

Andreas

Steding

Die Staufer

Im Gefolge von
Heinrich VI.



2-5 játékos



12 éves kortól



kb. 20 pengé/játékosonként



Játékelemek és az előkészületek

- 1 akciótábla
 - 6 tartomány
 - 6 pontozólapka
 - 1 készlettábla
 - 72 kincsosláda
 - 16x narancs
 - 28x türkiz
 - 10x barna
 - 18x lila
 - 1 pontozósáv
 - 15 25-pontos lapka (ezüst érme)
 - 5 100-pontos lapka (arany érme)
 - 35 kiváltsághártya
 - 15 kiváltság  -jelzéssel (az első játékhoz)
 - 20 kiváltság  -jelzéssel
- A következő játékelemek előkészületeit a 4. és 5. oldalon részletezzük.
- 75 követ
 - 15-15 mind az 5 játékos színében
 - 15 nemes
 - 3-3 mind az 5 játékos színében
 - 20 családtag
 - 4-4 mind az 5 játékos színében
 - 18 feladatkártya
 - 19 fordulólapka
 - 6x A, 6x B, 6x C, 1x Végő pontozás
 - 1 játéktéteintő
 - 2 pontozásjelző
 - 1 királybábu

Fontos

Sok játékelemen szerepel a játékosok száma.



Példa: : Ez a játékelem a 4 és 5 fős játékban használható

A játékosok mindig figyeljenek oda a Játék előkészületei fejezet „Játékoszám függő!” jelöléseire, hogy biztosan az adott tartozék játékoszámnak megfelelő oldalát használják.



7. Válogassátok ki a kék pecsétés kiváltsághártyákat a többi kártya közül. 5 kártyán **1** látható a jobb felső sarokban, ezek a győzelmipont-kiváltságok.

- Rendezzétek ezeket a pontértékük szerint, és tegyétek képpel felfelé készletnek úgy, hogy a legnagyobb értékű legyen a tetején, és a legkisebb értékű legyen az alján.

A használt pontértékek a játékosok számától függenek:

2 játékos:  és .

3 játékos: ,  és .

4 játékos: , ,  és  5 játékos: az összes győzelmipont-kiváltság.

A fel nem használt győzelmipont-kiváltsághártyákat tegyétek vissza a dobozba.

Tegyétek a 10 megmaradt kék pecsétés kiváltsághártyát képpel felfelé 5 pakliba, melyek mindegyike 2 adott kiváltságot tartalmaz.

Tanács: Az első játékban ne használjátok a piros pecsétés kiváltsághártyákat. A későbbi játékok során már használhatjátok őket, amikor már otthonosan mozogtok a kezdeti kiváltságok között. További információkat a Melléklet 2. oldalán találtok.



hátlap

1. Tegyék az **akció-táblát** az asztal közepére.
(*Játékoszám függő!*)

A játékosok száma



2. Tegyék a **6 tartománytáblát** véletlenszerű sorrendben az akció-tábla köré, ahogy azt az ábra mutatja.
(*Játékoszám függő!*)



Játékosok száma

3. Keverjék meg a **6 pontozólapkát**, és tegyék egyet-egyet minden tartomány pontozólapka-mezőjére.
(*Játékoszám függő!*)

4. Tegyék le a **utánpótlástáblát** minden játékos számára elérhető helyre.
(*Játékoszám függő!*)



Utánpótlásmező

Játékosok száma

5. Keverjék meg a **kincscládákat**, és utánpótláspakliként tegyék képpel lefelé. Tegyék képpel felfelé egy-egy kincscládát az utánpótlástábla minden mezője alá úgy, hogy a rajta lévő ikon látható legyen. Ezután tegyék képpel felfelé egy-egy kincscládát minden tartomány minden hivatalmezőjére.
Megjegyzés: A kincscládák helyét a ládaikonok mutatják.

Hátoldal

6. Tegyék a **pontozósávot** minden játékos számára elérhető helyre. Tegyék a játékosok a **25-pontos** és a **100-pontos** lapkáit a közelébe.



Előkészületek (folytatás)

8. Minden játékos válasszon egy színt, és a választott színből vegye el **4 követet és 1 nemes**. Ezeket saját készletként tegyék maguk elé, és a továbbiakban udvarnak hívjuk majd.

Minden megmaradt követ és nemes a játéktábla közelében lévő általános készletbe kerül, ezekre birodalomként hivatkozunk.

4 követ 1 nemes



A piros játékos „**Udvara**”
(saját készlet)



A „**Birodalom**”
(általános készlet)

13. Végül tegyék a **királybábút** a 11. lépésben féltretezt lapkán látható tartomány királymezőjére. (Most már ez a lapka is visszakerülhet a dobozba.) Arra a tartományra, ahol a király aktuálisan tartózkodik a „**király tartománya**”-ként utalunk. Kezdődhet a játék!



12. Tegyék a 2 **pontozásjelző** egyikét annak a tartománynak pontozásjelző-mezőjére, amelyik a fordulónetrend első tartománylapkáján látható. Tegyék a másik jelzőt a lapkák oszlopa fölé.

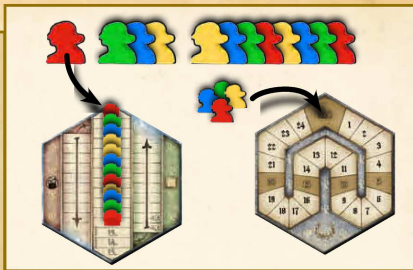


9. Az a játékos, aki a legtöbb járt mediterrán országban, lesz a kezdőjátékos, és tegye egyik **családtagját akcióbábuként** az akció-táblán lévő körsorrendű 1. mezőjére (ahogy az itt a piros játékosnál látható).



