



Mindenki hősnek születik,
de csak kevesen oáltják
oalóra álmaikat.

Most RAJTAD A SOR!



TÁRSASJÁTÉK

játékszabály

1301 - 1312

Történelmi háttér és cél



örténetünk 1301-ben veszi kezdetét. A Magyar Királyság fölött sötét felhők gyülekeznek. Az Árpád-ház utolsó királya, III. András valószínűleg mérgezés áldozata lesz, de hatalma már amúgy is csupán jelképes volt legendás őseihez képest. A valódi erő a tartományurak kezében összpontosul, akik kiskirályokként kormányoznak saját területeiken. Független külpolitikát folytatnak, egymás ellen is hadat viselnek, ha érdekeik úgy kívánják, és döntéseikbe már nincsen beleszólása a központi vezetésnek. Formálisan ugyan nem, de gyakorlatilag az ország több részre szakadt.

Ebben a vérzivataros évtizedben zajlik a játék, amelynek a királyi korona megszerzése a célja, és erre 8 vagy 12 év áll rendelkezésre: 1312-ben a rozgonyi csatában aratott diadallal

Károly Róbert véglegesen megszilárdítja hatalmát. Addig azonban a tartományurakat megtestesítő játékosoknak lehetőségük van olyan hatalmi befolyásra szert tenniük, amivel jogos igényt formálhatnak a magyar trónra. Ha ezen időtartamon belül valaki olyan erőre tesz szert, amellyel centralizálja az országot, a magyar rendek a fejére teszik a Szent Koronát. Erre szolgál, hogy meghatározott körök végén: a 3., a 6. és a haladó változatban a 9. év végén tisztségviselő-választásra kerül sor, amikor a játékosok a rendelkezésükre álló garasokból, dénárokból és forintokból licitálhatnak az országbírói, tárnokmesteri és a nádori tisztségre. A játékot azonnal megnyeri, akinek sikerül valamennyi játékosársának tartományurát legyőznie, vagy választáson megszerzi mindhárom tisztséget, vagy elfoglal 3-4 önálló országrészt vagy a játékosok száma szerint meghatározott várat. A 8. vagy 12. év végén – a játszott verziótól függően – mindenképpen kiderül a játék győztese.

1. Játékosok száma



orsolással vagy választással lehet eldönteni, hogy a 2, 3, 4, 5 illetve 6 játékos közül ki melyik hadúrral játszik. A különbség ezekben az esetekben csupán a részt vevő nemzetségek és tartományurak kiválasztásában, a felrakásban és a győzelmi feltételekben van, a szabályok máskülönben megegyeznek. A haladó változat szabályai az 5. pontban vannak felsorolva. Hat játékos esetében minden tartományúr játékba kerül, az alábbiak szerint.

5 játékos esetén Szlavónia kiesik, sőt a Dráva és Száva által határolt országrész nem is vesz részt a játékban, oda nem lehet belépni, a sárga színnel jelölt területek közül csak Baranya hódítható meg mint semleges terület!

4 játékos esetén két-két tartományúr lesz egymás közvetlen szomszédja, közöttük egy-egy kimaradó területtel. Például Erdély és Délvidék játszik, Szlavónia semleges, továbbá Pannónia és Felvidék játszik, Tiszahát semleges. Vagy Felvidék és Tiszahát játszik, Erdély semleges, Délvidék és Szlavónia játszik, Pannónia semleges.

3 játékos esetén két fő választás lehetséges: Felvidék, Erdély és Szlavónia játszik, a másik három terület semleges, vagy pont fordítva; illetve Pannónia, Felvidék és Tiszahát játszik, a többi semleges, vagy a fordítottja. Az egyébként semlegesen maradó tartományokba ebben az esetben a tartományúr színeinek megfelelő katonaságot helyezünk el (lásd a 3.1. pontot!), de nem csupán a várakba, hanem a normál vármegyékbe is, a természeti akadályok (hegy, mocsár) kivételével.

2 játékosal úgy lehet modellezni a kiskirályok korának diplomáciai és hadászati összetettségét, hogy bármelyik tartományt választ-hatják indulásként a játékosok, de a semlegesként maradó tartományokba is katonaságot állítunk, hasonlóan a 3 fős verzióhoz.

Akárhány játékos is játszik, a diplomácia szerepe kiemelkedő a játék során! Így lehetőségük nyílik ellenfeleinkkel bármilyen egyezségről megállapodást, szerződést kötni, amelyek betartása természetesen a két félén múlik, a játékszabály a szöszegést nem szankcionálja. Az egyezségeket biztosítékként, „áraként” vagy zálogként a felek egymás részére átadhatnak garasokat vagy dénárokat, amit bizonyos feltételek nem teljesülése esetén vissza is követelhetnek, de bármilyen megállapodás is történt, azoknak betartása a játékban NEM kötelező, hiszen az árulás és az ármány is a politika része. Hogy a vétkes féllel legközelebb ki fog szövetkezni, az szintén a játékosokon múlik...

Subics Pál bán irányítja Szlavóniát és Horvátországot, amit III. András adományozott neki. Az Anjouk feltétlen híve, behívja az országba az ifjú Károly Róbertet, és uralmát Bosznia felé is kiterjeszti. **Kőszegi Henrik** tárnokmester Pannónia, a mai Dunántúl kizárólagos ura, rendkívül befolyásos család sarja. Rokonsága mindig betöltötte a legfontosabb tisztségek valamelyikét a királyi udvarban. **Borsa Kopasz** főúr nagy cselszövő, már IV. (Kun) László és III. András meggyilkolásában is szerepet játszott. Hűségét szívesen és gyakran bocsátja áruba, nádor is lesz, végül 1317-ben Súlyomkő várában éri utol végzete. **Kán László** Erdély nagyhatalmú vajdája, a bajor Ottót magához csalva elveszi tőle a Szent Koronát, amit öt évig magánál tart. A királyi csapatok csak halála és a dévai ütközet után, 1316-ban lettek Erdély urai. **Aba Amadé** országbíró, majd nádor, kiskirályságának központja Gönc, ahol saját udvart tart. A kassai polgárok végeznek vele, rögtön utána fiai az 1312-es rozgonyi csatában döntő vereséget szenvednek I. Károly ellen. **Csák Máté** az ország leghatalmasabb bárója, az északi területek korlátlan ura. Birodalmát több mint 50 vár és várkastély védelmezte. Feldúlta Visegrádot, majd a királyt is megtámadta Budán, erejét 1321-es haláláig nem sikerült megtörni.



2. Alapfogalmak

2.1. Vármegyék

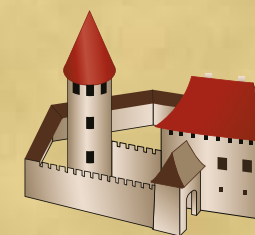


vármegye a játék alapvető területi egysége. Vannak olyan vármegyék, amelyekben vár található, míg mások hegyvidékiek vagy mocsárral borítottak, amit a térkép jól láthatóan jelöl. A történelmi hitelességre maximálisan törekedtünk, de egyrészt a XIV. század elejének bizonytalan határvonalai, másrészt a játszhatóság miatt szükség volt kisebb változtatásokra is. Az elfoglalt vármegyékben helyőrséget hagyni nem kötelező, a hadsereg továbbvonulhat, ám a körök elején csak az a vármegye ad egy garas bevételt, amelyikben legalább egy csapat állomásozik. A sikeres stratégia alapja a minél nagyobb terület meghódítása és megtartása!

2.2. Országrészek

Az országrész vármegyék alkotta tartomány, amelyeknek a játék kezdetén fontos szerepe van, mivel a játékos által megtestesítő tartományurak csak annak az országrésznek a vármegyéiből indulhatnak, amelyhez tartoznak. Egységes országrész a bevételek beszedése során plusz 4 garas jövedelmet jelent a birtokosának. A közepén elhelyezkedő fehér színű, királyi, azaz semleges fennhatóság alatt álló terület is önálló országrésznek számít, elfoglalása a győzelmi feltételekben ugyanúgy számít, mint a többi tartomány.

2.3. Várak



A várak, amelyek egy középkori várost is magukban foglalnak, vármegyében álló, fallal körülvett erődítmények. Elfoglalásuk egyben a vármegye elfoglalását is jelenti, így egy vár a vármegyét jól védhetővé teszi. Ezek a területek az azokat birtokló uruknak körönként 3 garas bevételt adnak.

FONTOS

Fontos korlátozás, hogy a várban egyszerre 7 seregnél több nem tartózkodhat, a haladó változatban pedig érvényesül fegyvernembeli limit is: maximum a fele, – a töredék kivételesen felfelé kerekítve – azaz 4 sereg lehet egy fajtaból (íjász, lovas vagy gyalogos). Lovagok is tartózkodhatnak várban, de a harcban gyalogos egységként vesznek részt, ugyanolyan tulajdonságokkal. A fenti limitbe a tartományúr nem számít bele, és természetesen különleges képessége is érvényesül, ha támadás éri a várat.

2.4. Seregek

A sereg (csapat, alakulat) a játék alapvető katonai egysége, és a három fegyvernem valamelyikéhez tartozik. Ők ütköznek meg egymással és döntik el ezzel a játékot, a magyar korona sorsát! A csatákban egy sereg egy kockadobást jelent, amely az ellenség szembenálló csapataira mért csapását jelképezi. Azaz ha öt csapatom van, amivel harcolni tudok, akkor öt kockával fogok dobni. Az eredmény a támadóérték és az esetleg módosítók összegeként alakul ki, siker esetén le lehet venni az ellenfél egyik seregét. Ennek részleteit lásd alább!

