrs harcállásainak számát abban a városban, ahol éppen tartózkodik. Attól fogva, hogy a városba lép, hatása folyamatosan érvényben lesz. Ha abban a pillanatban, amikor a Pusztító a városba lép, az előőrs az összes harcállását elfoglalja, a moloch játékos kiválasztja az egyik katonát vagy épületet abból a városból, és áthelyezi azt a dobópaklira.

Blokkoló (Blocker) - Ha egy olyan robotot kellene eltávolítanunk a játékból, mely a Blokkolóval azonos városban van, a Blokkolót távolítjuk el helyette. Mindegy, hogy a másik robot eltávolítását mi váltotta ki (előőrs kártyák, egy körzetben lezajlott csata következménye, az Iron Gate egyéni képessége, stb.), a Blokkolót el kell dobnunk.

Kegyetlen (Brute) - Minden alkalommal, amikor a Kegyetlen belép egy le nem rombolt városba, kapsz egy pajzsjelzőt, melyet egy választásod szerinti robotra helyezhetsz az adott városban (akár a Kegyetlenre is). A pajzsok immúnissá teszik a robotokat (az esetlegesen hozzájuk csatolt modulokkal együtt) az előőrs katonáinak és épületeinek képességeire. Nem nyújtanak védelmet azonban az azonnali kártyákkal szemben, a körzetekben lezajlott

csaták következtében történő eltávolítás ellen, illetve Iron Gate egyedi képességével szemben sem. Ha egy EMP fegyver egy olyan városba lép be, ahol már van egy pajzsos ellátott robot, a robot immúnis lesz az EMP fegyverre. Ha az EMP fegyver volt előbb a városban, képessége semlegesíti a pajzs hatását. Olyan robotra is helyezhetünk pajzsjelzőt, melyet a Hacker kikapcsolt - a Hacker jelzőjének képességét nem fogja semlegesíteni, de megvédi a robotot az előőrs katonáinak és épületeinek más képességeitől.

Gauss ágyú (Gauss Cannon) - Nincs különleges képessége.

Hibrid (Hybrid) - Minden alkalommal, amikor a Hibrid belép egy le nem rombolt városba, kapsz egy +2-es erőjelzőt, melyet azonnal rátehetsz egy választásod szerinti robotra az adott városban (akár a Hibridre is), mely megnöveli annak erejét.

Pusztító (Juggernaut) - Nem mozoghat és is nem mozgatható át, kivéve New Yorkba egy csata következményeként. A Pusztítóra nem játszhatunk ki Mozgás kártyát, és egy város elpusztítását követően sem mozgathatjuk át egy másik városba. A Pusztítót az előőrs sem mozgathatja át azzal, hogy átveszi az irányítást a Kaszparov modul felett.

Ha egy kijátszott kártyának köszönhetően egy játékos kap egy jelzőt, de nem tudja, vagy nem akarja azt felhasználni, a jelző visszakerül a készletbe anélkül, hogy kifejtene a hatását. A jelzőket nem tarthatjuk meg egy későbbi használatra. Azok a jelzők (erő-, különleges képesség, stb.), melyeket a molochok és az előőrs kártyáira helyeztünk, a játék végéig a kártyákon maradnak, amíg az adott kártya eldobásra nem kerül, vagy vissza nem veszi a játékos a kezébe egy másik kártya hatására. A jelzőket csak ebben az esetben vehetjük le a kártyákról, és tehetjük félre egy későbbi használatra. Nem számít, hogy melyik városban van az az egység, amely a jelzőt lehelyezte, vagy hogy egyáltalán játékban van-e még. Például ha egy robot kap egy pajzsjelzőt a Kegyetlen képességének köszönhetően, a jelző akkor is a roboton marad és tovább működik, ha a Kegyetlen elpusztul.

Bohóc (Clown) - Ha eldobsz a kezedből egy kártyát a dobópaklira, abban a városban, ahol a Bohóc éppen tartózkodik, megölheted az egyik robotodat (akár a Bohócot is) és az előőrs két katonáját. A Bohóc képességét több kártya eldobásával többször is használhatod.