Az óramutató járása szerint a többi játékos is lerakja egy-egy családtagját a következő 3 mezőre (ahogy ez itt a zöld, a kék és a sárga játékosnál látható).

Most az **utolsó** játékestől kezdve (itt a sárga), és az óramutató járásával ellentétes irányba haladva, minden játékos lerakja a második családtagját a körsorrendszávrá, ahogy az itt látható. Végül ezt a lépést ismétli meg minden játékos a harmadik családtagjával (óramutató járásával ellentétesen, a kezdőjátékos az utolsó). Ezután minden játékos lerakja a negyedik családtagját a pontozósáv 1. mezőjére.



10. Válogassátok szét kategóriák szerint a feladatkártyákat (tartomány; kék; mintázat; piros; hivatali pozíció) 3 pakliba. Külön-külön keverjétek meg az összes paklit, és minden játékosnak minden pakliból osszatok egyet képpel lefelé. A megmaradt feladatkártyákra nincs szükség, és megnézésük nélkül tegyétek vissza a dobozba.



11. Válogassátok szét a képpel lefelé néző **fordulólapkákat** a hátlapjuk szerint, keverjétek meg külön-külön a kupacokat, és tegyétek menetrendként a tábla mellé az alábbiak szerint:

A 6 lapka mindegyikén 1 látható a 6 tartományból. Véletlenszerűen tegyék le közülük 5-öt képpel felfelé, a játéktábla mellé egy oszlopba. Átmenetileg tegyék félre a nem használt 6. lapkát a 12. lépéshez.

A 6 lapka mindegyikén egy játékfeltétel látható. Véletlenszerűen tegyék közülük 5-öt képpel felfelé a tartománylapkák jobb oldalára. A nem használt, 6. lapkát tegyék vissza a dobozba.

A 6 lapka mindegyikén a királybábú és egy szám látható, néhány másik szimbólummal együtt. Véletlenszerűen tegyék le közülük 4-et képpel felfelé, a feltételapok jobb oldalára, az első négy sorba. A nem használt 2 lapkát tegyék vissza a dobozba.

A megmaradt fordulólapkát (végső pontozás) tegyék le az 5. lapkasor jobb oldalára a lapkák alá.

Ez adja a játék fordulómenetrendjét, ahogy az balra látható. Tegyék a **játékáttekintő-kártyát** mindenki által elérhető helyre.



Háttér

A 12. és a 13. század során a Staufer családból több német-római császárt került ki, akik Európa számos területét irányították. Közülük a leghíresebb uralkodó, a vörös szakálláról Rótszakállú (Barbarossa) Frigyesként ismert I. Frigyes volt. De a fia VI. Henrik még jobban ki-terjesztette a Staufer dinasztia birodalmát. A Birodalom az Északi- és Balti-tengertől egészen le délre, a Dél-Itáliában lévő Szicíliaig terjedt. Egy ilyen hatalmas birodalom fenntartásához VI. Henrik az egész udvarával utaznia kellett, és lóhátról kellett kormányoznia a Birodalmat. Azt beszélik, csupán egy év alatt több, mint 4000 kilométert utazott.





Bevezetés

A játékosok hercegek, akik VI. Henriket kísérik a birodalmában tett utazásán, hatalmi pozíciók elfoglalásával megpróbálnak minél nagyobb befolyást szerezni a játékban szereplő hat tartományban. Az elfoglalt hivatali pozíciók bizonyos előnyöket és győzelmi pontokat adnak, azonban bölcs dolog elegendő követet és nemest hagyni a király kíséretében. Elvégre:

Nincs siker támogatás nélkül.

A szabályról

A játékban sok szabály vonatkozik különleges esetekre, amik megváltoztathatják vagy ellentmondhatnak a normál szabályoknak. Éppen ezért úgy döntöttünk, hogy ezeknek a különleges eseteknek a magyarázatát nem vesszük be a normál szabályok fejezeteibe, mert megzavarhatják az első értelmezést. Ehelyett ezeket a különleges eseteket minden fejezet végén a  jellel jelölt szövegrészben részletezzük. Javasoljuk, hogy a hagyjátok figyelmen kívül ezeket a részeket, és csak az adott különleges eset bekövetkeztekor fordítsatok rá figyelmet.

Néhány játékelemet részletesebben –és a jobb áttekinthetőség érdekében– a szabály mellékletében írunk le. Ha ilyen hivatkozást találtok egyes elemeknél az alapszabályban, akkor vegyétek kézbe a mellékletet, ha az erre vonatkozó dolgokat egyből meg szeretnétek tudni. A szabálykönyvben a mellékletre való hivatkozásokat egy feltűnő szem/pillantás  szimbólummal láttuk el. Megtehetitek, hogy most csak a fő szabályfüzetet olvassátok el, és a mellékletben lévő apró részleteket későbbre hagyjátok; csak rajtatok múlik.

