



HUNYADI

A NÁNDORFEHÉRVÁRI DIADAL

A SZABÁLYOK KRÓNIKÁJA

„Az Úr 1456. esztendejében, Szent Jakab havának legelején, midőn a nap perzselte a Duna habjait, a pogány szultán hatalmas hadaival Nándorfehérvár alá vonult. A vár falain belül a magyarok reménysége élt: Hunyadi János, a hadak vezére; Kapisztrán János, a lélek támasza; Szilágyi Mihály, a bástyák őre; és Szilágyi Erzsébet, a hűség és gondoskodás asszonya. Egy szívvel-lélekkel kell állnotok a vihart: megtörni a török hajózarat, szétverni a támadó seregeket, erősíteni a vár falait és őrizni az élelemkészletet. Ha összefogtok, krónikák zengik majd újra a nándorfehérvári diadal fényét.”



játékidő
45 – 90
perc



játékosok
száma
1 – 4



ajánlott
életkor
12+



A DOBOZ TARTALMA ÉS A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

JÁTÉKELEMEK ÁTTEKINTÉSE

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Helyezzétek az asztal közepére a táblát.
2. Tegyétek az első mezőre a fordulójelölőt.
3. Az élelemsáv jelölőjét helyezzétek a vastag fehér körrel kiemelt, **8 gabonás** kezdőmezőre.
4. A fakockákat rakjátok a táblán a keresztetek gyülekező helyére.
5. Az ezüst akcióérméket tegyétek fel a számukra kijelölt helyre.
6. Válasszátok szét az eseménypaklikat: a kezdő „Fegyverbel!” játékmódhoz külön eseménypakli tartozik, aminek eltérő a hátlapja. Keverjétek meg a választott játékmódhoz tartozó eseménykártyákat, majd tegyétek őket arccal lefelé a tábla mellé.
7. Keverjétek meg a **21 kőfallapkát**, és helyezzétek le véletlenszerű sorrendben a táblán megjelölt helyre, kőfal oldalával felfelé.
8. A torlaszlapkákat halmozzátok fel a tábla mellé.
9. A hajólapkák közül véletlenszerűen válasszátok ki a nehézségi szint táblázat szerinti mennyiséget (4. oldal), majd tegyétek őket a kockákat mutató oldallal felfelé, egymás mellé a tábla bal felső széléhez.
10. A sereglapkákat keverjétek meg, és tegyétek egy lefordított pakliban a tábla mellé. (Ezek csak a 3. vagy 4. fordulótól kerülnek játékba, ha a hajózarat szétvertétek.).
11. **Minden vezér részt vesz a játékban.** Őket véletlenszerűen vagy szabadon választva osszátok ki.
 - ❖ Ha **négyen** játszottok, minden játékos egy vezért képvisel.
 - ❖ **Három** játékos esetén az egyik játékos két vezérrel játszik.
 - ❖ **Ketten** játszva minden játékos két-két vezérrel játszik.
 - ❖ Ha pedig **egyedül** játszol, akkor az összes vezért te irányítod.

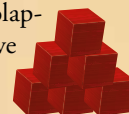
FONTOS!

Ha egy játékos több vezért irányít, akkor külön kell kezelnie a vezérek készletét. A seregek, a segítőkártyák és az akciójelölő hollók vezérhez, nem pedig játékoshoz kötöttek, ezért a két vezér kártyáit és kockáit nem lehet közös kézben kezelni.

12. Keverjétek meg a segítőkártyákat, a paklit tegyétek a tábla mellé, és minden vezér húzzon **egy segítőkártyát**.
13. Minden vezér kapja meg a kezdőkészletét, és tegye azt a vezérlapjára: ez a vezérlapon látható legnagyobb toborozható sereg mennyisége, **5 kocka**. **Fontos különbség**, hogy Szilágyi Mihály nem a vezérlapján, hanem a várban tartja a seregét.

20 PIROS FAKOCKA (KÉPZETT HARCOSOK)

A magyar seregek gerincét alkotják. A csaták kulcsszereplői, a hajólapkára és sereglapkára helyezve küzdenek a török erőkkal.



10 FEHÉR FAKOCKA (ÖNFELÁLDOZÓ PAPOK)

Bizonyos csatákban nélkülözhetetlenek, ezenfelül bármikor a játék során, egy fehér kocka elköltésével újradozhatunk a dobókockával.



20 ZÖLD FAKOCKA (MINDENRE ELSZÁNT PARÁSZTOK)

Sokoldalú segítők: a harcokban is fontosak, de képesek élelmet termelni, illetve a lerombolt kőfalakat torlaszokkal helyreállítani.



7 21 KŐFAL ÉS 10 TORLASZ LAPKA

A várfal szakaszait jelképezik, a török ágyúzás célpontjai. A falrombolás során bármelyik kőfal elem eltávolítható, de ha a túloldalán ikon található, az azonnali veszteséget jelent a védők számára. A fal pótlására Szilágyi Mihály a vezérképességével torlaszokat tud emelni.



8 FEKETE +2 FEHÉR HOLLÓ (AKCIÓSZÁM JEJÖLÉSÉRE)

Minden vezér két fekete hollót tesz a vezérlapjára minden forduló elején, ami az akciólehetőségeinek számát jelöli. Amikor a vezérek akciót hajtanak végre, akkor el kell küldeniük egy hollót cserébe (leveszik a vezérlapjukról).