Vadász (Hunter) [x3] - Minden alkalommal, amikor a Vadász belép egy le nem rombolt városba, megölhetsz egy választásod szerinti katonát az adott városban, akit a dobópaklira kell helyezned.

Agy (Brain) - Ha eldobsz a kezedből egy kártyát a dobópaklira, kiválaszthatasz egy robotot abból a városból, ahol az Agy tartózkodik (akár az Agyat is), és visszaveheted azt a kezedbe. Képességét több kártya eldobásával többször is használhatod. A visszavett robotot akár rögtön újra ki is játszhatod. Ha a visszavett robothoz egy modul csatlakozott, a modult el kell dobni. Ha a robot kártyáján volt bármilyen jelző (mely erejét vagy képességét módosította), azokat el kell dobnunk.

Védő (Defender) - Ha abban a városban, ahol a Védő tartózkodik, a moloch lesz egy körzet győztese, megkeverheted a dobópaklidat, húzhatsz belőle egy véletlenszerű kártyát és a húzópaklid tetejére helyezheted azt. Nem nézheted meg, hogy melyik kártyát húztad.

Pókok (Spiders) [x3] - A Pókok nem foglalnak el egy harcállást sem, így őket olyan városba is helyezhetjük, ahol már nincs szabad harcállás. Ha a Hacker vagy az EMP fegyver kikapcsolja a Pókok képességét, vagy egy város lerombolása után átkerülnek egy másik városba, és ezek valamelyikének következtében nem marad az adott városban a Pókok számára szabad harcállás, átkerülnek a dobópaklira.

Harckocsi (Dreadnought) - Immúnis az előőrs katonáinak és épületeinek képességeire (viszont nem immúnis az azonnali kártyák hatásaira, a körzetekben lezajlott csaták következtében történő el-

távolításra, illetve Iron Gate egyedi képességére sem). Ha az előőrs EMP fegyvere megjelenik abban a városban, ahova a Harckocsit korábban már elhelyeztük, a Harckocsi immúnis lesz a képességére. Ha az EMP fegyver került előbb a városba, semlegesíti a Harckocsi immunitását.

Acélkutya (Steelhound) - Nincs különleges képessége.

Hasfelmetsző (Ripper) - Ha eldobsz a kezedből egy kártyát a dobópaklira, megölhetsz egy katonát abban a városban, ahol a Hasfelmetsző tartózkodik. Ha több kártyát dobsz el, több katonát is megölhetsz az adott városban.

Lódarázs (Hornet) - Attól a pillanattól kezdve, hogy a Lódarázsat lehelyezzük egy le nem rombolt városba, a molochok támadási fázisában minden csata alkalmával egyszer átmozgathatod egy szomszédos városba előre vagy hátra (ha azt a várost, ahol éppen tartózkodik, még nem rombolták le).

Rohamosztagos (Stormtrooper) - Ha abban a városban, ahol ez a kártya van, egy csata döntetlennel végződik, a molochok nyerne.

Szállító (Transporter) - Minden alkalommal, amikor a Szállító egy le nem rombolt városba lép, húzz 1 kártyát a pakliból és vedd azt a kezedbe.

MODULOK

Kaszarov modul (Kasparov Module) - Miután ezt a modult egy robotodhoz csatlakoztattad, ha eldobsz egy kártyát a kezedből a dobópaklira, egy katonát átmozgathatsz az egyik szomszédos városba előre vagy hátra abból a városból, ahol a robotod tartózkodik. Ha több kártyát dobsz el, több katonát is elmozgathatsz az adott városból. Egy katonát egy lerombolt városba

is átmozgathatunk, de sosem mozgathatjuk a játéktéren kívülre. Ha a katonát egy olyan városba mozgatjuk át, ahol már minden harcállás foglalt és számára nem maradt szabad hely, meghal (a kártya pedig eldobásra kerül).