Fegyvernemek

A játékban háromféle sereg létezik, melyek legfontosabb egyedi tulajdonságai a következők. A lovasság a középkor legerősebb fegyverneme, mozgékonyasága és a páncél nyújtotta védelem miatt, ezért többet lépnek, hatékonyabban támadnak és nehezebb megsemmisíteni őket. De figyelem, várostrom esetén, hegyen vagy mocsárban állva egyszerű gyalogként viselkednek! A gyalogság a legnépesebb fegyvernem, és a játékban alapvető fontosságú várak ostroma nélkülük szinte elképzelhetetlen. Az íjászok pedig a csaták elején mindenkit megelőzve röppithetik ki halálos nyilasszóikat.

Lovasok



A lovasság nélkülözhetetlen eleme volt minden támadó hadseregnek az ókortól egészen a II. világháborúig. Gyorsaságuk, mozgékonyaságuk tette őket nélkülözhetlenné mindaddig, míg a közlekedés fejlettsége és a csapatok gépesítése nyomán feleslegessé nem váltak. A lovagok páncélzatuknak és fegyverzetüknek köszönhetően minden nemzetség haderejének leghatékonyabb részét jelentik, de éppen ezért toborzásuk jóval nagyobb anyagi áldozatot is követel.

Különlegességük

Míg a többi fegyvernem által lépésenként megtehető legnagyobb távolság 2 vármegye, addig a lovasok 4-et léphetnek! A természeti akadályokon való átkelés nehézsége rájuk is vonatkozik, vagyis hegyre, mocsárba, folyón történő be- vagy átlépés 2 mozgáspontba kerül minden seregnek.

Harci képességeik

- **Támadóérték:** 4, 5, 6-tal tudják megölni az ellenfeleiket, de az ellenség lovasokat a nehézpáncélzatukra tekintettel ők is csak 6-tal!
- **Páncél (azaz ők mikor sérülnek):** csak 6-tal lehet levenni a lovasokat, függetlenül a támadó fegyvernemtől. Kivételt jelentenek a várak, a hegyvidék és a mocsár, ahol a lovasság is sebezhetőbbé válik, mivel le kell szálljanak lovaikról, ezért itt gyalogos egységként küzdve akár 4, 5, 6-tal is meg lehet őket megsemmisíteni! Hadúr által támogatott ellenséges egység 5, 6-tal tudja elpusztítani a lovagokat.
- 4 mozgásponttal rendelkeznek.

Gyalogosok



A gyalogság a világtörténelem során mindig a legnépesebb fegyvernem volt, minden hadsereg derékhadát alkották, fegyverzetük relatív olcsósága miatt belőlük volt a legtöbb. A várak ostrománál pedig egyenesen nélkülözhetetlenek voltak, ezért erődítmények elleni támadásnál kiemelt szerepet kapnak.

Különlegességük

A várak ostroma nélkülük – kivétel a hadúr jelenléte – nem lehetséges! Ha az ostrom során a támadó gyalogság utolsó egysége is elesik, kötelezően vissza kell vonulnia a seregnek. Ha időközben az összes várvédő is elhullott, akkor a maradék sereg már bevonulhat az üres várba.

Harci képességeik

- **Támadóérték:** 5, 6-tal tudják megölni ellenfeleiket, de a lovasokat a nehézpáncélzatukra tekintettel csak 6-al!
- **Páncél:** 5, 6-tal lehet megölni a gyalogosokat, de a lovasok már 4-es dobással is végeznek velük!
- 2 mozgásponttal rendelkeznek, azaz hegyvidéken, mocsaras területen vagy széles folyón való átkelés esetén csak egy vármegyét haladhatnak.

Ijászok



Európában az ókortól a középkor végéig az íj volt a legáltalánosabb távolra ható fegyver. A számszerű íjászok még a tüzfegyverek megjelenése után is sokáig elit fegyvernemnek számítottak.

Különlegességük

A csaták elején van egy külön kör, egy olyan összecsapás, amelyben ők a többi fegyvernemet megelőzve használhatják fegyverüket, és ezzel komoly előnyt élveznek.

Harci képességeik

- **Támadóérték:** (4), 5, 6-tal tudják megölni ellenfeleiket!
- **Páncél (azaz ők mikor sérülnek):** 5, 6-tal lehet megölni az íjászokat, de a lovasok már 4-es dobással is végeznek velük!

- Nyílt ütközet során rendelkeznek egy extra körrel a közelharc előtt, amikor kizárólag ők okozhatnak veszteséget az ellenfeleknek. Ha az ellenfél csapatában csak lovasok vannak, ez a plusz kör elmarad, mert ilyen távolságról a páncéljuk megvédi őket a nyilak erejétől, ilyenkor rögtön közelharcra kerül sor, amiben persze az íjászok is lőhetnek!

- Ostrom esetén minden körben kizárólag a védő (!) íjászaik lövik ki először nyilait, és ebben az esetben 4-5-6-al érnek el találatot, mert elegendő idejük van a célzásra! A veszteségeket a támadó azonnal le kell vegye, és csak utána kerül sor az összecsapás következő szakaszára. A szabály indoka, hogy fedezékből sokkal hatékonyabban lehet célozni a falakra rontó ellenségre. A várat ostromló, azaz támadó íjászok ilyenkor nem lőhetnek előbb, együtt küzdenek a többi csapattal.

- 2 mozgásponttal rendelkeznek, azaz hegyvidéken, mocsaras területen vagy széles folyón való átkelés esetén csak egy vármegyét haladhatnak.

Királyi / semleges seregek



Magyarország nem pusztaság, így a játék kezdetén sem üres az összes vármegye, hanem valamennyi tartományban az üres várakat a helyi nagyúr vagy királyi, azaz semleges seregek három egységből (1 íjász, 1 gyalogos és 1 lovas) álló csapata védi. A királyi csapatok színe fehér, mint az ország közepén fekvő királyi fennhatóság alatt álló, semleges területnek. Ezeknek a seregeknek nincs vezénylőtük, így nem is mozoghatnak. Ha megtámadják őket, halálra szántan védik őrhelyüket, de később nem támadhatnak vissza. A védők nevében a támadó játékos előtt ülő dob, hogy a sorban következő már a saját csatájára tudjon koncentrálni. Az ellenfél veszteségeit is az veszi le, aki dobott a nevükben, az ésszerűség keretei között.

A királyi seregek és a játékban éppen nem szereplő hadúr csapatai egymástól függetlenek, nem egy tartományúr csapatai, így soha nem is soroznak. Számuk csak eseménykártya hatására növekedhet.

FONTOS

Ha egy tartományúr a királyi/semleges seregekkel vívott ütközetben alulmarad, akkor a játékos nem esik ki a játékból, csak tartományurát ejtik fogságba, akit le kell venni a tábláról, és az időskálára helyezni három évvel a jelenlegi év után! Ott marad, amíg ki nem váltják onnan, és ha ez nem sikerül addig, amíg az időskálán eléri azt az évet, ahol a hadúr áll, akkor az életével fizet, és a játékos kiesik. A váltságdíj igen borsos, 2 aranyforint, azaz 20 garas, amit legkorábban a következő toborzás során fizethet be a kincstárba a játékos, de amíg nem váltották ki, nem vehet részt tisztségviselő-választáson, sőt ha valamilyen rangja volt, azt azonnal elveszíti.

2.6. Tartományúrk



Minden játékos egy-egy kiskirályt/tartományurat/hadurat/vezért személyesít meg, aki saját nemzetségét irányítja. A térképen egyedi figura képviseli a tartományurat, aki részt vehet a harcban, viszont ha elveszti a csatát és meghal, a játékos kiesett a további küzdelmekből (lásd a 3.10. pontot!). Ezért a szerepe döntő fontosságú, személyében jelzi az igényét a koronára.

A hadúr nem tartozik egyetlen fegyvernemhez sem, az ostrom szempontjából azonban gyalogosnak minősül, azaz nem kötelező mellette gyalogos jelenléte egy várostrománál! Lovasként mozog, akár csapataitól függetlenül, de kíséret nélkül nem hagyható, azaz nem érkezik üres vármegyébe, vagy nem maradhat ott egyedül. Ha csatában vesz részt, akkor a harc kezdetekor – a saját játékos első kockadobása előtt – eldöntheti, melyik fegyvernemnek áll az élére.

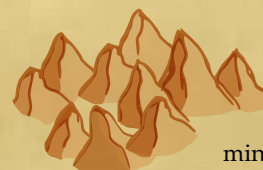
A választott fegyvernem minden dobásához plusz 1-et ad jelenléte (például a gyalogosok már 5-tel is levesznek így egy lovas)!

Ha a fegyvernem a harcban elfogy, akkor a csata végéig lelkesítő hatása már nem érvényesül, azaz nem válthat utána másik fegyvernemre! Ha azonban a tartományúr mellől a vármegyében minden csapata megsemmisül, akkor legyőzettel, kemény feltételek mellett hűbéresküt tesz vagy kiesik a játékból, és máshol állomásozó seregei a győztes hadúrra esküsznek fel, a térképen lecseréljük őket.

