نسخه دوم

خط سیر بازی – مرور اجمالی

بازی استرانگهولد (قلعه) به هفت دور تقسیم می‌شود. هر دور شامل مجموعه‌ای از کارها یا اقدامات (actions) توسط هر دو بازیکن می‌شود، و در پایان دور، یک حمله انجام می‌شود. اگر مهاجم بتواند استحکامات دفاعی را حداقل در یک بخش دیواری (Wall section) در هم بشکند، به درون قلعه نفوذ کرده است و بازی بلافاصله در همانجا به پایان می‌رسد و مهاجم برنده‌ی بازی می‌شود. اگر در انتهای دور هفتم، قلعه کماکان تسخیرنشده باقی بماند، مدافع برنده‌ی بازی خواهد بود.

بازیکنان در هر دور از بازی به نوبت اقداماتی را انجام می‌دهند؛ پس از هر اقدامی که مهاجم انجام بدهد، مدافع شانسی برای انجام اقدامات خودش به دست می‌آورد.

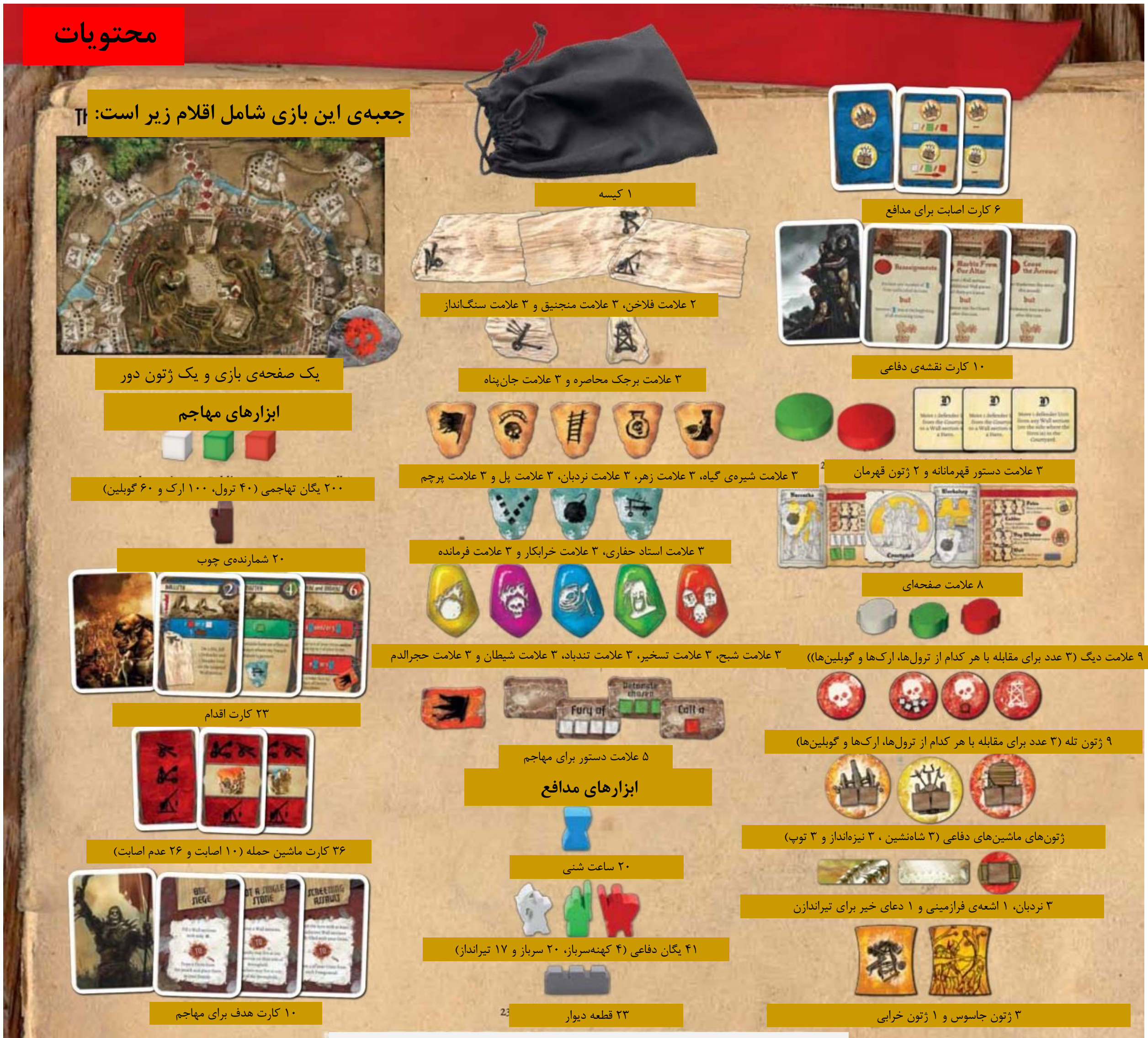
هر اقدامی که مهاجم انجام دهد به معنای مرحله‌ای از آماده‌سازی برای حمله است. مهاجم از منابع حاصل شده از طریق مجموعه‌ای از کارت‌های اقدام (Action cards) برای اجرای هر اقدامش استفاده می‌کند. در آخرین مرحله، یگان‌های مهاجم از کمپ‌ها و استحکامات دفاعی‌شان حرکت می‌کنند تا به دیوارهای قلعه حمله کنند.

هر اقدام مهاجم مقدار مشخصی زمان می‌برد. گذشت زمان در این بازی توسط ساعت‌های شنی (Hourglasses) نمایش داده می‌شود. پس از هر اقدام، مهاجم به مدافع تعداد مشخصی ساعت شنی می‌دهد. مدافع این ساعت‌های شنی را خرج ساختمان‌های مختلف و تحرکاتش در درون قلعه می‌کند. پس از هر اقدام مهاجم، مدافع باید تمامی ساعت‌های شنی دریافت شده‌اش را خرج کند.

پس از آخرین فاز حمله، مدافع تمامی ساعت‌های شنی‌اش را خرج می‌کند و حمله آغاز می‌شود. نبردهای بلندبرد (Ranged Combat) پس از نبردهای کوتاه‌برد (Melee Combat) ابتدایی اتفاق می‌افتند و هر دو طرف تلاش می‌کنند تا بر یکدیگر پیشدستی کنند و همدیگر را درگیر سازند.

محتویات

جعبه‌ی این بازی شامل اقلام زیر است:



۶ کارت اصابت برای مدافع

۱۰ کارت نقشه‌ی دفاعی

۳ علامت دستور قهرمانانه و ۲ ژتون قهرمان

۸ علامت صفحه‌ای

۹ علامت دیگ (۳ عدد برای مقابله با هر کدام از ترول‌ها، ارک‌ها و گوبلین‌ها))

۹ ژتون تله (۳ عدد برای مقابله با هر کدام از ترول‌ها، ارک‌ها و گوبلین‌ها)

ژتون‌های ماشین‌های دفاعی (۳ شاه‌نشین ، ۳ نیزه‌انداز و ۳ توپ)

۳ نردبان، ۱ اشعه‌ی فرازمینی و ۱ دعای خیر برای تیراندازن

۳ ژتون جاسوس و ۱ ژتون خرابی

۱ کیسه

۲ علامت فلاخن، ۳ علامت منجنیق و ۳ علامت سنگ‌انداز

۳ علامت برجک محاصره و ۳ علامت جان‌پناه

۳ علامت شیره‌ی گیاه، ۳ علامت زهر، ۳ علامت نردبان، ۳ علامت پل و ۳ علامت پرچم

۳ علامت استاد حفاری، ۳ علامت خرابکار و ۳ علامت فرمانده

۳ علامت شبح، ۳ علامت تسخیر، ۳ علامت تندباد، ۳ علامت شیطان و ۳ علامت حجرالدم

۵ علامت دستور برای مهاجم

ابزارهای مدافع

۲۰ ساعت شنی

۴۱ یگان دفاعی (۴ کهنه‌سرباز، ۲۰ سرباز و ۱۷ تیرانداز)

۲۳ قطعه دیوار

یک صفحه‌ی بازی و یک ژتون دور

ابزارهای مهاجم

۲۰۰ یگان تهاجمی (۴۰ ترول، ۱۰۰ ارک و ۶۰ گوبلین)

۲۰ شمارنده‌ی چوب

۲۳ کارت اقدام

۳۶ کارت ماشین حمله (۱۰ اصابت و ۲۶ عدم اصابت)

۱۰ کارت هدف برای مهاجم

توجه: به استثنای ساعت شنی، تمامی دیگر اقلام بازی به همان تعداد عرضه شده محدود هستند. چنانچه تمامی اقلام مرتبط با یک گونه‌ی خاص مورد استفاده قرار گرفته باشند، تا زمان آزاد شدن آن‌ها قابل دسترس نخواهند بود. به عنوان مثال، سه دیگ برای کشتن ترول‌ها وجود دارند و مدافع نمی‌تواند اقدام به ساخت دیگ چهارمی از این نوع نماید.

بخش‌های دیواری

دیوارهای قلعه به بخش‌هایی تقسیم می‌شوند. نبرد در میان مهاجم و مدافع بر روی همین بخش‌ها اتفاق می‌افتد.

برج‌ها

مدافع می‌تواند از هر برج برای نگهداری از یک توپ، نیزه‌انداز و یا شاه‌نشین استفاده کند. هر برج فقط می‌تواند یک شمارنده‌ی ماشین (Machine Counter) داشته باشد. همچنین، هر برج می‌تواند ۲ تیرانداز نیز در خود داشته باشد. مدافع می‌تواند تیراندازها را به هر برجی بیافزاید و یا از آن بردارد.

ساختمان‌های داخل قلعه

قلعه شامل چند علامت ساختمان می‌شود: آهنگری، کارگاه، مقر پیشاهنگان، کلیسای اعظم، بیمارستان، حیاط محصور، سربازخانه و پاسگاه. جزییات تفصیلی درباره‌ی مشخصات این ساختمان‌ها از صفحه‌ی ۱۰ آغاز می‌شوند.

مکان‌های روی صفحه

مکان‌هایی بر روی صفحه وجود دارند که شمارنده‌ها، کارت‌ها، علامات، ژتون‌ها و یگان‌ها بر روی آن‌ها قرار می‌گیرند. بر روی هر مکان فقط یک چیز می‌تواند قرار داده شود، مگر در شرایطی که به غیر از این تعریف شده باشد.