Háló modul (Net module) - Miután ezt a modult egy robotodhoz csatlakoztattad, ha eldobsz egy kártyát a kezedből a dobópaklira, az egyik olyan katonát, aki a robot városában tartózkodik, megfoszthatod a képességeitől (az aktuális csata végéig). Ha több kártyát dobsz el, több katonát is kiiktathatsz az adott városban. A lehálózott katona az adott csatában nem hajthat végre akciókat - a csata kimenetelének meghatározásakor sem erejét, sem képességét nem vehetjük figyelembe (beleértve a katona erejét növelő jelzőket vagy minden olyan erőmódosítást, melyet egy másik előőrs kártya okozna). A következő csatában a katona képessége és ereje újra rendesen fog működni. Egy lehálózott katona átmozgatható New Yorkba vagy meg is ölhető egy körzetben vívott csata következményeképpen.

Szennyezés modul (Contamination Module) - Miután ezt a modult egy robothoz csatlakoztattuk, eggyel csökkenteni fogja az előőrs harcállásainak számát abban a városban, ahol a robot tartózkodik. Attól a pillanattól kezdve, hogy a robothoz kapcsolódik, a modul azonnal működésbe lép. Ha az adott városban az előőrs minden harcállása foglalt, a moloch játékos kiválasztja az egyik katonát vagy épületet az adott városban és a dobópaklira helyezi azt.

Harc modul (Combat Module) [x2] - A modul megnöveli a robot erejét 1-gyel. Nincsenek különleges képességei, ezért nem lehet kikapcsolni.

Megsemmisítés modul (Annihilation Module) - A modul megnöveli a robot erejét 2-vel. Nincsenek különleges képességei, ezért nem lehet kikapcsolni.

Pusztítás modul (Destruction module) - A modul megnöveli a robot erejét 3-mal. Nincsenek különleges képességei, ezért nem lehet kikapcsolni.

Abban az esetben, ha az előőrs átveszi a hatalmat a Kaszaprov vagy a Háló modul felett, azok a fenti leírás szerint fognak működni, de ezúttal a molochok ellen, tehát képességeiket úgy fogjuk kezelni, mint a katonák többi képességét, így az előőrs katonáinak képességeire immúnis robotok immúnisak lesznek az átvett modulok képességeire is. A modulok megszerzése után az előőrs játékos az előőrs modulok aktiválási fázisának végén aktiválhatja azokat, ha kártyákat dob el a kezéből. A megszerzett Kaszaprov modul segítségével az előőrs játékos az adott városból átmozgathat egy robotot az egyik szomszédos városba előre vagy hátra. A megszerzett Háló modul segítségével az előőrs játékos az adott városban az egyik robotot kiiktathatja a hálóval (az adott csata végéig) - a csata kimenetelének meghatározásakor nem vesszük figyelembe az erejét, képességét vagy modulját.

Abban az esetben, ha az előőrs egy erőmodult vagy Szennyezés modult szerez meg, azok a fenti leírás szerint fognak működni, de ezúttal a molochok ellen. Megszerzésük után azonnal működni kezdenek. A Harc, Megsemmisítés és Pusztítás modulok átvételük után megnövelik az előőrs katonáinak erejét. A Szennyezés modul az átvétele után lecsökkenti a molochok harcállásainak számát az adott városban 1-gyel. Ha a molochok minden harcállása foglalt az adott városban, az előőrs játékos kiválaszt egy robotot és átteszi azt a városból a dobópaklira.

AZONNALI KÁRTYÁK

Mátrix kapcsolat (Matrix Connection) - Húzz három kártyát a pak-libból és vedd őket a kezedbe. Ha kevesebb mint 3 kártya maradt a paklibban, húzz fel annyit, amennyit tudsz.

Visszalökés (Push Back) [x2] - Válaszd ki az egyik katonát (bármelyik városból) és mozgasd át az egyik szomszédos városba előre vagy hátra. Ilyen módon egy katonát egy lerombolt városba is átmozgathatunk, de sosem mozgathatjuk a játéktéren kívülre. Ha a katonát egy olyan városba mozgatjuk, ahol az előőrsnak már minden harcállása foglalt és a katonának nincs szabad helye, meghal (a kártya eldobásra kerül).