2.7. Természeti akadályok



Egy komolyabb természeti akadályon, hegyvidéken, mocsáron, vagy szélesebb folyón való átkelés csak akkor nem követelt egy hadseregtől emberáldozatot, ha elegendő idő állt rendelkezésére. A hegyvidékek és a mocsarak a játékban teljes vármegyéket fednek le, amivel a földrajzi tények nem teljesen egyeznek meg, de a játszhatóság érdekében szükség van erre a megoldásra. Az ilyen területen való áthaladás ezért nem 1, hanem 2 mozgáspontba kerül, tehát egy gyalogos vagy íjász egység az adott körben nem is mozoghat többet, ha ilyen területre lép. A területről való kilépés azonban nem igényel extra mozgáspontot. A nagyobb folyókat, mint a Duna, Tisza, Dráva, Száva és Maros a játékban (vastag kék színnel) olyan területek jelzik, amelyek nem tartoznak egyetlen vármegyéhez sem. Külön területegységnek számítanak annyiban, hogy az átkelés az egyik partról a másikra plusz egy mozgáspontot vesz igénybe, hasonlóan a hegyvidéki és mocsaras területekre való belépéshez.



A mocsarak és a hegyek ráadásul nem csupán a mozgást befolyásolják, hanem a területen folyó harcok is! A terep adottságait a védekező csapatok sokkal jobban ki tudják használni, ezért minden alakulat +1-es módosítóval tud védekezni, ami azt jelenti, hogy a gyalogosok és az íjászok is 4,5,6-tal vehetik le az ellenfél íjászeit és gyalogosait, miközben a lovasok is gyalogként harcolnak. Így különösen nagy kockázatot jelent lovassereget mocsárba vagy hegyre vinni, mert ott 4,5,6-os dobásnál is elveszik, miközben a támadóértéke csak a gyalogosénak felel meg.

2.8. Eseménykártyák

Minden év legelején, még az adóbevételek beszedése előtt fel kell csapni egyet az eseménykártyák közül, amelyek hatása azonnali, és az egész év során minden játékosra, adott esetben a semleges seregekre is – ez mindig külön jelezve van rajta – kiterjed. Az esemény és a játékosokra kifejtett hatása a kártyákon van leírva. Előfordulhat olyan esemény is, amelynek hatása onnantól kezdve a játék végéig tart (Céhek megerősödése), illetve amit nem lehet végrehajtani: például a Királyválasztás, ami rendkívüli tisztségviselő választást ír elő, ha az év végén amúgy is van választás, vagy az első körben bármilyen adóbevételrel kapcsolatos esemény, hiszen akkor még nincs bevétel. Ha a királyi/semleges csapatokat is érintő esemény történik: Parasztlázadás, Pestisjárvány vagy Véres Kard, akkor minden esetben gyalogost kell levenni vagy feltenni a semlegesek közül.



FONTOS

Sajnos a nyomda ördöge minket is megtréfált, ezért a következő eseménykártyák szövegében szereplő dénár helyett garast kell érteni: Aratás, Aszály, Céhek erősödése és a Legátus látogatása.

2.9. Kerekítés

Amikor valamilyen okból kifolyólag el kell osztani, felezni egy összeget vagy csapatot akkor az általános szabály az, hogy mindig lefelé kerekítünk. Azaz háromnak a fele lefelé kerekítve egy, ötnek kettő, hétnek három, kilencnek négy és így tovább. Kivételt kizárólag a haladó verzióban a várakat védő vagy támadó fegyvernemek maximális létszámánál teszünk, ilyenkor 7 egységből lehet 4 azonos, vagy 9-ből 5, stb.

3. Játékmenet

3.1. Állaphelyzet

Az országban majdnem teljes az anarchia, mindenütt a helyi bárók uralják vármegyéjüket, és folyamatosan versengenek a központi, királyi hatalommal. Ennek megjelenéseként a játékosok egységeinek felrakása után üresen maradó várakba egy-egy lovasból, gyalogosból és íjászból álló csapatot helyezünk a királyi seregek közül vagy ha nem játszik vele senki, akkor a tartomány



nemzetiségének csapataiból. Ezek a seregek a 2.5. pontban már ismerttetett módon védekezni fognak mindhalálig, ha támadás éri őket. A 2-3 személyes játékokban minden üresen maradó tartományban a várakon kívüli három vagy öt darab – a két térképen eltérő a vármegyék száma – sima vármegyébe, azaz a hegyre, mocsárra nem (!), tetszőleges sorrendben – a játékosok által felváltva letéve – elhelyezünk egy-egy sereget, egy lovas, és 1-1, vagy 2-2 íjászt és gyalogost.

A 2-4 fő által játszott játékban – tehát az 5-6 fős verziókban nem – a királyi csapatok közül minden játék elején egy lovas Biharba, egy gyalogost Kunságba és egy íjászt Nógrádra teszünk fel.

3.2. Felrakás

Gyors játék

Minden játékos a nemzetség alaptartományából indul, akár az összes vármegye birtokba vehető a kezdéskor, ide kerül fel tartományura és induló serege, amely **összesen 12 sereget számlál: 5 gyalogost, 4 íjászt és 3 lovas.**

Haladó változat

Minden játékos a nemzetség alaptartományán belül szabadon választott és egymással legalább egy helyen határos 6 vármegyéből – amelybe egy várat lehet maximum választani – indul, ide kerül fel kezdéskor tartományura és induló serege, amely **összesen 15 sereget számlál: 6 gyalogost, 5 íjászt és 4 lovas.**

3.3. Kezdés kisorsolása

Az első év/forduló elején a játékosok kockadobással vagy sorsolás útján eldöntik, melyikük kezd a játékot. A többi játékos az óramutató járásának megfelelően követi őt. De ez csak az első évre érvényes! Ezt követően minden évben változhat a kezdőjátékos, annak megfelelően, hogy az előző körben ki fejezi be elsőként a mozgásfázist, ahogy a 3.6. pontban szerepel.

Fordulók sorrendje

A játék évekre vagy fordulókra van felosztva, azok fázisokra és körökre. A fordulókat a térképen évszámok jelzik egy időskálán (1301-1308/12), minden új forduló/év elején a kezdőjátékos eggyel előrébb mozgatja a rajta lévő jelzőt, majd felcsap egy eseménykártyát, amelynek a hatása azonnali, és az egész fordulóra, valamint az összes játékosra kiterjed. Egy év mindig három fázisból áll a következő sorrendben: adóbevételek begyűjtése és toborzás; mozgás és csata.

A játékos az uralma alá tartozó területeken – ahol csapatai állomásoznak az év elején – adót szed be, ami a háborúskodás gazdasági alapját jelenti. Ezért a játék megnyerésére is annak lesz leginkább esélye,



FONTOS

A Gyors játékot rövidebb időtartamra (1301-08 között), és a kisebb térképre terveztük, a Haladó változatot a sötétebb hátterű nagyobbra, de semmi akadályja annak, hogy felcseréljék egymással a térképeket!

aki folyamatosan növelni tudja az ellenőrzése alatt álló vármegyék számát. Minden vármegye 1 garas bevételt jelent minden évben, ahol azonban vár található, onnan fordulónként 3 garas érkezik a birtokos számára. Ha egy tartományúr egyesít egy teljes országrészt, akkor bevételei ezeken felül évenként 4 garassal emelkednek, ha több ország-részt is képes meghódítani, ennek akár a többszörösét is beszedheti.

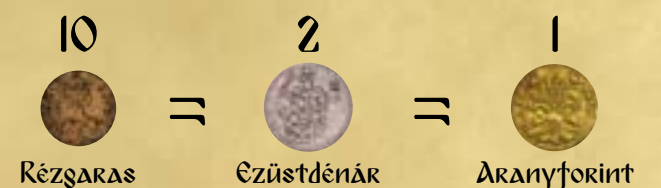
3.4. Adóbevételek begyűjtése és toborzás

Az adók beszedését egyszerre végzik el a játékosok, nem kell egymásra várniuk, hiszen bevételeiket egymástól függetlenül is ki tudják számolni! A játékos rendelkezésére álló pénzeszközök, azaz a saját kincstár tartalma nyilvános a többi résztvevő előtt, ebben kivételt kizárólag a tisztségek választásánál (4. pont) teszünk a licit megkezdését követően.

Az első körben a játékosok még nem gyűjtenek be adóbevételt!

- 1 kezdőjátékos jelölő
- 2 módosítók táblázata
- 3 tisztségviselők képességei
- 4 időskála és jelzők
- 5 tartományhatár
- 6 oármegyehatár
- 7 folyó
- 8 felfoglalási terület
- 9 utánpótlás seregek

A tartományurak minden kör elején sorozhatnak seregeket, közvetlenül a bevételek begyűjtését követően. Ezt a fázist már lépéssorrendben kell megtenni: először a kezdőjátékos toboroz, és az óramutató járása szerint a többiek sorban. Ha a játékosok úgy érzik, hogy ennek nincs jelentősége, akkor történhet egyszerre is az új csapatok felrakása, de mivel ezzel mindenki bepillantást enged a valószínűsíthető célpontjaira, így hátrányt jelent az egyébként kedvező kezdő pozíció számára. A bevétel egészét el lehet költeni csapatok felállítására, de érdemes tartalékolni a meghatározott körönként következő tisztségválasztásra is. **A toborzás során egy íjász és egy gyalogost költsége 5-5 rézgaras vagy 1 ezüstdénár, míg a lovasok 9 garasba (egy garas híján egy aranyforintba) kerülnek.**





Az új egységeket azonnal el kell helyezni a játéktáblán de kizárólag várban – több egység esetén akár különböző várakban – állíthatók fel! A várakra meghatározott 7 egységes limitet és a haladó változatban annak fegyvernembéli elosztását természetesen ilyenkor is be kell tartani. Ha nincs elég szabad hely a várakban, akkor nem vehet fel a játékos több egységet abban az évben. A lovasseregekre még egy külön korlátozás is vonatkozik, tekintettel a hadviselésben játszott súlyukra, és arra, hogy a középkorban a lovagok szinte kizárólag a nemesek közül kerülhettek ki, így belőlük nem állt rendelkezésre korlátlan mennyiség. A játék ezt úgy modellezi, hogy a gyors változatban, ahol kevesebb vármegye és vár szerepel a térképen, minden évben váranként maximum 2 lovag állítható, és összesen sem lehet 4-nél többet toborozni, még akkor se, ha a játékosnak egyébként több pénze van. A haladó verzióban ugyanez a korlát évente váranként maximum 3 lovag, de hogy összesen hány lovag állítható az a 6.4. pontban szerepel!