پیش‌صحن‌ها و خاکریزها

پیش‌صحن‌ها و خاکریزها نواحی میانی‌ای برای حرکت یگان‌های مهاجم به سمت دیوارها هستند. پیش از رسیدن یگان‌های مهاجم به دیوارها، آن‌ها باید در پیش‌صحن گرد آورده شوند و سپس به سمت خاکریزها و در نهایت به سمت دیوارها حرکت کنند. خاکریزها مکان‌هایی هستند که ماشین‌ها و استحکامات مهاجم در آن‌ها ساخته می‌شوند و شمارنده‌های تمرین در آن‌ها قرار می‌گیرند. هر پیش‌صحن می‌تواند حداکثر ۱۰ یگان مهاجم را در خود جای دهد. هر خاکریز می‌تواند حداکثر ۷ یگان مهاجم را در خود جای دهد.

یگان‌ها قادر به ورود به خاکریز یا پیش‌صحنی که پر باشد نیستند. در هنگام حرکت دادن یگان‌ها از خاکریز و پیش‌صحن، اطمینان حاصل کنید که جای کافی برای یگان‌های بعدی باقی بگذارید.

مسیرها

پیش‌صحن‌ها، خاکریزها و بخش‌های دیواری از طریق مسیرهایی به هم متصل می‌شوند که مورد استفاده‌ی یگان‌های مهاجم برای پیشروی قرار می‌گیرند. توجه داشته باشید که یگان‌های مهاجم نمی‌توانند به سمت عقب حرکت کنند و صرفاً قادر به پیشروی به سوی دیوارها هستند. پیشاهنگان مدافع می‌توانند تله‌هایی را بر روی این مسیرها کار بگذارند، و مهاجم می‌تواند از طریق ایجاد پل‌ها از این امر جلوگیری کند.

مکان‌های تله

این مکان‌ها نقاطی هستند که مدافع می‌تواند در آن‌ها تله‌هایی را برای گوبلین‌ها، ترول‌ها و یا برجک‌های محاصره کار بگذارد و مهاجم می‌تواند بر روی آن‌ها پل بسازد.

تدارکات مقدماتی برای بازی

بازیکنان تصمیم می‌گیرند که که کدامیک قرار است به عنوان مدافع و کدامیک به عنوان مهاجم به بازی بپردازند. صفحه‌ی بازی را بصورتی بر روی میز بگذارید که مدافع در پشت قلعه قرار گیرد.

تدارکات لازم برای مهاجم

۱. تمامی یگان‌هاتان را داخل کیسه بگذارید.

۲. دو کارت مرحله‌ی (۱) و (۶) را از میان دسته کارتهای اقدام یافته و آن‌ها را به صورت رو شده بر روی میز قرار دهید. مهاجم اقدام به بر زدن دسته‌های تمامی مجموعه کارت‌های مراحل ۲، ۳، ۴ و ۵ به صورت جداگانه می‌نماید، و به صورت تصادفی ۳ کارت را از هر دسته بیرون می‌کشد. این کارت‌ها مشخص‌کننده‌ی راهبردهای قابل‌دسترس برای مهاجم در طول بازی خواهند بود. هر سه کارت مرتبط با مرحله‌ی ۲ و ۳ بلافاصله وارد بازی می‌شوند و باید به صورتی کنار به کنار با کارت‌های مراحل ۱ و ۶ قرار داده شوند. کارت‌های اقدام باید همیشه به صورت ردیفی با شماره‌های صعودی در کنار کارت‌های مرحله‌ی ۱ و ۶ به ترتیب در منتهی الیه سمت چپ و راست‌شان قرار گیرند. در صورتی که مهاجم چند کارت اقدام برای یک مرحله‌ی واحد در اختیار داشته باشد می‌تواند ترتیبی از چپ به راست را برای آن‌ها انتخاب کند.

توجه: کارت‌های کشیده شده برای مراحل ۴ و ۵ را در کنار دسته‌ی ذخیره‌ی اقدامات (Action Supply pile) قرار دهید. تمامی کارت‌های استفاده نشده را به درون جعبه برگردانید.

۳. یک یگان سفید، ۳ یگان سبز و ۱ یگان قرمز را در هر مکان پیش‌صحن قرار دهید.

۴. یک یگان سفید و یک یگان سبز را در مکان غنیمت‌گیران (Marauders space) قرار دهید.

۵. کارت‌های هدف را بر بزنید، ۳ عدد از آن‌ها را بیرون بکشید و ۲ عدد از آن‌ها را نگاه دارید، و آن‌ها را به صورتی رو شده قرار دهید. مابقی کارت‌ها را به درون جعبه برگردانید.

۶. کارت‌های اقدام در حال استفاده برای این بازی را بررسی کنید و تمامی ژتون‌های لازمه برای آن‌ها را جمع کنید.

۷. پنج ژتون چوب را در کنار ذخیره‌ی کارت‌های مراحلتان قرار دهید و مابقی آن‌ها را کنار بگذارید تا یک ذخیره‌ی چوب ایجاد شود.

۸. کارت‌های اصابت و عدم اصابت ماشین‌ها را در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید.

توجه: انتخاب تصادفی کارت‌های مرحله موجب تنوع بیشتر در بازی شده و مستلزم قدری تجربه‌ی بازی برای مهاجم است. توصیه می‌شود که برای چند دست ابتدایی بازی‌تان از کارت‌های پیش‌تنظیم شده استفاده کنید. همان گونه که مشاهده می‌کنید، کارت‌های پیش تنظیم شده با یک خط قرمز علامتگذاری شده‌اند.

۹. یگان‌های مناسبی را در هر بخش از دیوارها مستقر سازید. هر مکان دارای نشانه‌ی رنگی می‌تواند یک یگان از نوع مربوطه را در خود جای دهد. همچنین، دو قطعه دیوار سنگی را نیز بر روی هر بخش دیواری قرار دهید.

۱۰. علامات ساختمان را در درون قلعه با چیدمان دلخواه خودتان قرار دهید. اطمینان حاصل کنید که مکان‌های مهم از بخش‌های دیواری را نپوشانید.

۱۱. یک تیرانداز را در پاسگاه قرار دهید.

۱۲. سه تیرانداز، یک سرباز و یک کهنه‌سرباز را در سربازخانه مستقر سازید. مابقی یگان‌ها در کنار صفحه‌ی بازی قرار داده شوند.

۱۳. قهرمانان را بر روی بخش‌های دیواری مناسبی مستقر سازید. علامات دستور قهرمانانه را در کنار صفحه‌ی بازی بگذارید.

۱۴. کارت‌های نقشه‌ی دفاعی را بر بزنید، ۳ کارت را بیرون بکشید و ۲ عدد از آن‌ها را برای نگهداری انتخاب کنید. کارت-های انتخابی را به صورت رو نشده در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید و کارت‌های استفاده نشده را به درون جعبه برگردانید.

۱۵. کارت‌های اصابت دفاعی را به صورت دسته شده در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید.

۱۶. مدافع چهار ساعت شنی دریافت می‌کند تا پس از نخستین اقدام تهاجمی دور اول از آن‌ها استفاده کند.

۱۷. مابقی ژتون‌های ساعت شنی را در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید تا ذخیره‌ای را تشکیل دهند.

۱۸. مابقی علامات و ژتون‌ها را در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید.

۱۹. ژتون دور را بر روی نخستین مکان از مسیر دور بگذارید.

اکنون چیدمانتان کامل است و آماده‌ی شروع بازی هستید!

توجه: در آغاز هر دور، مدافع ۲ ساعت شنی دریافت می‌کند تا پس از نخستین اقدام مهاجم از آن‌ها استفاده کند. این بدان معناست که مدافع در دور نخست، بازی را با ۶ ساعت شنی به علاوه‌ی هر تعداد ساعت شنی اضافی به دست آمده از طریق اقدامات مهاجم آغاز می‌کند.

2
5
1
3
3
19
6
9
9
7
7
8
13
10
12
11
4
17
13
16
18
14
15

مهاجم

اهداف

در شروع بازی، مهاجم دو هدفی را که می‌توانند منافع اندکی را فراهم آورند انتخاب می‌کند. هر هدف دارای مقصود و منفعتی برای خودش است. در صورت برآورده‌سازی هدف، مهاجم باید بخش مربوط به منفعت کارت را بردارد. اغلب اهداف پس از برآورده‌سازی‌شان کنار گذاشته می‌شوند، اما عده‌ی اندکی از آن‌ها همچنان برای ادامه‌ی بازی سر جایشان باقی می‌مانند.

توجه: جادوی خونین، سنگ غیرتکی، و فرماندهان فدایی پس از برآورده‌سازی‌شان همچنان در بازی باقی می‌مانند، و سایر اهداف از بازی کنار گذاشته می‌شوند.

اقدامات مهاجم

در ذیل، خلاصه‌ای از تمامی اقدامات قابل دسترس برای مهاجم در طول هر مرحله ارائه شده است. برای مشاهده‌ی شرح دقیقتر درباره‌ی هر اقدام، بخش شرح اقدامات مهاجم در ضمیمه را ملاحظه نمایید.

مرحله‌ی (۱) : تدارکات

در مرحله‌ی (۱)، مهاجم، یگان‌ها و چوب‌هایی را دریافت می‌کند که تشکیل‌دهنده‌ی ذخیره‌اش هستند.

شرح عملیات:

ابتدا، مهاجم منابع جدیدی را دریافت می‌کند:

یگان‌های جدید – مهاجم به صورت تصادفی از درون کیسه ۱۴ یگان را بیرون می‌آورد.

توجه: این یگان‌ها در ذخیره‌ی مهاجم قرار می‌گیرند و برای پرداخت از بابت اقدامات آتی مورد استفاده قرار می‌گیرند. یگان‌های خرج نشده را می‌توان در طول مرحله‌ی (۶) (تحرکات) به حرکت درآورد.

چوب – مهاجم ۵ چوب دریافت می‌کند.

برای دریافت این منابع هیچ هزینه‌ای پرداخت نمی‌شود.

توجه: در اولین دور از بازی، مهاجم بر اساس تعریف ارائه شده در بخش «تدارکات مهاجم» ۵ چوب اضافی دریافت می‌کند.

مرحله‌ی تبادل کارت‌ها

هزینه: پرداخت یک ساعت شنی (به مدافع)

قابلیت: مهاجم می‌تواند هر تعداد از کارت‌های اقدامش را با اقلام موجود در ذخیره‌اش مبادله کند. کارت‌های مراحل ۱ و ۶ را هیچوقت نمی‌توان تعویض کرد.

توجه: کارت‌های متعلق به یک مرحله‌ی یکسان را می‌توان از این طریق بازچیدمان کرد.