Minden vezér alapvetően **2 hollóval**, tehát 2 akciólehetőséggel rendelkezik fordulónként. Egyes kártyák hatására azonban plusz akciókhoz juthatnak, ezek jelölésére használhatják a fehér hollókat, amit a feketével ellentétben akár a következő fordulóra is át tudnak vinni.

9 15 HAJÓLAPKA



Egy forduló menete

1. **Eseményfázis**
 - 2 eseménylap felcspása
 - vár ágyúzása
 - élelemsáv módosítása
2. **Akciófázis**
 - a vezérek 2 akciót hajtanak végre
3. **Csatafázis**
 - török laplaji kiértékelése,
 - veszteségek levétele,
 - megmaradt hollók visszaoesztása,
 - török sereglapok támadása,
 - a csatasor feltöltése
4. **Élelemsáv ellenőrzése**



A DOBOZ TARTALMA ÉS A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



FORDULÓSÁV

4 VEZÉRLAP

60 SEGÍTŐKÁRTYA

2 DOBÓKOCKA

Használd a szimpatikusabbat!

5+2 AKCIÓÉRME

22 SERÉGLAPKA

3

A JÁTÉK CÉLJA ♦ NEHÉZSÉGI SZINT KIVÁLASZTÁSA ♦ ESEMÉNYFÁZIS

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok küldetése, hogy egymással teljes összhangban együttműködve áttörjék a török flotta blokádját, majd a várat ostromló török csapatok közül megadott egységet leszedve megfutamítsák az ellenséget. Közben el kell kerülni, hogy a vereség feltételei közül bármelyik bekövetkezzon.

NEHÉZSÉGI SZINT KIVÁLASZTÁSA

A játék előtt döntsetek közösen a kihívás mértékéről! A választott nehézségi szint meghatározza a fordulók számát, a legyőzendő hajó- és sereglapkák számát, valamint az eseménykártyák pakliját.

Hogy könnyebb legyen a szabálykönyvet olvasni, külön színekkel jelöltük azokat a bekezdéseket, amelyek a könnyű, normál, illetve haladó módhoz tartoznak.

A SZINTEK

Fegyverbe!

Könnyű kezdőszint, bőséges készletekkel.

Hősök próbája

Közepes kihívás, a normál játékmód.

Dacolva a túlerővel

Nehéz, haladó szint, komoly erőforráshiánnyal.

Szint	Hajó- és sereglapkák kezdő száma	Fordulók száma	Minimum legyőzendő sereglapkák száma
Fegyverbe! (kezdő mód)	4	4	6
Hősök próbája (normál mód)	6	6	10
Dacolva a túlerővel (haladó mód)	7	6	12

Tipp

Kísérletezzetek bátran a szintek beállításával, ha túl könnyűnek vagy nehéznek érzitek őket! Minden kis módosítás más játékot fog eredményezni, újabb kihívásokkal gazdagítva Hunyadi világát.

A Fegyverbe! játékmódra vonatkozó különleges szabályok

1. A játék csak **4 fordulóból** áll. Az első 2 fordulóban meg kell semmisíteni a török flottát: mind a **4 hajót** le kell vegyük. A következő 2 fordulóban a török ostromot kell megállítani, és legalább **6 sereglapkát** levenni közülük.
2. A Fegyverbe! játékmódhoz egy **másik eseménypakli** tartozik, ahol nem tudjuk elhárítani, majd átfordítani az eseményeket, hanem a kihúzott eseményt végre kell hajtani.
3. A vezérek az akcióérme két oldala közül **bármelyik akciót** végrehajthatják, nem kell megfordítani az érmét, csak a hollót eldobni a vezérlapról.
4. A vezérek **nem használhatják** egyedi vezérképességeiket.
5. A **hajó- és sereglapkák**on lévő különleges képességeket és a győzelmi pontokat nem kell figyelembe venni. Kezeljük úgy, mintha ott sem lennének.

MINDEN FORDULÓ 4 FÁZISBÓL ÁLL

1. ESEMÉNYFÁZIS

„És eljövénnek a napok, mikoron a vár őrei a messzeségben porfelhőt látnak vala, vagy hírnök hoza sietve gonosz hírt: újabb ágyúkat építék a falak alá, élelmünk fogy, s a török ravasz cselre készül. Ilyenkor minden szív összeszorul, mert tudjuk: új próbát küld reánk az Úr, s annak súlyát viselnünk kell.”

- ♦ Minden forduló az **Eseményfázissal** kezdődik:
- ♦ Csapatok fel 2 eseménykártyát!
- ♦ Ezután a csapat közösen elemzi a felcsapott eseménykártyákat, és átbeszéli a lehetőségeket.
- ♦ Minden eseménykártya tetején két ikon látható:

A török ágyúzás ereje:

- ♦ Vegyetek le a tábláról véletlenszerűen választva annyi kőfallapkát, amennyi az ágyúzás ereje.
- ♦ Ha a kőfallapka túloldalán ikon látható, a rombolás járulékos veszteséget is okoz: távolítsátok el a jelölt elemeket a várból: kockát, további fallapkát; esetleg Szilágyi Mihály eldob egy személylapot, vagy csökkentsétek az élelemsávot.
- ♦ Először a kőfallapkákat kell eltávolítani; ha azok már elfogytak, akkor a torlaszok következnek.
- ♦ Ha már nincs levehető kőfal vagy torlasz, akkor az ágyúzás erejének **kétszeresét** kell leszedni a várban lévő kockák közül. (Tehát ha már nincs több torlasz sem, és még falat kellene leszedni, akkor helyette falanként két kockát kell eldobni.)