3.S. Mozgás

A mozgásfázis körökre van bontva, a játékosok a kezdőjátékos után felváltva léphetnek egyet-egyét. **Egy lépés mindig egy vármegyébe – egy célterületre – történő mozgást jelent**, akár különböző vármegyékből összevonva a seregeket, amihez természetesen minden egységnek rendelkeznie kell a végrehajtáshoz szükséges mozgásponttal. Minden játékosnál körönként változhat, hogy hány lépést tud megtenni: amennyi várat birtokol + kettő, tehát, ha két vára van, összesen 4-et léphet az adott körben, de maximum 6-ot, akkor is, ha négy-nél több vára van! Ha valaki be akarja fejezni a saját mozgásfázisát, akkor abban a körben, amikor rákerül a sor, hangosan bejelenti a passzt, és az első passzoló szerzi meg a következő körre a kezdőjátékos jelölőkövet! Ez azt is jelentheti, hogy a már kezdőjátékos szerzi meg ismételtlen. Ha valamennyi játékos befejezte a saját mozgását, mert kihasználta a rendelkezésére álló lépéseket, vagy nem kíván többet lépni, akkor következik a csaták lebonyolítása.

Mozgás szabad vármegyébe

Ahol a csapatok mozgásának nincs természeti akadály, ott a mozgáspontjuknak megfelelően a lovas legfeljebb 4, a többi fegyvernem legfeljebb 2 vármegyényit haladhat. Természeti akadályok a hegyvidék, a mocsár és a folyó, ahol a korlátozás mindenkre vonatkozik, az ilyen területekre való be- vagy átlépés 2 mozgáspontba kerül. Ha folyón kell átkelni mocsárba vagy hegyvidékre történő belépéshez, az összesen 3 mozgáspontba kerül, azaz kizárólag lovassal lehet így lépni.

Lépés csatába

Ha egy sereg ellenállásba ütközik, tehát olyan vármegyébe lép, ahol ellenséges csapat tartózkodik, akkor meg kell állnia, hogy megvívja

TIPP

Erősen ajánlott, hogy minden lépés végrehajtását követően az abban résztvevő alakulatokat fordítsuk át a hátlapjukra, így egyértelművé téve, hogy már mozogtak abban a körben, és további lépésre nem jogosultak! A seregek hátdőltésén pont ezért a tartományurak címere található, amiből ekkor is látható, hogy ki állomásozik egy adott vármegyében. A csatafázis elején visszafordítjuk az egységeket!

a csatát, tovább nem mehet. Kivétel ez alól a haladó változatban a lekötés, amelynek részletes szabályai az 6.2. pontban szerepelnek! Egy fordulóban bármilyen sereg egy ütközetben vehet részt mint támadó, hiába maradna a csata után felhasználható mozgáspontja. Védekezni azonban minden egység annyi alkalommal képes, ahány támadás éri.

FONTOS

Ha egy tartományurat támadás ér, onnantól kezdve az adott évben az ő seregei már nem léphetnek többet, mert az irányítás ideiglenesen megszűnt, nincs, aki parancsokat osszon, hiszen a hadúr egy ütközet forgatagába került! Többi egysége akkor sem léphet már, ha erre lenne egyébként lehetősége, és passzolni sem fog tudni, mert nem a saját elhatározásából tenné, így a kezdőjátékos jelölőkövét sem szerzi meg.

3.6. Harc

Aki egy vármegyét el akar foglalni ellenfelétől, annak harcolnia, azaz csatát kell vívnia érte. Egy adott fordulónak ez az utolsó fázisa, ha az összes csatát lebonyolították, akkor vége az évnek, vagy tisztségviselők választása következik, ha választási évben járunk.

Támadás

Egy csata azzal kezdődik, hogy valamelyik fél megtámadja a másikat. A játékban ez annyit jelent, hogy azokat a seregeit, amelyek részt vesznek a küzdelemben, a mozgásfázis során a megtámadott vármegyébe helyezi. Ha ugyanebben a lépésben a támadó nemcsak egy helyről, hanem több felől támadja az adott vármegyét, akkor az összes támadó csapat egy sereggé egyesül a csatában. További erősítéseket sem a támadó, sem a védő nem vonhat be a csata folyamán, hiába lenne még lépésre lehetőségük!

*** Példa:** Csak Máté Kassa várát kívánja elfoglalni Aba Amádétól. Szepesben van két gyalogosa, Gömörben két íjásza, Borsodban két lovasa, két gyalogosa és egy íjásza. A támadósereget úgy vonja össze az Abaúj védők két gyalogosa ellen, hogy Szepesből hoz egy gyalogost, Gömörből a két íjászt, Borsodból pedig két gyalogost, így összesen 3 gyalogossal és két íjással vonul be a vármegyébe.



Egy lépés egy célterületre való mozgást jelent akár több vármegyéből egyszerre!

Ütközet: összecsapások sorozata

Miután a seregek készen állnak a küzdelemre, az összecsapások sorozata következik, míg valamelyik fél meg nem semmisül, azaz el nem fogy teljesen. Az ütközet sorsáról kockadobások döntenek: minden csapat dobása a fegyvernem tulajdonságai szerint történik, egyszerre tehát legfeljebb annyi kockával lehet dobni, ahány alakulata az adott játékosnak a harctéren tartózkodik. A különböző fegyvernemeket általában meg kell különböztetni (erre szolgálnak a különböző színű kockák), mivel a támadóértékük eltérhet egymástól, de ostromnál például a támadó sereg minden egysége 5, 6-tal talál, ha nincs velük a tartományúr, így ugyanolyan kockával is lehet velük dobni.

FONTOS

A veszteséget mindig az ellenfél veheti le, aki a találatot elérte, természetesen a vonatkozó szabályok figyelembevételével! (Például levehet egy lovat 6-os dobással, de dönthet úgy is, hogy inkább íjászt vagy gyalogost szed le helyette.)

Egy körön, összecsapáson belül nincs időkülönbség, azaz aki előbb dobott, az sem „veszi le” a megölt ellenséges csapatokat, csak miután azok is dobtak. Az íjász extra köre persze más eset! Így néha megesik az is, hogy egy csata utolsó összecsapásában minden harcos fűbe harap, s a vitatott vármegye gazdátlanul marad.

*** Példa:** Borsa Kopasz Temesből támadó lovasa és gyalogosa lecsap Hunyadra, amelyet Kán László két íjásza véd. Először az íjások lőhetnek az extra körükben, és dobnak egy 2-t és egy 5-t, amivel azonnal le tudják venni a támadó gyalogost. A következő fázis a közelharc, amiben csak a támadó lovas érintett, mivel a gyalogos egység már elesett: 4-es dobással leveszi az egyik íjászt. Már csak 1 lovas áll szemben 1 íjással. Ezt követik újabb körei a közelharcnak: elsőként a támadó lovas 1-et, a védő íjász 3-at dob, egyikük sem talál. A következő körben azonban mindketten 6-ot dobnak, így mindkettőjüket le kell venni, a vármegye üresen marad.

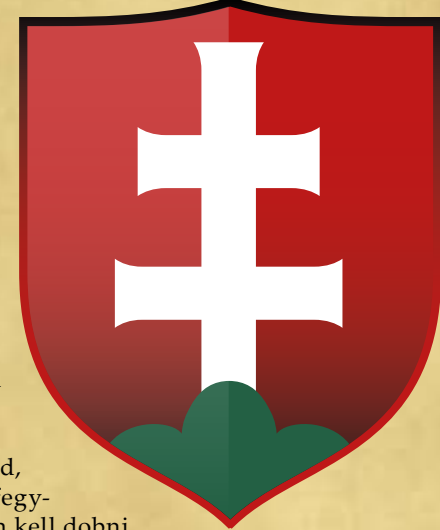
Az ütközetek fajtái

A csaták alapszabályait befolyásolja, hogy a küzdelem a nyílt csatamezőn zajlik-e, avagy fallal körülvett vár ostromáról van szó. Ezek alapján az ütközetek két fő fajtáját különböztetjük meg. A játékhoz mellékelt kis lapkán a fegyvernemekhez hasonlóan olvasható a harcrendszer szabályainak rövid összefoglalója!

3.7. Csata vagy nyílt ütközet

A nyílt ütközet – egyszerűbben csata – olyan vármegyében zajlik, ahol nincsen vár. Mindkét fél seregei a nyílt mezőn, erdőben vagy dombokon sorakoznak fel, nincs semmilyen megkötés a résztvevő csapatok létszámára. Amennyiben íjások is részt vesznek egy nyílt ütközetben, az alábbi módon fog zajlani: az 1. körben, azaz a legelső összecsapásban mindkét oldal íjásza lövik ki nyilait távolról, ahogyan a korszak ütközei zajlottak. Akiket eltalálnak, már nem is vesznek részt a csata hátralévő részében, hanem veszteségként azonnal le kell venni őket. De kizárólag az ellenfél gyalogosait és íjászeit célozhatják, hiszen a lovasságot megvédi a páncélzat ilyen távolságból. Az ellenfél íjásza természetesen akkor is kilőhetik a nyilait, ha közöttük találatot érnek el, hiszen mindkét fél egyszerre lő!