A játék menete

A játékosok a Staufer Dinasztia játékban nem mindig a megszokott óramutató járása szerinti körsorrendet követik. Ehelyett a körsorrendet a körsorrendésávon lévő akcióbábuk sorrendje határozza meg. Az „1”-es mezőn lévő játékos köre lesz az adott fordulóban először végrehajtva, majd ezt követi a „2”-es mezőn lévő játékosé, stb. Minden játékosnak 3 akcióbábja van a körsorrendésávon; így fordulónként minden játékosnak 3 köre van.



Ebben a fordulóban **Robi** a kezdőjátékos.

Utána **Gábor** és **Ildi** egy-egy köre jön.

Majd **Gabi**, jön 2 egymás utáni körrel.

Ezután újra **Ildi** kerül sorra, stb.

Miután az összes játékos végrehajtotta a 3 körét, a forduló a **tartománypontozással** véget ér, és jön egy **takarításfázis**. Majd új forduló kezdődik.

A játékosok összesen 5 fordulót játszanak le. Minden forduló végén, ahogy azt már említettük, sor kerül a **tartománypontozásra**. Az utolsó forduló végén azonban a **takarításfázis** elmarad, helyette a **végző pontozásra** kerül sor.

Ezután a játék véget ér és a legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes.

Egy játékos köre

Amikor a játékos egyik akcióbábujja a körsorrendű sáv tetején van, akkor a köre következik.

A játékos a körében elveszi ezt az akcióbábút, és a következő területek egyikére rakja:



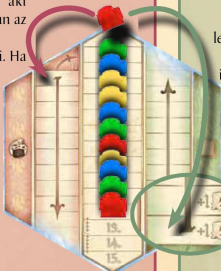
Utánpótlássávra

vagy



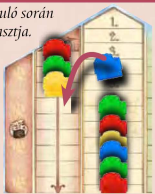
Kinevezéssávra

Ha a játékos az első, aki akcióbábút tett a fordulóban az utánpótlássávra, akkor azt a sáv legfelső mezőjére teszi. Ha van már másik bábu az utánpótlássávon, akkor a saját bábuját a nyíl irányának megfelelő következő szabad mezőre teszi. Miután a játékos letette egy bábuját a sávra, végrehajt egy **utánpótlás-akciót**.



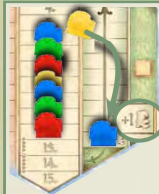
Példa: *Ildi* később a forduló során az **utánpótlássávot** választja.

Az akcióbábuját a következő szabad mezőre teszi a már az utánpótlássávon lévő többi bábu alá.



Ha a játékos az első, aki akcióbábút tett a fordulóban a kinevezéssávra, akkor azt a sáv legelső mezőjére kell tennie. Ha van már másik bábu a sávon, akkor a saját bábuját a nyíl irányának megfelelő következő szabad mezőre teszi. Ha követ látható azon a mezőn, amire a játékos lerakja a bábuját, akkor azonnal elvehet egy saját színű követet a birodalomból (általános készletből), és leteszi az udvarába (saját készletébe).

Megjegyzés: Ezeket az extra követeket már a következő akcióhoz fel lehet használni. Miután lerakta a bábuját a kinevezéssávra, a játékos azonnal végrehajtja a **mozgás és kinevezés akciót**.



Példa: *Gabi* úgy dönt, hogy bábuját a **kinevezéssávra** teszi. Lerakja a következő szabad mezőre, a kék bábu fölé. Mivel a mezőn egy követ szimbólum van, elvehet egy saját színű követet a birodalomból.

Mi történik utánpótláskor?



Ezzel az akcióval a játékos követeket és nemeseket kap a birodalomból (általános készletből) az udvarába (saját készletébe).

A követekre és/vagy nemesekre az udvarban azért van szükség, hogy a játékos végrehajthassa a másik akciót: **mozgás és kinevezés akciót**.

Lásd 8. oldal.

Mi történik a mozgás és kinevezés akció során?



Ezzel az akcióval a játékos az egyik tartományba utazhat, ahol lerakja a követit vagy a nemesit egy üres hivatali pozícióra. A játékos megpróbálja egy adott tartományban a hivatali pozíciók többségét elfoglalni a követivel és/vagy a nemesivel.

Lásd 9. oldal.



Az utánpótlás-akció részletesen

A játékos, miután letette akcióbujáját az utánpótlássávrá, választ egy, az utánpótlástáblán lévő mezőt, és átteszi az ott ábrázolt bábuakat (követeket vagy nemeseket) a saját színében a birodalomból (általános készletből) az udvarába (saját készletébe).

A következők egyikét kapja:

1 követ és
1 nemes



1 nemes



2 követ



1 követ




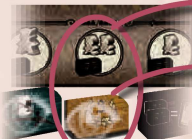
nem jár bábu



Ezen felül elveszi a választott utánpótlástábla-mező alatt lévő kincs-sládát.

A kincs-sládák bizonyos jutalmakat és segítséget nyújtanak a játék folyamán.

A kincs-sládák funkcióit a melléklet 1. és 2. oldalán részletezzük. 



Példa: Ildi a 2 követes mezőt választja az utánpótlástábláról, ezért elvesz 2 követet a birodalomból (az általános készletből), és lerakja az udvarába.

Valamint elveszi a választott mező alatt lévő narancssárga kincs-sládát.

A játékosok átugorhatják ezt a részt a játékszabály első átnézésekor.



