

HERE I STAND

A fordítás az eredeti szabály struktúrájának megfelelően épül fel, de sok helyen tömörítettem rajta, illetve kihagytam speciális eseteket, felsorolásokat, példákat, képeket, stb. Főleg a szabály első néhány fejezete lett tömörítve, a vége felé található speciális témájú fejezetek (vallási, újvilági akciók, egyes hatalmak sajátosságai, stb.) viszont helyenként szó szerinti fordításban szerepelnek. Így ez tartalmában egy kb. 60%-os szabályfordítás. Ha valaki le akar ülni első alkalommal a játékhoz, ezt elolvasva végig tudja játszani, de mindenképpen legyen egy ember a társaságban, aki alaposan ismeri a teljes szabálykönyvet. A fordítás szóhasználatában valgag kártyafordítását vettem alapul. Észrevételeket ide várom: balijan2@freemail.hu

1. BEVEZETÉS

A Here I stand egy 2-6 fős vallási témájú háborús játék, amely 1517-1555 között játszódik. 6 fő esetén minden játékos egy a korabeli Európában domináló nagyhatalmat irányít.

(Maga a cím (Here I stand) Luther egy elhíresült beszédéből van kiragadva. Eredetiben a mondat így hangzott: "Hier steh ich, und kann nicht anders." Vagyis magyarul: "Itt állok, nem tehetek mást." Mondatával azt fejezi ki, hogy nincs más akarat, mely őt onnan meghátrálásra, elmozdulásra bírná. ...Van, hogy az embernek olyat kell tennie, amiről tudja, hogy lesznek negatív következményei, de még mindig kisebb bajt okoz vele, mintha hallgat, és tétlen marad. /forrás: www.evangelikus.hu/)

2. JÁTÉKTÁBLA

A térképen lévő mezők korabeli városokat ábrázolnak, közülük azokat tekintjük szomszédosnak, amelyek össze vannak kötve egymással.

2.1.**Mezők:** Megkülönböztetünk erődített és erődítetlen mezőket. Az **erődített mezők** közül a négyzettel jelölt **kulcserődök** és a hatszöggel jelölt **választófejedelemségi székhelyek** bizonyos hatalmaknak győzelmi pontot érnek. A csillag alakú mezők **erődök**, amelyek katonailag erősek, de győzelmi pontot nem adnak. A többi mező **erődítetlen mező** (körrel jelölve), ezek felett az irányítás ostrom nélkül is megszerezhető.

A szürkével jelölt mezők semlegesek, a többi mező a különböző hatalmak **otthoni mezője** (pl. Anglia otthoni mezői pirosak).

A játékban 6 nagyhatalom és 4 kisállam szerepel.

Nagyhatalmak (játékos sorrendben): Török birodalom, Habsburg birodalom, Anglia, Franciaország, Pápaság, Protestánsok

Kisállamok: Genova, Magyarország-Csehország, Skócia, Velence

2.2.A játék kezdetén minden hatalom a saját színének megfelelő (otthoni) mezők felett gyakorol **politikai irányítást**, amely később más mezők felett is megszerezhető. Az irányításban beálló változásokat **irányítás jelzőkkel** jelezzük. Politikailag egy mező (, egység, stb.) lehet **baráti, ellenséges** illetve **semleges**.

2.3.A politikai irányítás mellett egy másik dimenziója is van a játéknak, ez a **vallási hovatartozás**. Kezdetben minden mező **katolikus** (a török területeket leszámítva, amelyek immunisak a vallásháborúra), később a mezők vallása megváltozhat, lehet katolikus vagy **protestáns**. A vallási hovatartozást szintén az **irányítás jelzőkkel** jelezzük, amelyek egyik oldala katolikus (egyszínű), a másik protestáns.

2.4.Minden hatalom színében vannak **irányítás jelzők**. Az **irányítás jelzők** lehetnek **négyzet vagy hatszög alakúak**. A négyzet alakú jelzők a kulcserődök irányításának jelzésére szolgálnak. Minden olyan négyzet alakú irányítás jelző, amely nem kulcserődön van, az egyes nemzetek hatalomlapján kap helyet. Minél több ilyen jelző van egy nemzet hatalomlapján, aktuálisan annál kevesebb győzelmi pontja van az adott nemzetnek, hiszen a kulcserődök győzelmi pontot érnek. A hatszög alakú jelzők szolgálnak a kulcserődökön kívül minden más mező hovatartozásának jelölésére, ha a

mezőt politikailag nem a saját hatalma irányítja és/vagy ha a mező nem katolikus. (Kivétel: a protestánsok az általuk elfoglalt kulcserődöket is hatszög alakú jelzőkkel jelölik!)

2.5. Egyéb térképelemek

A térképen található 5 **nyelvterület** (lásd eltérő háttérszínek), illetve nyelvterületeken kívüli részek. Emellett vannak **szorosok** is (két mezőt összekötő pontozott vonallal jelölve), az ezeken át történő mozgás kétszer annyiba kerül, illetve bizonyos helyzetekben korlátot jelentenek. A **tengerzónákon** csak tengeri egységek tartózkodhatnak a kör végén. (Bizonyos egymás mellett lévő tengerzónák nem számítanak szomszédosnak.) A parti mezők többsége **kikötő**, az ezekből elérhető tengereket horgony jelöli.

3. HATALMAK ÉS URALKODÓK

3.1. **Játékos:** A szabályban a 6 fős játék szerepel, ebben a változatban minden játékos egy nagyhatalmat irányít.

3.2. **Hatalmak:** 6 nagyhatalom + 4 kisállam

Uralkodók: A Habsburgoknak és a törököknek végig ugyanaz az uralkodójuk, a többi hatalomnak viszont változhat. A kezdeti uralkodó minden nagyhatalom hatalomlapjának jobb oldalán található, a későbbi uralkodók bizonyos kötelező eseménykártyák kijátszásakor kerülnek hatalomra, ilyenkor a hatalomlapon lévő uralkodót le kell takarni a kijátszott kártyával, és onnantól kezdve az új uralkodó tulajdonságai lesznek érvényesek. Minden uralkodónak legalább két **tulajdonsága** van: **kormányzási képesség** (hány kártyát tarthat meg a kör végén a nemzete) és a **kártyabónusz** (hány kártyát kap a következő forduló elején a nemzete). Ezen túl lehetnek **további uralkodói funkciók** is: bizonyos uralkodók egyben lehetnek hadvezérek is, mások pedig reformátorok vagy hitvitázók, de ezek a plusz szerepek az uralkodói szereptől teljesen elkülönülten működnek, és ebben a minőségükben épp annyit tudnak, mint a többi hadvezér, reformátor vagy hitvitázó.

4. HATALOMLAPOK

Minden nagyhatalomnak van egy hatalomlapja, amelyről leolvashatóak a fontosabb adatai, pillanatnyi helyzete. Mind a 6 hatalomlapon megtalálhatók az alábbiak: az adott nagyhatalom által végrehajtható **akciók listája** (balra fent), **kezdeti uralkodó kárya** (jobbra fent), **bónusz győzelmi pont mező** (jobbra lent). Balra lent hatalmanként eltérő, testre szabott információk találhatóak, amelyek minden esetben meghatározzák a hatalom által alapból húzható lapok, és a szerezhető alap GYP-k számát.

5. KATONAI EGYSÉGEK

Az egységek száma korlátos, a kor erőviszonyait tükrözi!

5.1. A **hadvezérek** egyik fontos jellemzője a **harci érték** (felső szám), amely minél nagyobb, annál nagyobb a sikeres közbeavatkozás, vagy csata elkerülés esélye, illetve ez a szám jelzi a mezei csata vagy roham során kapható extra kockák számát. A **parancs érték** (alsó szám) azt mutatja meg, hogy mennyi szárazföldi egységnek tud parancsolni a hadvezér. Ez azért fontos, mert egy hadvezér nélküli seregben csak 4 egység lehet, de ha van velük (ugyanazon a mezőn) hadvezér, akkor az ő parancs értéke határozza meg az irányítható egységek számát. (Több hadvezérnél a két legnagyobbak az összege számít.) A **tengeri hadvezérek** (kék háttér) **harci értéke** hasonló, viszont nekik nincs parancs értékük. A török tengeri hadvezéreknek van kalóz értéke is (ami kalózkodásnál extra kockát ad nekik).

5.2. **Szárazföldi egységek** (kör alakúak) különböző váltható címletekben fordulnak elő. Vannak **regulárisok** és **zsoldosok**, utóbbiak a regulárisok hátoldalán lévő tömör fekete egységek, amelyek olcsóbbak a regulárisoknál, de megbízhatatlanok (bizonyos kártyák hatására dezertálhatnak). A törököknek nincsenek zsoldosaik, helyette **lovasságuk** van, amely közbeavatkozásnál ill. csata elkerülésnél hasznos.

5.3. Kétféle **tengeri egység** van (téglalap alakúak): **hajóraj** (fehér vitorla) és **kalózhajó** (fekete vitorla).

Az előbbi csak a protestánsoknak és a magyaroknak nincs, utóbbi pedig csak a törököknek van. A hajókon lévő szám egységesen azt jelenti, hogy hány kockadobás jár tengeri csatában a hajó után, illetve hogy hány ellenséges találat szükséges a hajó megsemmisítéséhez.

6. KÁRTYÁK

6.1. Kártyatípusok

A játékhoz 110 kártya tartozik. Sok más kártyavezérelt háborús játékhoz hasonlóan a kártyák többsége vagy eseményként vagy pontokért (CP) játszható ki (kivéve a kötelező eseménykártyákat). A CP-k akciókra vagy hadüzenetre költhetők.

Minden hatalomnak van legalább 1 speciális **állandó kártyája** (kártyanév a hatalom színének megfelelő alapon). Ez mindvégig az adott játékosnál van (nem húzható el tőle), minden forduló elején a rendelkezésére áll és minden fordulóban kötelező felhasználnia (addig nem passzolhat, amíg fel nem használta). A **kötelező eseménykártyákat** (piros alapon) szintén kötelező felhasználni, nem vihetők át a következő fordulóba: egyrészt a rajtuk lévő esemény hajtódik végre, másrészt még CP is jár értük. A felhasználás után többségük végleg kikerül a játékból. (A kötelező eseménykártyák egy része olyan, amely új uralkodókat hoz játékba.). A **reakció kártyák** (kék alapon) kijátszhatók egy játékos saját impulzusában CP-kért, illetve bármely játékos impulzusában eseményként. A **harc kártyák** (fekete alapon) kijátszhatók egy játékos saját impulzusában CP-kért, illetve olyan mezei csata, roham vagy tengeri csata során (a harc befejezése előtt) eseményként, amelyben a kártya tulajdonosa részt vesz. Minden más kártya a pakliban **eseménykártya**, amelyet tulajdonosa főszabályként a saját impulzusában játszhat ki eseményként vagy CP-kért. Van azonban néhány kivétel, amelyek nem, vagy nem csak az akció fázisban játszhatók ki. Néhány eseménykártya hatása az egész forduló során érvényes, ezekhez tartozik egy-egy *emlékeztető jelző*, amelyet a táblán lévő fordulósávra kell tenni. (*Külön megemlítendő a küllhoni háború kártyák (szürke alapon) is. Ezek az eseménykártyák a térképen nem szereplő vagy nem nevesített országokat jelképeznek és annyiban speciálisak, hogy kerülhetnek rájuk egységek, amennyiben eseményként kerülnek kijátszásra.*)

6.2. A pakli

A játékosoknak egyrészt rendelkezésére áll minden fordulóban az állandó kártyájuk (A Pápának 2 is van), másrészt bizonyos számú kártyát kapnak osztásból is.

Kártyák hozzáadása: A kártyák többsége a játék elején a pakliba kerül, de van 37 kártya, ami csak a 3. vagy egy későbbi fordulóban kerül bekeverésre. Ezekben egy konkrét fordulósáv és/vagy egy bekeverési feltétel utal a bekeverés időpontjára. Néhány kártyán szerepel (1517), ezek az 1532-es játékváltozatban nem kerülnek játékba.

Kártyák osztása: Alapból minden játékos a hatalomlapjának bal alsó része alapján meghatározott számú kártyát kap, plusz az uralkodója után is kaphat bónusz kártyát. Az újonnan osztott kártyák hozzáadódnak a hatalom állandó kártyájához (kártyáihoz), és minden a korábbi fordulókban fel nem használt kártyához, amelyek a hatalom kezében maradtak.

1. A Protestánsokon kívül minden más nagyhatalomnál az irányított kulcserődök száma határozza meg az alapból kapott lapok számát (a *lázadás jelzők* csökkenthetik ezt a számot). (A hatalomlapon látható legnagyobb le nem takart szám számít.)

2. A Protestánsoknál az irányításuk alatt lévő választófejedelemségek száma számít.

A hatalomlapon lévő „-1 kártya” *jelzők* csökkentik a kapott lapok számát.

A kijátszott kártyák csak akkor kerülnek ki a játékból, ha eseményként lettek kijátszva és szerepel rajtuk, hogy „...**kikerül a játékból**”. Minden más esetben a **dobópaklira** kerülnek - amelynek tartalma végig nyilvános -, és a következő fordulóban ezeket is bele kell keverni a pakliba. Így a pakli az osztás előtt tartalmazza: az előző fordulóban ki nem osztott kártyákat + az előző fordulóban a dobópaklira került kártyákat + az aktuális fordulóban a pakliba került új kártyákat.

7. A JÁTÉK MENETE

A játék legfeljebb 9 fordulóból áll, minden forduló 9 fázisból.