AKCIÓFÁZIS

Élelmezés:

- Ha az eseménykártya csökkenti az élelmiszerkészletet, mozgassátok az élelemsávon lefelé/jobbra a megadott értékkel a jelölőt.



Ha az ágyúzás és az élelmezés hatását mindkét eseménykártyáról végrehajtottatok, dolgozzátok fel a kártyák szövegét.

- A természeti eseményeket (például *Éhínség*) nem lehet befolyásolni. Ezeket mindig végre kell hajtani, csak Kapisztrán tudja lecserélni a vezérképességével.
- A többi eseményt azonban hatástalanítani lehet, vagy akár át is lehet fordítani a játékosok javára, aminek meghatározott ára van.

1. ELHÁRÍTÁS

Megbeszélés után fizessétek be a megadott árat – akár közösen, akár bármelyik játékos egyedül –, és ne vegyétek figyelembe az esemény negatív szövegét.

2. ÁTFORDÍTÁS

Miután hatástalanítottátok a kártyát, befizethetitek az átfordítás árát is, és megkapjátok a kártyán jelzett jutalm(ak)at.

Tipp

Az események mindig negatívak, de az elhárítás és az átfordítás költséges, ezért hagyjatok magatoknak elegendő időt átbeszélni, megfontolni a lehetőségeket!

2. AKCIÓFÁZIS

Az akciófázis során **nincs körsorrend**. A vezérek akcióinak sorrendjét a játékosok közösen, megbeszélés alapján határozzák meg, ami az aktuális szituációktól függően, fordulónként változhat.

FONTOS!

Az akciók a kétoldalas akcióérméken szerepelnek; alul arany színnel olvasható, mi van a túloldalon. A vezér a látható akciók közül választhat.

Akció végrehajtása

- A játékos hollót küld, azaz **eldob** a vezérlapjáról **egy hollót**.
- Ezután **választ egy akciót** az akcióérmék közül, amit végrehajthat. Egyes akciókhoz ráadás segítőkártya húzása is jár. Ezt abban az esetben is megteheti, ha a főakciót nem hajtja végre.
- Ezután az adott **akcióérmét fordítsátok meg** a túloldalára, így a másik oldalán lévő akciólehetőség nyílik meg.

FEGYVERBE! JÁTÉKMÓD

A vezérek az érme bármelyik akcióját választhatják, függetlenül attól, hogy melyik oldal van felül.

Tipp

A játékban összesen 7 akcióérmét találtok, az 5 ezüstöt fogjátok használni az összes játékmódban. Találtok viszont 2 bronz színű érmét is a tokenek között, ami új játékmódokra ad lehetőséget, bátran kísérletezhetnek is vele a vállalkozó szelleműek. Figyeljétek a kekjatek.hu-t, mert hamarosan bemutatunk hozzá egy különleges szabályt!



AKCIÓK

(HOLLÓ KÜLDÉSE)

1. Toborzás

Minden vezérlapon szerepel, hogy a vezér milyen kockákat vehet fel. A játékos dönthet, hogy biztosra megy, vagy kockáztat:

- Dobás nélkül** felvehető a közepén (a 3-4-es dobás alatt) látható **3 kocka**.
- Vagy dobhat** egy kockával, és az alapján veszi fel a vezérlapon meghatározott kockákat.
- Egyes kártyák hatása növelheti a dobott értéket. Ha az összérték így meghaladja a hatot, akkor extra jutalmat is kap a vezér: további 1 tetszőleges kockát vehet fel.
- A kockák száma a játékban korlátozott, nem lehet belőlük több, mint ami a készletben van, de bármelyik vezér akármennyit birtokolhat belőlük.



FONTOS!

Ha olyan segítőkártyánk van, amely módosítja a kockadobást, azt a dobás után is kijátszhatjuk, hogy növeljük vele az aktuális értékét. Másik vezér dobásához nem használhatjuk fel az ilyen kártyát.

+1

5

AKCIÓK

PÉLDA: Kapisztrán nem kockáztat, ezért 2 fehér és 1 zöld kockát vesz fel. Hunyadi kockáztat, dob egy 4-es, ezért kijátssza Kórógyi Jánost, akivel +3-at adhat egy dobásához; az eredmény így összesen 7. Ezért megkapja a maximum toborzási értéket: 3 piros és 2 zöld kockát, de a 6 fölötti eredmény miatt még szabadon választhat 1 kockát, ezért egy fehéret is felvesz.



FONTOS!

Szilágyi Mihály **nem toborozhat** egészen addig, amíg **a hajózár fennáll**. Nem kaphat továbbá kockát eseménylap és segítőkártya hatására – kivétel, ha az ő nevére szól a lap –, sem Szilágyi Erzsébet képessége révén. Ezen korlátozások azonnal megszűnnek, amikor az utolsó török hajót is sikerül elsüllyeszteni.

2. Mozgatás (+1 segítőkártya húzása)

A játék célja a hajó- és sereglapok legyőzése, amit seregkockák rámozgatásával érhetünk el.