توجه: در طول نخستین دور از بازی، مهاجم فقط می‌تواند کارت‌های اقدام مراحل ۲ و ۳را با کارت‌های مراحل ۴ و ۵ بیرون کشیده شده و کنار گذاشته شده تعویض کند. این کارت‌ها تشکیل‌دهنده‌ی ذخیره‌ی کارت‌های اقدام برای مهاجم هستند. اقدامات تعویض شده و بیرون مانده به ذخیره‌ی باقیمانده برای دورهای آتی افزوده می‌شوند.

منابع

قابلیت: مهاجم می‌تواند برای دستیابی به یک چوب اضافی، یک گوبلین، برای دو چوب اضافی، یک ارک، و سه چوب اضافی، یک ترول را کنار بگذارد.

توجه: مهاجم می‌تواند در هر دور هشت چوب به دست بیاورد (اگر از یک ترول استفاده کند).

هدف مهاجم

هدف مهاجم عبارت است از نفوذ به حداقل یک بخش از دیوار پیش از اتمام دور هفتم.

یگان‌های مهاجم

مهاجم گونه‌های ذیل از یگان‌ها را در اختیار دارد:

ترول – قوه‌ی (۳) | ارک – قوه‌ی (۲) | گوبلین – قوه‌ی (۱)

اقدامات

کارت‌های اقدام معرف قابلیت‌های قابل دسترس برای مهاجم در طول بازی هستند. کارت‌های اقدام می‌بایستی بنا بر شماره‌های مرحله‌شان به ترتیبی صعودی از چپ به راست قرار گیرند:

مرحله‌ی (۱) – تدارکات

مرحله‌ی (۲) – ماشین‌ها

مرحله‌ی (۳) – تجهیزات

مرحله‌ی (۴) – تمرین

مرحله‌ی (۵) – طلسم‌ها

مرحله‌ی (۶) – حرکت

هر کارت اقدام نشانگر اقدامی منحصر به فرد برای مهاجم و قوانین مربوط به آن است. برای دستیابی به جزئیات بیشتر درباره‌ی هر اقدام به شرح اقدامات مهاجم مندرج در پیوست مراجعه نمایید.

مهاجم می‌تواند به انجام هر کدام از این اقدامات، تمامی آن‌ها، برخی از آن‌ها و یا هیچکدام از آن‌ها بپردازد. مهاجم باید مقادیر مورد نیاز از یگان‌ها و چوب را در ذخیره‌ی خودش در اختیار داشته باشد تا قادر به پرداخت برای هر گونه اقدام مورد استفاده‌اش باشد. این منابع را بر روی کارت اقدام قرار دهید تا نشان دهید که از آن کارت استفاده شده است. هر اقدام را می‌توان فقط یکبار در طول هر دور و صرفاً با ترتیبی از چپ به راست به اجرا گذاشت. زمانی که از یک اقدام استفاده شد و یا از انجام آن صرف نظر گردید، مهاجم دیگر نمی‌تواند در این دور از آن مجدداً استفاده کند.

مدافع در ازای استفاده‌ی مهاجم از هر یگان، یک ساعت شنی دریافت می‌کند. اغلب اقدامات را می‌توان با استفاده از یگان‌های قویتر و یا ضعیفتر به ترتیب سریعتر و یا کندتر به انجام رساند.

مثال: مهاجم می‌تواند با استفاده از به خدمت‌گیری یک ترول (قوی و سریعتر در ساخت و ساز) و یا دو گوبلین (ضعیفتر و کندتر در ساخت و ساز) به ساخت یک منجنیق بپردازد. مدافع نیز در ازای استفاده‌ی مهاجم از آن‌ها به ترتیب ۱ و یا ۲ ساعت شنی دریافت خواهد کرد.

برخی از اقدامات نشانگر یک ساعت شنی بر روی کارت‌هاشان هستند، و این بدان معناست که می‌بایستی یک عدد ساعت شنی علاوه بر هر تعداد ساعت شنی مورد نیاز برای استفاده از یگان‌ها به مدافع داده شود.

پس از انجام هر اقدام از سوی مهاجم، مدافع باید تمامی ساعت شنی‌های موجود در ذخیره‌اش (در صورت وجود) را به مصرف برساند.

پس از استفاده از تمامی ساعت‌های شنی، مهاجم به انجام اقدام بعدی‌اش خواهد پرداخت.

به همین ترتیب، بازی به پیش می‌رود تا تمامی ۹ کارت اقدام استفاده شوند، و سپس حمله آغاز می‌شود، و پس از دور هفتم، بازی به پایان می‌رسد.

توجه: مهاجم باید برای انجام اقداماتش، یگان‌ها و چوب موجود در ذخیره‌اش را به مصرف برساند. چنانچه مهاجم منابع کافی برای پرداخت از بابت انجام یک اقدام را در ذخیره‌اش نداشته باشد، آن اقدام قابل انجام نخواهد بود. یگان‌های قرار گرفته بر روی صفحه‌ی بازی برای پرداخت از بابت اقدامات قابل استفاده نیستند.

مهاجم

مرحله‌ی (۳): تجهیزات

مهاجم می‌تواند علاوه بر ساخت ماشین‌های محاصره، یگان‌هایش را به تجهیزاتی پرقدرت نیز مجهز سازد. هر بخش دیواری می‌تواند دارای حداکثر دو ژتون تجهیزاتی مختلف در داخل دو مکان متعلق به خودش باشد. پنج گونه تجهیزات مختلف در این بازی وجود دارند.

پرچم:

موقعیت: بخش‌های دیواری

قابلیت: افزودن یک قوه‌ی جنگی به بخش دیواری قرار گرفته بر روی آن.

نردبان:

موقعیت: بخش‌های دیواری

قابلیت: افزودن یک مکان به بخش دیواری قرار گرفته بر روی آن.

شیره‌ی گیاه:

موقعیت: بخش‌های دیواری

قابلیت: مهاجم می‌تواند یک گوبلین یا ارک را از ذخیره‌اش به این بخش از دیوار منتقل سازد.

پل:

موقعیت: مسیرهای عاری از تله.

قابلیت: مدافع نمی‌تواند بر روی این مسیرها تله کار بگذارد.

زهر:

موقعیت: بخش‌های دیواری.

قابلیت: چنانچه حداقل یک یگان متعلق به مهاجم در این بخش از دیوار مستقر باشد، یک تیرانداز پیش از نبرد کوتاه‌برد کشته خواهد شد.

مرحله‌ی (۴): تمرین

مهاجم می‌تواند پس از تجهیز یگان‌هایش به تقویت و تمرین دادن نیروهایش بپردازد. حداکثر دو شمارنده‌ی تمرینی مختلف در هر خاکریز در نقاط مشخصی وجود دارد (این قاعده در مورد تمرین دادن توپچی‌ها، مربی‌ها و خرابکارها دارای مصداق نیست؛ برای جزئیات بیشتر، بخش مربوط به تعاریف آن‌ها را ملاحظه نمایید). ۵ گونه‌ی مختلف از تمرین وجود دارد.

توپچی

قابلیت: یک کارت عدم اصابت را از دسته کارت‌های متعلق به هر ماشین حذف می‌کند و می‌توان یک بر اضافی به آن‌ها زد.

فرمانده:

موقعیت: خاکریز.

قابلیت: در خلال تحرکات، یک یگان می‌تواند از خاکریز مربوطه خارج شود و مستقیماً به سمت دیوارها پیشروی کند.

استاد حفاری:

موقعیت: خاکریز.

قابلیت: حملات توپ‌ها هیچ تاثیری بر خاکریز مربوطه نخواهند داشت.

خرابکار

قابلیت: یک ساعت شنی به هزینه‌ی اقدامات مربوط به یک ساختمان انتخاب شده از میان ساختمان‌های متعلق به مدافع اضافه خواهد کرد.

مربی

قابلیت: به مهاجم امکان می‌دهد تا دو ترول را برداشته و در هر پیش‌صحنی قرار دهد.

مرحله‌ی (۲): ماشین‌ها

مهاجم می‌تواند برای ساخت ماشین‌های محاصره از یگان‌ها و چوب استفاده کند، و پس از ساخته شدن آن‌ها، ژتون مربوط به ماشین محاصره را در نقطه‌ای مناسب بر روی صفحه‌ی بازی قرار دهد. پنج گونه ماشین‌های محاصره در این بازی وجود دارد.

سنگ‌انداز، منجنیق و فلاخن، تجهیزاتی شلیکی هستند که می‌توان از آن‌ها برای حمله به قلعه استفاده نمود. پس از ساخته شدن آن‌ها، مهاجم دسته‌ای از کارت‌های تشکیل یافته از ۲ کارت اصابت و ۴ کارت عدم اصابت را برداشته، بر زده، و به صورت پشت شده بر روی علامت ماشین مربوطه قرار می‌دهد.

توجه: حداکثر ۴ عدد ماشین شلیکی (سنگ‌انداز، منجنیق و فلاخن) در طول بازی بر روی صفحه‌ی بازی قرار می‌گیرند.

سنگ‌انداز

موقعیت: خاکریز

قابلیت: می‌تواند به هر بخش دیواری متصل به خاکریز قرار گرفته بر روی آن شلیک کند، و ۱ یگان مهاجم یا مدافع را بر روی بخش دیواری مربوطه بکشد.

منجنیق

موقعیت: خاکریز

قابلیت: می‌تواند به هر بخش دیواری متصل به خاکریز قرار گرفته بر روی آن شلیک کند، و یک قطعه از بخش دیواری انتخاب شده را منهدم سازد، و در صورتی که هیچ قطعه‌ای باقی نمانده باشد، یک دیگ را به جای آن منهدم کند، و چنانچه هیچ دیگی نیز وجود نداشته باشد برج را هدف بگیرد (و توپ یا نیزه‌انداز یا شاه‌نشین آنجا را نابود کند).

فلاخن

موقعیت: پیش‌صحن

قابلیت: می‌تواند به هر بخش دیواری واقع در کنج مقابل از قلعه شلیک کند، و یک قطعه از بخش دیواری انتخاب شده را منهدم سازد، و در صورتی که هیچ قطعه‌ای باقی نمانده باشد، یک دیگ را به جای آن منهدم کند، و چنانچه هیچ دیگی نیز وجود نداشته باشد برج را هدف بگیرد (و توپ یا نیزه‌انداز یا شاه‌نشین مستقر در آنجا را نابود کند).

جان‌پناه

موقعیت: خاکریز

قابلیت: حمله‌ی تیراندازها هیچ تاثیری بر روی این خاکریز نخواهد داشت.

برجک محاصره

موقعیت: پیش‌صحن

قابلیت: برجک محاصره به مانند تمامی دیگر یگان‌ها حرکت می‌کند. در صورت وجود برجک محاصره، بخش‌های دیواری و دیگ‌ها در طول نبرد نابود نخواهند شد.