A következő összecsapásban, ami a közelharcot jelenti, csak a lovasok és a gyalogosok vesznek aktívan részt, nekik dob mindkét résztvevő fél. Tekintettel arra, hogy a két fegyvernemnek különböző a támadóértéke, külön-külön kell dobni velük. (Például két fekete kockával, ha két lovasunk van, amelyek 4-5-6 esetén találnak, és három fehér kockával, ha három gyalogosunk van, akik 5-6-tal okoznak veszteséget.) Támadhatnak egymásra és az íjásokra is, de a gyalogosok közül már csak azok, akiket az első nyílzápor életben hagyott. Az íjások ebben a körben nem harcolnak, de veszteségeket szenvedhetnek. Ezzel zárul le az összecsapások második része és a csata első teljes köre. Ezt követően további közelharc körök következnek egymás után, egészen addig, amíg az egyik játékos serege el nem fogy teljesen. Ekkor már minden fegyvernem egyszerre küzd, nem lőnek először az íjások, de a fegyvernemek eltérő ereje folytán külön kell dobni a lovasokkal.



*** Példa:** Kőszegi Henrik lecsap a területére betörő Subics Pál csapataira Zala vármegyében. Személyesen vezeti a támadást összesen 2 lovassal, 3 íjással és 1 gyalogossal az ellenfél 2 íjásával és 3 gyalogosával szemben. Az első fázis az íjások extra köre, a dobás előtt úgy dönt Kőszegi, hogy jelenlétével az íjásokat támogatja, akik így +1-gyel támadhatnak: 2-t, 4-et, 5-öt dobnak, ami így 3, 5 és 6, azaz két találat. A védők dobása 1 és 6, azaz egy találat. A támadó levez két sárga gyalogost, akik a közelharc fázisban már nem vehetnek részt, így tesz a védő is a támadó egy gyalogosával. A közelharc fázisban Kőszegi 2 lovasa 3-at és 4-et dob, ami egy találat, a védők egyetlen gyalogosa 2-t, nincs találat. A támadó levez egy íjászt. A következő körben a támadók 2 lovasa és 3 íjásza néz szembe a megmaradt 1 íjással és 1 gyalogossal. Mindenki egy időben dob: Kőszegi két lovasa 1-et és 5-öt, egy találat, az íjások 3, 3, 6-ot, ami a plusz eggyel is egy találat összesen. A védők részéről az íjász 5-öt, egy találat és a gyalogos 6-ot, ami szintén találat. Kőszegi Henrik így leveheti a két megmaradt védőt, ezzel megnyerve a csatát, de Subics Pál csapatai is érzékeny veszteséget okoznak, hiszen leveznek egy íjászt és egy lovas is a hatos dobás miatt!



3.8. Ostrom

A várak ostrománál a védők íjászai a falakról nyilvánvalóan komoly előnyt élveznek: minden teljes kör elején először ők lőnek, s csak azután küzd mindenki más, ha életben marad, beleértve a támadó íjászait is! Azaz az erősséget védő íjások az ostrom minden összecsapásában, a támadó íjászai pedig egyikben sem élhetnek azzal az előnnyel, ami a nyílt ütközet első összecsapásában minden íjászt megillet. Ráadásul a vár jelentette fedezék miatt pontosabban tudnak célozni, így a védő íjászai 4-5-6-os dobással találatot érnek el! Összefoglalva az ostromok lebonyolítását: 1. kör védekező íjások lőnek, 2. körben mindenki más, 3. kör megint a védekező íjások, 4. körben mindenki más, és így tovább.

TIPP

A támadóknak veszélyességük miatt felettébb érdemes először a védő íjászait elhallgattatni, hiszen minden körben jelentős veszteséget tudnak okozni soraikban! Ha semleges várat támad valaki, akkor is sorakoztasson fel elegendő sereget az ostromgyűrűhöz, különben könnyen kellemetlen meglepetés érheti!

Falak ostromának feltétele a közelharca felkészült gyalogság, ezért ha az ostromló sereg gyalogosai az ostrom során mind elesnek, a támadó az ostromot fel kell adja! Azonnal vissza kell vonulnia, olyannyira, hogy ha gyalogosai a védők nyilaitól hullottak el, akkor már a 2. kör, azaz a konkrét roham is elmarad. Ha azonban a támadó gyalogság abban a körben semmisül meg, amikor a védők is mind elpusztulnak, akkor a támadó maradék erőivel birtokba veheti a várat, mert üres várat el lehet foglalni bármilyen egységgel!

FONTOS

Ha a támadók között van a tartományúr, akkor ő is gyalogosnak számít az ostrom során, ezért nem kell, hogy külön gyalogos is legyen közöttük. Ez kiváló lehetőséget teremt olyan portyákra, amikor a hadúr lovasokat vezényelve távolról tud lecsapni egy-egy várra, hiszen mind 4 mozgásponttal rendelkeznek! A lovasok persze fájó veszteségeket tudnak szenvedni egy ilyen ostrom során, de ha az ellenfél tartományura is a várban ragad csupán kisebb sereg által védve, akkor az elérhető diadal bőségesen kárpótolja őket!

Az ostrom harcaiban mindkét fél lovassága gyalogos katonaként vesz részt, hiszen a lovakról le kell szállniuk, ugyanolyan harci értékekkel, mint amivel a gyalogos katonák rendelkeznek. Viszont nem válnak gyalogossá: a támadó csapatok kötelező visszavonulása abban az esetben is érvényesül, ha soraikban már csupán lovasok maradnak, akik gyalogusként küzdenek!

FONTOS

Ha az ostrom sikeres és a támadó elfoglalja a várat, akkor is érvényes az a szabály, hogy maximálisan hét egységet állomásoztathat a várban, a többi ostromlónak vissza kell vonulnia arra a szomszédos területre, ahonnan a sereg vagy egy része közvetlenül a csatába érkezett, azaz egy lépésnyire a vártól! Ha abban a vármegyében a saját seregek egy másik csatát vívnak, akkor először azt kell befejezni. Ha a területet elfoglalták, akkor bármelyik saját vagy üres területre léphet egy vármegyén belül ideértve a hegyeket, a mocsarakat és a folyón túli területeket is. Ha mindegyik szomszédos terület ellenfél kezében van, akkor valamelyik ellen haladéktalanul csatát kell kezdeményezzen, és ha megnyeri, akkor tud visszavonulni. Ez egyedi, speciális kivétel az általános szabály alól, hogy minden sereg csak egyszer támadhat egy forduló során, és előfordulhat akkor is, ha Esős ős eseménykártya miatt kell egy seregnek az ostromból visszavonulnia.

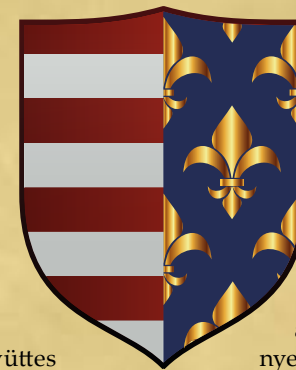
* **Példa:** Kán László, erdélyi hadúr csapatai ostrom alá veszik Eger várát, amit királyi csapatok tartanak: 1-1 íjász, gyalogos és lovas. A támadók serege összesen 3 gyalogusból, 1 íjászból és 1 lovasból áll. Elsőként a védő íjász külön köre következik, amit a támadó játékos előtt lépő játékos dob, és 4-gyel találatot ér el. A támadók közül levesz egy gyalogost, mert ha sikerül mindet levenni, akkor vissza kell vonuljanak. A következő, azaz 2. kör a csatában résztvevő összes többi csapaté: a támadó akár ugyanolyan kockákkal dobhat megmaradt 4 egységével, hiszen ebben az esetben minden egysége 5, 6-tal ér el találatot: a dobás 1,2,6,6, azaz két találat. A védő szintén ugyanakkora eséllyel tud veszteséget okozni lovasával és gyalogosával: a 3, 5-ös eredmény egy találatot jelent. A támadó leveszi a védő íjászt (így már nem lesz több extra köre) és a gyalogost, míg a védő még egy gyalogost, azaz Kán Lászlónak már csak 1-1 gyalogosa, íjásza és lovasa támadja a megmaradt egy lovas. A következő körben megint egyszerre dobnak: a támadó 1,3,5-öt, ami egy találat, a védő 6-ot, ami szintén egy találat. Eger vára tehát elesik, Kán László csapatai birtokba vehetik annak ellenére is, ha a védő leveszi az utolsó támadó gyalogost, hiszen nem maradt több védő. De éppen ezért dönt úgy a védőt alakító játékos, hogy a drágább költsége miatt inkább a támadó lovasát veszi le, aki így egy gyalogossal és egy íjással vonul be a várba.

3.9. A csaták sorrendje, hadurak összecsapása

A csaták közül először a nyílt ütközeteket kell lebonyolítani, mégpedig a kezdőjátékostól elindulva lépéssorrendben, majd ezt követi a kialakult ostromok eldöntése. Ha valaki több csatát és/vagy ostromot vállalt, akkor a saját választása szerinti kezdheti az egyikkel, majd ha újra rákerül a sor, akkor jön a következő végrehajtása.

Kivételt jelentenek az általános szabály alól azok a csaták, amelyben hadúr(ak) vesz(nek) részt! Az ilyen ütközetek elsőbbséget élveznek a többivel szemben, mindig ezzel kell kezdeni, mert a többi csata végeredményét is befolyásolni tudják. Ha egy fordulóban több ilyen csatára kerül sor, akkor kivételesen azzal kell kezdeni, amelyiket előbb léptek meg, még ha ez ellentétes is a lépéssorrenddel!