Fázis	Fejezet
1. Luther 95 tétele fázis (CSAK AZ 1. FORDULÓBAN!)	18.1
2. Kártyahúzás fázis	
Hitvitázók, reformátorok, hadvezérek hozzáadása	8.2
Új kártyák hozzáadása a paklihoz és keverés	6.2
Dobás az Újvilági javakra	20.4
Kártyák osztása	6.2
3. Diplomácia fázis (AZ 1. FORDULÓBAN RÖVIDÍTETT!)	
Tárgyalások, szövetségekötések	9.1
Béke kérése (AZ UTOLSÓ FORDULÓBAN NEM LEHET!)	9.3
Váltságdíj hadvezérekért	9.4
Kiközösítés vége	9.5
Hadüzenetek	9.6
4. Wormsi birodalmi gyűlés fázis (CSAK AZ 1. FORDULÓBAN!)	18.1
5. Tavaszi átcsoportosítás fázis	10
6. Akció fázis	11
Azonnali katonai vagy vallási győzelem lehetséges a fázis során!	
7. Téli fázis	19
Hadvezérek és egységek erődített mezőkbe térnek vissza, és esetlegesen veszteségeket szenvednek el.	
Minden saját irányítás alatt álló saját fővárosba kerül 1 reguláris.	
Bizonyos még be nem következett kötelező események végrehajtása.	
8. Újvilág fázis	20
Folyamatban lévő felfedezőutak kiértékelése	
Folyamatban lévő hódítások kiértékelése	
9. Győzelem ellenőrzése fázis	23
Ha nincs győztes, újabb forduló következik.	

8. EGY FORDULÓ KEZDETE

8.1. Az **1. Fordulóban** a protestáns játékos kijátssza a # 8 *Luther 95 tétele* kötelező eseménykártyát.

8.2. A **kártyahúzás fázisban** először a **hadvezérek hozzáadása** történik, ilyenkor kerülhetnek fel az előző fordulóban eltávolított tengeri hadvezérek is, illetve ekkor kerülnek vissza a játékosok készletébe az eltávolított tengeri egységek. Ezután kerülnek **felrakásra a reformátorok**: mindegyikük előre megadott helyen és időben kerül fel a térképre, ha lekerülnek, akkor is ugyanoda kerülnek vissza a következő fordulóban. Az általuk elfoglalt mezőn és annak közvetlen szomszédságában segítik a protestánsokat a vallásháborúban. A **hitvitázók hozzáadása** is a vallási küzdelmek miatt fontos. A hitvitázók nem a térképre, hanem a **vallási küzdelem lapra** kerülnek. A fő különbség a két fél hitvitázói között, hogy a pápaiak bármilyen nyelvterületen vitázhatnak. A *hitvitázó jelzők*ön lévő szám a hitvitázó érték, a jelzők elülső oldalán a vitázók speciális képessége, a hátoldalán a képük látható. Akkor fordul a hátsó oldalára egy hitvitázó, amikor az adott fordulóban már elfoglalta magát valamilyen tevékenységgel. Az elfoglaltság sebezhetővé teszi a másik vallási oldal által kezdeményezett teológiai vitákban. Az **új kártyák hozzáadásáról** már volt szó.

9. DIPLOMÁCIA

Az 1. fordulóban csak annyiból áll ez a fázis, hogy az angolok tárgyalhatnak a franciákkal és/vagy a Habsburgokkal, és ha valamilyen angol-francia vagy angol-Habsburg megegyezés születik, akkor azt az angolok bejelentik, és ha a másik fél jóváhagyja, akkor életbe lép. A többi fordulóban a diplomácia az alábbiak szerint zajlik:

9.1. **Tárgyalások:** Bárki bárkivel tárgyalhat (akár egyszerre kettőnél több játékos is), ez a játék egyetlen olyan része, amikor titkos tárgyalásokat lehet folytatni. Az alábbi konkrétumokban lehet megegyezni: háborúnak való véget vetés kölcsönös megegyezéssel, szövetség kötés ill. hajók kölcsönadása erre a fordulóra, elfogott hadvezér szabadon engedése, politikai irányítás átengedése egy vagy több mező felett, legfeljebb 2 random kártya átadása, legfeljebb 4 zsoldos átadása. A Pápa ezen kívül engedélyezheti VIII. Henriknek a válást, illetve visszavonhat egy uralkodó elleni kiközösítést.

A tárgyalások kezdetén célszerű egy időlimitben megállapodni. A tárgyalások végén a hatalmak játékos sorrendben bejelentik megállapodásaikat. A sorban később következő hatalmaknak meg kell erősíteniük a rájuk vonatkozó megállapodásokat, ha ez nem történik meg, akkor az érintett hatalmak közti **összes** abban a fordulóban bejelentett megállapodás semmis. Ha minden résztvevő megerősít egy megállapodást, akkor azonnal aktualizálni kell az abból eredő, a játék pillanatnyi állapotát érintő változásokat (*kártyahúzás, diplomáciai státusz, zsoldosok, mezők irányítása stb.*)

Bármilyen **más megállapodás** is köthető, amely nem érinti a játék pillanatnyi állapotát, de ennek betartása **nem kötelező!**

9.2. **Szövetségek** bejelentése: a szövetség egy fordulóra szól, és a **diplomáciai viszonyok táblázatán** jelezni kell (*szövetség jelzővel*). Szövetséget csak egymással háborúban nem álló nagyhatalmak köthetnek, és bizonyos nagyhatalmak közt kizárt (pl. Pápaság a törökkel nem köthet szövetséget). A szövetség legfőbb **hatása**, hogy az egymás által irányított mezők barátinak számítanak, így pl. mozgás során a szárazföldi egységek beléphetnek a szövetségesük által irányított mezőkre. Emellett csak szövetségesek adhatnak kölcsön egymásnak hajókat. Ha olyan mezőt ér támadás, amelyen két (értelemszerűen szövetséges) hatalomnak is vannak szárazföldi egységei, akkor ezek együtt tekintendők védekező félnek.

9.3. **Béke kérése (AZ UTOLSÓ FORDULÓBAN ELMARAD!)** Ha a tárgyalások során nem sikerül békét kötni, akkor **egyoldalúan is kérhető a béke**, hatalmanként max. 1 háborúban (1). Ennek ára, hogy a vesztes **átadja az irányítást a győztes** általa irányított összes **otthoni mezője felett (3)**, emellett **két egységet eltávolít** a térképről (4). A győztes ezeken túl kap egy **háború győztese GYP jelzőt** is (2). A vesztes a békekötés keretében visszaszerezhet tetszőleges számú otthoni mezőt, ami a győztes irányítása alatt áll: ennek ára **kulcserődönként (5)** ill. **2 nem-kulcs mezőnként (7)** egy háború győztese GYP vagy egy random kártya a kezéből. Ugyanez az ára egy a győztes fogságában lévő **hadvezér kiszabadításának** is (6). A diplomáciai viszonyok táblázatán lekerül a megfelelő mezőről a *háborúban áll jelző (8)*.

9.4. **Váltságdíj hadvezérékért:** Ha a tárgyalások nem vezetnek eredményre, egyoldalúan is kiszabadíthatók hadvezérek. Minden hadvezér váltságdíja fejenként 1 kézből húzott kártya.

9.5. **Kiközösítés vége:** Ha a Pápával folytatott tárgyalások nem vezetnek eredményre, egyoldalúan is véget lehet vetni a kiközösítésnek. Ennek ára (adomány az egyháznak) 1 kézből húzott kártya, amely a Szent Péter székesegyház építését segíti.

9.6. **Hadüzenet (DOW):** Játékos sorrendben minden nagyhatalom hadat üzenhet más hatalmaknak (1), majd a hadüzenetek költségeit ki kell fizetni. A **nagyhatalmaknak történő hadüzenet** ára a diplomáciai viszonyok táblázatából olvasható le (2), a **kisállamoknak** fixen 1 CP-ért lehet hadat üzeni (3). Speciális eset, ha valamely nagyhatalom **Skóciának** (4) vagy **Velencének** (5) üzen hadat, ilyenkor ugyanis beavatkozhat a kisállam természetes szövetségese (Franciaország ill. a Pápaság).

Bizonyos eseménykártyákkal az **akció fázisban is hadat lehet üzeni**.

Vannak a **hadüzenetekre vonatkozó megkötések**, pl. Anglia sosem üzenhet hadat Velencének, nem lehet hadat üzeni olyan hatalomnak, amellyel ebben a fázisban kötöttünk békét, stb.

10. TAVASZI ÁTCSOPORTOSÍTÁS FÁZIS

Minden hatalom a fővárosából egy baráti irányítású mezőre mozgathatja egy szárazföldi egységekből és hadvezérekből álló seregét. (Lásd a **megkötéseket** is, pl. csak baráti irányítású mezők ejthetőek útba, köztük legfeljebb 1 tengerzóna.)

11. AKCIÓ FÁZIS

A játékosok játékos sorrendben végrehajtanak 1-1 impulzust, egészen addig, amíg egymás után minden játékos nem passzol. Minden impulzus az alábbiak közül az egyik lehet: kártya kijátszása CP-kért, kártya kijátszása eseményként, vagy passz.

Az első esetben a kártya bal felső sarkában lévő **CP-ket lehet elkölteni akciókra**, majd a kártya a dobópaklira kerül. **Eseményként való kijátszáskor** a kártya szövegét kell végrehajtani, bizonyos esetben még ezen felül is ad a kártya némi elkölthető CP-t (kötelező eseményeknél pl. mindig, de azokat nem is lehet pusztán CP-kért kijátszani). Ha szerepel a kártyán, hogy „...kikerül a játékból”, akkor nem a dobópaklira kerül. **Passzolni** csak bizonyos feltételek mellett lehet (nem lehet a kézben több kártya, mint amennyit az uralkodó kormányzási képessége megenged, nem lehet a kézben kötelező eseménykártya és állandó kártya). Aki passzolt, később még kijátszhat kártyát, ha újra sorra kerül.

11.1. **Akciók:** Minden hatalomlap bal felső részén megtalálható az adott hatalom által végrehajtható akciók listája (ez hatalmanként változó). Költségük 1-4 CP közt változik. Ugyanazt az akciót többször is végre lehet hajtani egy impulzuson belül. CP-k nem vihetők át egyik impulzusról a másikra. Egy akciót végre kell hajtani, mielőtt egy újabbat elkezdenénk.

Akció összefoglaló:							
	Török birodalom	Habsburg birodalom	Anglia	Franciaország	Pápaság	Protestánsok	Fejezet
Sereg mozgatása	1	1	1	1	1	1	13
Sereg mozgatása szoroson át	2	2	2	2	2	2	13
Tengeri mozgás	1	1	1	1	1	-	16
Zsoldos vásárlása	-	1	1	1	1	1	17
Reguláris egység felállítása	2	2	2	2	2	2	17
Lovasság felállítása	1	-	-	-	-	-	17
Hajóraj építése	2	2	2	2	2	-	17
Kalózhajó építése	1	-	-	-	-	-	17
Roham/külhoni háború	1	1	1	1	1	1	17
Erődítetlen mező feletti irányítás megszerzése	1	1	1	1	1	1	12
Kalózkodás kezdeményezése egy tengerzónában	2	-	-	-	-	-	16
Felfedezés <i>(fordulónként csak egyszer!)</i>	-	2	2	2	-	-	20
Gyarmatosítás <i>(fordulónként csak egyszer!)</i>	-	2	3	3	-	-	20
Hódítás <i>(fordulónként csak egyszer!)</i>	-	4	4	4	-	-	20
Bibliafordítás	-	-	-	-	-	1	18
Tanok közzététele	-	-	3	-	-	2	18
Hitvitára hívás	-	-	-	-	3	3	18
Szent Péter székesegyház építése	-	-	-	-	1	-	18
Könyvégetés	-	-	-	-	2	-	18
Jezsuita egyetem alapítása	-	-	-	-	3	-	18

12. IRÁNYÍTÁS ÉS LÁZADÁS

Egy mező feletti politikai irányítás sok módon megváltozhat: tárgyalás, béke kérés, eseménykártya kijátszás révén illetve akció hatására.

- 12.1. **Kommunikációs vonal (LOC):** akkor van biztosítva egy mezőhöz, ha vezet hozzá egy baráti irányítású erődített mezőből baráti irányítású, lázadás mentes és ellenséges egységet nem tartalmazó mezőkön át útvonal (tengerzónák akkor vehetők figyelembe, ha tartalmaznak baráti tengeri egységet).
- 12.2. **Erődítetlen mező:** Egy erődítetlen mező feletti politikai irányítás leegyszerűbben úgy szerezhető meg, hogy 1 CP elköltésével egy hatalom az **Erődítetlen mező feletti irányítás megszerzése** akciót választja. Ennek feltétele, hogy az aktív hatalomnak vezessen az adott mezőhöz kommunikációs vonala és legyen egy szárazföldi egysége a mezőn, vagy a mező szomszédságában (utóbbi esetben nem lehet ellenséges szárazföldi egység a mező szomszédságában, és semmilyen nem szövetséges egység magán a mezőn). Az irányítás megváltozását *irányítás jelzővel* kell jelezni.
- 12.3. **Erődített mező:** Ha akcióval akarunk megszerezni egy Erődített mezőt, akkor a mezőre kell mozognunk, és az ott lévő ellenség vagy azonnal, vagy egy mezei csatát követően visszavonulhat az erődítménybe. Ilyenkor ostrom veszi kezdetét, amely több fordulón át zajlik.
- 12.4. **Lázadás:** *Lázadás jelző* több különböző módon kerülhet egy mezőre (pl. bizonyos eseménykártyák hatására, kiközösítés által, stb.). Egy ilyen jelzőnek nagyon **sok hatása** van, általa a mező irányításából származó előnyök nagy része elveszik. A **lázas jelző eltávolítása** az **Erődítetlen mező feletti irányítás megszerzése** akcióval történhet, a fentiekhez hasonlóan, azzal a lényeges különbséggel, hogy ez esetben nem szükséges kommunikációs vonal biztosítása.

13. MOZGÁS

A mozgás a **Sereg mozgatása** (1 CP), illetve a **Sereg mozgatása szorosan át** (2 CP) akciókkal történhet. Minden esetben be kell tartani a sereglimitre vonatkozó korlátokat (erről korábban volt már szó, pl. hadvezér nélkül legfeljebb 4 egység irányítható egy seregben).

13.1. A mozgás menete

Rengeteg **megkötés** van a mozgásra vonatkozóan, pl. olyan hadvezér nem vehet részt a mozgásban, amely már részt vett ugyanebben az impulzusban vesztes mezei csatában, stb.