Kérdések és különleges esetek az utánpótlás-akciónál

- **Mi történik, ha egy követ és egy nemes átrakását választom, de nincs az általános készletben bábu az én színemben?**
Ebben az esetben elveheted a szükséges bábut egy tartomány kifizetésmezőjéről.
- **Mi történik, ha egy nemest választok az udvaromba, és sem az általános készletben, sem a tartományok kifizetésmezőjén nincs nemes az én színemben?**
Ebben az esetben követet vegyél el a nemes helyett.
- **Mikor lesznek újra feltöltve a kincs-sládák?**
A kincs-sládák nincsenek azonnal feltöltve egy vagy több elvétele után, a feltöltésre csak a takarításfázisban kerül sor.
- **Választhatok olyan utánpótlástábla-mezőt ami alatt nincs kincs-sláda?**
Igen, választhatsz olyan mezőt ami alatt nincs kincs-sláda. Megkapod a megfelelő követet és/vagy nemeset, de nem kapsz kincs-sládát.
- **Később a játék folyamán előfordulhat, hogy több kincs-sláda lesz egy utánpótlásmező alatt. Ilyenkor az adott mezőt választó játékos az összes ott lévő kincs-sládát elveheti.**

A mozgás és kinevezés akció részletesen

A játékos, miután bábuját a kinevezéssávrá tette, lerakja egyik követét vagy nemesét a 6 tartomány bármelyikének egyik üres hivatalipozíció-mezőjére. Bármelyik szabad hivatali pozíció választható, azaz azok, amin még nincsenek bábuk.

Fontos: A következő leírás általában egyaránt érvényes a követekre és a nemesekre. Ezért a „bábu” kifejezést használjuk gyűjtőfogalomként. Csak azokban az esetekben, ahol a követ és a nemes különbözőképpen viselkedik, használjuk a pontos megnevezésüket.



szabad hivatali pozíciók

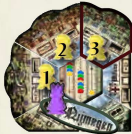
foglalt hivatali pozíciók

Ennek az akciónak a végrehajtása 2 lépésben történik:



1. Mozgás

- Ha a játékos el akar foglalni egy, a király tartományától különböző tartományban lévő hivatali pozíciót, akkor először oda kell mennie. Ehhez a játékosnak le kell tennie egy-egy bábút az összes tartományra, amin átutazott. Ez a lerakás vagy „fizetés” a király tartományától az óramutató járása szerint következő tartományban kezdődik, és innen az óramutató járása szerint halad egészen a céltartományig. (Így 5 lehet a bábuk maximális száma, amit egy mozgáslépés alatt le kell tenni.) A játékosnak a fizetésre használt bábukat mindig a saját udvarából kell elvennie, és mindig az egyes tartományok fizetésmezőjére kell letennie (a felső részén található).



Példa: **Gabi** Aachen tartományban szeretne elfoglalni egy hivatali pozíciót (piros keret jelzi). Ehhez először oda kell mennie. A király jelenleg Nijmegenben tartózkodik. Ezért **Gabi** letesz 1-1 bábút mindkét átutazott tartomány (1 és 2) fizetésmezőjére, valamint egyet a céltartományba, Aachenbe (3). A mozgáslépése ezzel befejeződött.

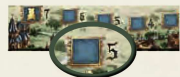
- Ha a játékos a király tartományában szeretne elfoglalni egy hivatali pozíciót, akkor egyetlen bábút sem kell letennie mozgásköltségként.



2. Kinevezés

A játékos ebben a lépésben elfoglal egy hivatali pozíciót abban a tartományban, ahova a mozgással eljutott. Minden hivatalipozíció-mező mellett van egy szám. Ez a szám mutatja ezért a pozícióért a „fizetési költséget” bábukban. Az első, fizetéshez felhasznált bábút (az udvarból kell elvenni) a hivatali pozícióra kell tenni. A fizetési költség többi bábuját (szintén az udvarból kell elvenni) az egymás mellett lévő tartományok fizetésmezőire kell letenni, a céltartománytól kezdve, és az óramutató járása szerint haladva, tartományonként 1 bábút lerakva, amíg a fizetési költség nem teljesül.

Megjegyzés: Az átláthatóság érdekében azt javasoljuk, hogy a játékosok a fizetési költség bábuit fektetve tegyék le a fizetésmezőkre, a hivatali pozíciókra kerülő bábukat pedig állítva tegyék a hivatali pozíciókra.



Hivatali pozíció a költséggel




Példa: Gabi elfoglal egy 5-ös fizetési költségű hivatali pozíciót. Ez azt jelenti, hogy 5 bábut kell „fizetnie” az udvarából. Az első bábut a hivatalpozíció-mezőre (1) teszi, majd 1-1 bábut tesz, azt ezt követő 4 tartomány fizetésemezőre, az óramutató járása szerint haladva (2, 3, 4 és 5). A kinevezéslépése ezzel befejeződött.

(Az átláthatóság kedvéért a bal oldali ábráról eltávolítottuk az akció 1. lépésében (Mozgás) lett bábut.)

Amikor egy játékos elfoglal egy hivatali pozíciót, akkor elveszi a hivatalpozíció-mező alatt fekvő kincseshládát.

A kincseshládák bizonyos jutalmakat és segítséget nyújtanak a játék folyamán.

A kincseshládák funkcióit a melléklet 1. és 2. oldalán fejtjük ki részletesen. 



Példa: Gabi elveszi az általa épp elfoglalt hivatali pozíció alatt fekvő barna kincseshládát.