- ❖ A mozgatás során a vezér a saját készletéből **bármennyi kockát** bármennyi hajólapkára vagy sereglapkára, illetve másik vezér készletébe helyezhet.
- ❖ **Fontos megkötés**, hogy egy akcióért csak azonos típusú célpontokra (mondjuk hajókra) tudunk kockákat tenni.
- ❖ A **koponyával jelölt** piros, zöld, vagy fehér kockahelyekre csak **ugyanolyan színű** kockák helyezhetők le.
- ❖ A koponyával nem jelölt helyekre más színű kocka is tehető, de ezek biztos veszteségnek számítanak (lásd Csatafázis!).
- ❖ Egy korábban már a hajó- vagy sereglapkára helyezett kockát később onnan elmozgatni, továbbá esemény hatásának elhárítására/átfordítására, vagy segítőkártya költségeként feláldozni nem lehet.
- ❖ Szilágyi Mihály nem toborozhat, amíg áll a török hajózár, addig azonban a vár védőseregét egy **különleges mozgatással** növelheti: bármely másik vezér lapjáról **egy** kockát a várba mozgathat. Másik vezér is végrehajthatja az akciót, ilyenkor a saját vezérlapról bemozgatva egy kockát a várba. Ha a hajózárat már áttörtük, akkor a várba is korlátlan számú kockát tehetünk egy mozgatással.

Tipp

Bár Szilágyi Mihály mozgathat kockákat a várból a hajókra, de ez kevésbé ajánlott, mert a vár védelmének gyengítését jelenti. A várban lévő védő egységek növelésére kevés lehetőség van, miközben a vár védelmének fenntartása elkerülhetetlen.

3. Élelem begyűjtése

A vezéreknek lehetőségük van Élelem akciót végrehajtani, amikor zöld kocka beáldozásával növelhetik a készletet. Ilyenkor a játékos dönthet, hogy biztosra megy, vagy kockáztat:



- ❖ **Ha biztosra megy:** eldob egy zöld kockát a készletéből, majd az élelemjelölőt **eggyel** felfelé/balra mozgatja.
- ❖ **Ha kockáztat - kockadobással:**
 - 1–2:** 2 zöld kockát kell feláldozni egy élelemsáv növelésért.
 - 3–4:** 1 zöld kockáért 1 lépés felfelé az élelemsávon.
 - 5–6:** 2 zöld kockáért 2 lépés felfelé az élelemsávon.

Az egyik Élelem akciónál kockáztatás esetén a **dobás értékéhez +1-et** adhatunk (ikonnal jelölve).

4. Ima

A vezér felvehet **két fehér kockát**.



5. Kártyahúzás

A vezér **három segítőkártyát** húz, **egyet megtart**, a másik kettőt tetszés szerint a pakli tetejére és/vagy aljára helyezi vissza.



6. Vezér: a vezérképesség használata (+1 segítőkártya húzása)

Minden vezér egyedi akcióval rendelkezik, amely a vezérlapján is olvasható.



VEZÉREK

Hunyadi János

„És lőn ama vészterhes időkben egy vitéz
férfiú, kinek neve vala Hunyadi János,
kinek kardjától megrettent vala a pogány.
Mint vihar tépte tölgy, oly szilárdan állt
a harcban, s seregeit bölcsen vezette, hogy a
kereszténység pajzsa és bástyája legyen.
Hol zászlaja lobogott, ott a remény lángja
gyúlt a magyar szívekben”

Vezérképessége: hadicsel.

Egy **piros kocka** elköltésével egy hajó- vagy egység-
lapkát eldobhatunk (nem kerül a legyőzöttek közé),
de vezérlapkát nem. Ezután **két újat húzunk**, egyet
eldobunk, a másikat lehelyezzük.

Kapisztrán János

„Ekkor érkezék a messzi Itáliából egy
szent életű aggastyán, Kapisztrán János,
ki szavával tüzet gyújtva vala az emberek
szívében. Mint hajnalhasadás a sötét éjben,
úgy oszlatta szét a csüggedést. Papok,
jobbágyok, harcosok mind egy akarattal
gyűlének köré, mert tudták: ki e férfiúval
áll, az nem ingadozik a hitben”

Vezérképessége: jövőbelátás.

Az ő képessége az **eseményfázis** során játszható
ki (akcióérme megfordításával, egy holló és két
pap elküldésével): miután felhúztuk
a két eseménykártyát, és az egyiket semmiképp
sem szeretnénk, hogy bekövetkezzen, **2 fehér
kocka** elköltésével azt eldobhatjuk. Helyette
húzunk **két új eseménykártyát**, kiválasztunk
egyet, amit végrehajtunk, és a másikat eldobjuk.

Amennyiben az eseménylapok felcsapásakor nem érhető el a Vezér akció,
mert mindkét ilyen érme a másik oldalán van, akkor nem tudja Kapisztrán
végrehajtani a képességét.

Tipp

Bár vonzónak tűnik az egyik esemény lecserélése,
jól gondoljuk meg, hogy mikor folyamodunk
ehhez a képességhez, mert nem biztos, hogy a helyette
felhúzott eseménnyel sokkal boldogabbak leszünk.



Szilágyi Erzsébet

„És nemcsak férfiak, de asszonyi kéz
is tartá e diadal súlyát. Szilágyi Erzsébet,
ki nemes elmével és erős lélekkel,
holló távolságával segíté a védőket,
egyaránt parancsolva háznak és
hadnak. Mint anya a gyermekét, úgy óvá
a népét, s gondoskodék, hogy a szükség
napján is maradjon kenyér az asztalon,
bátorság a szívekben”

Egyes segítőkártyákat csak a rajtuk feltüntet-
tett vezérek játszhatnak ki, a kártyák átadá-
sát pedig Szilágyi Erzsébet vezérképességével
tudjuk legkönnyebben végrehajtani.

Vezérképessége: átszervezés.

Minden játékos átadhat pontosan **egy** kártyát és/vagy egy kockát **egy**
másik játékosnak (akár különbözőnek is), így a megfelelő vezérhez tartozó
segítőkártyák eljuthatnak a tulajdonoshoz.