A mozgás menete: Először meg kell határozni a mozgatni kívánt **sereget (1)**, a szomszédos **célmezőt (2)**, és ki kell fizetni a mozgás költségét, az 1 vagy 2 CP-t **(3)**. Más hatalmak ilyenkor játszhatnak ki bizonyos mozgást megszakító **reakciókártyákat (4)**. Bármely a célmezővel szomszédos mezőn lévő ellenséges sereg megpróbálhat **közbeavatkozni (5)**, és ha bármelyik közbeavatkozási kísérlet sikeres, akkor azonnal **mezei csata** következik **(8)**. Ha a célmezőn ellenséges szárazföldi egységek vannak, egy részük (vagy akár mind) megpróbálhatja **elkerülni a csatát**, ha ez sikerül nekik, akkor valamely szomszédos mezőre hátrálhatnak **(6)**. Ha túl vagyunk minden közbeavatkozási és csata elkerülési próbán, és az ellenségnek legfeljebb 4 egysége van a célmezőn, akkor ha a célmező erődített, az ellenség választhatja az **erődítménybe való visszavonulást (7)**. Ha ezek után van ellenséges egység a célmezőn, **mezei csata** következik **(8)**.

- 13.2. **Közbeavatkozás:** ha többen szeretnék megkísérelni, akkor játékos sorrendben történik. Ha valakinek sikerül, a többiek már nem próbálkozhatnak, de akinek sikerült, az még közbeavatkozhat máshonnan is. Itt is vannak **megkötések** (pl. nem lehet kétszer ugyanazzal az egységgel közbeavatkozást megkísérelni).

A közbeavatkozás menete: Először meg kell határozni a közbeavatkozni próbáló sereget **(1)**. Ezután **dobni kell két kockával** és az összegükhöz **hozzáadni** a közbeavatkozásban résztvevő hadvezérek **harci értékei közül a legmagasabbat**. A Török birodalom 1-et ad az eredményhez, ha

legalább 1 lovassági egység vesz részt a közbeavatkozásban. (A törökök elleni próbálkozás eredményéből pedig 1-et le kell vonni, ha a törököknek van lovassága.) Ha a végeredmény 9 vagy nagyobb, a közbeavatkozás sikeres **(2)**, ilyenkor a **közbeavatkozó sereg a célmezőre kerül (3)**. A közbeavatkozási kísérletek, addig folytathatók, amíg az **összes kísérletet** végre nem lett hajtva, illetve ameddig valamelyik sikerrel nem járt (sikeres kísérlet után már csak a sikerrel járt hatalom próbálkozhat újabbakal) **(4)**. Ha bármelyik közbeavatkozási kísérlet sikerrel járt, **mezei csatára** kerül sor a célmezőn. A közbeavatkozó seregeknek muszáj részt vennie ebben a csatában, ők már nem próbálhatják meg elkerülni a csatát, ill. nem vonulhatnak vissza erődítménybe **(5)**.

13.3. Csata elkerülése: ha a célmezőn több nemzet egysége is áll, játékos sorrendben próbálkozhatnak csata elkerüléssel, illetve kisállamok a velük szövetséges nagyhatalmakhoz csatolva kerülhetik el a csatát, ők nem kísérhetnek meg külön elkerülést. Az elkerülésre is sok **megkötés** vonatkozik (pl. tengerzónára nem léphet a csatát elkerülő egység).

A csata elkerülés menete: a **próbákat sorban** végre kell hajtani a következő módon **(1)**: Először ki kell jelölni a **célmezővel szomszédos valamelyik mezőt**, ahova sikeres elkerülés esetén mehetnek az egységek **(2)**, majd ki kell jelölni az **elkerülést megkísérülő egységeket** (ez esetben nincs sereglimit!!) **(3)**, és a közbeavatkozáshoz hasonlóan történik a **kockadobás**. Ha az eredmény legalább 9, az elkerülés sikeres **(4)**, és az egységek az **kijelölt mezőre kerülnek**.**(5)**. Az eljárás **a további elkerülési kísérletekkel** folytatódik **(6)**.

13.4. Visszavonulás erődítménybe: nem kötelező, de ha teljesülnek a feltételei (max 4 fő maradt a célmezőn, az ellenség irányítja az erődítményt), az ellenség dönthet a erődítménybe való visszavonulás mellett, elkerülve ezzel a mezei csatát. Ilyenkor ha az aktív sereg több egységből áll, mint az erődítménybe visszavonult sereg, akkor **ostrom** veszi kezdetét. Ha kevesebb egységből áll az aktív sereg, akkor vagy CP-t költhet a mozgása folytatására, vagy ha nincs CP-je, vissza kell vonulnia, ez nem kerül CP-be.

14. MEZEI CSATA

Egy ellenséges sereget tartalmazó mezőre történő mozgás vagy egy sikeres közbeavatkozás eredményeként jöhet létre mezei csata.

A mezei csata menete: Először mindkét fél kijátszhat **reakció kártyákat (1)**, majd meghatározzuk, hogy **hány kockával dob a támadó** (mindig az aktív játékos) **(2)** ill. a **védekező (3)**. 1 kocka jár minden résztvevő egység után, és 1 kocka mindkét oldalon a legmagasabb harci értékű hadvezér minden harci érték pontja után. Emellett a védekezőnek alából jár 1 plusz kocka. A dobás előtt még mindkét fél kijátszhat **harc kártyákat (4,5)**, majd következik a **dobás**. Minden 5-ös és 6-ös dobás találatnak számít **(6)**. Ezután a törökök (ha részt vesznek a csatában) kijátszhatják a **# 1 Janicsárok** állandó kártyájukat extra kockadobásokért **(7)**. A **győztes meghatározása** egyszerű: a több találatot szerzett fél nyer, döntetlennél a védekező **(8)**. A **veszteségek meghatározása** is könnyű feladat: mindkét fél minden elért találat után levehet egy ellenséges egységet. **(9)**. Ha valamelyik oldal egységei teljesen elpusztulnak, akkor a magukra maradt hadvezérek **hadifogolyként** az ellenség hatalomlapjára kerülnek, ahonnan egy későbbi kör diplomácia fázisában szerezhetők vissza **(10)**. Ha a vesztes seregben maradtak túlélők, vissza kell vonulniuk **(11)**. Ha erődített mezőn zajlott a csata és az aktív játékos nyert, akkor ha az aktív sereg több egységből áll, mint az erődítménybe visszavonult sereg, **ostrom** veszi kezdetét, ellenkező esetben vissza kell vonulnia **(12)**.

14.1. Visszavonulás: Egy mezei csata vesztesének vissza kell vonulnia. Ha a csata egy erődített mezőn volt, és a mező a vesztes politikai irányítása alatt áll, legfeljebb 4 egységével (és tetszőleges számú hadvezérével) az erődítménybe is visszavonulhat. Minden más egységének valamely szomszédos mezőre kell visszavonulnia, ha **nincs hova, akkor az egységek megsemmisülnek**, a magukra maradt hadvezérek hadifogságba kerülnek. Több **megkötés** is van, pl. ha a védő a vesztes,

nem vonulhat vissza oda, ahonnan a támadó jött, de ha a támadó veszít, oda kell visszavonulnia, ahonnan jött.

15. OSTROM

Erődítménybe való visszavonulás tehát két féleképpen lehetséges: vagy ellenséges mozgás során, vagy mezei csata végén. Ha a támadók többen vannak, mint az erődítménybe visszavonult sereg, akkor ostrom kezdődik. Az ostromlott sereg nem mozoghat, nem támadhat, nem avatkozhat közbe, stb.

15.1. **Roham:** Az ostromló hatalom megkísérelheti megszerezni az irányítást az ostromlott mező felett 1 CP elköltésével egy **Roham** akcióval (itt is vannak **megkötések**, pl. nem lehet az ostrom megkezdésével azonos impulzusban rohamozni, impulzusonként pedig egy mezőn csak egy roham lehetséges; nem lehet rohamozni akkor, ha a védelemnek több hajóaja van az ostromlott mezőn, mint amennyi az ostromlónak a szomszédos tengerzóná(k)ban).

A roham menete: Először ki kell jelölni a rohamozó **seregeket (1)**, majd kijátszhatók **reakció kártyák (2)**. A **támadó (3)** és **védekező kockadobásainak számát (4)** a mezei csatához hasonlóan határozzuk meg, azzal a nagy különbséggel, hogy ha az ostromlott erődítményben van legalább egy védő egység, akkor csak minden 2 támadó egység után jár 1 kocka, nem pedig minden egység után. (Az is különbség, hogy a lovasság után nem jár kocka.) Ezután mindkét fél kijátszhat **harc kártyákat (5,6)**, majd következik a **dobás**. A mezei csatához hasonlóan minden 5-ös és 6-ös dobás találatnak számít **(7)**. Ekkor még kijátszható bizonyos **reakció kártya (8)**, majd a **veszteségek** meghatározása következik (találatonként egy egység, ami lehet lovasság is) **(9)**. **SIKERES ROHAM**ról akkor beszélünk, ha az ostromló legalább egy találatot ért, védekező egység nem maradt és legalább egy ostromló egység maradt. Ilyenkor az ostromló politikai irányítást szerez az erődített mező felett. Az erődítményben lévő hadvezérek hadifoglyok lesznek, a tengeri egységek a forduláságra kerülnek **(10)**. **SIKERTELEN a ROHAM**, ha az ostromló nem ér el egy találatot sem, vagy marad még védekező egység. Ha egy sikertelen roham után több ostromló egység van, mint védekező, akkor a mező továbbra is ostrom alatt áll, ellenkező esetben az ostromló seregnek vissza kell vonulnia **(11)**.

15.2. **Ostromlottak megsegítése:** az ostromlott sereggel baráti sereg az ostromlott mezőre léphet és ott mezei csatát kezdeményezhet az ostromlóval, hogy ezáltal véget vessen az ostromnak. Ha az erődítményben ugyanannak a hatalomnak az egységei vannak, azok is csatlakozhatnak a csatához (ilyenkor nem érvényes a sereglimit!). Ha **sikeres** az akció, akkor az ostrom véget ér. Ha a közbeavatkozó sereg veszít ugyan, de **azonos találatot** ért el mindkét fél, a vesztes dönthet, hogy melyik (max. 4) egysége vonul vissza az erődítménybe. A többi egysége más mezőre vonul vissza. Ha a közbeavatkozó sereg úgy veszít, hogy **kevesebb találatot** ér el, akkor csak azok az egységek vonulhatnak vissza az erődítménybe, amelyek ott voltak, minden más egység máshova vonul vissza. *(Megjegyzés: ilyen esetben az ostromló a védekező.)*

15.3. **Ostrom megszakítása:** Ha az ostromló egységek nincsenek többen, mint a védekezők, akkor véget ér az ostrom. Ez sokféle okból bekövetkezhet, pl. elmozognak a mezőről ostromló egységek, ostromlás vagy az ostromlottak megsegítése közben veszteséget szenvednek, stb. Az ostromlónak az ostrom megszakításakor vissza kell vonulniuk valamely szomszédos mezőre (lásd **megkötéseket** is!), ha ez nem lehetséges, az ostromlók megsemmisülnek, hadvezéreik fogságba esnek.

16. TENGERI MŰVELETEK

16.1. 1 CP-be kerül a **Tengeri mozgás** akció, amely abban tér el lényegesen a szárazföldi mozgástól, hogy az akciót végrehajtó hatalom az összes tengeri egységét mozgathatja 1 CP-ért. A mozgás szomszédos tengerzónák között, illetve a tengerzónákkal szomszédos kikötőkbe lehetséges, jópár **megkötéssel**, pl. a Fekete tenger és az Égei-tenger nem számít szomszédosnak.

A tengeri mozgás menete: Először is meg kell határozni, hogy **mely tengeri egységek** és hadvezérek fognak mozogni és **hova (1)**. Ezután végre kell hajtani a mozgásokat, sorrendjük nem számít. A **kikötőbe** érkező tengeri egységeket **vízszintesen** kell elhelyezni, a **tengerzónába** érkező tengeri egységeket pedig **függőlegesen, ha a mozgás előtt nem volt ott velük baráti egység**, ill. vízszintesen, ha a mozgás előtt volt ott baráti egység **(2)**. Ezután játszható ki **reakció kártya (3)**. A függőleges helyzetben lévő aktív hajók szomszédságában lévő ellenséges hajók megkísérelhetnek **közbeavatkozni**. Ennek menete nagyon hasonlít a szárazföldi közbeavatkozáshoz: az első sikeres kísérlet után más már nem próbálkozhat (az adott hatalom viszont még más helyekről is), és ugyanúgy két kockával kell dobni és az összegükhöz hozzáadni egy a közbeavatkozásban résztvevő (tengeri) hadvezér harci értékét. Ha sikeres a közbeavatkozás (legalább 9 az érték), a közbeavatkozó tengeri egységek a célzónára kerülnek függőleges helyzetben **(4)**. A függőleges helyzetben lévő aktív hajók (cél)mezőjén lévő ellenséges hajók *(közül is a vízszintes helyzetben lévők, tehát amik nem sikeres közbeavatkozással kerültek oda, hanem már a mozgás előtt ott voltak)* megpróbálhatják **elkerülni a csatát**. Ennek módja szintén hasonló a szárazföldi csata elkerüléshez: játékos sorrendben, két kockadobás + harci érték, siker (≥ 9) esetén szomszédos mezőre lehet mozogni **(5)**. Ezután minden egységet vízszintes helyzetbe kell mozgatni **(6)**. *(Megjegyzés: a szabályban ez a rész kicsit túl van bonyolítva szerintem. A lényeg, hogy csak olyan tengeri egységek mozgásánál lehet megkísérelni közbeavatkozást illetve csata elkerülést, amelyek olyan helyre érkeznek, ahol előtte nem volt velük baráti egység. Sikeres közbeavatkozás, illetve sikertelen csata elkerülés esetén ezek a hajók csatába keverednek a mezőn lévő ellenséges hajókkal. Az impulzus elején minden hajó vízszintes helyzetben van. A hajók függőleges helyzete jelzi, hogy melyik egységek ellen lehet közbeavatkozni, illetve mely egységek nem kerülhetik el a csatát.)* Minden olyan helyen, ahol az aktív hatalomnak és vele ellenséges hatalomnak is van tengeri egysége, **tengeri csatára** kerül sor, amelyeket az aktív hatalom tetszőleges sorrendben old meg **(7)**.

16.2. **Tengeri csata** tengeri mozgás eredményeként jöhet létre, ha a célmezőn ellenséges tengeri egységek vannak (ha nem sikerül elkerülniük a csatát, vagy ha nem is kísérlik meg), illetve ellenséges egységek sikeres közbeavatkozásával.