Bármikor előfordulhat, hogy két tartományúr vezetett sereg ütközik meg egymással. Ennek következménye lehet egy olyan helyzet, hogy az utolsó összecsapás során minden egység elpusztul a hadurak mellett, mert együttes találatokat érnek el, így csupán a két hadúr marad egyedül a csataterén. Ekkor a két nagyúr személyes párviadalban kell döntsön saját és nemzetségük jövőjéről: a győztest pajzsra emelik, a vesztesnek hamar elfelejtik a nevét! A gyakorlatban ez úgy történik, hogy mindketten lovagként küzdenek, csak hatos dobással győzedelmeskedhetnek a másik fölött, és a küzdelem jellegére tekintettel az együttes találat nem számít. Addig folyik a harc, amíg egyikük egyedül nem tud hatot dobni, amivel ellenfele fejét veszi, és vele minden területét és egész vagyonát! Az ilyen küzdelmekről születnek azután a hősi énekek...



A tartományúr legyőzésének pillanatában lehetnek még olyan végre nem hajtott csaták, ahol a seregei mással néznek farkasszemet, ezeknél is egy-egy csapatot kell a győztes hadúr egységeiből odatenni, és rájuk hárul a harc terhe. (Ha egy játékosnak elfogyának a feltehető figurái, ilyen esetben a már játékból éppen kiesett ellenfele csapatait is felhasználhatja, azaz nem szükséges kicserélni a legyőzött seregeket, csak a számukat csökkenteni mindenhol egyre.) Ha a legyőzött tartományúr tisztséget is töltött be, akkor az visszaszáll a koronára a következő választásig, nem nyeri el tőle a győztes, hiszen a mindenkori uralkodónak nincs ínyére, hogy az ő kinevezett emberét megrövidítik egy fejjel.

Ha a csatában legyőzött tartományúr leteszi a hűbéresküt, akkor nem esett ki a játékból. Az őt megtestesítő figurát le kell venni a játékból, esetleges tisztségeit és a kincstárában lévő pénzt azonnal elveszíti, sőt tisztségviselő választáson sem vehet részt, de részleges önállóságát megőrzi. Seregei felett továbbra is megilleti a parancsnoklati jog, csatákat kezdeményezhet. Hűbérurára nem támadhat természetesen, és a hűbérúr vétőjoggal rendelkezik a csaták megindításával, illetve a területek feladásával kapcsolatosan, elkerülendő, hogy a hűbéres kifejezetten a hűbérúr kárára vagy érdekeivel ellentétesen tudjon cselekedni. Ha a hűbéres már elveszítette az összes várát, akkor nem érdemes hűbéresküt tenni, hiszen vár hiányában erősítést sem fog tudni felvenni, csak a megmaradt csapataival fog részt venni további ütközetekben.

A hűbéres által birtokolt területek a hűbérura számára úgy számítanak, mintha ő maga állna azokon a területeken. Minden hűbéres által birtokolt vár a hűbérúr győzelmi feltételeibe is beleszámít.

Az adóbevételeket a teljes terület után megkapja, a legyőzött hűbéres viszont pontosan a felét kapja csak ahhoz képest, mint rendesen járna. Abban az esetben, ha a hűbérura elesen egy másik hadúrral vívott ütközetben, akkor a hűbéres felszabadul, és a tartományura visszakerül a táblára egy saját vármegyébe, ugyanolyan jogokkal, mint amivel korábban rendelkezett.

3.10. Kiesés vagy hűbéreskü

A játékos azonnal kiesik, ha tartományura részt vesz egy ütközetben, amely kedvezőtlenül végződik számára, így odavész a csataterén. Elsősorban kezdő játékosoknak ilyenkor van még lehetősége hűbéresküt tenni, illetve szintén számukra ajánljuk azt az alternatív – nem kötelező – szabályt, hogy a vereséget szenvedő tartományúr még egy utolsó lehetőséget kap: ha sikerül egy kockával 6-ot dobni (az országbíró újradobhatja!), és egy vármegyényi távolságban – beleértve a hegyeket, mocsarakat és a folyón túli területeket – van saját csapata, akkor oda menekülhet, így kikerülve a halálos kelepceből! További kivételt jelent, amikor a hadúr semleges csapatok fogságába esik, és váltságdíj ellenében három éven belül kiváltható, lásd a 2.5. pontban!

A kiesett játékos minden seregét le kell cserélni, és személyes tulajdonát (területeit és pénzt) az őt legyőző kapja meg, ha nem vállalja a hűbéresküt. A győztes minden újonnan elnyert vármegyébe egy-egy sereget helyezhet, ha több is volt korábban, akkor az általa választott fegyvernemből egyet.

A játék szellemétől nem idegen a liciten elnyert tisztségek áruba bocsátása sem a többi játékos számára, ha éppen a birtokos kincstára üres, és égető szüksége van bevételre. Ilyen helyzetben akár az is előfordulhat, hogy valaki ügyes manőverekkel a liciten kívül megszerezve mindhárom rangot, megnyeri vele a játékot! Persze csak akkor, ha a többiek ennyire óvatlanok lesznek...

TIPP

Hamarosan online is!

www.kardeskorona.hu/online



Kard és Korona
kisfilm

4. Tisztviselők megválasztása



játék előre meghatározott fordulójában: a 3., 6., a haladó változatban a 9. év végén (dupla körrel jelöli az időskála), és Királyválasztás eseménykártya húzásakor tisztviselők megválasztásra kerül sor, amelyben a játékosok a rendelkezésükre álló pénzből licitálnak az országbírói, tárnokmesteri és a nádori tisztségre. Az egyes játékosok kincstárának tartalmáról az első licit megkezdése előtt mindenki számot kell adjon, de később már nem (ekkor kivételes módon el lehet

rejtetni őket), és nem megengedett a számok rögzítése papíron, vagy egyéb módszerrel: fejben kell tartani! A játék többi részétől eltérően ebben a fázisban kifejezetten tiltott egymás részére pénz átadása, hiszen a liciten politikai úton lehetőség van a játék megnyerésére, amelyet tisztességtelen összejátszással könnyen meg lehetne akadályozni!

Az országbírói, tárnokmesteri és nádori tisztséget a liciten legtöbbet ajánló játékos szerzi meg a következő választásig, és vele együtt az azt jelző szimbólumot, amelyet a koronázási ékszerek jelölnek a játékban. A licitekre külön-külön kerül sor: elsőként az országbíró, majd a tárnokmester, végül a nádor megválasztása következik. A licit során az egyes tisztségekre szánt pénzt mindenki kézbe veszi olyan módon, hogy a többiek nem láthatják, majd egyszerre fedik fel, így remek lehetőséget biztosítva a taktikázásra. Aki kevesebbet ajánlott fel a tisztségért az elveszíti a licitre szánt garasokat, dénárokat, akár forintokat, és azok visszakerülnek a királyi kincstárba. Ha ugyanannyit licitált két játékos, de az egyikük tölti be éppen a rangot, akkor továbbra is ő marad pozícióban, ha egyiküké sem volt ez a tisztség, akkor kockadobással kell eldönteni közülük a nyertest, de mindkét esetben az alulmaradó játékos visszakapja a licitre felhasznált pénzének a felét, természetesen lefelé kerekítve. A második választástól még jobban felértékelődik a nádor jelentősége: ha két játékos ugyanannyit licitál, akkor ő dönthet közöttük, hogy melyikük nyerje el a rangot, beleértve saját magát is! Az alulmaradónak természetesen ebben az esetben is visszajár a licitre szánt pénz fele.

TIPP

Amennyiben egy játékosnak egy választáson sikerül elnyernie mindegyik tisztséget, akkor megnyerte a játékot! Ugyanis lehetőség van a nyers erő mellett diplomáciai ravaszsággal és politikai ügyességgel is győzelmet aratni a játékban.

Ha senki nem licitál egy tisztségre, tehát mindenki nullát ajánl fel, akkor az első választáson a tisztség nem kerül betöltésre, vagy ha már valaki birtokolta, akkor annál marad.



Országbíró

Az igazságszolgáltatásban töltött be fontos szerepet: a régi Magyarország harmadik legfontosabb világi tisztviselője volt, országos bíró, az országgyűlésen a nádor helyettese.

- Minden csatában egyszer újradobhatja egy fegyvernem részére egy összecsapás eredményét, de valamennyi kockát, nem csak azokat, amelyek nem találtak. Például az íjászok dobásait a csatát megelőző extra körben.
- Minden egyéb esetben, amikor a játékosnak kockát kell vetni, például Esős ős eseménykártya húzásakor, vagy ha érvényben van a vezér kiesésekor az alternatív szabály, hogy elmenekülhet, akkor egyszer újradobhatja azokat!



Tárnokmester

A bárói méltóságok közé tartozott, a királyi udvarházak felügyelője, pénzügyeinek intézője, kincseinek őrzője. Károly Róbert reformjai a XIV. század első felében nagyon megnövelték szerepét, ekkor már az államháztartás feje, a pénzügyek és a gazdaság tényleges irányítója.

- Az általa birtokolt várak egy ezüstdénárt fizetnek, nem a szokásos 3 rézgaras adót, hanem kettővel többet.