Szilágyi Mihály

„És vala a vár kapujában egy rettenthetet-
len kapitány, Szilágyi Mihály, ki nem hátrált
a pogány ágyúk tüztől sem. Mint szikla
a hullámverésben, úgy állt helyt, míg
a falak recsegének, s a kövek porrá
zúzódának. Ő tartá össze a bástyát és
a reményt, a felmentő sereg útját várva”

Fontos különbség a többi vezérhez képest, hogy
Szilágyi Mihály állandóan a várban tartózkodik, és
serege is ott állomásozik. Így ha kockát kell elköl-
tenie akcióhoz vagy segítőkártya kijátszásához, azt
mindig a várban lévők közül költi el. Bár az ima
akciót kijátszhatja, és a 2 papot felteheti a várba, de
toborzás akciót csak a hajózár áttörése után választ-
hat. Mozgatás akcióval bármelyik másik vezérlapról
egy kockát a várba helyezhet.

Vezérképessége: faljavítás

(a lerombolt falszakaszok pótlása torlasszal)

A játékos dönthet, hogy a vezérlapon jelzett középső sáv szerint **egy zöld
kockáért** biztosan **3 torlaszt épít**, vagy kockáztat, és egy dobás alapján 2, 3
vagy 4 torlaszt helyez el. A torlaszok száma legfeljebb annyi lehet, ahány ilyen
lapka található a játékban, beleértve a levett kőfalak hátoldalán lévőket is.



SEGÍTŐKÁRTYÁK HÚZÁSA ÉS KIJÁTSZÁSA

SEGÍTŐKÁRTYÁK HÚZÁSA ÉS KIJÁTSZÁSA

„Sokszor nem csupán az acél és a vér dönté a harcot, hanem a furfang, az alkalmas időben érkező hír, avagy a titkon kötött szövetség. E levelek és küldöttek, kik pergamenre rótt ígérekkel, pecsétekkel megerősítve érkezének, olykor többet érnek vala, mint száz dárdás a kapu alatt. Ki jól forgatja a híreket, s okosan választja meg pillanatát, az nyerhet egy csatát kardcsapás nélkül is, vagy a jó helyre küldött üzenet hozza el időben a seregek erősítését.”



A kártyák száma nincs limitálva, **kijátszásuk sem kerül akcióba**, az Esemény- és Akciófázis során bármikor kijátszhatóak. Érdemes a felhúzott kártyákat képpel felfelé a vezérlap mellé helyezni, hogy mindenki láthassa őket.

A segítőkártyák árát – a lap tetején látható költséget – mindig a kijátszó vezér fizeti meg, és a kártya hatása alapvetően csak rá vonatkozik, hacsak a szöveg másként nem rendelkezik.

A kártyák költsége többnyire kocka vagy lapeldobás, vannak azonban olyan lapok, amelyeknél a költség helyén egy vezér neve és címe szerepel, ezeket csak az adott vezér játszhatja ki, de ő viszont ingyen.

Tipp

Egy vezér csak akkor játszhat ki olyan lapokat, amelyek másik vezér nevére szólnak, ha valamilyen segítőkártya ingyenessé teszi számára.

A segítőkártyák megszerzésének a legkönnyebb módja, ha azokat ráadásként húzzuk más fő akció mellé: a **Mozgatás** és **Vezér** akciók végrehajtása előtt a játékos **húzhat egy segítőkártyát** is.

PÉLDA 1: Szilágyi Erzsébet végrehajtja a vezérakcióját, így minden játékos átadhat egy kártyát és egy kockát egy másik játékosnak. Bár eddig neki nem volt segítőkártyája, a vezérképesség kijátszása előtt ő is húzhat egy segítőkártyát, amit a képessége miatt egyből tovább is adhat, ha szeretne. Mivel olyan kártyát húzott, ami **Hunyadi János** nevére szól, ezért rögtön át is adja neki.



A kártyák között találhatóak személylapok és egyéb lapok. A személylapon a segítő neve és a család címe látható, az ilyen lapokat egy pajzs ikonnal jelöljük. A vár ágyúzásakor Szilágyi Mihály csak személylapot veszíthet, és a segítőkártyák között is van, amelyek csak személylapokra hatnak.

PÉLDA 2: Szilágyi Erzsébet képessége miatt Hunyadi János éppen az imént kapott egy segítőkártyát, amit csak ő játszhat ki: **Az erdélyi vajda**. Ennek a kártyának a költsége csupán annyi, hogy egyedül Hunyadi játszhatja ki: azonnal felvehet 3 piros kockát.



PÉLDA 3: Hunyadi János kezében azonban volt még egy kártya, a **Sikeres portya**. A lap kijátszásának költsége egy piros kocka. Mivel éppen az előbb szerzett 3 piros kockát, az egyiket el is dobja, ami megéri az árát, hiszen segítségével, és egy sikeres kockadobással a játékosok akár kettővel növelhetik az élelemsávot.



3. CSATAFÁZIS

” És mikoron a bástyák tövénél összegyűle a török sokaság, a Duna hajjain gályák és sajkák láncba verve állomásoznak, akkor harsant a kürt, dördült az ágyú, és vérvörössé lön az ég alja. Ott már nem volt helye szónak, csak a kard csattogásának és az áldozat csendes súlyának. Ki állta a sarat, az dicsőséget nyert; s ki elbukott, annak neve is a várfal kövei közé vésetett. ”

A TÖRÖK HAJÓ- ÉS SEREGLAPKÁK BEMUTATÁSA

- ♦ A török flottát alkotó hajók vagy naszádok egymással láncsal voltak összekötve, hogy megakadályozzák a keresztény felmentő seregek és az utánpótlás eljuttatását a várhoz. Ezt kell a magyar vezéreknek áttörniük, amihez az összes felcsapott hajót le kell győzniük a játékmód függvényében a 2. vagy 3. forduló végére. Ha nem sikerül, akkor sajnos vereséget szenvedtünk.