A hivatali pozíció elfoglalásakor a játékosnak mindkét lépést (1. mozgás és 2. kinevezés) teljesen végre kell hajtania. Ha ezt nem tudja megtenni, akkor vagy egy másik hivatali pozíciót kell választania, vagy egy utánpótlás-akciót kell helyette végrehajtania.

Hivatali pozíciók nemesbábuval

A játéktábla néhány hivatali pozícióján arany nemesbábu látható. Ezeket a hivatali pozíciókat csak nemesbábuk foglalhatják el; amikor a játékos kifizeti a hivatali pozíció költségét, akkor erre a mezőre nemesbábut kell tennie.



Hivatali pozíció nemesbábuval

Példa: Robi elhatározza, hogy elfoglalja a lent látható bekarikázott hivatali pozíciót. Ezért a következő két lépést hajtja végre:

1. Mozgás:

A király jelenleg Nijmegenben van. A bekarikázott hivatali pozíció ettől az óramutató járása szerint 2 tartományal odébb található.

Robinak a hivatali pozíció elfoglalása előtt először mozognia kell.

Letés 1-1 bábut Strasbourg (1) és Palermo (2) tartományra.



2. Kinevezés:

A bekarikázott hivatali pozíció fizetési költsége 6. Ez azt jelenti, hogy **Robinak** összesen 6 figurát kell fizetnie a hivatali pozíció elfoglalásához. Valamint van egy arany nemesbábuja is a mezőn. **Robi** először idetesz egy nemesbábút (3), ami a 6-ból az első bábutnak számít a fizetési költség nélkül. Majd innen kezdve letesz még 5 bábut az udvarából az óramutató járása szerint (4-8). Végül elveszi az elfoglalt hivatali pozíció alatt lévő lila kincseshládát (9).

A játékosok átugorhatják ezt a részt a játékszabály első átmézésekor.



Kérdések és különleges esetek a mozgásnál és a kinevezésnél

- **Használhatok nemeseket mind a mozgásköltség, mind a kinevezésköltség kifizetéséhez?**
Igen, mindkét esetben használhatsz nemeseket. De a fizetésmezőkön a nemesek használata nem jelent előnyt a követekkel szemben.
- **Egy hivatalmezőre akkor is lerakhatok nemeset, ha nincs rajta nemesikon?**
Igen, az összes nem foglalt hivatalmezőre tehetsz nemeset.
- **Ha az akcióbábumat a kinevezéssáv olyan mezőjére teszem, ami egy követhez juttat, akkor ezt a követet azonnal használhatom?**
Igen, először berakod a követet az udvarodba, és aztán használhatod az adott kör akciójához.
- **Később a játék folyamán előfordulhat, hogy több kincsesláda lesz egy hivatalmező alatt. Ilyenkor az adott hivatali pozíciót elfoglaló játékos az összes ott lévő kincsesládát elveheti.**

Amint a játékos végrehajtott egy **utánpótlás** vagy egy **mozgás és kinevezés akciót**, a köre véget ér, és a következő játékos köre jön. Amikor az összes játékos végrehajtotta a köreit a fordulóban (vagyis nincs több akcióbábu a körsorrendszávon), a forduló véget ér, és a tartománypontozás következik.



Minden akcióbábu fel lett használva



Kincsesládák és kiváltsághártyák

A játékosok a körön belüli akcióválasztáson felül, még felhasználhatják egy vagy több kincsesládájukat és/vagy kiváltsághártyájukat.

Ezek működését a melléklet 1-3. oldalán részletezzük.



Tartománypontozás

Minden forduló végén 1 vagy 2 tartomány kerül pontozásra. A játékosok a tartományi többség alapján kapnak pontokat.

Hogyan történik egy tartomány pontozása?

A játékosoknak a következő lépéseket kell végrehajtaniuk:

1. A többség meghatározása

Számoljátok meg, hogy az egyes játékosok mennyi hivatali pozíciót foglalnak el az adott tartományban. A nemesek által elfoglalt hivatali pozíciók duplán számítanak az összeg meghatározásánál. A legnagyobb összeggel rendelkező játékosé a tartományi többség, őt követi a többi játékos az összeg csökkenésének sorrendjében. Ha 1-nél több játékos foglal el ugyanannyi hivatali pozíciót, akkor balra a legtávolabbi (általában a drágább) tartományi hivatali pozíciót elfoglaló játékosé a többség.



1. példa: **Ildi** 2 hivatali pozíciót foglal el a tartományban. **Robi** csak 1-et. Ezért **Ildi** a többség a tartományban, **Robi** a második.



2. példa: **Robi** 1 hivatali pozíciót foglal el a tartományban, **Gabi** 2-t, és **Gábor** 1 hivatali pozíciót egy nemesel (ami duplán számít). Ezért **Gabi** és **Gábor** 2 hivatali pozícióval holtversenyben áll. Mivel **Gabi** foglalja el balra a távolabbi helyet, ezért ő nyeri a holt-

versenyt, és így ővé a tartományi többség.

Gábor a második helyezett, és **Robi** az 1. elfoglalt hivatali pozícióval a harmadik. (Mivel **Ildi** nem foglal el hivatalmezőt a tartományban, ezért ő nem vesz részt ennek a tartománynak a pontozásában.)

2. Pontok kiosztása

A tartomány pontozólapkája meghatározza, mennyi pontot lehet érte kiosztani. A tartományi többséggel rendelkező játékos kapja a pontozólapkán lévő legmagasabb pontszámot. A második helyezett a pontozólapkán lévő második számot kapja. A 4 vagy 5 fős játékban a harmadik helyezett is kap többségi pontokat. A játékosok a pontozóbábujukkal a kapott pontszámuknak megfelelően előrelépnek a pontozósávon.