A tengeri csata menete: Meg kell határozni, hogy **hány kockával dob a támadó (1)** ill. a **védő (2)**. 1 kocka jár minden résztvevő kalózhajó, és 2 kocka minden hajóraj után, és mindkét oldalon 1 kocka a legmagasabb harci értékű tengeri hadvezér minden harci érték pontja után. Emellett a védekezőnek alapból jár 1 plusz kocka. Ezután mindkét fél kijátszhat **harc kártyákat (3,4)**, majd következik a **dobás**. Itt is minden 5-ös és 6-ös dobás találatnak számít **(5)**. Ezután játszhatóak ki bizonyos **reakciókártyák (6)**, majd meghatározásra kerül a **győztes**: a több találatot elért játékos, döntetlennél pedig a védő nyer **(7)**. A veszteség minden két találat után egy hajóraj, illetve a vesztesnek egy extra veszteséget jelent egy kimaradó páratlan találat is (Törököknél a hajórajok elfogyása után találatonként 1 kalózhajó veszik el.) **(8)**. Ha a tengeri csata kikötőben zajlott, mindenképp a támadónak kell visszavonulnia (egy szomszédos tengerzónába), ha tengerzónán zajlott a tengeri csata, akkor a vesztes vonul vissza. Ha nincs hova visszavonulni (ellenséges egységtől mentes tengerzónába), akkor a tengeri egységek elvesznek **(9)**. Az elveszett tengeri egységek és tengeri hadvezérek a fordulásávrá kerülnek, a következő fordulóban a hadvezérek újra játékba hozhatók, a tengeri egységek újra megépíthetők **(10)**.

16.3. **Tengeri szállítás:** A **sereg mozgatása** (1 CP) akció speciális esete, amelynek során a tengeren keresztül mozognak szárazföldi egységek. Ennek előfeltétele, hogy az útba eső tengerzónákon legyenek az akciót végrehajtó hatalomnak tengeri egységei.

A tengeri szállítás menete: Az akció megkezdéséhez rendelkezni kell legalább 2 CP-vel, mivel az impulzus végén nem maradhat szárazföldi egység a vízen, tehát mindenképp ki kell kötni! Kezdeként 1 CP elköltésével egy kikötőből egy **szomszédos tengerzónára** mozoghat **max. 5**

szárazföldi egység (+ hadvezérek), amennyiben van a tengerzónán az aktív hatalom által irányított tengeri egység (reakció kártya itt kijátszható) (1). Amíg van elég CP és szomszédos zónában lévő saját tengeri egység, 1-1 CP-ért **további mozgások** hajthatók végre (2). Végül az utolsó tengerzónával szomszédos szárazföldi mezőre történik a kikötés (1 CP), amelynek vannak bizonyos feltételei (pl. semleges mezőn nem lehet kikötni, illetve akkor sem, ha a kikötőben ellenséges tengeri egység van). A **kikötés** már hagyományos szárazföldi mozgásnak számít, ugyanúgy közbe lehet avatkozni, stb. (3) Ha az aktív hatalom elveszít egy mezei csatát egy tengeri szállítás végén lévő kikötőben, akkor minden szállított egysége elveszik, hadvezérei fogságba kerülnek (4).

16.4. **Kalózkodás:** Ha a Török birodalomnak egy tengerzónában vannak kalózhajói, 2 CP-ért végrehajthatja a **Kalózkodás kezdeményezése egy tengerzónában** akciót.

A kalózkodás menete: Először is a töröknek **be kell jelentenie** a kalózkodást az egyik olyan tengerzónán, amelyen van kalózhajója, és ki kell jelölnie a kalózkodás célját, ami bármelyik nagyhatalom lehet (nem csak ellenség!), amelynek van kikötője az adott tengerzóna szomszédságában. Fontos, hogy egy tengerzónában csak egy kalózkodás kezdeményezhető egy fordulóban, ennek követésére szolgálnak a *kalózkodás jelzők* (1). A **célba vett hatalom meghatározza, hogy hány kockával** dob a török ellen: minden az adott tengerzónában lévő hajóraj után 2 kocka + minden olyan hajóraj után 1 kocka, amely szomszédos kikötőben vagy tengerzónában van és a célba vett vagy bármely más a törökkel háborúban álló hatalomé + 1 kocka minden a célba vett vagy a törökkel háborúban álló hatalom ill. a Szent János lovagrend kezén lévő erőd után, amely szomszédos az adott tengerzónával (kivéve lázadás vagy ostrom esetén) (2). Ezután következik a kalózok elleni **dobás**. Minden 5-ös és 6-ös dobás találatnak számít, minden találat után a török eltávolít egy kalózhajót (3). Ezután ha maradt a **töröknek** kalózhajója, akkor meghatározza, hogy **hány kockával** kalózkodhat: Ha a célba vett hatalomnak csak 1 kikötője van az adott tengerzóna szomszédságában, vagy ha csak 1 kalózhajó maradt a zónában, akkor 1 kockával, egyéb esetben 2 kockával dobhat a török (illetve a jelen lévő török hadvezérek kalóz értéke plusz kocká(ka)t jelent) (4). Ezután következik a kalózok **dobása**. Minden 5-ös és 6-ös dobás találatnak számít, minden találat után a célba vett hatalomnak választania kell a következők közül: **a:** egy **hajórajja megsemmisül** a célba vett vagy azzal szomszédos tengerzónában, **b:** egy **random kártyát** átad a töröknek a kezéből **c: 1 GYP** a töröknek kalózkodásért (5).

Fontos, hogy a török kalózkodásból legfeljebb 10 GYP-t szerezhethet.

17. EGYSÉGEK FELÁLLÍTÁSA

5 féle akcióval lehetséges. Csak olyan baráti irányítású otthoni mezőn hozható létre egység (kivéve néhány kártya használatával), ahol nincs lázadás és ellenséges egység.

17.1. **Szárazföldi egységek:** **Reguláris egység felállítása** (2 CP), **zsoldos vásárlása** (1 CP, törökön kívül minden hatalom), **lovasság felállítása** (1 CP, csak a töröknek lehetséges).

17.2. **Tengeri egységek:** Kikötőben hozhatók létre. Nem hozhatók játékba tengeri egységek ugyanabban a fordulóban (még esemény hatására sem!), amelyben megsemmisültek. Ha elveszik egy tengeri egység, a fordulósávra kell tenni, és a következő forduló elején vissza lehet venni a készletbe, és újra legyártható lesz. **Hajóraj építése** (2 CP, protestánsokon kívül minden hatalom). A **kalózhajó építése** (1 CP, csak a töröknek lehetséges) akciónak előfeltétele a # 9 *Berber kalózok* kötelező eseménykártya kijátszása. Ez a típus nem csak török otthoni kikötőkben hozható létre, hanem pl. Algírban és a # 89 *Kalózfészek* eseménykártya kijátszásával akár Oránban vagy Tripoliban is.

18.A REFORMÁCIÓ

A katonai küzdelmekkel párhuzamosan vallásháború is folyik a játék során. Bár ez utóbbinak a protestánsok és a Pápaság a kulcsszereplői, a Habsburgok és az angolok is érintve vannak benne.

Elsőként megnézzük a vallási akciókat, majd később külön részletezve a reformáció-próbát, az ellenreformáció-próbát, és a hitvitát, amelyek ezekből az akciókból erednek.

18.1. Vallási akciók: Európa vallási helyzetét módosító 8 akció. Az első kettő automatikusan, külön fázisként végrehajtható az 1. fordulóban (ezek jelképezik Luther kezdeti támadását a katolicizmus intézményrendszerével szemben), a többi 6 az akció fázisokban hajtható végre CP-k elköltésével.

Luther 95 tétele: A protestáns játékos kijátssza a # 8 *Luther 95 tétele* kötelező eseménykártyát, ami a játék elején nála nála van, majd kijátszása után kikerül a játékból (és CP sem jár érte.) Ennek hatásaként: Luther Wittenbergre kerül; Wittenberg protestáns vallású lesz (a mezőhöz tartozó 2 protestáns reguláris a **választófejedelemségek mezőjéről** Wittenbergre kerül); a protestáns játékos 5 reformáció-próbát tehet német nyelvterületen (minden próbához kap 1 extra kockát).

Wormsi birodalmi gyűlés: *A gyűlésen Luther ellenszegülve V. Károly német-római császár rendelkezésének, szónoklatában megtagadta tanainak visszavonását.*

A birodalmi gyűlés menete:

Először a Protestánsok, a Habsburg birodalom és a Pápaság kiválasztanak **1-1 kártyát** a kezükből **títkosan**, amelyek az **elkötelezettségük** szintjét mutatják (nagyobb CP nagyobb elkötelezettséget jelent). Ezek nem lehetnek kötelező eseménykártyák, de lehetnek állandó kártyák (1). Ezután **egyszerre felfedik** kártyájukat (2). Elsőként a **protestánsok dobnak**: a kártya CP értéke + 4 db kockával, minden „5” „6” dobás találatnak számít (3). Ezután a **Pápaság és a Habsburg** birodalom a kártyájuk CP értékével megegyező számú kockával **dobnak**, minden „5” „6” dobás találatnak számít. Kettejük találatainak összege adja a katolikus találatokat (4). **Protestáns győzelemről** akkor beszélünk, ha több a protestáns találat. Ilyenkor a német nyelvterületen a különbözetnek megfelelő számú mező protestáns vallású lesz (ezek csak olyan mezők lehetnek, amelyeknek a szomszédságában van már protestáns vallású mező, függetlenül attól, hogy az korábban, vagy éppen a fázisban lett-e protestáns) (5). A **katolikus győzelem a** protestáns győzelemmel teljesen analóg (6). **Döntetlen** esetén nem történik semmi (7).

Tanok közzététele: A protestánsok közzétehetnek tanokat 2 CP-ért, amelynek eredményeképpen végrehajthatnak 2 reformáció-próbát, egy előre megnevezett nyelvterületen. Ha Cranmer a térképen van, az angolok is közzétehetnek tanokat, de nekik 3 CP-be kerül, és csak angol nyelvterületen hajtható végre az akció.

Bibliafordítás: 1 CP-be kerül, csak a protestáns játékos hajthatja végre. A befejezett fordítás a protestáns tanok nagymértékű növekedését eredményezi, azáltal hogy a hívek saját nyelvükön olvashatják a Szentírást. Minden egyes CP-ért eggyel tolható valamelyik *fordítás jelző* vagy az Újtestamentum sávon, vagy a Teljes biblia sávon a protestáns hatalomlapon. Három jelző van mindkét sávon, mindegyik 1-1 nyelvet jelképez (német, angol, francia), minden nyelven először az Újtestamentumot kell lefordítani, csak aztán lehet elkezdni a teljes Bibliafordítást. Néhány hitvitázó (ha elfoglalt az impulzus során) a mozgatott jelző további egy mozgatást is lehetővé teszi plusz CP költség nélkül, de impulzusonként max. egyszer lehet ingyen segítséget kapni a fordításokhoz.

Az Újtestamentum bármelyik nyelvre történő lefordításához az adott jelzőt összesen 6 mezőnyivel kell mozgatni, a teljes Bibliafordításhoz pedig további 10 mezőnyi mozgatás szükséges. Ha kész egy nyelven a fordítás (bármelyik szinten), akkor 6 reformáció-próbát hajthat végre a protestáns játékos az adott nyelvterületen, a teljes Bibliafordítás esetén +1 kockamódosítást is kap a dobásokhoz, valamint 1 bónusz GYP-t. Minden nyelvre történő fordítás csak egyszer lehetséges játékonként.

Hitvitára hívás: Mindkét félnek 3 CP-be kerül, és német, angol vagy francia nyelvterületen lehetséges, ha a kezdeményező félnek van még az adott nyelvterületen szabad hitvitázója. Ha egy

nyelvterületen egyelen protestáns hitvitázó sincs játékban (vagy mert játékba sem került, vagy mindet megégették, kiközösítették, kikerültek a játékból), akkor azon a nyelvterületen egyik fél sem kezdeményezhet hitvitát. Bizonyos eseménykártyákkal is előidézhető hitvita, és speciális esetben az angolok is kiválthatják.

Szent Péter székesegyház építése: Csak a pápai játékos hajthatja végre. A hatalomlapján lévő *Szent Péter CP jelző* jobbra tolása mezőnként 1 CP-be kerül. Ha a jelző eléri a jobboldali mezőt, a pápai játékos kap 1 *Szent Péter GYP jelzőt*, és a *CP jelző* visszakerül a kiinduló állapotba. A székesegyház építéséből a Pápaság legfeljebb 5 GYP-t szerezhet.

Könyvetés: A Pápaság könyvet égethet 2 CP-ért, amelynek eredményeképp végrehajthat 2 ellenreformáció-próbát, egy előre megnevezett nyelvterületen. Ezt az akciót speciális esetben az angolok is kiválthatják.

Jezsuita egyetem alapítása: A # 15 *Jézus társasága* kötelező eseménykártya játékba kerülése után a Pápaság 3 CP-ért Jezsuita egyetemet alapíthat. Ennek módja, hogy egy katolikus mezőre (amelyen nincs még egyetem) rátesz egy *Jezsuita egyetem jelzőt*. Ha Loyola hitvitázó az akció során elfoglalt, akkor csak 2 CP-be kerül az egyetem alapítás.

18.2. **Vallási módosítók:** a reformáció- és ellenreformáció próbák sikeressége leginkább a célmezőkkel szomszédos mezők vallási hovatartozásától függ. Ezen kívül azonban számos más tényező is befolyásolja a vallási küzdelmeket.

Reformátorok: (4 db) a protestánsokat segítik (ha a célmezőn van egy reformer, 2 extra kocka, a célmezővel szomszédos mezőkön 1 extra kocka).

Jezsuita egyetemek: (A # 15 *Jézus társasága* kötelező eseménykártya játékba kerülésekor 2 egyetem kerül fel, majd a Pápaság további egyetemeket is létrehozhat). Ezek ugyanúgy hatnak, mint a reformátorok, csak az ellenkező oldalt (a Pápaságot) segítik.