FONTOS!

A kezdeti számokhoz képest később akár bővíthet is a török flotta, ha olyan esemény jön fel, aminek a hatására újabb lapkát kell véletlenszerűen felcsapni.

- ♦ A török sereglapkák kétfélek lehetnek:

Egységlapka: sima seregtestek, például janicsárok, szpáhik, azabok.



Vezérlapka: piros névvel jelölt parancsnokok, ismert török vezérek.



A vezérlapkák csak az egységlapkákra fejtik ki erősítő hatásukat.

PÉLDA: Turakhan akindzsi bég képessége, hogy +1 kocka kell az akindzsi legyőzéséhez, ami rá nem vonatkozik, csak az akindzsi egység-lapkákra. Ha egy már legyőzött vezért kellene kikeresni egy másik lapka hatására a török seregből, akkor azt természetesen nem hajtjuk végre.

A sereglapkák számát is a játékmód határozza meg (ugyanannyit teszünk fel kezdésként, mint hajólapkából).

PÉLDA: A Ruméliai szpáhik lapkája megköveteli, hogy Karadzsa beglerbéget is játékba hozzuk. Ebben az esetben a szpáhik felcsapása után azonnal keressük ki Karadzsát, és helyezzük mellé. Ezután újra megkeverjük a maradék sereglapkákat, és folytatjuk a felrakást.



CSATA ESETÉN VÉGREHAJTANDÓ LÉPÉSEK

Ha a forduló során a játékosok kockákat helyeztek a hajó- vagy sereglapkákra, és van olyan lapka, amelyen az összes kockahely betelt, akkor a forduló végén csatára kerül sor. Ahol nincs feltöltve az összes kockahely, azzal a lapkával nem lesz csata. Csata esetén a következő lépéseken kell végigmenni:

1. Koponyák ellenőrzése

Minden olyan mezőn lévő kockát, amelyen koponya található, veszteségként kell levenni. A kocka visszakérül a közös készletbe a játéktábla mellé.

2. Színegyezés ellenőrzése

A nem koponyán álló, de a kockahelytől eltérő színű kockák szintén veszteségnek számítanak.

3. Egyedi laphatások

Módosítják a sereglapkák legyőzéséhez szükséges kockák számát.

- ♦ Amennyiben kevesebb kockát kell felraknunk, akkor a nem koponyával jelölt mezők egyikét hagyjuk üresen.
- ♦ Amennyiben több kockát kell felraknunk a győzelemhez, akkor a szükséges kockákat a kockamezők mellé rakjuk a lapkán. Ezek a kockák bármilyen színűek lehetnek, és mindenképpen elvesznek a csata végén.

4. Túlélő egységek

A nem koponyán álló és a kockahellyel azonos színű kockák a csatát túlélő egységek. Ezeket a kockákat a játékosok lehetőség szerint egyenlő arányban, megbeszélés szerint szétosztják egymás között. A szétosztásnál egyáltalán nem számít, hogy ki, milyen és mennyi kockát küldött harcba; tehát az is kap kockát, aki egyáltalán nem hajtott végre Mozgatás akciót. Fontos, hogy Szilágyi Mihály ilyen módon nem juthat kockákhoz, amíg fennáll a hajózár!

Ha egy hatás csökkenti a kockavesztést, akkor a győzelem után a játékosok eldönthetik, hogy melyik elvesztett kocka lesz a szerencsés túlélő.



CSATAFÁZIS ♦ ÉLELEMSÁV ELLENŐRZÉSE

5. Hajók és seregek sorsa

A hajólapkákat a megsemmisülés után átfordítjuk a másik oldalukra, kivéve azokat, amelyek győzelmi pontot adnak; ezeken fehér kockában korona látható (amire szintén kell kockát tegyünk).



A sereglapkák közül először az egységlapkákat vesszük le, majd a vezéreket. Így a bónuszt adó török vezérlapkák hatása a forduló végéig mindenképpen érvényesül. Ellenben, ha valamilyen lap vagy Hunyadi vezérképessége révén iktatunk ki egy lapkát, akkor annak hatása azonnal érvényét veszti.

PÉLDA: Dugovics Titusszal le tudunk venni egy vezérlapkát - egységlapkát nem - már az Akciófázisban, és azt a legyőzött lapkák közé tesszük, így nem fejtí ki hatását a csatában. Ne felejtsük el, hogy a Csatafázis során már nem játszhatóak ki segítőkárttyák!

A legyőzött sereglapkákat és a győzelmi pontot érő hajókat külön kell gyűjteni, mivel a játék végi értékeléshez szükség van rájuk!

6. Jutalmak



Egyes hajólapkák legyőzése esetén a játékosok jutalmat kapnak. Ezeket a hatásokat megtalálhatjátok a karakterlapok hátoldalán is. Azt, hogy ki kapja a jutalmat, a játékosok döntenek el.

Tipp

Ha a forduló végén egyszerre több hajó is elsüllyed, akkor a játékosok dönthetnek a sorrendről. Ennek a hajók legyőzésekor kapott jutalmak miatt lehet jelentősége.