توجه: ماشین‌های محاصره را می‌توان به وسیله‌ی پیشاهنگان خراب کرد و یا به کمک تله‌ها متوقف ساخت.

مرحله‌ی (۶): تحرکات و دستورات

تمامی یگان‌های استفاده نشده از سوی مهاجم در اقدامات پیشین‌اش می‌توانند برای حمله به قلعه فرستاده شوند. برای تمامی یگان‌های استقرار یافته بر روی دیوارها دستوراتی قابل صدور خواهد بود. یگان‌های استفاده نشده در ذخیره‌ی مهاجم باقی خواهند ماند.

حرکات یگان‌ها

برای مهاجم دو امکان جهت اقدام حرکتی وجود دارد: اقدامات حرکتی کوچک و بزرگ. هر دو این اقدامات به گسیل تعدادی از یگان‌ها از ذخیره‌ی مهاجم به پیش‌صحن‌ها و حرکت یگان‌هایی منتج خواهند شد که از پیش بر روی صفحه‌ی بازی قرار داشته‌اند. یگان‌ها صرفاً می‌توانند در امتداد مسیرهای نمایش داده شده بر روی صفحه‌ی بازی به حرکت بپردازند. یگان‌ها همچنین می‌توانند در صورت وجود جاهای خالی به یک موقعیت مشخص نیز حرکت داده شوند.

استثنای اول: در مرحله‌ی ششم، پس از انجام تمامی تحرکات و صدور تمامی دستورات (و نه صرفاً بعد از اقدامات حرکتی کوچک و بزرگ) مدافع ساعت‌های شنی‌اش را دریافت می‌دارد.

استثنای دوم: در هر دور، حداقل یکی از حرکات می‌بایستی انجام پذیرد.

حرکات کوچک

قابلیت: مهاجم می‌تواند حداکثر تا ۵ یگان را از هر خاکریز متصل به بخش‌های دیواری، و ۵ یگان را از هر پیش‌صحن متصل به خاکریزها حرکت دهد. همچنین، ۵ یگان نیز از محل ذخیره‌ی مهاجم به هر پیش‌صحن قابل انتقال خواهند بود، به نحوی که مجموع یگان‌های جدید روی صفحه‌ی بازی ده عدد باشند.

حرکات بزرگ

قابلیت: مهاجم می‌تواند حداکثر تا ۷ یگان را از هر خاکریز متصل به بخش‌های دیواری، و ۷ یگان را از هر پیش‌صحن متصل به خاکریزها حرکت دهد. همچنین، ۷ یگان نیز از محل ذخیره‌ی مهاجم به هر پیش‌صحن قابل انتقال خواهند بود، به نحوی که مجموع یگان‌های جدید روی صفحه‌ی بازی ۱۴ عدد باشند.

مهاجم می‌تواند اقدام به انجام یک نوع از این حرکات و یا هر دو آن‌ها نماید، ولی در هر بار فقط می‌تواند یکی از آن‌ها را انجام دهد؛ به عنوان مثال، ابتدا یک حرکت بزرگ کامل انجام دهد، و سپس یک حرکت کوچک کامل. یگان‌های متحرک به ترتیب ذیل حرکاتشان را انجام می‌دهند:

1. یگان‌های مربوط به شیره‌ی گیاهی به سمت دیوارها
2. یگان‌های خاکریزی به سمت دیوارها
3. یگان‌های پیش‌صحن به سمت خاکریزها
4. یگان‌های موجود در ذخیره به سمت پیش‌صحن‌ها

توجه: مسیرهای مندرج بر روی سمت راست و پایین صفحه‌ی بازی (از نمای دید مدافع) یگان‌ها را وامی‌دارند تا پیش از رسیدن به خارجی‌ترین خاکریزها از درون خاکریزها عبور نمایند. یگان‌های مهاجم به ترتیب ذیل حرکت می‌کنند: ابتدا از خارجی‌ترین خاکریزها به سمت بخش دیواری متصل به آن‌ها، و پس از آن است که یگان‌های جدید خاکریز قبلی می‌توانند به آنجا بیایند.

مثال‌های مرتبط با حرکات در صفحه‌ی بعد و مثال‌های مندرج در صفحه‌ی ۱۴ را ملاحظه نمایید.

غنیمت‌گیران

در سمت راست قلعه (از نمای دید مدافع)، غنیمت‌گیرانی در میان دو خاکریز انتهایی قرار دارند. در خلال انجام حرکات کوچک و بزرگ، چنانچه مهاجم هر کدام از یگان‌هایش را به خاکریز انتهایی منتقل سازد، دو غنیمت‌گیر به این حمله می‌پیوندند. مهاجم یک مکعب سبز و یک مکعب سفید را از کیسه بیرون می‌آورد و آن‌ها را به آخرین خاکریز می‌افزاید.

توجه: اقدام به حرکت به مهاجم امکان می‌دهد تا هر گونه ترکیبی از یگان‌ها را از هر دو پیش‌صحن، تمامی خاکریزها و همچنین از ذخیره‌ی نیروهایش به حرکت در آورد.

توجه: مهاجم نمی‌تواند یگان‌هایش را از دیوارها به عقب بکشد.

توجه: این قوانین ممکن است بر اساس کارت‌های اقدام تغییر پیدا کنند.

مرحله‌ی (۵): طلسم‌ها

مهاجم همچنین می‌تواند از قدرت طلسم‌های شمنی یا جادویی نیز برای تسخیر قلعه کمک بگیرد. تاثیرات این طلسم‌ها صرفاً موقتی هستند. زمانی که دور تمام شود، تمامی ژتون‌های مربوط به طلسم‌ها از روی صفحه‌ی بازی برداشته می‌شوند و به ذخیره‌ی مهاجم برگردانده می‌شوند. این طلسم‌ها در دورهای بعدی نیز از طریق پرداخت هزینه‌های مربوطه قابل استفاده خواهند بود.

۳ ژتون برای هر کدام از طلسم‌ها وجود دارند: ۱ ژتون هدف و ۲ ژتون بلوف. هر بار که یکی از طلسم‌ها انتخاب شود، مهاجم سه ژتون مربوطه را به صورت پشت شده بر حسب طلسم مورد نیازش بر روی حداکثر سه مکان مختلف قرار می‌دهد. مدافع از مکان واقعی قرارگیری ژتون هدف بیخبر خواهد بود.

طلسم‌ها زمانی به کار می‌افتند که اقدام (و یا مکان) مرتبط با آن‌ها مورد استفاده قرار گیرد. ژتون برگردانده می‌شود و نتیجه‌ی کار مشخص می‌شود؛ بلوف یا هدف. ژتون بلوف قادر به انجام هیچکاری نیست و به ذخیره‌ی مهاجم برگردانده می‌شود. اما در صورت رو شدن ژتون هدف، آن ژتون تا پایان دور بازی بر روی صفحه‌ی بازی باقی می‌ماند.

در مجموع، ۵ گونه طلسم مختلف در این بازی وجود دارند:

حجرالدم‌ها

موقعیت: ماشین‌های محاصره

قابلیت: در صورت ضربت وارد کردن ماشین محاصره به یک دیوار، یک یگان اضافی از مدافع کشته خواهد شد.

تسخیرشدگی

موقعیت: ژتون دستور قهرمانانه

قابلیت: در صورت رو شدن ژتون هدف دستور قهرمانانه، یک دستور بدون نیاز به اجرای آن از بازی حذف خواهد شد.

شیطان

موقعیت: ساختمان‌ها

قابلیت: در صورت انجام اقدامی از سوی مهاجم در ساختمان هدف، یک یگان مدافع در حیاط محصور کشته خواهد شد.

شبح

موقعیت: بخش‌های دیواری

قابلیت: یگان‌های مدافع کشته شده در محل بخش دیواری مورد هدف در پیش‌صحن‌ها قرار داده می‌شوند و با همان قوه‌ای که دارند به یگان‌های متعلق به مهاجم افزوده می‌شوند.

تندباد

موقعیت: بخش‌های دیواری

قابلیت: یک ساعت دیواری به هزینه‌ی اعزام یگان‌های مدافع به بخش دیواری مورد هدف و یا بازگرداندن آن‌ها از آنجا افزوده می‌شود.

مهاجم

مثال‌هایی از حرکات کوچک

مهاجم اقدام به انجام حرکت کوچک می‌کند، و ۳ ساعت شنی را به مدافع می‌دهد. مهاجم پنج واحد از یگان‌هایش را از خاکریز (۱) حرکت می‌دهد: یک یگان به بخش دیواری (A) و ۴ یگان به بخش دیواری (B) می‌روند.
مهاجم همچنین اقدام به حرکت دادن ۵ واحد از یگان‌هایش از خاکریز (۲) می‌کند. ۴ یگان به بخش دیواری (C) می‌روند، و یک یگان به بخش دیواری (D) در سمت راست.
دو یگان دیگر از خاکریز (۳) به اینجا می‌آیند. و در صورتی که فقط سه مکان خالی برای سه یگان وجود داشته باشد هیچ یگان دیگری را نمی‌تواند به بخش دیواری (D) منتقل سازد.
دو یگان دیگر از خاکریز (۳) به بخش دیواری (E) انتقال می‌یابند، و در نهایت، مهاجم مجموعاً ۴ یگانش را از خاکریز (۳) حرکت داده است. حالا، مهاجم ۵ یگانش (یعنی حداکثر تعداد قابل انتقال برای حرکات کوچک) را از پیش‌صحن (۴) به این شکل حرکت می‌دهد؛ ۴ یگان به خاکریز (۱) و یک یگان به خاکریز (۵). پنج یگان نیز از پیش‌صحن (۶) حرکت داده می‌شوند: ۲ یگان به خاکریز (۲) و ۳ یگان به خاکریز (۳).
در نهایت، مهاجم حداکثر تعداد یگان‌ها (در خلال حرکات کوچک) را به پیش‌صحن (۴) و (۶) (مرحله‌ی هفتم) منتقل می‌سازد: ۵ یگان به هر پیش‌صحن.

دستورات

اکنون، مهاجم می‌تواند به یگان‌هایش دستور شروع نبرد را بدهد. در صورت امکان، حداقل یک یگان مهاجم باید این دستور را به اجرا بگذارد. چنانچه با یک دستور، تمامی یگان‌های واقع در یک بخش دیوار نابود شوند، بدون توجه به تاثیر آن می‌توان آن دستور را از بازی کنار گذاشت.

توجه: صفحه‌ی بازی دارای مکان‌های ویژه‌ای برای استقرار دستورات نیست؛ ژتون‌های دستورات باید به نحوی بر روی بخش‌های دیواری قرار گیرند که شک و شبهه‌ای در مورد بخش دیواری مورد نظرشان باقی نماند.