Példa: *Gabie* a többség ezért 7 pontot kap. *Gábor* a második helyezett, 4 pontot kap, és *Robi* a harmadik, 3 pontot kap. A játékosok előrelépnek pontozóbábujukkal a pontozósávon.



3. Tartománybónuszok kiosztása

Minden tartomány területén látható egy tartománybónusz, amit most kiosztanak a játékosok. Ezen bónuszok funkcióját a melléklet 3. oldalán részletezzük.



Példa: *Gabie* a többség, és 2 követet áttesz az általános készletből az udvarába. *Gábor* kapja a második bónuszt, amiért 1 követet tehet az udvarába. *Robi* nem kap tartománybónuszt.



Melyik tartományok kerülnek pontozásra a tartománypontozás során?

Csak a pontozásjelzős tartományok kerülnek pontozásra.



Hol vannak ezek a pontozásjelzők?

Az első pontozásjelző a fordulomenetrend első (A) tartománylapkáján foglal helyet (a jobboldalon lévő példában Palermón). Ez a tartomány lesz elsőként pontozva.

A második pontozásjelző jelenleg a fordulomenetrend (B) lapkaoszlopa fölött van, ez a tartománypontozás elején van kiértékelve. Ez arra a tartományra kerül, ami megegyezik a jelenlegi forduló (C) lapkájának feltételével (a jobb oldalon lévő példában a király tartománya).

Ezen lapkák feltételeit a melléklet 3. oldalán részletezzük. Ez a második tartomány, ami pontozásra kerül.

Megjegyzés: Ha mindkét pontozásjelző ugyanazt a tartományt adja meg, akkor csak 1 pontozásjelző kerül rá. Soha sem pontozzuk le ugyanazt a tartományt kétszer egy fordulóban.

A tartománypontozást a **takarításfázis** követi. A jelenlegi fordulomenetrend sorban lévő harmadik lapka (D) mutatja az erre vonatkozó információkat, és ezeket a lapkákat részletezzük a következő fejezetben.

Megjegyzés: Az utolsó fordulóban nincs takarításfázis. Helyette azonnal a végső pontozásra kerül sor.



A takarításfázis lapkája és a végső pontozás.

A játékosok átugorhatják ezt a részt a játékszabály első átnézésekor.



Kérdések és különleges esetek a tartománypontozásnál:

• A pontozásjelző

Meghatározhatjátok a második pontozásjelző helyét a forduló során, hogy felgyorsítsátok a tartománypontozás folyamatát. Azonban figyeljetek arra, hogy a végső hely meghatározása változhat a forduló során, és a pontozás csak a forduló végén lesz.

• Le lehet pontozni egy tartományt egynél többször ugyanabban a fordulóban?

Nem! Ha mindkét pontozásjelző ugyanarra a tartományra mutat, akkor csak egy pontozás lesz.

• Egy tartományban a többség meghatározása

Egy tartománynál a többség meghatározásakor csak a hivatalipozíció-mezőkön lévő bábuk számítanak. A fizetésmezőkön lévő bábuk nem számítanak bele a többségi összegbe.

• Akinek nincs hivatali pozíciója egy tartományban, az nem kap pontot annak pontozásakor.



Takarításfázis (az utolsó forduló kivételével)

A pontozás után rendet kell rakni. A királyt ezt nem teheti meg, nektek kell végrehajtani!

1. Hivatali pozíciók kiürítése

A **pontozott tartományok** hivatali pozícióiban lévő minden bábu visszakerül a **birodalomba**.



Példa: Robi, Gabi és Gábor visszateszik a hivatali pozíciókban lévő összes bábujukat a Birodalomba (az általános készletbe).


2. Kincsosládák feltöltése

Tegyetek egy-egy új kincsosládát az utánpótláspakliból a **pontozott tartományok** minden hivatali pozíciója alá, majd az utánpótlástábla alatti **minden** mezőre is tegyetek egy-egy új kincsosládát.



Megjegyzés: Ha már van kincsosláda egy hivatali pozíció vagy egy utánpótlásmező alatt, akkor az ott marad, és az új láda egyszerűen ennek tetejére kerül (ahogy azt a fent lévő jobb szélső kép mutatja).

3. A király továbbmegye

A király minden forduló végén 1, 2 vagy 3 tartományt mozog. A  fordulólapka mutatja, mennyi lépést tesz a király az adott fordulóban. A király minden lépéssel 1 tartományt mozog az óramutató járása szerint.

Amint a király átutazik egy tartományon, a tartomány fizetésmezője kiürül. Minden játékos, akinek van bábuja az adott fizetésmezőkön, visszateszi ezeket az udvarába. Ez vonatkozik az összes olyan tartományra amin a király áthalad, valamint arra, amelyiken befejezi a mozgását.




A fordulólapkán lévő 3-as szám azt mutatja, hogy a király 3 tartományt lép. A játékosok a 3 tartomány fizetésmezőiről az összes bábujukat visszateszik az udvarukba.

Figyelem: A király utazása miatt a fizetésmezőkről elvett összes bábu a játékosok udvarába kerül, kivéve azokat a bábuikat, amik a király mozgása előtt a király tartományában voltak.