Nádor

A legnagyobb országos méltóság volt Magyarországon, a király helyettese, majd a 13. századtól a rendek hatalmi törekvéseit szolgálta a királlyal szemben is. Nagyon jelentős tisztség volt, ezért a játékban általa elnyerhető előny is kiemelkedő, olcsóbban tud seregeket állítani játékosársainál:

- Toborzás esetén minden sereg egy vagy két garassal olcsóbb számára: **egy lovas 9 garas helyett 7-be kerül, a gyalogosok és az íjászok 5 helyett 4-be!**
- Továbbá, ha egy következő tisztviselő választáson két játékos ugyanannyit licitál, akkor ő dönthet közöttük, hogy melyikük nyerje el a rangot.

A középkori királyi udvarokban a különböző tisztségeknek, rangoknak hatalmas jelentősége volt. A főurak idejük számottevő részét áldozták intrikákra, összeesküvéseket szöttek és alkalmi szövetségeket kötöttek terveik valóra váltásához, mert minden cím komoly hatalommal járt. Ennek a küzdelemnek mindig voltak győztesei és vesztesei, utóbbiakat gyakran átvágott torokkal találták meg egy vízesárokban, nevüket hamar elfeledte az utókor. A diadalt aratók neve bekerült a történelmi lapjaira, nagy dinasztiaiak emelkedtek fel hirtelen, majd tűntek el hasonlóan gyorsan a történelem forgószínpadáról. A diplomáciai cselszövések kiemelkedő szerephez jutnak a tisztviselők megválasztásánál: aki ügyesen taktikázik, nagy véráldozat nélkül is győztesként kerülhet ki az egymással rivalizáló bárók összecsapásából!

5. Győzelem

A játékot az nyeri, és szerzi meg a Szent Koronát és a Magyar Királyságot, akinek a játék során jóval több területe, és ezáltal több ereje vagy politikai befolyása van a trónhoz, mint az összes többi játékosnak. Ebben az esetben a nemesi országgyűlés, mint legrátermettebbet, megválasztja az ország királyává. A játék is ezért kapta a nevét: karddal kell harcolni a koronaért!

A játékosok a következő négy esetben győzedelmeskednek:

- I Ha egy tartományúr egyedül marad, mert az összes többi játékos hadura odavész a csatákban, vagy hűbéressé válik, akkor kihívó híján ő nyeri a játékot.
- II Egy tisztviselő-választás során, egyszerre elnyeri valamennyi megbízatást ügyes diplomáciai és pénzügyi machinációknak köszönhetően, így nem csupán a harctéren mutatott erényekkel, hanem politikai intrikákkal is elérhető a győzelem!

III Elfoglal legalább 3 teljes országrészt hiánytalanul, beleértve a saját induló tartományát is – 2-3 személyes játék esetén 4 országrész szükséges –, vagy a játékosok számának arányában meghatározott várat. A gyors verzióban 2 játékos esetén 9-et, 3 és 4 játékos esetén 7-et, 5 és 6 játékos esetén 6 várat. A haladó változatban: 2 játékos esetén 13-at, 3 és 4 játékos esetén 11-et, 5 és 6 játékos esetén 9 várat. Önálló országrésznek számít a közepső, királyi terület is.

IV Ha a fenti módokon nem sikerült senkinek megszereznie a Szent Koronát, akkor a 8. vagy 12. forduló végén (a változattól függően), az 1308. vagy 1312. esztendőben mindenképp győztest hirdetünk! Ebben az esetben a legtöbb várat birtokoló nyeri a játékot. Ha a várak száma egyenlő két vagy több játékos esetében, az nyer, akinek több vármegyéje van, ha ez is egyenlő, akkor az, akinek több lovasa áll a harcmezőn, és ha egészen kivételes helyzetben ez is egyenlő lenne, akkor az, akinek több garasa, dénárja és forintja maradt a kincstárban.





gyors/alap és a haladó változat közötti legfontosabb és leginkább szembetűnő különbség, hogy két különböző térképen zajlik a játék: a gyors verzióban tartományonként 7 vármegye szerepel, amiből kettőn van vár, a haladó változatban ez 10 vármegye és 3 vár. A játék hosszában is lényeges az eltérés, hiszen a gyors verziót azért is hívjuk gyorsnak, mert csak 8 év áll rendelkezésre a győzelem kivívására, szemben a hosszabb változat 12 fordulójával.

Ennek köszönhetően egy gyors játékot három résztvevő egy óra alatt is be tud fejezni (ami olyan esetben, ha például rögtön egymásra támadnak a vezérek, akár fél óra is lehet), míg a haladó változattal simán el lehet játszani 3-4 órát. A haladó változatot az alábbi eltérésekkel lehet játszani az alap verzióhoz képest, de fontos hangsúlyozni, hogy a játékosok szabadságában áll eldönteni, hogy pontosan melyik szabályt alkalmazzák és melyiket nem egyik vagy másik változatban! Miként arról is dönthetnek, hogy a javasolt fordulók számához képest egy játékban többet vagy kevesebbet fognak játszani, mivel a győztest az utolsó év végén a szabályok értelmében egyszerű kiszámolni.

6.1. Vároédők fegyvernembeli korlátja

Várvívás esetében fontos megkötés, hogy 4 csapatnál nagyobb sereg esetében semelyik fegyvernem sem haladhatja meg egy egységénél többel a sereg többi részét! Várvédőknél egy négy alakulatból álló sereg állhat csak gyalogosból vagy íjászból, de az ötödik csapat már másfajta kell legyen. Ha 6 egységből áll a védősereg, akkor 4 íjász és 2 gyalogos vagy lovas lehet benne, a maximális hét egységénél 4-3-as megosztás kell legyen! A várat ostrom alá vevő támadóknál a seregek száma nincs maximalizálva, de a feles szabályt be kell tartásuk: ötös seregtől kezdve már csak 3 gyalogos lehet és két másik fajta fegyvernem, hatos seregben szintén 3 gyalogos és 3 másik, hét egységénél már 4 gyalogos és 3 másik, és így tovább!

FONTOS

Sikeres ostrom esetében is érvényes a szabály, hogy legfeljebb 7 egység állhat a várban, a többi ostromlónak vissza kell vonulnia arra a területre, ahonnan közvetlenül a csatába érkezett, azaz egy vármegyéni távolságba, ahogyan 3.8. pontban szerepel! Ugyanez a szabály érvényesül, ha felborul az ostrom végére a támadó csapatai között a fegyvernembeli arány, és például hat íjász és egy gyalogos marad: ekkor két íjász vissza kell vonuljon a szomszédos területre, ahonnan közvetlenül érkezett. Ha abban a vármegyében a saját seregek egy másik csatát vívnak, akkor először azt kell befejezni.

6. Haladó (samer) változat

6.2. Lekötés

Ha egy vármegyében a védőket legalább kétszerannyi támadó sereg (fegyvernemi megkötés nélkül) foglalja le, azaz felveszi velük a harcot, akkor a támadó más seregei később a mozgásfázis során akadálytalanul – ha van elég mozgáspontjuk – áthaladhatnak a vármegyén, és azon túli területeket támadhatnak. A vármegyében a csata fázis során természetesen csatára vagy ostromra kerül sor a támadók és a lekötött védők közt.

Létezik úgynevezett fordított lekötés, amikor egy jóval kisebb létszámú sereg támad egy nagyobbra, esetleg pont azzal a céllal, hogy kamikázeként feláldozva magukat megakadályozzák az ellenfél lépését abban a fordulóban! Ha az ellenfél vezére is érintett ebben a küzdelemben, akkor a többi csapata részére sem adhatna már ki mozgási parancsot az évben. Éppen ezért a lekötés fordítva is érvényesül: minden egység a saját létszámának maximum a dupláját tudja lefoglalni, ha ennél nagyobb seregre támad, akkor az afeletti létszám szabadon mozoghat, és vállalhat akár másik csatát! Azaz egy egység kettő másikat köt le, kettő négyet, és így tovább.

Miután III. András 1301-ben bekövetkezett halálával az Árpád-ház bevégezte történelmi küldetését, két vérvataros évtized következett Magyarország történelmében: az ún. kiskirályok kora. Legalább tucatnyi magas rangú főúr lépett elő, hogy a zavaros politikai viszonyok között katonai erejével még komolyabb befolyást és rangot vívjon ki magának. A játék főszereplői közülük kerülnek ki, de ugyanígy köztük lehetett volna Ákos István, Frangepán Duim, Gutkeled Joachim, Pok Miklós vagy a Rátótok. A sikeres diplomáciai manőverek és a csataterék kavalkádja döntötte el, hogy melyik család emelkedett ki, és kinek került a feje rövid úton karóra.

Károly Róbert V. István, dédunokája volt, így jogosan formálhatott igényt a magyar trónra, amelyben már 1301-től hűséges támogatókra talált. Más főurak ellenben II. Vencel, cseh és lengyel király 12 éves fiának szánták a koronát, így fordulhatott elő, hogy mindkét ifjú herceget megkoronázták, de nem törvényes módon, vagyis nem a Szent Koronával és nem az esztergomi érsek által, Fehérvárott. Az áldatlan állapotokba belefáradva Vencel 1305-ben a bajor Ottó javára lemondott a koronáról. Tőle nemsokára Kán László erdélyi vajda ragadta el, és csak évek múlva adta ki az 1310-ben harmadszor, immár érvényesen megválasztott I. Károly részére. A tartományurak kora azonban nem ért véget a király 1312-es, rozgonyi csatában aratott diadalával, hanem váltakozó hadiszerencsével egészen Csák Máté 1321-ben bekövetkezett haláláig tartott.