دو شیوه برای صدور دستورات از جانب مهاجم وجود دارد. در هر دور، فقط یکی از این دو شیوه قابل استفاده هستند:

دستورات آشکار

هزینه: صفر

قابلیت: مهاجم یک ژتون دستور را بر روی یک بخش دیواری انتخاب شده رو می‌کند.

دستورات سری

هزینه: پرداخت یک ساعت شنی به مدافع

قابلیت: مهاجم هر تعداد ژتون دستور را به صورت رو نشده بر روی صفحه‌ی بازی می‌گذارد و فقط در هنگام انجام حمله آن‌ها را رو می‌کند. صرفاً یک شمارنده‌ی دستور بر روی هر بخش دیواری قابل استقرار است.

چهار گونه دستور وجود دارند:

خشم گوبلینی

قابلیت: گوبلین‌ها حمله‌ور می‌شوند. قوه‌ی هر گوبلین در این بخش از دیوار از درجه‌ی سوم است. پس از حمله، تمامی گوبلین‌های واقع در این مکان کشته می‌شوند. در بخش مربوط به حمله در صفحه‌ی ۱۲، مثالی از بازی با استفاده از خشم گوبلینی ارائه شده است.

توجه: چنانچه قدرت گوبلین‌ها برای پیروزی در نبرد و نفوذ به درون قلعه کافی باشد، حتی در صورتی که هیچ یگان مهاجم دیگری در آن بخش از دیوار حضور نداشته باشد، آن‌ها قادر به انجام این کار خواهند بود.

توجه: چنانچه مدافع در نبرد بر سر دیوار بالادستی پیدا کند، گوبلین‌های درگیر در این نبرد پیش از محاسبه‌ی تلفات مهاجم از صفحه‌ی بازی کنار گذاشته می‌شوند.

انفجار ارکی

قابلیت: حداقل یکی از ارک‌ها باید منفجر شوند. مهاجم باید هر تعداد از ارک‌ها را از این بخش از دیوار بردارد. هر ارک می‌تواند یک قطعه از این بخش از دیوار را منهدم سازد. ارک‌های منفجر شده پیش از اتمام حمله از صفحه‌ی بازی کنار گذاشته می‌شوند.

فراخوانی ترول‌ها

قابلیت: چنانچه مهاجم دارای یک ترول در این بخش دیواری باشد، می‌توان از فرخوانی ترول‌ها برای دستوردهی به یک ترول دیگر در این جناح از قلعه جهت حرکت استفاده نمود. ترول فراخوانده شده باید بلافاصله یک گام به سمت بخش دیواری‌ای که برایش دستور صادر شده است پیشروی کند.

توجه: تله‌ی ترول می‌تواند بر ترول فراخوانده شده به شکل نرمال موثر واقع شود.

شمارنده‌ی بلوف:

قابلیت: شمارنده‌ی بلوف برای گمراه ساختن مدافع استفاده می‌شود و قادر به انتقال هیچ خاصیت یا اقدامی به واحدها نیست.

پایان حرکات

زمانی که مهاجم حرکات و دستوراتش را به اتمام برساند و مدافع نیز تمامی ساعت‌های شنی باقیمانده‌اش را مصرف کند، حمله آغاز می‌شود (بخش مربوط به حمله در صفحه‌ی (۱۲) را ملاحظه نمایید).

نقشه‌های دفاعی

مدافع می‌تواند در هر زمانی در طول بازی از نقشه‌های دفاعی انتخاب شده در ابتدای بازی استفاده کند. تمامی نقشه‌های دفاعی استفاده شده دارای بخشی منفی هستند که به شیوه‌های مختلفی بر مدافع تاثیر می‌گذارد. غالب نقشه‌های دفاعی برای بقیه‌ی بازی نگاه داشته می‌شوند و به تاثیرگذاری‌شان بر مدافع ادامه می‌دهند.

اقدامات مدافع

مدافع برای اجرای اقدامات قابل انجام در ساختمان‌هایش از ساعت‌های شنی استفاده می‌کند. لازم نیست که مدافع تمامی ساعت‌های شنی مورد نیازش برای انجام یک اقدام خاص را یکجا در اختیار داشته باشد، بلکه می‌توان آن‌ها را در طول مراحل یا دورهای مختلف به اتمام رساند. هر اقدام قابل انجام در قلعه را می‌توان فقط یکبار در هر مرحله انجام داد، مگر در شرایطی که خلاف آن حکم گردد.

پس از پایان دور، تمامی ساعت‌های شنی مصرف شده برای اقدامات انجام شده را بردارید. ساعت‌های شنی قرار گرفته بر روی اقداماتی که هنوز به اتمام نرسیده‌اند، برای دورهای بعدی سر جایشان باقی می‌مانند.

خرابکاران در یک ساختمان:
چنانچه یک ژتون خرابکار در درون ساختمانی وجود داشته باشد، هزینه‌ی اقدامات مورد نظر برای انجام در آن ساختمان معادل یک ساعت شنی افزایش پیدا خواهد کرد. این ساعت شنی اضافی باید بر روی مکان ساعت شنی قرمزرنگ قرار گرفته روی علامت ساختمان گذاشته شود.

خلاصه‌ای از تمامی اقدامات قابل انجام در ذیل ارائه شده است. برای دستیابی به شرح دقیقتر هر اقدام، بخش مربوط به تشریح اقدامات مدافع در صفحات ضمیمه را ملاحظه نمایید.

آهنگری

مدافع در آهنگری به طراحی جنگ‌افزارهای مورد نیازش برای دفاع از قلعه می‌پردازد.

توپ

موقعیت: برج

قابلیت: در طول نبردهای بلندبرد، پیش‌صحن مربوط به هر جناح و یا هر یک از خاکریزهای قرار گرفته در مقابل یا در مجاورت برج را انتخاب کنید. اولین کارت موجود بر روی دسته‌ی کارت‌های اصابت مدافع را رو کنید و یکی از یگان‌های نشان داده شده بر روی آن را منهدم سازید. اگر توپ‌های بیشتری شلیک کردند، تمامی کارت‌ها را برداشته و سپس، مجدداً دسته کارت‌ها را بر بزنید.

توجه: هر برج صرفاً می‌تواند دارای یک توپ، نیزه‌انداز یا شاه‌نشین باشد.

دیگ

موقعیت: بخش دیواری

قابلیت: کشتن یک یگان از نوع مربوط به خودش در طول نبردهای کوتاه‌برد. دیگ گوبلین‌ها می‌تواند تمام گوبلین‌ها را نابود سازد.

کارگاه

کارگران مدافع در کارگاه به ساخت استحکامات و ابزارهای دفاعی چوبی مورد نیاز در برج‌ها می‌پردازند.

نیزه‌انداز

موقعیت: برج

تاثیر: در طول نبرهای کوتاه‌برد، یک بخش دیواری مجاور با برج را انتخاب کنید. اولین کارت موجود بر روی دسته‌ی کارت‌های اصابت هر نیزه‌انداز را رو کنید و ضعیفترین یگان نشان داده شده بر روی آن را در بخش دیواری مربوطه منهدم سازید. اگر نیزه‌های بیشتری پرتاب شدند، تمامی کارت‌ها را برداشته و سپس، مجدداً دسته کارت-ها را بر بزنید.

هدف مدافع

هدف مدافع عبارت است از جلوگیری از نفوذ مهاجم به درون قلعه برای مدت هفت دور.

یگان‌های مدافع

مدافع گونه‌های ذیل از یگان‌ها را در اختیار دارد:

کهنه‌سرباز – قوه‌ی (۳) سرباز – قوه‌ی (۲) تیرانداز – قوه‌ی (۱)

ساعت‌های شنی و اقدامات

توجه: در آغاز هر دور، پس از انجام نخستین اقدام مهاجم، مدافع ۲ ساعت شنی برای استفاده دریافت می‌کند.

اقدامات مهاجم زمانبر هستند و مستلزم دادن تعداد مشخصی از ساعت‌های شنی به مدافع هستند. هر اقدام مدافع نیز زمانبر است و دارای هزینه‌ی مشخصی بر حسب ساعت‌های شنی است.

مدافع از این ساعت‌های شنی برای حرکت دادن یگان‌هایش در پیرامون قلعه و انجام اقدامات تدافعی استفاده می‌کند.

پس از هر اقدام مهاجم، مدافع باید تمامی ساعت‌های شنی موجود در ذخیره‌اش را خرج کند. ساعت‌های شنی خرج شده را در مکان‌های کنار اقدام قرار دهید. قرار دادن ساعت‌های شنی بر روی سه جای خالی آخر موجب فعال شدن اقدام می‌شود. زمانی که تمامی ساعت‌های شنی مصرف شوند، مهاجم به انجام اقدام بعدی‌اش می-پردازد. چنانچه مدافع هیچ ساعت شنی‌ای دریافت نکند، مهاجم بلافاصله اقدام بعدی‌اش را آغاز می‌کند.

حرکت در پیرامون قلعه

حرکت دادن یگان‌ها و قهرمانان

هزینه: ۱ ساعت شنی به ازای هر حرکت.

قابلیت: هر یگان یا قهرمان را می‌توان به شیوه‌های ذیل به هر جای خالی‌ای انتقال داد:

* از یک بخش دیواری یا برج به بخش دیواری یا برج مجاور آن.
* از یک بخش دیواری یا برج به هر ساختمان یا حیاط محصور.
* از یک ساختمان یا حیاط محصور به هر نقطه‌ای بر روی صفحه‌ی بازی.

فقط تیراندازان را می‌توان به داخل برج‌ها انتقال داد. مدافع نمی‌تواند یگان‌هایش را به آهنگری، کارگاه، مقر پیشاهنگان، بیمارستان و یا کلیسای اعظم منتقل سازد.

توجه: برخی اجزای بازی می‌توانند موجب لغو این محدودیت‌ها شوند.

قهرمانان فقط می‌توانند بر روی بخش‌های دیواری جابجا شوند و یا به داخل و خارج از حیاط محصور برده شوند.

توجه: مدافع می‌تواند هر تعداد از یگان‌هایش را در هر دور حرکت دهد. هر یگان می‌تواند چند بار جابجا شود. ساعت‌های شنی مورد استفاده جهت پرداخت از بابت اقدامات باید کنار گذاشته شوند.

تعویض مکان‌ها

هزینه: ۱ ساعت شنی در ازای هر تعویض.

قابلیت: هر یگان را می‌توان به جای انتقال دادن به یک جای خالی با یگانی دیگر در مجاورتش جابجا نمود.

قهرمانان را نیز می‌توان به همین شکل جابجا نمود.