4. Fordulólapkák visszatétele a dobozba

Vegyék el a 3 fordulólapkát a fordulomenetrend felső sorából, és tegyék vissza a dobozba. Azok fordulólapkák lesznek aktívak a következő fordulóban, amik most a felső sorban fekszenek.

A pontozásjelzők újra lekerülnek a következő fordulóra: Tegyék az első jelzőt a fordulomenetrend legfelső sorában látható tartomány pontozásjelző-mezőjére (az ábrán ez Strasbourg). A második pontozásjelzőt a  lapkák oszlopa fölé tegyék, ahogy azt az előző fordulóban is tették.

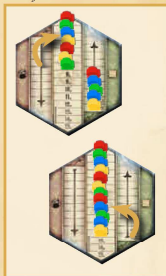


5. Az új forduló körsorrendje

A takarításfázis utolsó lépésében határozzátok meg az új forduló körsorrendjét.

Elhöz először az **utánpótlássávon** lévő összes akcióbábút tegyék vissza a körsorrendsávra a következő módon: az utánpótlássáv legfelső bábuja a körsorrendsáv 1-es mezőjére lép, majd a többi bábu következik fentről lefelé az utánpótlássávon lévő sorrendjük szerint. Így azé a játékosé lesz a következő forduló első köre, aki az előző fordulóban először hajtotta végre az utánpótlás-akciót.

Ezután a **kinevezéssávon** lévő akcióbábuk kerülnek a körsorrendsávra. Ők a kinevezéssávon látható sorrendjük szerint, fentről lefelé haladva kerülnek át a körsorrendsáv következő elérhető helyére. Így azé a játékosé lesz a következő forduló utolsó köre, aki az előző fordulóban először hajtotta végre a mozgás és kinevezés akciót.



És most kezdődik az új forduló

A játékosok a következő fordulót pontosan úgy hajtják végre, ahogy a korábbi fordulót.

De az utolsó forduló végén nem lesz takarításfázis, és nem mozog a király. A játékosok e helyett, a tartománypontozás után egyből a végső pontozást hajtják végre.

Az összes, hivatali pozíciót elfoglaló bábu a végső pontozáshoz.

(Annak ellenére, hogy most nincs takarításfázis, a játékosoknak vissza kell „takarítaniuk” a játékot dobozába... vagy inkább játszatok vele még egyet.)

A játékosok átugorhatják ezt a részt a játékszabály első átnézésekor.



Kérdések és különleges esetek a takarításfázisnál

• **Mi történik, ha a kincsesládák húzópaklija elfogy**

Ebben az esetben keverjétek meg a dobott kincsesládákat belőlük alkotva az új húzópaklit.

• **Egy kis emlékeztető:**

A játék 5 fordulón át tart.

Az 1-4. forduló végén takarításfázis van.

Az 5. forduló végén a takarításfázis helyett végső pontozás van.

Az utolsó tartománypontozás után minden bábu a hivatali pozícióján marad a végső pontozás kiértékeléséhez.




A játék vége - a feladatkártyák és a kincsesládák végső pontozása

Az átláthatóság kedvéért javasoljuk, hogy a vegyék le az összes bábut a tartományok fizetésmezőiről a végső pontozás előtt. Ezeknek a bábuknak nincs szerepe a végső pontozásban.

Feladatkártyák

Fedjék fel a 3 feladatkártyát, és értékeljék ki ezeket, hogy kiderüljön kaptok-e értük győzelmi pontokat. Minden feladatkártyán egy egyedi feltétel látható és egy pontszám.

Az egyes feladatkártyákat a melléklet 4. oldalán részletezzük. 

Ha a játékos teljesítette egy feladatkártyája feltételét, akkor megkapja a rajta szereplő pontot.

Megjegyzés: A piros és kék feladatkártyák feltételei többször is teljesíthetőek; ha ez történik, akkor a játékos többször is megkaphatja az adott pontszámot.

Példa:

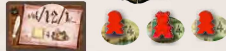
1. Tartomány feladatkártya: Robinál van az Augsburg feladatkártya. De a többséget tekintve ő csak a második, ezért csak 6 pontot kap.



2. Kék feladatkártya: Robinál az itt látható feladatkártya van. Kétszer is teljesítette a kártya feltételét, ezért a jelzett 7 pontot kétszer is megkapja, az 14 pontot. Fontos, hogy minden bábut csak egy kártyához lehet felhasználni.



3. Piros feladatkártya: Robinál az itt látható feladatkártya van. A játék végén 3 db 4-es fizetési költségű hivatali helyet foglal el, így a feladatkártya szerint 12 pontot kap.



Robi Rudi a 3 feladatkártyájáért összesen $6+14+12=32$ pontot kap, és a pontozóbábujával emyit lép előre a pontozósávon. Mivel elhagyja a 25/0 mezőt, elvesz egy 25-pontos lapkát.



Kincsesláda

A végső pontozás utolsó lépéseként a játék során gyűjtött kincsesládákért kapnak pontokat a játékosok.

Először a játékosok megszámolják az előttük lévő barna kincsesládákat. A kapott pontok száma a birtokukban lévő barna kincsesládák mennyiségétől függ: 1 ládánál a játékos 2 pontot kap; 2 ládánál 5 pontot; 3 ládánál 9 pontot, stb. Ha a játékosnak 5-nél több kincsesládája van, akkor azzal új sort kezd. A pontozás után az összes barna láda visszakerül a dobozba.



Végül a játékosok az előttük lévő minden türkiz és lila ládáért további 1-1 pontot kapnak.