7. Várostrom esetén

A forduló végén meg kell nézni, melyik fennmaradt török sereglapkán szerepel áthúzott kocka a címsorban. Összeadjuk ezek számát, majd ugyanennyi tetszőleges kockát le kell venni a várból.

PÉLDA: Az **Anatóliai azabok** egy kocka veszteséget okoznak a várvédőknek, a **Topcsik** kettőt, ha nem sikerült őket levenni a forduló során.



8. A csatasor feltöltése

Ha a magyar vezérek sikeresen áttörnek a hajózárat, a 3. forduló (kezdő játékmód esetén a 2. forduló) végén fel kell helyezni a török sereglapkákat. **Egyesével** tesszük fel őket: ha egy lapka hatása szerint egy másik lapkát is játékba kell hozni, azt azonnal meg kell keresni, és a csatasorba illeszteni. Ezek is beszámítanak a csatasorba természetesen, és A hősök próbája játékmódban akkor sem csapunk fel hetedik lapkát, ha a hatodik egységlapka behívná a sorba.

Ezt követően a 4. és 5. forduló végén is kiegészítjük a sereglapkák számát a játékmódnál megadott kezdőértékre.

4. Az ÉLELEMSÁV ELLENŐRZÉSE

„Midőn az éléskamrák feneke kivillan, s az utolsó kenyérmorzsa is szétosztatik, a harcok szíve is megroksad, mert tudja: nemcsak a török ostroma, de az éhség is falaink alá telepedett. Ki ilyenkor étket nem lel, az kardját sem tudja felemelni!”

A játék során az élelemsáv mutatja az aktuálisan rendelkezésre álló készleteket, és a kenyérlelővel mozogva ezt a sávot gyakran kell módosítani. Az élelemsáv úgy van kialakítva, hogy a nulla értéket követően, amelyet egy koponya jelöl, akár mínusz háromig is le tud menni, de az a minimumérték, onnan akkor sem megy tovább a jelölő, ha megint jobbra kellene mozgatni.

A forduló végén ellenőrizni kell az élelemsáv állását:

- ♦ **Narancs zóna:** Szilágyi Mihály el kell dobjon egy kockát várból, amelyet visszatesz a közös készletbe, a keresztetek táborába.
- ♦ **Vörös zóna:** minden vezér (beleértve Szilágyi Mihályt is) egy-egy kockát el kell dobjon, azaz visszateszi a közös készletbe.
- ♦ **Fekete zóna:** az élelemkészlet teljesen elfogyott, és a védők kapitulálnak az ellenség előtt.

VERESÉG ♦ GYŐZELMI FELTÉTELEK ♦ VILÁGRASZÓLÓ DIADAL



VERESÉG



A magyarok vereséget szenvednek, ha **bármelyik** alábbi feltétel teljesül:

1. Élelemsáv kimerülése

Ha az élelemsáv jelölője a **fekete zónában** marad egy **forduló végén**.

Tipp

Fontos megragadni minden lehetőséget ennek a sávnak legalább a narancs zónában tartására, mert egyetlen rossz eseményfázis hatására elveszhet 3-4 élelem, és rögtön a fekete zónában találjuk magunkat.

2. Hajózár áttörésének kudarca

- ♦ A **3. forduló** – a „Fegyverbe!” játékmódnál a 2. forduló – **végéig** az összes hajót el kell távolítani a tábla mellől.
- ♦ Ha ez nem sikerül, a törökök a vár ostromát megkezdik még Hunyadi és Kapisztrán seregeinek megérkezése előtt, túlerejükkel lerohanják Nándorfehérvárt, és a magyarok azonnal vereséget szenvednek.

3. A várvédelem összeomlása

Ha **már nincs harc képes egység** (piros vagy zöld kocka, a papok ebben nem számítanak) a várban, a védelem összeomlik, és a játékot elveszítettük.

GYŐZELMI FELTÉTELEK

A magyarok csak akkor nyernek, ha a török veszteségek elérik a visszavonulásukhoz szükséges mértéket, azaz a megvert török menekülni kezd. Ehhez a játékosoknak el kell érniük a szabály elején, játékmódonként megadott **győzelmi célszámot** a legyőzött sereglapkák összegyűjtésével.

Kivételes esetben ez már az 5. fordulóban is megtörténhet, ilyenkor a játékosokra bízunk, hogy akarnak-e még egy fordulót játszani, hogy esetleg világraszóló diadalt arathassanak.

Dacolva a túlerővel játékmód (különleges szabályok)

- ♦ A játék ugyanúgy 6 fordulóból áll, mint a normál játékmód esetében. Az első 3 fordulóban meg kell semmisíteni a török flottát: a játék elején felcsapott 7 hajót le kell vennünk. A következő 3 fordulóban a török ostromot vissza kell vernünk, és legalább 12 sereglapkát le kell vennünk közülük.
- ♦ A csatasor felállításkor, ha a hetedik sereglapka egy török vezért hívna be a játékba, akkor azt is felcsapjuk az arany félhoddal jelölt zónára.
- ♦ Csata során papokat zöld és piros kockahelyre nem tehetünk le.
- ♦ A hajó- vagy sereglapkákra tett kockákat le kell vennünk a forduló végén, ha nem sikerült legyőzni az adott lapkát: ilyenkor az ellenséges túlerő legyőzi a csapatainkat.