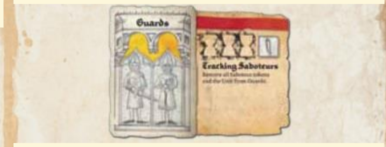
توجه: مدافع می‌تواند هر تعداد از یگان‌هایش را در هر دور حرکت دهد و ساعت‌های شنی استفاده شده جهت پرداخت از بابت اقدامات حرکتی را کنار بگذارد.

توجه: حیاط محصور می‌تواند تعدادی نامحدود از یگان‌ها را در خود جای دهد.

مدافع

پاسگاه‌ها

پاسگاه‌ها برای مدافع این امکان را ایجاد می‌کنند تا خرابکاران مهاجم را از روی قلعه بردارد.



ردگیری خرابکاران

قابلیت: برای حذف تمامی ژتون‌های خرابکاران از روی قلعه، یک تیرانداز را از میان نگهبانان پاسگاه خارج کنید.

بیمارستان

تمامی یگان‌های مدافع کشته شده در یک دور، در داخل بیمارستان قرار می‌گیرند. در پایان هر دور، دو یگان از میان آن‌ها (بسته به انتخاب خود مدافع) قابل مداوا و انتقال به حیاط محصور هستند. مابقی یگان‌های قرار گرفته در داخل بیمارستان باید به ذخیره‌ی مدافع بازگردانده شوند.

حیاط محصور

حیاط محصور می‌تواند هر تعداد از یگان‌ها و قهرمانان را در خود جای دهد. هیچ اقدام خاصی در محدوده‌ی حیاط محصور قابل انجام نیست، و این مکان صرفاً محلی است برای نگهداری از یگان‌هایی که هنوز ماموریت یا وظیفه‌ای به آن‌ها محول نشده است.

قهرمانان

دو قهرمان به دفاع از قلعه کمک می‌کنند: افسر و جنگ‌آور. هر یک از آن‌ها به شکل متفاوتی بر بخش‌های دیواری مربوط به خودشان تاثیر می‌گذارند. همچنین، هر یک از آن‌ها می‌توانند دستوری قهرمانه را برای کمک به دفاع از قلعه در هر دور به اجرا بگذارند. این دستورها هزینه‌بر نیستند و در هر مرحله از دفاع قابل استفاده هستند.

افسر با قوه‌ی (۳) **جنگ‌آور با قوه‌ی (۲)**

قهرمانان نامیرا هستند.

قابلیت: هر قهرمان می‌تواند در هر دور یکی از دستورات قهرمانانه‌ی ذیل را به اجرا بگذارد. هر دستور قهرمانانه فقط یکبار در هر دور قابل استفاده است.

دستورات قهرمانانه:

* انتقال یک یگان از حیاط محصور به بخش دیواری‌ای که قهرمان در آن مستقر است.
* انتقال هر یگانی به هر ساختمانی (به غیر از پاسگاه و سربازخانه) و دریافت یک ساعت شنی برای استفاده در ساختمان انتخاب شده.
* انتقال یک یگان از هر بخش دیواری قرار گرفته در همان جناحی از قلعه که قهرمان نیز در آن واقع است به حیاط محصور.

کلیسای اعظم

برج‌های مناره‌دار کلیسای اعظم صرفاً برای عبادت و دعا استفاده نمی‌شوند. آن‌ها می‌توانند جایگاهی عالی برای استقرار تیراندازان و دیده‌بانان بر فراز دیوارها باشند.

دعای خیر برای تیراندازان

موقعیت: یک جناح از قلعه

قابلیت: تیراندازان مستقر شده در جناح مربوطه از قلعه می‌توانند با هم در طول نبردهای بلندبرد به هر خاکریزی در آن جناح از قلعه تیراندازی کنند.

اشعه‌ی فرازمینی

موقعیت: بخش دیواری

قابلیت: حمله به بخش دیواری مربوطه غیرممکن خواهد شد.

تیراندازان خبره

موقعیت: -

قابلیت: انهدام یک یگان مهاجم در هر جایی بر روی صفحه‌ی بازی.

درهم‌ریزی دستورات

موقعیت: -

قابلیت: از دور خارج ساختن یکی از دستورات مهاجم.

سربازخانه

یگان‌های مدافع در هنگام حصر در درون دیوارهای قلعه دارای وقت زیادی برای تمرین جهت آمادگی برای نبردهای اجتناب‌ناپذیر هستند.

توجه: اقدامات تمرینی را می‌توان چند بار در طول هر دور مورد استفاده قرار داد. پس از هر بار استفاده از آن‌ها ساعت‌های شنی خرج شده از بابت این تمرینات را از روی صفحه‌ی بازی بردارید.

تمرین دادن نیروها

قابلیت: جایگزینی یک یگان در سربازخانه:

* جایگزینی یک تیرانداز با یک سرباز
* جایگزینی یک سرباز با یک کهنه‌سرباز

شاه‌نشین

موقعیت: برج

قابلیت: در صورت حضور حداقل یک تیرانداز در برج، یک درجه به قوه‌ی بخش‌های دیواری قرار گرفته در مجاورت برج اضافه خواهد شد.

نردبان

موقعیت: بخش دیواری

قابلیت: می‌توانید در بخش دیواری مربوطه، یک یگان مدافع اضافی داشته باشید.

دیوار

موقعیت: بخش دیواری

قابلیت: یک قطعه دیوار بر روی هر بخش دیواری قرار می‌گیرد.

پیشاهنگان

تمرین دادن پیشاهنگان برای حفاظت از قلعه از اهمیتی کلیدی برخوردار است. از یگان‌های پیشرفته‌تان برای تخریب بهترین نقشه‌های پیاده‌سازی شده‌ی مهاجمین استفاده کنید.

تله

موقعیت: مسیرها (به صورتی پشت شده بر روی آن‌ها قرار می‌گیرند)

قابلیت: وقتی مهاجم بخواهد از روی یک تله عبور کند باید کارت مربوط به آن را رو کند، و یگان‌های هدفگذاری شده بر روی آن تحت تاثیرش قرار خواهند گرفت:

ترول: یک ترول را می‌کشد.

گوبلین: تمامی گوبلین‌ها را می‌کشد.

برجک محاصره: برجک محاصره‌ی مربوطه نمی‌تواند در هنگام این حرکت جابجا شود (ولی در حرکات بعدی قادر به حرکت خواهد بود).

خرابی

موقعیت: سنگ‌انداز، منجنیق و یا فلاخن

قابلیت: جنگ‌افزار مربوطه در طول حمله‌ی آتی قادر به شلیک نخواهد بود، و سپس این ژتون از روی صفحه برداشته می‌شود.

جاسوس

موقعیت: کارت اقدام مهاجم

قابلیت: ژتون جاسوس را بر روی کارت اقدام قابل‌دسترس برای مهاجم بگذارید. در صورت فعال شدن این کارت، مهاجم مجبور به پرداخت برای یک یگان اضافی خواهد بود.

توجه: جاسوس را نمی‌توان برای کارت‌های مرحله‌ی اول یا ششم استفاده کرد.

نبرد کوتاه‌برد

دیگ‌ها

مدافعین اقدام به ریختن محتویات مرگبار درون دیگ‌ها بر روی سر یگان‌های مهاجم می‌کنند. مهاجم باید یگان‌های کشته شده توسط هر دیگ را از روی صفحه بردارد.

نیزه‌اندازها

از هر نیزه‌انداز می‌توان برای حمله به یک بخش دیواری مجاور با برج مجهز به نیزه استفاده نمود. مدافع اعلام می‌دارد که می‌خواهد کدام بخش دیواری مورد حمله‌ی هر نیزه قرار گیرد و کارت رویی دسته‌کارت اصابت را برای هر نیزه رو می‌کند. بخش مربوط به نیزه را از روی کارت می‌خواند. اگر اصابت بر روی کارت نشان داده شده باشد، یگان مهاجم حمله‌ور شده به آن بخش دیواری با پایینترین قوه را از روی صفحه بردارید، و پس از اتمام همه‌ی حملات نیزه‌ای دسته‌ی کارت‌های اصابت را مجدداً بر بزنید.

دستورات

مهاجم تمامی ژتون‌های دستورش را (در صورت به پشت بودن آن‌ها) رو می‌کند و به اعمال تاثیرات آن‌ها به ازای هر دستور می‌پردازد.

کاهش قوا

قوه‌ی نیروهای جنگی باقیمانده بر روی هر بخش دیواری مورد مقایسه قرار می‌گیرد، و هر دو بازیکن به جمع‌بندی قوه‌ی کلی یگان‌های خودشان بر روی هر بخش دیواری می‌پردازند.

قوای مهاجم:

هر گوبلین:	۱ قوه (یا ۳ قوه در صورت صادر شدن دستور خشم گوبلینی)
هر ارک:	۲ قوه
هر ترول:	۳ قوه
هر پرچم:	۱ قوه

قوای مدافع:

هر تیرانداز:	۱ قوه
هر سرباز:	۲ قوه
هر کهنه‌سرباز:	۳ قوه
هر قطعه از دیوارها:	۱ قوه
هر شاه‌نشین همراه با حداقل یک تیرانداز:	۱ قوه
افسر:	۳ قوه
جنگاور:	۲ قوه

برتری قوا

برنده‌ی نبرد کوتاه‌برد در هر بخش دیواری، بازیکنی است که دارای مجموع بیشترین قوا باشد. قوای بازیکن بازنده را از قوای بازیکن برنده تفریق کنید. به حاصل این تفریق، برتری قوا گفته می‌شود.

بازیکن بازنده‌ی نبرد مجبور خواهد بود تا یگان‌هایی (با قوه‌ای معادل با برتری قوا) را از دست بدهد. این یگان‌ها کشته شده محسوب خواهند شد و باید از بازی کنار گذاشته شوند (در صورت بازنده شدن مهاجم) و یا به بیمارستان منتقل شوند (در صورت بازنده شدن مدافع).

نفوذ به قلعه

اگر پس از تفریق قوا، برتری قوا بالاتر از قوای کلی یگان‌های مدافع باشد، مهاجم موفق شده است تا به قلعه نفوذ کند؛ بلافاصله بازی در همین نقطه پایان می‌یابد و مهاجم برنده‌ی بازی خواهد شد.

