

# Catapult Kingdoms

## ARTIFICERS TOWER!

Expansion

GAME DESIGN: Kristian Fosh DEVELOPERS: Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis  
ART & ILLUSTRATIONS: Damien Mammoliti GRAPHIC DESIGN: Kristian Fosh, Luis Brüh  
SPECIAL THANKS TO: Chris Marsh, Jason Windedahl Magyar fordítás: Dr. Kánai Zoltán

## "Torony" kiegészítő



A Torony kiegészítő önállóan nem játszható, szükséged lesz a Katapult királyság alapijátékra is

A Torony kiegészítő egy sor új alkatrészt és egy új fegyvert kínál. Az új alkatrészekkel kiegészítheted az alapijátékot, és játszhatok az alapijáték szabályai szerint. A több téglából és kapuelemből még nagyobb várakat építhettek, a toronnyal díszesebb lesz a várak, az új akciókártyák új taktikai lehetőségeket kínálnak (keverjétek a többihez). Az előkészítés során minden játékos válasszon kettőt a rendelkezésére álló fegyverek közül.

## Összetevők



## Inerciás ütőszeg

Ha az egyik fegyverednek az inerciás ütőszeget választod, az előkészítés során helyezd azt a játékos táblád bal vagy jobb oldalára úgy, hogy az eleje legfeljebb 2 egységnyi távolságra legyen a játékos táblád elejétől. A játék során az alábbi plusz szabályok érvényesek:

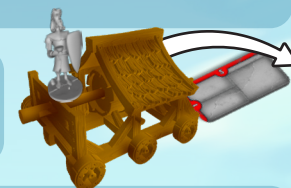


1

**Válassz sofőrt:** A célzás fázis során, ha nincs egység az inerciás ütőszeg sofőrülésén, akkor az egyik – még játékban lévő – katonádat rárakhatod. Amíg van katona a fegyveren, addig lehetőség van mozogni vele a csatamezőn, és egyre közelebről löni ellenfeledet.

2

**Mozogj előre:** Célzás fázis során mozogatsz legfeljebb 2 egységnyi távolságot az inerciás ütőszeggel (célszerűen a másik játékos vára felé), mivel ennek a fejlett fegyvernek már kerekei is vannak!



3

**El ne bukj:** Ha a katonádat egy ellenséges találat vagy egy tűzlabda kilövi, a katonád elesik (rakd vissza a dobozba), az inerciás ütőszeg pedig visszakerül a kezdő pozícióba, a játékos táblád mellé (a fegyver eleje legfeljebb 2 egységnyi távolságra lehet a játékos tábla elejétől). Ha a fegyver mozgatása során véletlenül te lököd le a sofőrt, akkor nem történik semmi, helyezd vissza a székébe.

## Az akciókártyák hatásai



**Turbószeg:** A célzás fázis során az inerciás ütőszeg 4 extra távolságnit mozoghat (összesen tehát 6 egységnyi mehet).



**Horgony:** Tedd ezt a kártyát egy ütőszeg mellé. Ha később a rajta lévő katonát kilövik, az továbbra is kikerül ugyan a játékból, a fegyver viszont marad a helyén (nem kerül vissza a kezdőpozícióba), helyette ezt a kártyát dobd el.



**Durrdefekt:** Tedd ezt a kártyát egy ütőszeg mellé. Egy körön át az a fegyver legfeljebb 1 egységnyi mozoghat, és nem lehet gyorsítani Turbószeggel sem. A következő köröd elején távolítsd el és dobd ki ezt a kártyát.



**Na ne már:** Ezzel a kártyával semlegesítheted egy másik kártya hatását, ha ellenfeled játékba hozná valamelyik akciókártyáját. Ezt a kártyát bármikor használhatod a játék során, még akár egy másik „Na ne már” kártya semlegesítésére is.



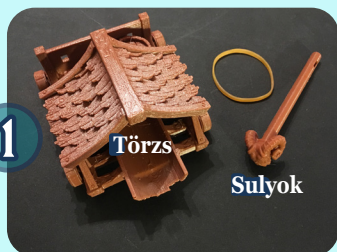
**Feltámadás:** Ha nincs katonád az ütőszegen, helyezd rá egy korábban elesett katonádat (vedd azt vissza a dobozból).



**Méhkaptár:** A szokásos szikladarab helyett tölts egy méhkaptárt a fegyveredbe. Ha sikerül eltalálnod vele ellenfeled várát, a méhek kirajzanak: mozgassd át ellenfeled legfeljebb 3 katonáját tetszőlegesen, de a szokásos szabályok betartásával.

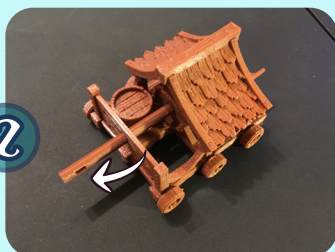
## Az inerciás ütőszeg összeszerelése

1



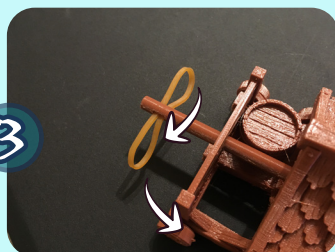
Vedd elő a fegyver törzsét, a súlykot és egy gumigyűrűt.

2



Helyezd be elöl a súlykot, hátul húzd ki a végét.

3



Egy gumigyűrűt fűz át a súlyok végén lévő lyukon. Ezután a gumigyűrű mindkét végét rögzítsd a fegyver két oldalán lévő póckökre.

4



Ha elakadsz az összeszerelésben, az alábbi webhelyen találsz videós segítséget: [www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms](http://www.vesuviusmedia.com/catapultkingdoms)