Szárazföldi egységek: Ezek is ugyanúgy hatnak, mint a reformátorok és a jezsuita egyetemek, de a különböző hatalmak egységei eltérően viszonyulnak a két felekezethez. A törökök **nem szólnak bele** a vallási küzdelmekbe, és VIII. Henrik uralkodása alatt az angolok sem. Ha Anglia trónját VI. Edward vagy I. Erzsébet foglalja el, akkor az angol egységek a **protestánsokat segítik**, valamint a protestáns egységek is a saját vallásukat támogatják. Főszabályként minden más szárazföldi egység a **katolikusokat segíti** (kivévelt bizonyos esetben a skótok jelenthetnek). Fontos, hogy I. Mária alatt az angolok is a katolikusokkal vannak. Minden kupac egység egyszer hat egy vallási küzdelemre (próbára), vagyis az egy mezőn lévő egységek és vezetők hatásai nem adódnak össze!

Hitvitázók bónuszai: Ha egy hitvitázó szabad (elülső) oldala látszik, akkor az ott olvasható speciális képességét használhatja, növelve ezáltal felekezete esélyét a vallási küzdelmekben (reformáció- és ellenreformáció próbák, hitviták és a tridenti zsinat során). Speciális képességének használata után a hitvitázó az elfoglalt oldalára fordul, de ugyancsak elfoglalt lesz bizonyos eseménykártyák hatására és egy hitvitában való részvétel után is. Minden elfoglalt hitvitázó a téli fázis során fordul vissza szabad oldalára.

A hitvitázók bónuszaival kapcsolatban számos **megkötés** van, pl. egy hitvitázó bónusz csak 1 akcióhoz használható (pl. *Loyola egy impulzusban nem biztosítja 2 olcsóbb egyetem építését*), és más hatalmak impulzusában is használhatók (pl. *ha az angol játékos tanokat tesz közzé angol nyelvterületen*).

18.3. **Reformáció-próbák:** Ezeknek a próbáknak az elvégzésére lehetőséget nyújt néhány fentebb már felsorolt akció (Luher 95 tétele, Tanok közzététele, Bibliafordítás), ezen kívül bizonyos eseménykártyák hatására is végezhető próbák (némelyik kártya hatására egy konkrét nyelvterületen, más kártyák hatására tetszőleges nyelvterületen). Minden esetben pontos információkat kapunk a nyelvterületre, az elvégezhető próbák számára és az esetleges +1 módosítókra vonatkozóan.

Bizonyos eseménykártyák csak akkor játszhatók ki, ha egy meghatározott hitvitázó még szabad. Egy ilyen kártya kijátszásakor, függetlenül attól, ki játssza ki a kártyát, a hitvitázó az elfoglalt felére fordul.

Minden reformáció-próbával a protestáns (ill. az angol) játékos egy mező vallási hovatartozását próbálja protestánsra változtatni. Impulzusonként egy mezőn csak egyszer végezhető próba.

A reformáció-próba menete: Először is ki kell választani egy **célmezőt**, amin a próbát el akarjuk végezni. Ez szükségszerűen egy katolikus vallású mező, amelyen van egy reformátor, vagy van egy vele szomszédos protestáns vallású mező (kikötő esetén egy ugyanazzal a tengerzónával szomszédos protestáns kikötő). Általános esetben nem muszáj az előírt nyelvterületet betartani, de a más nyelvterületen tartott próbát döntetlen esetén nem nyeri meg a protestáns fél, és az esetleges +1 módosítót sem kapja meg (pl. teljes Bibliafordítás esetén) **(1)**. Ezután meg kell határozni, hogy **hány kockával dob a protestáns (angol) játékos:** a célmezőn lévő protestánsokat segítő egységek ill. reformátorok után jár 2-2 kocka, a szomszédos mezőn lévő segítő egységek illetve reformátorok után 1-1 kocka, valamint minden szomszédos protestáns vallású mező után is 1-1 kocka (a szorosok ill. *lázadás jelzők* gátolják a segítséget). 1 kocka mindenképp jár, akkor is, ha 0 lenne az összeg **(2)**. A fentiekhez bizonyos kártyák és hitvitázók hatására még újabb **(bónusz) kockák** adódhatnak **(3)**. Ezután következik a **dobás**. Bizonyos esetekben (pl. teljes Biblia fordítás, # 46 *Kálvin: Institúció eseménykártya*) minden dobáshoz +1 módosító érték adódik, feltéve ha az előírt nyelvterületen történik a próba. A világi háborúkkal ellentétben itt nem a találatok száma számít, hanem az elért **legnagyobb módosított dobást kell megjegyezni (4)**. Ha ez a dobás legalább 6, és az előírt nyelvterületen belül van a célmező, akkor **automatikusan sikeres** a próba, a többi részét nem is kell lefolytatni. A célmező vallása protestánssá válik **(5)**. Ha nincs automatikus siker, akkor meghatározzuk, hogy a **Pápaság hány kockával dob:** a fentiekkel teljesen analóg módon adódik a kockaszám, csak itt a katolikusokat segítő seregek, Jezsuita egyetemek, és katolikus vallású mezők számítanak. A Pápaságnak is jár legalább 1 kocka, a szorosok és a *lázadás jelzők* itt is megakadályozzák a segítséget **(6)**. A **Pápaság dobásából** ugyanúgy a **legnagyobb dobást** kell megjegyezni **(7)**. Végül **meghatározásra kerül az eredmény:** Ha a protestáns dobás nagyobb, mint a Pápaság dobása, akkor a célmező protestáns vallásúra változik. Ha ez egy választófejedelemségi székhely, és most először válik protestáns vallásúvá, akkor rá kell helyezni egy protestáns regulárist a választófejedelemségek mezőjéről. Ha a protestáns dobás kisebb, akkor a próba sikertelen. Ilyenkor bizonyos speciális esetben (ha német nyelvterületen Carlstadt hitvitázó bónusza volt használva) *lázadás jelző* kerül a célmezőre. Döntetlen esetén ha az előírt nyelvterületen volt a próba, akkor a protestáns (angol) játékos nyer, egyébként a Pápaság **(8)**.

(Mivel a kisállamoknak nincsenek külön irányítás jelzőik, így ha egy kisállam otthoni mezője változik protestáns vallásúvá, azt egy semleges irányítás jelző megfelelő oldalával jelöljük.)

18.4. Ellenreformáció-próbák: Ezek a próbák a könyvégetés akció, és bizonyos eseménykártyák hatására végezhetőek el.

Célja a célmező katolikus vallásúvá változtatása, ez is impulzusonként csak egyszer hajtható végre egy mezőre.

Az ellenreformáció próba menete: A reformáció-próbával szinte teljesen analóg. A **célmező** ez esetben szükségszerűen egy protestáns vallású mező, amelyen van egy Jezsuita egyetem, vagy van egy vele szomszédos katolikus vallású mező. Itt sem muszáj betartani az előírt nyelvterületet, de döntetlen esetén csak az előírt nyelvterületen belül és csak bizonyos Pápák uralkodása alatt nyer a Pápaság **(1)**. A **pápaság kockadobásainak számát** pontosan úgy határozzuk meg, mint a reformáció próba 6. pontjában **(2)**. Ezekhez bizonyos hitvitázók hatására még újabb (1 vagy 2 **bónusz) kockák** adódhatnak **(3)**. A **Pápaság dobásából** itt is a legnagyobb dobást kell megjegyezni. Ha ebben a fordulóban kijátszották a # 39 *Ágostai hitvallás* eseménykártyát, akkor

minden pápai dobás értékéből 1-et le kell vonni (4). Az automatikus sikerhez itt az is kell, hogy III. Pál vagy III. Gyula legyen az aktuális Pápa, ez esetben a célmező katolikus vallásúra változik (5). A **protestánsok kockadobásainak számát** pontosan úgy határozzuk meg, mint a reformáció próba 2. pontjában (6). A **protestánsok dobásából** itt is a legnagyobb dobást kell megjegyezni (7). Az **eredmény meghatározásakor** a nagyobb pápai eredmény sikeres ellenreformáció-próbát jelent, és a célmező katolikus vallásúra változását. A kisebb pápai eredmény a próba kudarcát jelenti. Döntetlennél az uralkodó Pápa személye dönt (8). Ha Tetzl hitvitázó bónusza ki volt használva a próba során, akkor a **Pápaság 1 CP-t beépíthet a Szent Péter székesegyházba** (9).

18.5. **Hitviták:** Kimenetelük kevésbé megjósolható, mint a próbáké, de az ellenséges hitvitázók megégetéséért vagy kegyvesztéséért GYP szerezhető, a mezők vallásának megváltoztatására pedig akkor is van esély, ha nincs sok vallási segítség (módosító) a közelben.

A hitvita menete: Először is a támadó kijelöli, hogy hol folyjék a hitvita: német, francia vagy angol nyelvterületen (1). Ezután véletlenszerűen **kiválasztásra kerül**, hogy a szabad hitvitázók közül melyik legyen a **támadó**. Ha a protestáns játékos a támadó, neki az adott nyelvterület szabad hitvitázói közül kell választania, ellenben ha a pápai játékos támad, ő az összes hitvitázója közül választja ki vitázóját. A kiválasztott hitvitázó a vallási küzdelem lap megfelelő „Jelenlegi vitázó” mezőjére kerül (2). A **védekező kiválasztásakor** a vita kiváltójának kétféle lehetősége van annak eldöntésére, hogy ki legyen a vita célpontja. Véletlenszerűen választ egy ellenséges hitvitázót vagy az elfoglalt vagy a szabad hitvitázók közül (ha az ellenfél a Protestáns hatalom, akkor a megfelelő nyelvterületről kell választani). A kiválasztott hitvitázó a vallási küzdelem lap másik (még üres) „Jelenlegi vitázó” mezőjére kerül (3). *Bizonyos eseménykártyák lehetővé teszik a hitvitázók ettől eltérő módon történő kiválasztását.*(2,3) A vitázók kiválasztását követően a **támadó dob** a hitvitázó értéke + 3 kockával. Minden 5-ös és 6-ös dobás találatnak számít. Ezt a főszabályt **módosíthatják** pl. bizonyos eseménykártyák, vagy bizonyos vitázók (4). Ezután a **védő dob** a hitvitázó értéke +1 vagy +2 kockával, attól függően, hogy elfoglalt vagy szabad a hitvitázója. Minden 5-ös és 6-ös dobás találatnak számít (5). A dobásokat követően **mindkét hitvitázót az elfoglalt oldalára kell fordítani** (még akkor is, ha a vitázót Luther helyettesítette a vitában) (6). **A kockadobások eredményeinek összehasonlítása:** lehetséges kimenetek:

Egyenlő számú találat a vita első körében: A vita második körrel folytatódik. Mindkét játékos véletlenszerűen választ egy új szabad vitázót az adott nyelvterületen belül (ha nincs szabad vitázója, akkor elfoglaltat). A protestáns játékosnak más lehetőségei is vannak: választhatja Bullingert a random választás helyett (használhatja a speciális képességét), illetve az állandó kártyája segítségével Lutherrel helyettesítheti a vitázóját, ha a vita német nyelvterületen folyik. A vitázók kiválasztása után újra a 4. lépés következik.

Egyenlő számú találat a vita második körében: A vita hatástalan.

Az egyik félnek több találat van: A találatok különbségével megegyező számú mező áttér a győztes fél vallására. Ha lehetséges, ez azon a nyelvterületen belül történjen, ahol a hitvita folyt. Ha ott már nincs áttéríthető mező, akkor másik nyelvterületen is megtörténhet az áttérés. Fontos, hogy csak azok a mezők téríthetők át, amelyekre teljesül a próbák 1. pontjainál leírt feltételek valamelyike (pl. katolikus hitre való áttérés lehetséges, ha a célmezőn van Jezsuita egyetem...). A vita eredménye bizonyos pápai vitázók esetén módosulhat (7). Ha a Pápaság nyerte a vitát, és a különbség nagyobb volt, mint a protestáns hitvitázó értéke, akkor a **vesztes vitázót máglyán elégetik!** Az elégetett hitvitázó a Pápaság hatalomlapjára kerül a bónusz győzelmi pont mezőre. A Pápaság a legyőzött hitvitázó értékének megfelelő GYP-t szerez. Ha a megégetett hitvitázó Luther, Zwingli, Kálvin vagy Cranmer, akkor egyúttal a megfelelő reformátor is eltávolítandó a térképről. De ez nem érinti a protestáns uralkodót. Ha tehát Luther vagy Kálvin az uralkodó, és mint hitvitázó meghal, attól még protestáns uralkodóként nem kerül ki a játékból. Feltételezzük ugyanis, hogy egy

vele azonos rangú személy került a helyére a protestáns mozgalomban **(8)**. Ha a protestánsok nyerték a vitát, és a különbség nagyobb volt, mint a katolikus hitvitázó értéke, akkor a **vesztes vitázó kegyvesztett lesz!** A kegyvesztett hitvitázó a protestánsok hatalomlapjára kerül a bónusz győzelmi pont mezőre. A protestáns játékos a legyőzött hitvitázó értékének megfelelő GYP-t szerez **(9)**.

19. TÉL

19.1. Minden *kölcsön jelző* eltávolításra kerül, és a **kölcsönadott hajó(rajó)k visszakerülnek** tulajdonosuk által irányított egyik kikötőbe.

19.2. A # 70 *Charles de Bourbon* kártya hatására felkerült **Renegát hadvezér eltávolításra** kerül. A vele egy kupacban lévő egységeket ez nem érinti.

19.3. **Hazatérés:** Először a **tengeri egységek** (és rajtuk lévő tengeri hadvezérek) térnek haza a nagyhatalmuk által irányított legközelebbi kikötőbe (ha több legközelebbi van, akkor a tulajdonos dönt, akár meg is oszthatja a kikötők között az egységeket). Ilyenkor a mozgás szokásos szabályai nem érvényesek (nincs közbeavatkozás, stb.). Ezt követően a **szárazföldi egységek** térnek haza a nagyhatalmuk által irányított erődített mezőkbe: minden ilyen mező 4 egységet tud ellátni, kivétel a főváros, ahol tetszőleges számú egység lehet. Ha egy egység már a fázis elején saját erődített mezőn van, akkor is lehetősége van a fővárosba hazatérni. Ha egy egység már a fázis elején a saját fővárosában van, akkor nem mozoghat ebben a fázisban. A hazatérés tetszőleges hosszú úton történhet, de minden érintett mezőnek lázadásmentesnek és baráti irányításúnak kell lennie (ez nem tévesztendő össze a kommunikációs vonallal, mert itt az ellenséges egység nem akadály, és itt a tengerzónák használatához nem szükséges a zónában lévő baráti tengeri egység). Ha valamelyik mezőről nincs a feltételeknek megfelelő hazatérő útvonal, akkor a mezőn lévő kupac fele (felfelé kerekítve) elveszik a hazatérés során.