Újrahasznosító (Recycler) - Vegyél vissza egy kiválasztott modult a játéktérről a kezedbe. Egy lerombolt városban lévő robothoz csatolt modult is visszavehetsz vagy akár egy előőr által átvett modult is.

Visszavonulási parancs (Retreat Order) - Vegyél vissza egy kiválasztott robotot a játéktérről a kezedbe. Bármelyik városból visszaveheted a robotot, akár egy lerombolt városból is. A visszavett robotot akár azonnal újra ki is játszhatod. Ha a robothoz modul is csatlakozott, a modult el kell dobniuk. A rajta lévő jelzőket (melyek az erejét vagy képességeit módosítanák) eltávolítjuk.

Mozgás (Move) - Mozgass egy robotot (bármelyik városból) egy szomszédos városba előre vagy hátra. Nem mozgathatod sem a Pusztítót (mivel különleges képessége nem engedi azt), sem egy olyan robotot, mely abban a városban van, ahol az Elektromágneses mező működik. A robotot átmozgathatod egy lerombolt városba is, de sosem mozgathatod a játéktéren kívülre.

Masszív támadás (Massive Assault) - Az előőr következő támadási fázisában az előőr játékos nem játszhat ki azonnali kártyákat.

Szerző: Ignacy Trzewiczek

Először és elsősorban köszönet Maciej Szukalskinak, Łukasz Piechaczeknek, Rafał Szymanak, Maciej Mutwilnek, Aleksander Trzewiczeknek, Marcin Karbowski, Piotr Haraszczaknak.

Szabálykönyv: Łukasz Piechaczek

Szabálykönyv fordítás: Magdalena Zachara,

Marcin Karbowski, Kent Neumann

Borító illusztráció: Michał Sztuka

Kártya illusztrációk: Piotr Foksowicz, Łukasz Lalko,

Jakub Jabłoński, Karol Dobrowolski, Mateusz Bielski

Kártyák, szabálykönyv, doboz és ikonok tervezése: Maciej Mutwil

Külön köszönet minden tesztelőnek, akik segítettek a játék

egyensúlyának beállításában és a szabálykönyv lektorálásában:

Arti, Zachi, Wili, Tycjan, Moniq, Robert Ciombor, Michał Ciombor, Grzegorz Polewka, Damian Kupper, Hubert, Nataniel, Asiok, Monga, Ryu, Walec, Młody, Olek Tukaj, Trip, Klema, Tymek, Farindel és végül, de nem utolsósorban Merry.

Külön köszönet minden embernek, akik találkozókon játszottak a The Convoyjal és megosztották velünk tanácsaikat. Szeretnék köszönetet mondani Michał Oracznak is a segítségéért, amikor arra a legnagyobb szükség volt és Mark Chaplinnek, a Revolver szerzőjének, amiért inspirált a The Convoy megalkotására.

Wydawnictwo Portal ul. św. Urbana 15 44-100 Gliwice
Lengyelország www.portalpublishing.eu

EGY FORDULÓ:

- I. Kártyák húzása
- II. A célpont kiválasztása
- III. A molochok támadása
- IV. Az előőrs támadása
- V. Moloch modulok aktiválása
- V. (a) Előőrs modulok aktiválása
- VI. A csata kimenetelének meghatározása
- VI. (a) A molochok mozgása egy város elpusztítását követően

EGY CSATA KÖVETKEZMÉNYEINEK VÉGREHAJTÁSI SORRENDJE:

- 1) egységek képességei, melyek győzelem esetén aktiválódnak
- 2) a város hatása győzelem esetén
- 3) a körzetben zajlott csata következménye

KÁRTYAKÉPESSÉGEK:

Ne feledjétek: Az azonnali kártyák kivételével (melyek általában az egész játéktérre hatással vannak) az összes kártya különleges képessége csak arra a városra hat, melyben az adott kártya található és csakis akkor, ha az a város nincs lerombolva.



Városba lépéskor aktiválódó képesség



Kézből eldobott kártyák által aktivált képesség



Tartós képesség



Az előőrs győzelme esetén aktiválódó képesség



A molochok győzelme esetén aktiválódó képesség



Döntetlen esetén aktiválódó képesség