حمله

مرحله‌ی (۶) زمانی پایان می‌یابد که مدافع تمامی ساعت‌های شنی‌اش را به مصرف برساند، و سپس حمله آغاز می‌شود. حمله شامل مراحل متوالی ذیل می‌شود:

نبرد بلندبرد

مرحله‌ی (۱) – توپ‌ها

مرحله‌ی (۲) – ماشین‌های محاصره

مرحله‌ی (۳) – تیراندازان

نبرد کوتاه‌برد

مرحله‌ی (۱) – دیگ‌ها

مرحله‌ی (۲) – نیزه‌اندازها

مرحله‌ی (۳) – دستورات

مرحله‌ی (۴) – کاهش قوا

مرحله‌ی (۵) –بیمارستان

نبرد بلندبرد

شلیک توپ‌های مدافع

مدافع انتخاب می‌کند که هر توپش به کدام پیش‌صحن یا خاکریز شلیک کند. برای هر شلیک توپ یک کارت اصابت رو کنید. سهم مشخص شده برای توپ بر روی کارت را بخوانید و یک یگان از نوع مشخص شده بر روی کارت را از روی صفحه بردارید. پس از شلیک همه‌ی توپ‌ها، دسته‌ی کارت‌های اصابت را بر بزنید و در کنار صفحه‌ی بازی قرارشان دهید.

شلیک ماشین‌های محاصره

مهاجم یک بخش دیواری را برای هر ماشین محاصره‌اش انتخاب می‌کند. برگ رویی قرار گرفته بر روی هر دسته از کارت‌های ماشین محاصره را رو کنید و بدین ترتیب تمامی شلیک‌ها را انجام دهید. همه‌ی کارت‌های عدم اصابت را کنار بگذارید و تمامی کارت‌های اصابت را به صورت پشت شده به دسته‌شان برگردانید. کل دسته کارت‌های ماشین‌ها را مجدداً بر بزنید.

شلیک تیراندازان

تیراندازان قرار گرفته بر روی دیوارهایی که در نبرد کوتاه‌برد درگیر نشده باشند و تیراندازان مستقر در برج‌ها می‌توانند به یگان‌های مهاجم شلیک کنند.

تیراندازان روی دیوارها می‌توانند به خاکریزهای متصل شده به بخش دیواری‌شان از طریق مسیرها شلیک کنند.

تیراندازن مستقر در برج‌ها می‌توانند به هر خاکریزی که در مقابل برج واقع باشد شلیک کنند.

هر شلیک تیراندازان موجب افزوده شدن یک درجه به قوه‌ی شلیک در خاکریز می‌شود. قوه‌ی کلی شلیک‌های اصابت کرده به هر خاکریز مشخص، تعیین‌کننده‌ی قوه‌ی کلی یگان‌های منهدم شده از مهاجم خواهد بود. مدافع انتخاب می‌کند که کدام یگان‌ها را منهدم سازد (مثلاً اگر قرار باشد ۲ قوه کم شود، مدافع می‌تواند یک ارک و دو گوبلین را بردارد).

توجه: قوه‌ی شلیک مدافع می‌بایستی از قوه‌ی یگان‌های مهاجم مورد هدف بالاتر و یا با آن برابر باشد.

توجه: اگر یگان‌های مهاجم بر روی یک بخش دیواری مشخص قرار داشته باشند، تیراندازان آن بخش در نبرد کوتاه‌برد درگیر خواهند شد و قادر به تیراندازی نخواهند بود.

توجه: تیراندازان مستقر در برج‌ها هرگز نمی‌توانند در نبردهای کوتاه‌برد درگیر شوند.

مثال‌ها

مثال‌ها

مثال‌هایی از نبردهای بلندبرد

مثال:

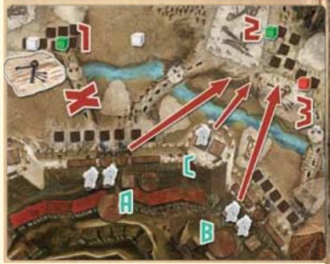
۲ تیرانداز مستقر بر روی بخش دیواری (B) می‌توانند به یگان‌های (۳) و (۴) مستقر در خاکریز شلیک کنند.

مجموع قوای شلیکی آن‌ها ۲ است که برای کشتن ترول (۴) کافی نیست (آن‌ها برای انهدام آن به ۳ قوه نیازمندند).

ولی آن‌ها می‌توانند گوبلین (۳) را بکشند، زیرا که برای این کار صرفاً به ۱ قوه نیازمندند.

آن‌ها نمی‌توانند به ارک (۲) شلیک کنند، زیرا که این خاکریز از طریق مسیرها به بخش دیواری‌شان متصل نیست.

تیراندازهای مستقر بر روی بخش دیواری (A) نیز نمی‌توانند به آن شلیک کنند، زیرا که در نبردی کوتاه‌برد با ارک (۱) درگیر هستند.



مثال:

۲ تیرانداز مستقر بر روی بخش دیواری (A) نمی‌توانند به یگان‌های مستقر در خاکریز (۱) شلیک کنند، زیرا که تحت حفاظ ژتون جان‌پناه قرار دارد. اما آن‌ها می‌توانند به همراه ۲ تیرانداز مستقر بر روی بخش دیواری (B) و همچنین، تیراندازان مستقر در برج (C) به خاکریز دیگر شلیک کنند.

مجموع قوای تمامی تیراندازان در حال شلیک به این خاکریز برابر ۵ قوه است، و بدین معناست که می‌توانند ارک (۲) و ترول (۳) را بکشند.

مثال‌هایی از حمله

مثال:

مهاجم با ۱ ارک و ۳ ترول به این بخش از دیوار حمله می‌کند. ۲ تیرانداز به همراهی ۱ افسر از این بخش دفاع می‌کنند. علاوه بر آن، این بخش توسط سه قطعه دیوار نیز تحت حفاظت قرار دارد.

قوای هر دو طرف در این بخش از دیوار به صورت ذیل محاسبه خواهند شد:

مهاجم: ۱۱=۳+۳+۳+۲

مدافع: ۸=۱+۱+۱+۳+۱+۱

برای محاسبه‌ی برتری قوا باید قوای مدافع را از قوای مهاجم تفریق کنید (۳=۸-۱۱).

برتری قوای مهاجم برابرست با ۳ قوه، و در نتیجه، مدافع باید این بخش از دیوار را حفظ کند، ولی یگان‌هایی با قوای معادل ۳ قوه را از دست خواهد داد. در این مثال فقط ۲ تیرانداز وجود دارند که مجموع قواشان برابر است با ۲ قوه.

قطعات دیوارها تلفات‌پذیر نیستند. افسر قهرمان و نامیرا است و نمی‌توان از قوه‌اش نیز برای کاستن از برتری قوا استفاده کرد. مدافع نمی‌تواند برتری قوا را به صفر تقلیل دهد. این بدان معناست که مهاجم دفاع را در هم شکسته است و به درون قلعه نفوذ کرده است، پس مهاجم بازی را می‌برد.

مثال:

مدافع دارای ۲ سرباز و ۱ تیرانداز بر روی دیوار است. این دیوار از دو قطعه تشکیل یافته است. مهاجم دارای ۲ ترول و ۱ ارک بر روی همین دیوار است.

قوای هر دو طرف در این بخش از دیوار به صورت ذیل محاسبه خواهند شد:

مدافع: ۷=۱+۱+۱+۲+۲

مهاجم: ۸=۲+۳+۳

مهاجم دارای برتری قوایی معادل با ۱ قوه است. مدافع باید یگان‌هایی معادل با ۱ قوه را از دست بدهد، پس باید یک تیرانداز را به بیمارستان منتقل سازد.

مثال:

مدافع دارای ۲ سرباز و ۱ تیرانداز بر روی دیوار است. این دیوار از دو قطعه تشکیل یافته است. مهاجم دارای ۳ ارک است.

قوای هر دو طرف در این بخش از دیوار به صورت ذیل محاسبه خواهند شد:

مدافع: ۷=۱+۱+۱+۲+۲

مهاجم: ۶=۲+۲+۲

مدافع دارای برتری قوایی معادل با ۱ قوه است. مهاجم باید یگان‌هایی معادل با ۱ قوه را از دست بدهد. از آن جایی که ارک دارای ۲ قوه است، مهاجم هیچ یگانی را از دست نخواهد داد.

نفوذ به درون قلعه

اگر برتری قوای مهاجم از مجموع قوای مدافع در هر بخش دیواری بیشتر باشد، مهاجم موفق به نفوذ به درون قلعه و فتح آن، و نتیجتاً پیروزی در بازی خواهد شد.

مثال:

مدافع دارای ۲ سرباز بر روی دیوار است. این دیوار از دو قطعه تشکیل یافته است. مهاجم دارای ۳ ترول و ۲ ارک است.

قوای هر دو طرف در این بخش از دیوار به صورت ذیل محاسبه خواهند شد:

مدافع: ۶=۱+۱+۲+۲

مهاجم: ۱۳=۲+۲+۳+۳+۳

مهاجم دارای برتری قوایی معادل با ۷ قوه است. یگان‌های مدافع در مجموع دارای قوایی معادل با ۴ قوه هستند و تمامی آن‌ها باید حذف شوند. در صورت نبود هیچ نیروی مدافعی برای حفاظت از این بخش از دیوار، مهاجم می‌تواند به درون قلعه نفوذ کند، و بدین ترتیب بازی تمام می‌شود، و مهاجم برنده‌ی بازی محسوب خواهد شد.

اگر مهاجم نتواند به درون قلعه نفوذ کند، این دور به پایان می‌رسد و دور بعدی آغاز می‌شود.

پایان دور

پیش از شروع دور بعدی:

* تمامی ژتون‌هایی را که در پایان این دور به مصرف رسیده‌اند از روی صفحه بردارید.
* مهاجم باید تمامی یگان‌هایش و چوب‌هایش را از روی کارت‌های اقدام بردارد.

یگان‌ها از بازی کنار گذاشته می‌شوند، ولی چوب‌ها به ذخیره‌ی چوب بازگردانده می‌شوند.

* مدافع باید تمامی ساعت‌های شنی‌اش را از روی اقدامات به اتمام رسیده بردارد.

توجه: ساعت‌های شنی قرار گرفته بر روی اقدامات ناتمام بر روی صفحه‌ی بازی باقی می‌مانند.

ژتون‌ها را به اندازه‌ی یک خانه جابجا کنید. حالا مدافع ۲ ساعت شنی دریافت می‌کند تا پس از نخستین اقدام مهاجم به استفاده از آن‌ها بپردازد. مهاجم دور جدیدی را با همان ذخیره‌ی مرحله‌ی اول آغاز می‌کند.

مثال‌ها

مثال:

این دفعه، مدافع فقط دارای ۲ سرباز و ۲ قطعه دیوار در سمت خودش است.