Szárazföldi egységek hazatérésének menete: a hatalmak egyszerre is végrehajthatják a következőket (*Megjegyzés: kisállamokra végig teljesen analóg módon történik az eljárás, egységeik a saját kulcserődjeikbe térhetnek vissza.*). Először is le kell ellenőrizni, hogy a hatalom által irányított **erődített mezőkön lévő egységek száma sehol sem haladhatja meg a 4-et**. A többlet mindenképp hazakerül a fővárosba, de ezen túlmenően is tetszőleges számú egység hazaküldhető. Ha nincs megfelelő út hazafelé, akkor veszteségeket szenvednek el a hazatérő egységek az előzőekben leírtak szerint **(1)**. Ezután azok az egységek, amelyek **erődítetlen mezőkön ill. nem a hatalom által irányított erődített mezőkön** vannak, a legközelebbi saját irányítású erődített mezőbe (4-es limit) vagy a fővárosba térnek haza (megoszthatók az egységek a főváros, illetve a legközelebbi mező(k) közt). Veszteségek itt is ugyanúgy lehetségesek **(2)**. A **hadvezérek** is hazatérnek, mégpedig vagy a mezőjüket elhagyó egységek valamelyikéhez csatlakozva, vagy közvetlenül a fővárosba **(3)**. Itt is vannak **kivételek**: 1. A protestánsoknak nincs fővárosuk (csak a legközelebbi saját erődített mezőkbe lehet hazatérniük, ill. a 4-es limit okán a következő legközelebbibe, stb.), 2. Ha ellenséges erő irányítja egy hatalom fővárosát, akkor minden olyan egység elveszik, amelynek a fővárosba kellene hazatérnie. 3. A Habsburgoknak 2 fővárosuk van, mindkettőbe hazatérhetnek egységeik.

19.4. A **nagyhatalmak közti szövetség jelzők** mindegyikét **el kell távolítani** a diplomáciai viszonyok táblázatáról. Ezek a szövetségek a diplomácia fázisban születtek, ugyanebben a fordulóban. A kisállamokkal kötött szövetségek mások, azok eseménykártyák hatására jönnek létre, és nem kerülnek felbontásra télen.

19.5. **Utánpótlás:** minden lázadás mentes, baráti irányítás alatt álló saját fővárosba kerül 1 reguláris (a Habsburgoknál ez ideális esetben 2 regulárist is jelent, a protestánsok viszont nem kapnak utánpótlást).

- 19.6. Minden **kalózkodás jelzõt** el kell távolítani a térképrõl.
- 19.7. Minden **hitvitázót** az elülsõ (fehér), **szabad oldalára** kell fordítani.
- 19.8. Bizonyos **kötelezõ eseményeknek** elõírt „esedékességük” van. Ha valamelyik az aktuális fordulóban esedékes esemény még nem következett be, akkor azt ilyenkor szûkségszerûen végre kell hajtani. A kártya kikerül a pakliból, mintha azt valamely hatalom eseményként kijátszotta volna (ilyenkor természetesen senkinek se jár a garantált 2 CP).

20. ÚJVILÁG

Három hatalom (az angolok, a franciák és a Habsburgok) hajthatja végre az Újvilág felfedezésére irányuló három féle akciót. Az egyik akcióval gyarmatokat lehet szerezni, ami egyfajta befektetés, és jövõbeli javak szerezhetõk általa (pl. extra kártyák). A másik akcióval felfedezõútra lehet indulni egy felfedezés reményében, ami gyõzelmi pontot ér. Végül a harmadik akcióval hódítóútra lehet indulni, amellyel jövõbeli javak és gyõzelmi pontok egyaránt szerezhetõk. Újvilági utakra az akció fázisban elköltött CP-k segítségével lehet indulni, de ezek az utak csak a forduló végi újvilág fázisban kerülnek kiértékelésre. Az akciók révén történõ javak szerzése pedig a kártyahúzási fázisokban történik.

20.1. **Gyarmatok:** A **gyarmatosítás** akció eltérõ CP költségû a három hatalom számára (Habsburgoknak 2 CP, angoloknak és franciáknak 3 CP). Az akciót végrehajtó hatalom egyik **gyarmatjelzõjét** (amely szegélyének színe utal tulajdonosára) az Újvilág térképénél lévõ **Atlanti átkelés mezõre** teszi. Ezt fordulónként mindhárom hatalom legfeljebb egyszer teheti meg (Az 1-es limitbe nem számít bele az # 54 *Potosí ezüstabányái* eseménykártya). Az angoloknak és franciáknak legfeljebb 2 gyarmatuk lehet egyszerre, a Habsburgoknak 3. Az Újvilág fázisban az Atlanti átkelés mezõrõl az **Újvilági gazdasági táblázat** bal oldalán lévõ, a hatalmak színének megfelelõ gyarmat mezõkre kerülnek a **gyarmatjelzõk**. Egészen a következõ kártyahúzási fázisig biztosan ott is maradnak, akkor kell dobni az Újvilági javakra.

20.2. **Felfedezõút indítása:** Mindhárom hatalom 2 CP-ért hajthatja végre a **felfedezés** akciót. Az akciót végrehajtó hatalom a **folyamatban lévõ felfedezés jelzõjét** az Atlanti átkelés mezõre teszi (ehhez mindenképp rendelkeznie kell még felfedezõvel). Ez az akció is fordulónként legfeljebb egyszer hajtható végre (lásd még az ide vonatkozó eseménykártyákat). A folyamatban lévõ felfedezések az Újvilág fázisban kerülnek kiértékelésre.

Felfedezések kiértékelése: Elõször mindig ezeket kell kiértékelni a hódítások elõtt. Elõször is a **folyamatban lévõ felfedezés jelzõket** ki kell cserélni egy-egy, az érintett hatalmak készletébõl véletlenszerûen kiválasztott felfedezõre. Elõször a legjobb (legnagyobb értékû) felfedezõ útját kell kiértékelni, döntetlennél pedig angol-francia-Habsburg a sorrend. A kiértékeléshez két kockával kell dobni, és az összeghez hozzá kell adni a felfedezõ értékét (lásd még az ide vonatkozó eseménykártyát). A **Felfedezési táblázatból** (lásd segédlet) leolvasható a felfedezõút eredménye. Ha a dobás:

4 vagy kevesebb: A felfedezõ a tengerbe veszik, kikerül a játékból.

5 vagy 6: A felfedezõ nem fedez fel semmit, de hazatér. Visszakerül a készletbe.

7, 8 vagy 9: A felfedezõ felfedez valamit az út során. Ha a számnak megfelelõ felfedezést már más megtette, akkor az alatta következõ felfedezés lesz az út eredménye. A felfedezõ az **Újvilág térképére** kerül a megfelelõ mezõre (és a játék végéig ott is marad), az ott lévõ **felfedezés jelzõ** pedig az adott hatalom hatalomlapjának bónusz gyõzelmi pont mezõjére kerül, jelezve, hogy a hatalom GYP-t szerzett.

10 vagy nagyobb: A felfedezõ behatolt Dél-Amerika mélyére, és választás elõtt áll:

1. Elhajózik a Csendes-óceáni átjáróhoz és megpróbálja körülhajózni a Földet. Ha a Csendes-óceáni átjárót még nem fedezték fel elõtte, a felfedezõ az átjáró mezõjére, az ott lévõ **felfedezés jelzõ** pedig a hatalom bónusz gyõzelmi pont mezõjére kerül. Ezután az

előzőhöz hasonló dobás következik (két kocka + a felfedező értéke). A **Körülhajózási táblázat**ból leolvasható a körülhajózási kísérlet eredménye: 9 vagy kisebb dobás sikertelen, a felfedező kikerül a játékból. (Ha ő érte el elsőként az átjárót, akkor ott marad az átjáró mezőjén, különben lekerül a térképről). 10 vagy nagyobb dobás esetén a körbehajózási kísérlet sikeres (12-nél még egy lap is húzható), a felfedező a körbehajózási mezőre kerül, az ott lévő *felfedezés jelző* pedig a hatalom bónusz győzelmi pont mezőjére. Ha valaki körülhajózta a Földet, abban a játékban más már nem teheti meg azt.

2. Felfedezheti az Amazonas folyót, ekkor felfedezője a megfelelő mezőre kerül, az ott lévő *felfedezés jelző* pedig a bónusz győzelmi pont mezőjére.
3. 1 VP értékű normál felfedezéseket is tehet (Mississippi folyó, Nagy tavak...), mintha 7, 8 vagy 9-es dobása lett volna.

20.3. **Hódítás indítása:** Mindhárom hatalom 4 CP-ért hajthatja végre a **hódítás** akciót. Az akciót végrehajtó hatalom egy megfelelő jelzőjét (*angol hódítás jelző*, *francia hódítás jelző*, illetve a Habsburgok esetén a *folyamatban lévő hódítás jelző*) az Atlanti átkelés mezőre teszi (ehhez mindenképp rendelkeznie kell még kalandorral/hódítóval). Ez az akció is fordulónként legfeljebb egyszer hajtható végre (lásd még az ide vonatkozó eseménykártyát). A Habsburgoknak kezdésként egy kalandora van az Atlanti átkelés mezőben, ez beleszámít az 1-es limitbe! A folyamatban lévő hódítások az Újvilág fázisban kerülnek kiértékelésre.

Hódítások kiértékelése: Először a *folyamatban lévő hódítás jelzőt* ki kell cserélni egy véletlenszerűen kiválasztott Habsburg kalandorra. A kiértékelés sorrendje: Habsburg-angol-francia. A kiértékeléshez itt is két kockával kell dobni, és az összeghez hozzá kell adni a kalandor/hódító értékét (lásd még az ide vonatkozó eseménykártyát). Ha az eredmény 6 vagy kevesebb, akkor a bennszülöttek megölik a kalandort/hódítót, akit el kell távolítani a játékból. Ha az eredmény 7 vagy 8, akkor nem sikerül a hódítás, de hazatér a kalandor/hódító és visszakerül a készletbe. 9-es vagy nagyobb dobás sikeres hódítást jelent. A felfedezéssel analóg módon, ha a számnak megfelelő hódítást már más megtette, akkor az alatta következő hódítás lesz az új eredménye (a **Hódítási táblázat** alapján, lásd segédlet). A kalandor/hódító az Újvilág térképére kerül a megfelelő mezőre (és a játék végéig ott is marad), az ott lévő *hódítás GYP jelző* pedig az Újvilági gazdasági táblázat bal oldalán lévő, a hatalmak színének megfelelő hódítás mezőkre kerül. A hatalom azonnal megkapja a jelzőért járó GYP-t, annak ellenére, hogy csak később (a meghódított terület kimerülésekor) kerül a jelző a saját bónusz győzelmi pont mezőjére.

20.4. **Újvilági javak:** A kártyahúzás fázis során a gyarmatokkal és hódításokkal rendelkező hatalmak extra kártyákat szerezhetnek. Minden gyarmat és hódítás után 2 kockával kell dobni és az Újvilági gazdasági táblázat megfelelő oszlopából leolvasható, hogy mi a dobás következménye. Gyarmatok esetén (Potosí esetén is) +1-es módosítót jelent egy *ültetvények+1 jelző* (lásd # 53 *Ültetvények* eseménykártya). A táblázat sorainak jelentése:

Kimerülés: 1 kártyahúzás, de a hódítás kimerült. A *hódítás jelző* a hatalom bónusz győzelmi pont mezőjére kerül.

Kártya: 1 kártyahúzás, és a *gyarmat-* vagy *hódítás jelző* a helyén marad.

Galleon: Csak akkor jár 1 kártyahúzás, ha van a gyarmat mellett *Galleon jelző* (lásd # 48 *Galleonok* eseménykártya). A *gyarmatjelző* a helyén marad.

Nincs hatás: Nem történik semmi. A *gyarmat-* vagy *hódítás jelző* a helyén marad.

Megsemmisülés: A gyarmat vagy hódítás megsemmisül. A *gyarmatjelző* lekerül a táblázatról (de nem kerül ki a játékból!), a *hódítás jelző* a hatalom bónusz győzelmi pont mezőjére kerül.

Ha egy vagy több hatalomnak *martalóc jelzője* van játékban (lásd # 49 *Hugenotta martalócok* eseménykártya), akkor azok a hatalmak ellophatják a Habsburgok által az Újvilágból szerzett

kártyákat: ha a Habsburgok kártyát szereznek, akkor minden egyes martalóc saját hatalma dobhat egy kockával (francia-angol-protestáns sorrendben). Lehetséges eredmények:

1: Martalóc megsemmisül, a kártya a Habsburgoknál marad.

2: Ha a Habsburgoknak van Galleonja játékban, akkor a martalóc megsemmisül, különben semmi sem történik.

3 vagy 4: Semmi sem történik.

5: A kártya a Habsburgoktól a martalóc saját hatalmához kerül, de a martalóc megsemmisül.

6: A kártya átkerül, és még a martalóc is játékban marad.

A játékban maradó martalócok később is lophatnak. A megsemmisülő martalócok később újra játékba kerülhetnek.

21. NAGYHATALMAK

Itt az egyes hatalmakra vonatkozó összes speciális szabály össze van szedve, akkor is, ha az valamelyik korábbi fejezetben részletesebben ki lett fejtve.

21.1. Egyedül a **törökök** állíthatnak fel lovasságot, amely egy olcsó egység, segít a közbeavatkozásnál és csata elkerülésnél. Szintén csak a törökök építhetnek kalózhajót és kezdeményezhetnek kalózkodást. Végül az angolok mellett csak a törököket sújthatják külhoni háborúk (lásd 21.7), amelyek miatt a térképről a külhoni háború kártyákra kell átirányítaniuk egységeket.