Példa: Robi 7 barna ládát gyűjtött össze. Így 20 pontot kap a teljes, 5 ládából álló sorért, és még 5 pontot a másik, 2 ládából álló sorért.

Valamint **Robinak** 2 türkiz és 1 lila kincsesládája is van, amiért további 3 pontot kap.



Robi így összesen 28 pontot kap a ládáért, amit jelez a pontozóbábujára megfelelő léptetésével. Minden alkalommal, amikor áthalad a „0/25” mezőn elvesz egy 25-pontos lapkát. Amikor ebből 4 összegyűlt, beválthatja ezeket egy 100-pontos jelzőre.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz.

Ha a győzelmi pontokat nézve holtverseny van, akkor az udvarában több bábuval rendelkező játékos a győztes.

Ha még mindig holtverseny van, akkor a legkékverűbb játékos a győztes (!)

Die Staufer

– egy kis történelem

Nijmegen

Nijmegen (Hollandia)

VI. Henrik Nijmegenben született 1165 őszén. Ő volt I. Rótszakállú Frigyes (Barbarossa Frigyes) és Burgundiai Beatrix tizenegy gyermeke közül a második fiú.

Aachen

Aachen (Németország)

Rótszakállú kezdeményezésére a német hercegek Henriket választották királynak. 3 éves korában, 1169. augusztus 15-én Aachenben koronázták királlyá.



Aacheni székese gyház

A székese gyház története a VIII. századig nyúlik vissza, amikor I. szász Károly belekezdett az építésébe. 30 királyon keresztül, beleértve VI. Henriket is, felszentelt székese gyház volt, ragyogóan okos választás a trónra lépéshez.

Strasbourg

Strasbourg (Franciaország)

A közeli Haguenauban épített Barbarossa az apjának („Egyszemű” Frigyesnek) egy várat, ami aztán császári palota része lett. A Stauferek ezt a császári palotát használták a kormányzás székhelyének, ahol a Reichstag (Parlament) ülésezett. A koronaékszereket is itt tartották.

Augsburg

Augsburg (Németország)

VI. Henrik gyakran állt meg Augsburgban utazásai során, és itt készítette elő Itália elleni hadjáratát. De a „manöver” sokkal békésebbre sikerült, mint ahogy azt itt tervezte, mivel házasság kötött VI. Henrik és Szicíliai Konstancia között. 1184. október 29-én aláírták az eljegyzési szerződést.

Milano

Milánó (Olaszország)

VI. Henrik és Szicíliai Konstancia 1186. január 27-én Milánóban házasodtak össze.

Ezzel VI. Henrik a szicíliai trón örököse lett. De 1189-ban, Szicília királyának halála után, a normann bárók a Leccei Tankréd gróft választották helyette a trónra.

Palermo

Palermo (Olaszország)

VI. Henrik II. itáliai hadjáratainak fő célját, Palermót, 1194. november 20-án vette be. Még

ebben az évben, Karácsony napján a palermói székese gyházban Szicília királyává koronázták.



Palermói székese gyház

A jelenlegi épület a XII. századig nyúlik vissza, még mielőtt VI. Henrik Szicília királya lett. Normann és arab uralom alatt épült. Itt temették el VI. Henriket, miután hosszú betegséget követően, 1197. szeptember 28-án meghalt. Feleségének, Konstanciának, és a fiának, II. Frigyes császárnak szintén itt van a végső nyughelye.



VI. Henrik

VI. Henrik folyamatosan próbálta a Staufer birodalmat bővíteni, és megerősíteni a hatalmát a birodalmon belül. Hogy célját elérje, nem riadt vissza a bectelen tettektől sem, ami miatt számos kritika érte. A problémák politikai megoldása közelebb állt hozzá, mint a háború. Jól neveltnek és kulturáltnak tartották, aki sok időt szentel a filozófiának, költészetnek és zenének.

Ajánlott irodalom:

Hartmut Jericke: **Kaiser Heinrich VI. Der unbekannte Staufer**, Gleichen 2008

Odilo Engels: **Die Staufer**, Stuttgart 1989

Friedemann Bedürftig: **Die Staufer. Ein Lexikon**, Darmstadt 2006

Norbert Ohler: **Reisen im Mittelalter**, München 1986

A szerző szeretne köszönetet mondani a sok tesztjátékosnak, akik boldogan áldozták idejüket a játék tesztelésére és a játék prototípusának finomítására, és nem csak várták a játék elkészültét. Főként Matthias Beemek, Richard van Vugtnak és Andreas Neuhausnak. Külön köszönet illeti a Hippodice Spieleclubot folytatjuk!

A kiadó köszönet mond Karl-Heinz Schmielnek, Klaus Knechtskernnek, Christof Tischnek, Tom Hilgertnek, a Gathering of Friends tesztelőinek, és az összes többi játékosnak, aki tesztelte a „Die Staufer” játékot számunkra. És mint mindig, külön köszönet jár Dieter Hornungnak. Szabályszerkesztők: Gregor Abraham, Hanna & Alex Weiß

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH
JavaSlata, ötlete, kritikája van?
Írjon nekünk!

E-Mail cím: info@hans-im-glueck.de
vagy
Hans im Glück Verlag
Birnaier Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.cundco.de



A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat).

Forgalmazó: Gamer Café Kft. 2030 Erd. Béke tér 4/d

web: www.compaya.hu; email: info@compaya.hu