قوای هر دو طرف در این بخش از دیوار به صورت ذیل محاسبه خواهند شد:

مهاجم: ۸=۱+۳+۲+۲ و مدافع: ۶=۱+۱+۲+۲

مهاجم با ۲ قوه برتری قوا این نبرد را می‌برد. پس از برداشته شدن تلفات مدافع، گوبلین نیز کنار گذاشته می‌شود

استفاده از هر دو اقدام حرکتی در یک دور

مهاجم تصمیم به انجام حرکتی بزرگ گرفته است که اجازه می‌دهد تا ۷ یگان را به هر نقطه‌ای بر روی صفحه‌ی بازی انتقال دهد.

مهاجم ۵ یگان را از خاکریز (۳) به خاکریز (۱) منتقل می‌کند. او همچنین ۲ یگان را از محل غنیمت‌گیران انتخاب می‌کند، به صورتی که در نهایت، ۷ یگان در خاکریز (۱) استقرار می‌یابند.

حالا، مهاجم ۷ یگانش را از پیش‌صحن (۵) حرکت می‌دهد. ۶ یگان به خاکریز (۳) می‌روند و یک یگان به خاکریز (۴). یگان (A) از دور قبلی در خاکریز (۳) باقی مانده است و مهاجم نمی‌خواهد آن را از جایش تکان دهد. خاکریز (۳) اکنون حداکثر ظرفیتش یعنی ۷ یگان را در خودش جای داده است.

۲ یگان (B) نیز از دور قبلی در خاکریز (۴) باقی مانده‌اند و مهاجم نمی‌خواهد آن‌ها را حرکت دهد. در حال حاضر مجموعاً ۳ یگان در این خاکریز مستقر هستند.

مهاجم حرکت بزرگش را با انتقال ۷ یگان جدید از ذخیره‌اش به پیش‌صحن (۵) به پایان می‌رساند.

مهاجم همچنین تصمیم می‌گیرد تا به عنوان بخشی از همین اقدام از یک حرکت کوچک نیز استفاده کند (صفحه-ی بعد را ملاحظه نمایید).

مثال:

مهاجم با همان یگان‌های مثال پیشین به بخش دیواری حمله می‌کند، ولی حالا ۲ تیرانداز، ۱ کهنه‌سرباز و ۳ قطعه دیوار سنگی از آن دفاع می‌کنند.

قوای هر دو طرف در این بخش از دیوار به صورت ذیل محاسبه خواهند شد:

مهاجم: ۱۱=۳+۳+۳+۲

مدافع: ۸=۱+۱+۱+۳+۱+۱

در نگاه نخست، شرایط به مانند مثال پیشین به نظر می‌رسد، اما اجازه دهید تا به ارزیابی نتایج این وضعیت بپردازیم، پس به محاسبه‌ی برتری قوا می‌پردازیم:

قوای مدافع را از قوای مهاجم تفریق کنید (۳=۸-۱۱). برتری مهاجم معادل ۳ قوه است. پس مدافع باید یگان-هایی با مجموع ۳ قوه را از دست بدهد. مهاجم تصمیم می‌گیرد که کهنه‌سرباز (با قوه‌ی ۳) را کنار بگذارد تا برتری قوا به صفر برسد. ولی مهاجم نمی‌تواند انتخاب کند که ۲ تیرانداز به جای آن کنار گذاشته شود، زیرا این کار موجب برجای ماندن یک قوه برتری قوا خواهد شد. بازیکن بازنده همیشه باید برتری قوا را در صورت امکان به صفر کاهش دهد. مدافع متحمل تلفاتی شده است، اما توانسته است تا دیوار را با دو تیرانداز حفظ کند. مهاجم در این دور نتوانسته است تا به درون قلعه نفوذ کند.

مثال:

مهاجم دارای ۲ ارک و ۲ ترول است. حالا ۲ سرباز و ۳ قطعه دیوار سنگی از این بخش از دیوار دفاع می‌کنند.

قوای هر دو طرف در این بخش از دیوار به صورت ذیل محاسبه خواهند شد: مهاجم: ۱۰=۳+۳+۲+۲ و مدافع: ۷=۱+۱+۱+۲+۲

اجازه دهید تا به محاسبه‌ی برتری قوا بپردازیم: قوای مدافع را از قوای مهاجم تفریق کنید (۳=۷-۱۰). برتری قوا برابرست با ۳. بنابراین، مدافع باید در صورت امکان یگان‌هایی را با مجموع قوای ۳ قوه از دست بدهد. هر سرباز دارای ۲ قوه است و ۱ قوه‌ی باقیمانده از برتری قوا نیز قادر به کشتن سرباز دوم نخواهد بود. در نتیجه، مدافع توانسته است تا این دیوار را حفظ کند، ولی با هزینه‌ای بالا.

حمله به یک بخش دیواری بدون دفاع

مهاجم با دو گوبلین به یک بخش دیواری فاقد محافظ حمله می‌کند. مدافع این دیوار را به چهار قطعه دیوار سنگی مجهز ساخته است.

قوای هر دو طرف در این بخش از دیوار به صورت ذیل محاسبه خواهند شد: مهاجم: ۲=۱+۱ و مدافع: ۴=۱+۱+۱+۱

قوای مدافع را از قوای مهاجم تفریق کنید (۲-=۴-۲). مدافع دارای برتری قوایی معادل با ۲ قوه است. هر دو گوبلین کشته خواهند شد و این بخش از دیوار توانسته است تا در مقابل حمله از خودش دفاع کند.

اقدام به اجرای دستور خشم گوبلینی

مهاجم در یک سوی بخش دیواری دارای ۲ ارک، ۱ گوبلین و ۱ پرچم است، و مدافع دارای ۲ سرباز، ۱ کهنه‌سرباز، و ۲ قطعه دیوار در سمت خودش است. مهاجم دستور خشم گوبلینی را صادر می‌کند که موجب افزایش قوه‌ی گوبلین از ۱ به ۳ می‌شود. قوای هر دو طرف در این بخش از دیوار به صورت ذیل محاسبه خواهند شد: مهاجم: ۸=۱+۳+۲+۲ و مدافع: ۹=۱+۱+۳+۲+۲

مدافع این نبرد را با یک قوه برتری قوا می‌برد. با توجه به باخت مهاجم در این نبرد، پیش از برداشته شدن تلفات از روی صفحه‌ی بازی، گوبلین کنار گذاشته می‌شود.

برای یافتن مثال‌های جزییاتی‌تر، بخش FAQ وبسایتمان را نیز بررسی نمایید

مثال‌ها

مهاجم به صورت ذیل به انجام حرکت می‌پردازد:

مهاجم ۵ یگان را از خاکریز (۲) به بخش دیواری (۱) منتقل می‌کند. او ۲ یگان (علامتگذاری شده با حاشیه‌ی سیاه) را در خاکریز (۲) باقی می‌گذارد.

مهاجم همچنین ۵ یگان از ۷ یگان مستقر در خاکریز (۵) را حرکت می‌دهد. او تصمیم می‌گیرد تا ۳ یگان از میان آن-ها را به خاکریز (۲) بفرستد، و ۲ یگان دیگر (یعنی ارک‌ها) را به بخش دیواری (۴) گسیل کند.

او علاوه بر انتقال یگان‌هایش از خاکریز (۵) به خاکریز (۲)، دو یگان را نیز از مکان غنیمت‌گیران به آنجا حرکت می-دهد، و حالا در مجموع ۷ یگان را در خاکریز (۲) مستقر می‌سازد.

مهاجم ۳ یگان (گوبلین‌ها) را از خاکریز (۶) به بخش دیواری (۴) منتقل می‌کند، و بدین ترتیب، این بخش دیواری را با یگان‌هایش پر می‌سازد.

سپس، مهاجم ۵ یگان را از پیش‌صحن (۷) حرکت می‌دهد. ۳ یگان به خاکریز (۵) و ۲ یگان به خاکریز (۶) می‌روند.

در نهایت، مجموعاً ۵ یگان از ذخیره به پیش‌صحن (۷) منتقل می‌شوند، و مهاجم حرکت کوچکش را نیز به پایان می‌رساند.

توجه: صرفاً در جناح راست صفحه‌ی بازی (از نگاه مدافع) به دلیل توزیع متقارن مکان‌ها امکان جابجایی یگان‌ها از خاکریز به خاکریز وجود دارد.

حالا، مدافع از بابت حرکات مهاجم ۸ ساعت شنی دریافت می‌کند.

توجه: این تنها نشان‌دهنده‌ی نیمی از جابجایی‌های انجام پذیرفته توسط کارت اقدام حرکات است.

GAME DESIGNER: Ignacy Trzewiczek
GAME DEVELOPEMENT: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak
GAME MANUAL: Chevee Dodd
ILLUSTRATIONS: Tomasz Jędruszek, Mariusz Gandzel, Barbara Trela-Szyma, Roman Kucharski, Rafał Szyma
GRAPHIC DESIGN: Ignacy Trzewiczek, Rafał Szyma

© 2015 PORTAL GAMES
All Rights Reserved.
www.portalgames.pl

© 2015 STRONGHOLD GAMES LLC.
All Rights Reserved.
www.StrongholdGames.com

ACKNOWLEDGEMENTS:

Beta testers: Sebastian Szponar, Maciej Janik, Mikołaj Wilczyński, Zbyszek Wilczyński, Tomasz Gala, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalewski, Marcin Kupiec, Marcin Stępniewski, Siman, Wis, Bartek Daciuk, Maja Włodarz, Grzegorz Polewka, Roman Sadownik, Michał Oracz, Rafał Szyma, Neurocide, Mrówka, Tomasz Kołodziejczak, Klema, Piotr Pieńkowski, Artur Jedliński, Sdek, Widłak, Petr Murmak, Merry, Bogas, Adam Kałuża, Alek Pala, Goor, Bors, Jopek, Michał Łodej, Cnidius with the extra help from: Squirrel, Ragozd, Edrache and the rest of the Poznań crew, Klema, Mst, Widłak, Pancho, Ja_N, Crystal Viper, Eric W. Martin, Piotr Kątnik and many, many others. Stronghold has been tested by 44 players. I give you my most sincere thanks for bringing this enormous project to a happy end.

SECOND EDITION BETATESTERS:

Jacek Bugajny, Michał Walczak, Marcin Chałubiec, Andy, Michał Oracz.

Special thanks to Kathrin (Kitarja) from the BGG community.

STRONGHOLD GAMES
CHECK THIS OUT!
MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX! 3.0
IMPERIAL SETTLERS
A CARD GAME WITH CIVILIZATIONS TO CARE ABOUT
SPACE CADETS
AWAY MISSIONS
ADVENTURES IN THE ROCKET PATROL
Julian Courtland-Smith's
SURVIVE! SPACE ATTACK!
8+ 2-4 45-60m