Berber kalózok és kalózfészek: A kalózhajók építésének és így a kalózkodásnak is előfeltétele a # 9 *Berber kalózok* kötelező eseménykártya kijátszása. A kalózkodásban fontos szerepe van a kalóz kikötők alapításának is. Három észak-afrikai kikötő (Algír, Orán és Tripoli) félig zölddel van jelölve a térképen, ezzel jelölve, hogy a kiinduló állapotuk (Habsburg irányítás illetve Algír esetén játékon kívüliség) bizonyos események hatására megváltozhat. Az egyik ilyen esemény épp a # 9 *Berber kalózok* kötelező eseménykártya, amelynek hatására az addig játékon kívüli Algír török irányítás alá kerül (török kulcserődde válik). Ezt követően a # 89 *Kalózfészek* eseménykártya kijátszásával Oránban vagy Tripoliban is létrehozható lesz kalóz kikötő. Ezt a *kalózfészek* jelzővel kell jelölni. Az így kijelölt mező Habsburg otthoni mezőből török erődített mezővé válik (*megjegyzés: annak ellenére, hogy kör alakú a mező*). A kalóz kikötők minden szempontból török otthoni mezőként viselkednek, kivéve, hogy azokban csak kalózhajók gyárthatók, más egységek nem.

21.2. A **Habsburg birodalomnak** két különleges képessége van:

Német-római császár: Miután V. Károly megszerezte a németek lakta területek többségét, birodalma hatalmassá vált, így egész évben utazott, és sosem maradt sokáig egy helyen. Ezt a gyors mozgásra való képességet tükrözi a Habsburgok állandó kártyája, a # 2 *Német-római császár*, amely lehetővé teszi Károly bármelyik Habsburg otthoni mezőre történő átmozgatását, és még 5 CP elköltését. Ilyenkor Károlyt csak Alva hercege kísérheti útjára, katonai egységek nem! Útjában megakadályozhatja Károlyt a #32 *Köszvény* reakciókártya (a valóságban is szenvedett ettől a betegségtől élete utolsó két évtizedében)!

Két főváros: Valladolid és Bécs is főváros, az egyetlen hatalom a játékban, amelynek két fővárosa van. Ennek előnye egyrészt, hogy a Téli fázisban bármelyik fővárosba haza lehet térni, másrészt utánpótlásként mindkét fővárosba kerül 1-1 reguláris. De a tavaszi átcsoportosítás fázisban a Habsburgoknak is csak 1 mozgás engedélyezett!

21.3. **Anglia** különleges képességei a # 3 *VIII. Henrik hat felesége* állandó kártya használatán alapulnak. Egyrészt a kártyán keresztül folyamatosan változhat Henrik feleségének és utódainak személye. Másrészt az angolok az akció fázisban is hadat üzenhetnek a kártya segítségével Skóciának, Franciaországnak vagy a Habsburgoknak. (Ezen kívül még egy másik kártya is van, amivel az akció fázisban lehet hadat üzenni, de azt bármelyik hatalom kijátszhatja.)

Henrik feleségei és utódai: A játék kezdetén Henrik felesége Aragóniai Katalin, aki egy lány utódot szült Henriknek, a későbbi I. Máriát. 1526-ra (a játék 2. fordulójára) Henrik meggyőződött arról, hogy Katalin nem szül neki fiú utódot, így érdeklődése a fiatal Boleyn Anna felé fordult. Ezzel kezdetét vette az a hírhedt életmód, amelynek során Henrik 5 további nőt vett feleségül, hogy végre fiú utódot szüljön neki valaki.

Házassági státusz változás: A *Henrik házassági státusza jelző* a játék elején az angol hatalomlap Aragóniai Katalin mezőjén kap helyet. A 2. fordulótól kezdve a # 3 VIII. *Henrik hat felesége* állandó kártya kijátszásával eggyel jobbra mozgatható a jelző. (A jelző ezen kívül akkor is mozog, ha a Pápa engedélyezi a válást Henriknek, illetve ha a **Terhességi táblázaton** 3-as eredmény születik.) Fontos, hogy a jelző mozgatása a terhességi táblázat 3-as eredménye, vagy az állandó kártya kijátszása által nem lehetséges akkor, ha Henrik fogságban, vagy ostromlott mezőn van, vagy ha már Edward és Erzsébet is megszületett, vagy ha már nem Henrik az uralkodó. Ha a jelző egy újabb feleség nevére kerül, Henrik újraházasodik. Ilyenkor mindig dobni kell az angol játékosnak egy kockával és a táblán lévő Terhességi táblázaton meg kell keresnie az eredményt (figyelembe véve az esetleges módosítást), majd annak végrehajtása után az új feleségének jelzőjét a dobott számra kell tenni a táblázaton. Ha az adott szám foglalt, akkor a fölötte lévő első még nem foglalt szám lesz az eredmény. A táblázat minden sora részletes magyarázatot tartalmaz.

Házassági előnyök: Henrik legtöbb házassága bizonyos előnyökkel jár az angolok számára. Boleyn Anna hatására Angliában is megkezdődik a reformáció, Jane Seymour a Terhességi táblázatnál +1 módosítást ad, Katheryn Howard és bizonyos feltételek mellett Clevei Anna is plusz kártyát ad, Katherine Perr viszont nem ad semmilyen bónuszt.

Aragóniai Katalin: A valóságban súlyos következményei voltak annak, hogy Henrik elvált Katalintól, mivel Katalin V. Károly nagynénje volt. Ezért amint Henrik elveszi Boleyn Annát, az *Aragóniai Katalin jelző* a Habsburgokhoz kerül, akik ezáltal 2 CP-vel olcsóbban üzenhetnek hadat Angliának.

Az angol örökösödés a Terhességi táblázat alapján a következőképpen néz ki:

Ha minden dobás legfeljebb 3: A 6. fordulóban a # 21 I. *Mária* kötelező eseménykártya bekerül a pakliba, és ha kijátszásra kerül, akkor a játék hátralévő részében ő uralkodik.

Ha a legmagasabb eredmény 4 (Erzsébet): A 6. fordulóban a # 21 I. *Mária* kötelező eseménykártya bekerül a pakliba, a # 23 I. *Erzsébet* kötelező eseménykártya pedig a Mária uralkodásának kezdetét követő fordulóban kerül be a pakliba, és ha kijátszásra kerül, akkor a játék hátralévő részében ő uralkodik.

Ha a legmagasabb eredmény 5 (beteges Edward): A 6. fordulóban a # 19 VI. *Edward* kötelező eseménykártya bekerül a pakliba, a # 21 I. *Mária* kötelező eseménykártya pedig az Edward uralkodásának kezdetét követő fordulóban kerül be a pakliba. Miután Mária trónra kerül, meg kell nézni, hogy Erzsébet megszületett-e, ha igen, akkor a # 23 I. *Erzsébet* kötelező eseménykártya a Mária uralkodásának kezdetét követő fordulóban bekerül a pakliba. Különben a játék hátralévő részében Mária uralkodik.

Ha a legmagasabb eredmény 6 (egészséges Edward): A 6. fordulóban a # 19 VI. *Edward* kötelező eseménykártya bekerül a pakliba, és ha kijátszásra kerül, akkor a játék hátralévő részében ő uralkodik.

Van egy speciális eset, amikor csak a 6. körben vagy később sikerül 5-ös vagy 6-os eredmény a Terhességi táblázaton, ilyenkor a # 21 I. *Mária* kötelező eseménykártya kijátszása Edwardot juttatja trónra, és attól függően kell Mária kártyáját a dobópakliba tenni illetve kivenni a játékból, hogy Edward beteges vagy egészséges-e.

I. Mária Anglia uralkodója: Henrik örökösei rendelkeznek kormányzási képességgel és kártyabónusszal, ahogy ez a megfelelő kötelező eseménykártyákról leolvasható. Ezen kívül a

vallásháborúkra is hatással vannak (lásd 18.2). Sőt egyikük, I. Mária az uralkodása alatt jelentős hatással van az angol hatalom teljes játékára. A vakbuzgó katolikus Mária vehemensen vissza akarta állítani a katolicizmust, ezért a következő eljárás van érvényben az uralkodása alatt.

Angol impulzusok I. Mária alatt: Először is az angol játékos **megmutatja a kártyáját**, de még nem kell eldöntenie, hogy eseményként vagy CP-ért játssza-e ki (1). Ha **kötelező eseménykártyáról** van szó, akkor azt a szokásos módon kell végrehajtani, ha másféle kártya lett kijátszva, akkor a 3. lépés következik (2). Az angol játékosnak **dobnia kell egy kockával**. Ha az eredmény 4-6, akkor nem történik semmi, a játékos eldönti, hogy eseményként vagy CP-ért játssza-e ki a kártyát. Ha a dobás 1-3, akkor a 4. lépés következik (3). A **Pápaság** a kártya CP értékétől függően **akciókat** hajthat végre angol nyelvterületen: **1 vagy 2 CP** értékű kártya esetén 1 könyvégetés akciót, **3 CP** értékű kártya esetén egy hitvitára hívás akciót, **4 vagy több CP** érték esetén pedig mindkettőt (4).

Ha minden angol mező katolikus, akkor az angol impulzusok a szokásos módon hajtódnak végre. Mária uralkodása alatt a reakció- és harc kártyákat csak CP-kért játszhatják ki az angolok (értelemszerűen az akció fázisban).

21.4. **Franciaország** különleges képessége, hogy közvetlenül az állandó kártyája kijátszásával GYP-t szerezhet. I. Ferenc a nemességet abba az irányba terelte, hogy védelmi célok helyett inkább a művészeteknek szenteljék a kastélyaikat. A # 4 *Művészetek patrónusa* állandó kártya eseményként történő kijátszásakor a francia játékos dobhat egy kockával. Ha az eredmény 3-6, a *kastélyok jelzőt* a francia hatalomlapon eggyel jobbra kell mozgatni, ami 1 GYP szerzést jelöl. Ha Milánót a franciák irányítják (ezáltal közvetlenül kapcsolódva az észak-Itáliai reneszánsz művészeti központjához), akkor automatikusan sikeres a dobás. A kastélyok építéséből a francia játékos legfeljebb 6 GYP-t szerezhet egy játék során.

21.5. A **Pápaságnak** négy különleges képessége is van: a Jezsuita egyetem alapítása (lásd 18.1), egy reformátor vagy uralkodó kiközösítése, Róma kifosztása, és a Szent Péter székesegyház építésén keresztül GYP szerzése (lásd 18.1).

Kiközösítés: az # 5 *Pápai bulla* állandó kártya eseményként való kijátszása lehetővé teszi egy reformátor vagy uralkodó kiközösítését. Egy reformátor mindig kiközösíthető, de egy uralkodó csak akkor, ha okot ad rá: háborúban áll a Pápasággal, szövetségben van a törökökkel, vagy VIII. Henriknek hívják, és van Angliában legalább egy protestáns vallású terület. Az viszont nem lehet ok a kiközösítésre, ha egy hatalom szövetségese egy a Pápasággal háborúban álló hatalomnak. Henrik örököseit nem közösítheti ki a Pápa. I. Ferenc és II. Henrik francia uralkodók közül pedig csak az egyik közösíthető ki, mindkettő nem. A kiközösítés jelölésére a Pápaság hatalomlapján a megfelelő mezőre *kiközösítés jelző* kerül. Később ugyanez a személy nem közösíthető ki még egyszer.

Reformátor kiközösítésekor a reformátor lekerül a térképről az adott fordulóra (a következő fordulóban ugyanoda kerül vissza). A reformátornak megfelelő hitvitázó lekerül a vallási küzdelem lapról és az elfoglalt oldalára fordul. A Pápaság pedig a kiközösített (eltávolított) reformátornak megfelelő nyelvterületen egy hitvitát kezdeményezhet. Luther még akkor is részt vehet hitvitában a # 7 „*Itt állok...*” állandó kártya kijátszásával, ha ki lett közösítve, de utána a kör végéig lekerül ismét.

Uralkodó kiközösítésekor az uralkodó hatalomlapjára egy „-1 kártya” *jelző* kerül, és egészen addig ott marad, amíg a hatalom be nem fejezi a Pápasággal folytatott háborúját, illetve egyoldalúan véget nem vet a kiközösítésnek (1 random kártya átadásával). Ha egy uralkodó meghal, nem kerül le automatikusan a hatalomlapról a jelző! A hatalom mindaddig egy kártyával kevesebbet kap a kártyahúzási fázisban, amíg a jelző a hatalomlapján van. A Pápaság a jelző elhelyezésével egy időben a hatalom 2 üres katolikus otthoni mezőjére *lázadás jelzőt* tesz.

Róma kifosztása: Ahhoz, hogy a # 95 *Róma kifosztása* eseménykártya kijátszásra kerülhessen, szükség van egy olasz nyelvterületen lévő (nem pápai) kupacra, amelyben több zsoldos van, mint ahány pápai reguláris Rómában. A kupac bárkié lehet a Pápaságon kívül (nem csak azé, aki kijátszotta a kártyát), és Rómának nem feltétlenül kell Pápai irányítás alatt állnia. A kártya kijátszásának nincs hatása a diplomáciai viszonyok táblázatára, és kiközösítésre se szolgáltat okot.

Róma kifosztásának menete: A **kupacot** mindenestől (vezetőkkel, regulárisokkal együtt) **Rómába kell tenni**, de meg kell jegyezni az eredeti helyét, mert a túlélő egységek oda kerülnek majd vissza (1). Ekkor egy **mezei csatára** kerül sor (annak ellenére, hogy Róma erődített mező). A sereglimit nem számít: minden támadó egység után egy kocka jár, a pápai zsoldosokat és velük szövetséges egységeket viszont nem vesszük figyelembe. A Pápaság a védekező fél (ez egy extra kockát jelent és döntetlennél javukra dől el a küzdelem). Ha egy pápai reguláris sincs Rómában, akkor A Pápaság 1 kockával dob. Mindkét fél kijátszhat harc kártyákat (többi hatalom pedig reakció kártyákat) (2). A támadók **találatai** elsősorban a pápai regulárisoknak okoznak veszteséget, ha azok elfogytak, akkor a pápai zsoldosokat éri találat. A védők találatai egyenlően oszlanak meg a támadó regulárisai és zsoldosai között (3). A támadó **kupacból** megmaradt egységek **visszakerülnek** oda, ahonnan jöttek (4). Ha a **Pápaság nyer**, a kártya a dobópakliba kerül, később újra játékba kerülhet (5). Ha a **Pápaság veszít**, akkor a hatalomlapján lévő *Szent Péter CP* jelzőt 5 mezővel balra kell tolni (0 alá nyilván nem mehet). A kupac tulajdonosa húz 2 lapot a Pápától, egyet eldob, egyet megtart (ha csak 1 kártya van a Pápa kezében, akkor azt elhúzza és megtartja). A kártya ilyenkor kikerül a játékból (6).