6.3. Visszavonulás/Menekülés

Amikor egy sereget támadás ér, akkor a haladó verzióban lehetősége van a visszavonulásra, de csak a csata első vagy bármely teljes köre után. Ez azt jelenti, hogy a nyílt ütközetben elsőként lőnek mindkét fél íjásza, majd az első közelharc fázisra is sor kerül, ezt követően dönthet mind a támadó, mind a védekező fél, hogy a veszteségek és a várható fejlemények miatt nem kívánja folytatni a harcot, inkább visszavonul. Ostrom esetében hasonlóan történik: az első két kört (védekező íjások, majd mindenki más) követően dönthet úgy bármelyik fél, hogy menekülőre fogja a dolgot. És itt a menekülés szó szerint értendő, mert a középkori hadakozások során ritkán sikerült a rendezett sorokban való hátrálás! Sokkal inkább a szétszóródott csapatok vad és kétségbeesett futása volt ez az életükért. Ez a játékban azt jelenti, hogy a menekülő ellenséges seregekre a másik fél minden egysége még egyszer támadhat, azaz egy kockával dobhat, és így a visszavonulás könnyen vérfürdőbe torkollhat. A menekülő sereg már nem tud védekezni, és viszonzni sem a csapásokat, amelyeket az üldözőktől elszenved. Kivételt csupán az az eset képez, amikor várat támadó sereg vonul vissza, ilyenkor kizárólag a védő íjászaiknak van lehetősége még egy lövésre, a többi védekező egység a várban nincs közvetlen kontaktusban a visszavonuló ellenféllel.

TIPP

Szégyen a futás, de hasznos! Pláne, ha a megtámadott területen van a saját hadurunk, akinek legyőzése a játékunk végét is jelentené számunkra. Ebben az esetben a várható veszteségek ellenére is indokolt lehet a menekülést választani, csak tartsuk észben, hogy az üldözőknek még van egy dobása, így akár a teljes rohanó hadsereget futtában is le tudják mészárolni, ha elég sokan vannak!

A visszavonulás célterülete egy olyan szomszédos vármegye – hasonlóan az ostromból történő visszavonuláshoz – ahonnan a támadók érkeztek. A védők bármely szomszédos saját vagy üres vármegyébe menekülhetnek, kivéve olyan területre, ahonnan támadó csapat érkezett. Egy összevont támadás esetén az egyesített sereg, illetve maradéka, bármely határos vármegyébe mehet, amely felől valamelyik csapata érkezett, de már csak együtt, újra szét nem válhat. Ha ezen vármegyék már nincsenek saját kézben, akkor szomszédos üres vármegyébe is léphet a menekülő had, újabb csatát viszont – szemben a várostromból történő kötelező és szervezett visszavonulással, lásd a 3.8. pontban – nem kezdeményezhet, olyan vármegyébe nem léphet, ahol van ellenséges csapat.

További nehezítés, hogy ha természeti akadály is van a visszavonulásuk útjában, azaz folyón kell átkeljenek, vagy mocsárba, hegyre lépnek, a menekülő hadsereg elveszíti létszámának felét (lefelé kerekítve, tehát hátról egyet), a veszteséget a fegyvernemek közül a saját játékos határozhatja meg.

6.4. Lovasok számbeli korlátja

A lovasseregek felállítása korlátozva van, ahogyan a 3.4. pontban olvasható! A haladó verzióban évente minden várba legfeljebb három lovas tehető fél, és összességében is behatárolt a játékosok által fordulónként toborozható lovak száma. A rendszer a következő: attól függ ez a szám, hogy hányadik fordulóban járunk, mert minden évben annyi új lovas kerülhet játékba, amennyi év a játék kezdetétől eltelt. Tehát a 2. fordulóban, 1302-ben

ez a szám kettő, 1303-ban három, és így tovább. A toborzás sorrendje pedig a kezdőjátékostól megy az óra járásának megfelelően, így eggyel több ok van megszerezni a jelölőköt! Viszont ha ez a kvóta be is tel, minden játékosnak minden körben egy darab lovas toborzására mindenképp lehetősége van. Például 1308-ban járunk, öten játsszanak, összesen 8 lovas lehet felvenni: a kezdőjátékos négy lovas toboroz, a következő két játékos kettőt-kettőt, így már betelt a nyolcas kvóta, de a két fennmaradó játékos is jogosult ettől függetlenül egy-egy lovas felállítására.

6.5. Hagyományos lépésmód

A Kard és Korona társasjáték egyik különlegessége a stratégiai játékok között teljesen új és egyedi megoldás a fordulók felosztására és a mozgásfázisra. Azonban a konzervativizmus rengeteg pozitív értéket hordozó eszme, és lehet, hogy lesznek olyanok, akik nem fogékonyak az újra. Számukra is szeretném lehetővé tenni, hogy minél több örömet találjanak a játékban, így nem csupán bátorítanék mindenkit, hogy találja meg a számára legélvezetesebb formáját ennek a játéknak, de egy rövid leírást is mellékelek egy választható lépésmódról.

Minden kör elején kockával ki kell sorsolni a kezdőjátékos személyét, aki megkapja a jelölőköt! Érdemes két kockával dobni, amelyből a legnagyobbat elérő játékos kezdi a bevételek beszédését és az abból való toborzást, majd a többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban következik egymás után.



A játék különlegessége, hogy a toborzás befejezése után a legnagyobbat dobó, azaz a kezdő játékos eldöntheti, hogy az adott körben elsőként akar lépni, vagy éppen ellenkezőleg, utolsóként. Amennyiben ő kezdi a mozgást, akkor őt követően szép sorban, az óramutató járási szerint lépnek a többiek, ha úgy dönt, hogy utolsó lesz, akkor a mozgás fázisát a kezdő játékos után követő, tőle balra ülő játékos fogja elkezdni. Így pontosan a kezdő játékos fog utoljára lépni és csatázni, ami adott helyzetben jelentős előny lehet, hiszen őt így abban a körben már senki nem fogja tudni megtámadni. A kockavetés szerencséjét ellensúlyozza az a hátrány, hogy elsőként kell kezdje a felrakást, így adva tanúbizonyságot valódi szándékairól. A mozgás után a csaták fázisa következik itt is, és ha választási év van, akkor a kör legvégén a licit. Ha egy játékos befejezte valamennyi csatáját, akkor az egész kör véget ért számára, átcsoportosítást, vagy egyéb lépést nem hajthat végre, és az óramutató járási szerint következő játékos kezdi a saját lépését.

Valamennyi befejezett kört követően, amikor minden játékos már lépett, újra ki kell sorsolni, ki kezdi a következő kört az előzőhöz hasonló módon. Egyebekben a szabályok teljesen megegyeznek.

Tartalomjegyzék



1.	A játékosok száma	02
2.	Alapfogalmak	03
2.1.	Vármegyék	03
2.2.	Országrészek	03
2.3.	Váarak	03
2.4.	Seregek	04
	Lodasok	04
	Íjászok	04
	Gyalogosok	05
2.5.	Királyi/semleges seregek	05
2.6.	Tartományúr	05
2.7.	Természeti akadályok	05
2.8.	Eseménykártyák	06
2.9.	Kerekítés	06
3.	Játékmenet	06
3.1.	Alaphelyzet	06
3.2.	Felrakás	06
3.3.	Kezdés kisorsolása	06
	Fordulók sorrendje	06
3.4.	Adóbevételek begyűjtése és toborzás	07
3.5.	Mozgás	08
3.6.	Harc	08
	Az ütközetek fajtái	09
3.7.	Csata vagy nyílt ütközet	09
3.8.	Ostrom	10
3.9.	A csaták sorrendje, hadurak összezsapása	10
3.10.	Kiesés vagy hűbéreskü	11
4.	Tisztségviselők megoasztása	12
5.	Győzelem	13
6.	Haladó (gamer) oátozat	14
6.1.	Vároédök fegyoernembeli korlátja	14
6.2.	Lekötés	14
6.3.	Visszaonulás/Menekülés	15
6.4.	Lodasok számbeli korlátja	15
6.5.	Hagyományos lépésmód	15

Kiadó: Kard és Korona Kft. • 2013 Pomáz, Cseresznyés utca 16/B.; • adószám: 25042799-2-13,

www.kardeskorona.hu • kardeskorona@gmail.com • www.facebook.com/kardeskorona

Tervezte: Lenhardt Balázs • Design: Darabont Gergő • darabont.gergely@gmail.com

Nyomás: Keskeny és Társai 2001 Kft. • www.keskeny nyomda.hu

Köszönetnyilvánítás: Mindenkinek hálás köszönettel tartozom, aki részt vett a tesztelés egy évtizedes folyamatában. A sokaságból kiemelném Sallay Andrást, aki otthont adott a kezdeteknek; Szatmáry Zoltánt, aki az első térképet készítette; Húoős Andrást, aki az első szabályfüzetet; Vladár Csabát, aki partner volt az újakezdésben; Kiró Gergőt, akinek a kapcsolatai nélkül nem jöhetett volna létre a játék; Csanádi Józsefet, önzetlen és hasznos tanácsaiért; Szabó Palit, aki a leghűségesebb tesztelőm volt; Szabó Pál Csabát, aki tíz éven keresztül kitartóan állt mellettem; Pap Gergelyt, aki társam lett a kiadásban; Darabont Gergőt, aki életet lehel a játékba; és szeretett feleségemet, Fatimét oégtelen türelméért és odafigyeléséért.

Partnerek: Integrál játék - www.integraljatek.hu, Trianon Múzeum, Várpalota - www.trianonmuzeum.hu.
A címlap és a többi kép Képes Krónikából az Országos Széchenyi Könyvtár engedélyével került be a kiadónyba.



Játssz online is!