21.6. A **Protestánsok** az egyetlen olyan hatalom, amely néhány fordulón át nem törődik a katonasággal, csak a vallási küzdelmekre fókuszál. Ez alatt Németország Habsburg irányítás alatt áll. De amint a reformáció terjedni kezd (12 mező protestáns vallásúvá válik, a lázadás alatt álló mezőket is beleértve), a protestánsok félni kezdenek attól, hogy új vallásukat megtámadja V. Károly, ezért megalapítják védelmi szövetségüket, amit a játékban a # 13 *Schmalkaldeni liga* kötelező eseménykártya kijátszása léptet életbe. (Ez legkorábban a 2. fordulóban történhet meg, ha már van legalább 12 protestáns mező, de legkésőbb a 4. forduló téli fázisában mindenképp életbe lép).

A **Schmalkaldeni ligát megelőzően** a Protestánsokra és a többi hatalomra is vonatkoznak bizonyos **megkötések** (pl. a Protestánsok nem építhetnek egységeket, a többi hatalom nem üzenhet hadat a Protestánsoknak, stb.)

Ezalatt ha egy választófejedelemségi székhely protestáns vallásúvá válik, akkor rá kell helyezni egy protestáns regulárist a választófejedelemségek mezőjéről.

A **Schmalkaldeni liga** megalakulásának számos **következménye** van, pl. a protestáns vallású mezők politikailag is protestáns irányításúvá válnak, a Habsburgok és a Pápaság innentől kezdve a játék végéig háborúban állnak a protestánsokkal, stb.

Ezt követően már csak akkor kerül a választófejedelemségek mezőjéről egy választófejedelemségi székhelyre protestáns reguláris, ha a székhely mind vallási mind politikai téren protestáns irányítás alatt áll. A székhelyek felett a liga megalakulása után már csak ostrommal lehet megszerezni a politikai irányítást.

21.7. **Külhoni háború kártyák:** 3 ilyen kártya van, ezek közül 2 a törököket, 1 az angolokat sújtja. Egy ilyen kártya eseményként való kijátszásakor az érintett hatalomnak a térképről a kártyára kell átirányítania előírt számú egységét (és esetleg egy hadvezérért) a külhoni konfliktus megoldására (sosem lehet ott több egység az előírtnál). Ebből a célból bárholonnan levehető (több helyről is) egységek a térképről, kivéve az ostrom alatt álló mezőket. A kártyán meg van határozva az idegen sereg ereje is (ennek jelölésére semleges egységeket használhatunk, vagy esetleg kisállamok egységeit). A külhoni háborút viselő hatalomnak 1 CP-be kerül megkísérelni a konfliktus

megoldását (külhoni háború akció), amelynek formája egy mezei csata a nagyhatalom egységei és a kártyán lévő semleges egységek közt. A különbség a szokásos mezei csatához képest annyi, hogy a védekezőnek nem jár extra kocka, és nincs visszavonulás. Akkor van vége egy külhoni háborúnak, ha minden semleges egység megsemmisül. Ilyenkor a nagyhatalom megmaradt egységei a fővárosba, vagy ha ott ellenséges egységek vannak, akkor bármelyik baráti kulcserődbe kerülnek vissza. Ha marad semleges egység a kártyán, akkor újabb külhoni háború akciót kell fizetnie a hatalomnak egy későbbi impulzusa során. A kártyán az előírt számú egység jelenléte úgy van biztosítva, hogy az újonnan létrehozott egységek a szükséges létszám eléréséig a kártyára kerülnek, és nem a térképre. (Az 1 reguláris téli utánpótlás kivétel, az csak a fővárosba kerülhet akkor is, ha külhoni háború van.) A háború végéig nem térhetnek haza télen a külhoni kártyán lévő egységek.

22. KISÁLLAMOK

Genova, Magyarország-Csehország, Skócia, Velence. A független kulcserődökről is ebben a fejezetben esik szó.

22.1. A játék kezdetén minden **kisállam inaktív**. Ha egy nagyhatalom hadat üzen egy kisállamnak, a kisállam nem válik aktívvá, hacsak nem avatkozik be más nagyhatalom. Az inaktív kisállamok egységeire több **megkötés** is vonatkozik, pl. nem képesek közbeavatkozásra vagy csata elkerülésre.

Kisállamok aktiválási táblázata:

Genovát és Velencét a franciák, a Habsburgok és a Pápaság aktiválhatják. Magyarország-Csehországot csak a Habsburgok, Skóciát az angolok és a franciák. Magyarországon kívül minden kisállam deaktiválható. Skóciának a franciák, Velencének pedig a Pápaság természetes szövetségese, így ezek beavatkozhatnak, ha az adott kisállamnak valamelyik más nagyhatalom hadat üzen. A magyaroknak a Habsburgok a természetes szövetségesei, amennyiben a törökök vereséget mérnek a magyarokra, a Habsburgoknak kötelező beavatkozniuk.

22.2. **Aktiválás:** Többféle módon is lehetséges, pl. egy természetes szövetséges beavatkozásával, ha más nagyhatalom hadat üzent a kisállamnak, illetve különféle eseménykártyákkal.

Az aktiválás menete: A diplomáciai viszonyok táblázatán *szövetség jelzővel* jelöljük az érintett nagyhatalom és kisállam kapcsolatát (1). A kisállammal háborúban álló nagyhatalmak azonnal ingyen **hadat üzenhetnek** a kisállamot aktiváló nagyhatalomnak (Az ide vonatkozó **megkötéseket** betartva). A diplomáciai viszonyok táblázatának megfelelő helyeire *háborúban áll jelző* kerül. Ha egy nagyhatalom hadat üzent, akkor az összes olyan egységét, amely egy a kisállam által irányított mezőn tartózkodik, a legközelebbi erődített mezőjébe kell áthelyezni (2). A kisállam által irányított kulcserődökre az őt aktiváló **nagyhatalom négyzet alakú irányítás jelzői** kerülnek (3), a kisállam által irányított minden más mezőre pedig a **nagyhatalom hatszög alakú irányítás jelzői** (4). A kisállamot mostantól az őt aktiváló nagyhatalom irányítja, így a kisállam oszlopából **lekerülnek a háborúban áll jelzők** a diplomáciai viszonyok táblázatán (5).

22.3. Ha egy **kisállam aktív**, annak számos **előnye** van, pl. az egységek létrehozásánál, vagy a téli fázisban a hazatérésnél.

22.4. **Deaktiválás:** aktívból inaktívvá tehető egy kisállam, kivéve Magyarország-Csehországot. Ez különböző eseménykártyák kijátszásával lehetséges. A deaktiválás menete kb. az aktiválás menetének az ellentéte: az érintett kisállam és nagyhatalom *szövetség jelzője* lekerül a diplomáciai viszonyok táblázatáról. A kisállam otthoni mezőiről lekerülnek a nagyhatalom *irányítás jelzői*, és ha ezeken a mezőkön voltak más hatalomnak egységei, azokat is el kell onnan mozgatni. A kisállam saját egységei (tengeri egységek is) a legközelebbi baráti ellenőrzésű (ha lehetséges erődített) otthoni mezőibe térnek vissza.

22.5. **Magyarország-Csehország veresége** akkor következik be, ha a törökök győzelmet aratnak egy roham vagy mezei csata során, amely után az alábbiak egyike teljesül: Magyarországot a Habsburgok már aktiválták (*a # 73 Diplomáciai házasság* eseménykártyával) és a törökök a

magyarok két otthoni kulcserődjét irányítják VAGY Magyarország és a Habsburgok ugyan még nem állnak szövetségben, de a törökök egy otthoni magyar kulcserődöt irányítanak és legfeljebb 4 magyar reguláris maradt a térképen. Ha ezen feltételek valamelyike teljesül, akkor a Habsburgok ingyen hadat üzennek a törököknek, a magyarokkal pedig innentől a játék végéig szövetségben állnak. A török szerez 2 háború győztese GYP-t, az ostromlott magyar egységek megsemmisülnek, a török jelenlétű területek török irányítás alá kerülnek.

22.6. **Független kulcserődök:** Az 1532-es játékváltozat elején 4 független kulcserőd van (Metz, Milánó, Firenze, Tunisz), az 1517-es játékban csak 2, mert Milánó a franciáké, Tunisz pedig Habsburg irányítás alatt áll. A kulcserődben lévő semleges egységek csak védekeznek, ha megtámadja őket valaki. Ha egy nagyhatalom elfoglal egy kulcserődöt, az a játék végéig már nem lesz újra független, hacsak nem játssza ki rá valaki a # 71 *Városállam lázadása* eseménykártyát.

23.GYŐZELEM

5 módja van a játék megnyerésének.

23.1. **Automatikus győzelmek:** Az akció fázis során következhet be két féleképpen is azonnali győzelem, amint a szükséges feltételek teljesülnek.

Katonai győzelem: Akkor következik be, ha egy hatalom annyi kulcserőd fölött szerez irányítást, hogy a hatalomlapján lévő automatikus győzelem mező láthatóvá válik (a sávon egyik mezőn se lehet *lázas jelző*). Ha ugyanezt a diplomácia fázisban éri el valaki, az még nem jelent győzelmet, csak ha az akció fázis elején is szabad a mező.

Vallási győzelem: Ha 50 (lázas mentes) mező protestáns vallású lesz, a Protestánsok győznek.

23.2. **Győzelmi pontok:** Ha nem ér el egyik hatalom sem automatikus győzelmet, akkor a játék a megszerzett győzelmi pontok alapján dől el. Háromféle győzelmi pont szereshető, ezek összege számít:

Az **alap GYP-eket** a Protestánsok kivételével minden nagyhatalom esetén az általa irányított kulcserődök száma alapján határozzuk meg (a hatalomlapokon az utolsó le nem takart mezők számítanak; ahol *lázas jelző* van, az a mező letakartnak tekintendő). Ha mindegyik mező le van takarva, akkor 0 alap GYP-je van a hatalomnak. A Protestánsoknak más módon határozzuk meg az alap GYP-jét: minden az általuk politikailag és vallásilag is irányított választófejedelemségi székhely 2 GYP-t ér számukra.

Protestáns mezők: Három hatalom speciális GYP-eket szereshet a protestáns vallású mezők számától függően: az angolok az angol otthoni mezőket, a Pápaság és a protestánsok az összes mezőt alapul véve. A *protestáns mezők jelzőt* minden egyes alkalommal tolni kell előre vagy hátra a **protestáns mezők sávon** (a vallási küzdelem lapon), amikor a protestáns mezők száma nő vagy csökken. A sáv mezőiben lévő nagy számok a protestáns mezők aktuális számát jelölik, a kis lila számok a Pápaság, a kis barna számok pedig a protestánsok ebből származó aktuális speciális GYP-jét. Hasonlóan kell állítani az *angol otthoni mezők jelzőt*, ha változik az ottani protestáns mezők száma. A jelző hátulja emlékeztet rá, hogy mennyi GYP jár az angoloknak a protestáns mezők után.

Speciális GYP-k:

A **Törökök kalózkodásból** szereshetnek legfeljebb 10 GYP-t.

A **Habsburgok** minden általuk irányított (lázas mentes) **választófejedelemségi székhelyért** 1 GYP-t kapnak (a Schmalkaldeni liga létrejötte után) (max 6 GYP).

Az **angolok** 5 GYP-t kapnak, ha VI. Edward megszületik (**fiú örökös**), 2 GYP-t, ha Edward nem születik meg, de I. Erzsébet igen. Ezen kívül minden két **protestáns** vallású angol otthoni **mezőért** 1 speciális GYP-t kapnak (lefelé kerekítve) (max 6 GYP).

A **franciák** a **kastélyok** építéséből legfeljebb 6 GYP-t szerezhhetnek a # 4 *Művészetek patrónusa* állandó kártya használatával.

A **Pápaság** a **protestáns mezők** számától függően akár 15 GYP-t is szerezhhet. Ezen kívül a **Szent Péter székesegyház** építéséből is szerezhhet legfeljebb 5 GYP-t.

A **Protestánsok** a **protestáns mezők** számától függően akár 14 GYP-t is szerezhhetnek.

Bónusz GYP-k: sok formája van: Megégetett ill. kegyvesztett hitvitázónként 1 GYP, sikeres újjvilági akciók, *háború győztese GYP jelzők*, kész Bibliafordítások (nyelvenként 1 GYP), *Itália ura GYP jelző*, és különböző eseménykártyákból eredő bónusz GYP-k. Van két kártya, amelyeket a győzelem ellenőrzése fázisban lehet kijátszani, de csak akkor, ha ezzel egy másik játékos meg lesz akadályozva a hatalmi fölényen alapuló győzelemben.

23.3. **Győzelem ellenőrzése fázis:** Ebben a fázisban három féleképpen is adódhat győzelem. Minden hatalomnak össze kell adnia a három féle GYP-jét. Ha ezek után egyik győzelmi mód sem teljesül, akkor a fordulósávon mozgatni kell a *forduló jelzőt* és újabb forduló következik.

Normál győzelemről beszélünk, ha valamelyik hatalom eléri a 25 pontot. Ilyenkor a legtöbb ponttal rendelkező hatalom a győztes. Döntetlennél az előző kör végi pontszám dönt, ha így is döntetlen, akkor az azt megelőző kör végi pontszám, stb. A pontszámokat a szabálykönyvben lévő **pontozólapon** kell vezetni fordulóról fordulóra, az aktuális pontszámok pedig a táblán lévő **győzelmi pont sávról** leolvashatók.

Hatalmi fölényen alapuló győzelem akkor áll elő, ha egy hatalomnak nincs meg ugyan a 25 pontja, de legalább 5 ponttal többet szerzett bármelyik más hatalomnál. Ez a típusú győzelem legkorábban a 4. forduló győzelem ellenőrzése fázisban következhet be.

Időlimites győzelem: Ha a 9. forduló végéig semmilyen más módon nem nyeri meg senki a játékot, akkor a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező hatalom nyer. Döntetlennél az előző kör végi pontszám számít, stb.