VILÁGRASZÓLÓ DIADAL

(OPCIONÁLIS PONTSZERZÉS)

„**Így történt, hogy a magyarok bátor vitézei, Hunyadi János vezérletével, s a szent Kapisztrán buzditása nyomán, a vár falainak megvédése mellett kitörték az ostromgyűrűből, s a megfáradt török sereget a végsőkig üldözték. E nagy diadal nem csupán a vár megmentése volt, hanem a hit, a hűség és a szabadság dicsőséges bizonyítéka. Így vált Nándorfehérvár a kereszténység pajzsává, melynek visszaverése nélkül a világ egésze másként alakulhatott volna!**”

A győzelmi célszám felett begyűjtött sereglapkák **további győzelmi pontokat** érnek, a rajtuk található koronák száma szerint.

A GYŐZELEM FOKOZATAI

Ha már sikerült teljesíteni a győzelmi feltételeket normál és haladó módban, akkor akár önmagunkkal, akár más csapatokkal versengve érdemes kiszámolnunk a győzelmi pontjainkat (GYP).

A játékban a török lapkák legyőzésével szerzünk győzelmi pontokat, amit korona ikon jelöl. A hajólapkák (3 GYP) és a sereglapkák (22 GYP) összesen 25 GYP-t adhatnak.

6–12 pont: Véres siker

Iszonyú harcban sikerült megtartani Nándorfehérvár romjait. Temetetlen holtak bűze mérgezi a levegőt, a török szabályák után most már a járvány tizedeli az éhező sereget. A dögvésztől a vezéreket sem védi meg a finom páncél. Cillei és az ifjú király, V. László nagy sereggel közeledik. Segítséget hoznak, vagy most ellenük kell megvédeni a várat?

13–18 pont: Elsőpró győzelem

Isten akarata, a vezérek bátorsága és a harcosok elszántsága megszerezte a győzelmet. Az egykor rettegett oszmán hadak legjobbjából varjak lakomáznak, vezéreik feje kopjadísz Nándorfehérvár vérszentelte tornyain. A diadalmas harangzúgásba harci kürtök hangja vegyül. Véres csatát nyertünk, de az iszonyatos, nagy háború még előttünk van.

19+ pont: Világraszóló diadal

A kereszténység megmenekült Mohamed hordától! Az oszmán sereg roncsai kétségbeesve iszkolnak hazafelé, nyomukban a diadalmas keresztet magasra emelő magyar haddal, amelyhez sorra csatlakoznak a Balkán leigázott népei. Az év végére Konstantinápoly a magyar korona egyik ékköve lesz!



IMPRESSZUM ♦ KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS



Vegyél fel, illetve dobj el egy megfelelő színű kockát!



Vegyél fel, illetve dobj el egy bármilyen színű kockát!



Vegyél fel, illetve dobj el egy segítőkártyát!



Vegyél fel, illetve dobj el egy akciójelzőt!



Dobj el egy személylapot!



Vegyél le egy kőfalat!

Tegyél fel egy torlaszt!



Erre a helyre csak azonos színű kockát rakhatsz, amit a csata kiértékelésekor le kell venni.



Győzelmi pont. Ha fehér mezőn áll a hajón, akkor papot kell tenni rá.



Az élelemsáv a jelölt mértékben nő vagy csökken.



Választhatsz, hogy a biztos mennyiséget kéred a gabonából, vagy kockáztatsz, hogy akár többet is gyűjthess belőle.



Dobj a kockával!



Ezzel a számmal módosul a kockadobás értéke.



Kiválaszthatjátok, hogy melyik vezér veszít akciót.



Az adott vezérre vonatkozó esemény, költség vagy lehetőség.



Bármennyi kockát bármennyi hajólapkára vagy sereglapkára, vagy másik vezér készletébe helyezhetsz.



Ágyúzás: a törökök a forduló elején a jelölt értékkel rombolják a falat.



Három segítőkártyát húzhatsz, és egyet tarthatsz meg közülük. A másik kettőt a pakli aljára vagy tetejére rakhatod.



Amíg a hajó a török blokádban van, a forduló elején eggyel csökken az élelemsáv.



A két szomszédos hajó egyikén nem lesz veszteség, ha ezzel a hajóval azonos fordulóban sülyesztitek el.



KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

A kiadó szeretne köszönet mondani a játék szerzőinek, akiknek kitaratása időnként hasonlatos volt *Nándorfehérvár* védőihöz, és állhatatos munkájukkal sikerült egy újabb mérőföldkőnek számító játékot alkotniuk. Nem kevésbé illeti elismerés a játékot kézzelfoghatóvá valósággá varázsoló illusztrátor és grafikus csapatokat, hiszen többször szinte lehetetlennek tűnt, hogy a megadott időben befejezzék e nagyszabású vállalkozást, mégis diadalt arattak.

A segítők népes hadában elsőik között kell kiemelni a szabály és egyéb elemek véglegesítéséhez komoly hozzájárulást nyújtó *Baranyai Jánost, Békási Zsoltot, Lapikás Juditot, Osvai Zoltánt*. Illetve nem felejtethetjük el a keresztesek töménytelen népét, akik a hívó szóra hallgatva fáradhatatlanul részt vettek a tesztelesek kimerítő küzdelmeiben; csupán legjobbjait felsorolva ezen a lapon: *Lenhardt Levente, Limpár Mátyás és Tamás, Lukács Erzsébet* és az *Esztergomi Játékkunyhó*, ahol *Horváth Zoltán* vendégszeretettel többször is élvezhettük számunkra sorsfordító pillanatokban.

Továbbá hálás köszönet a vár népe minden családtagjának, hogy minden nehézség ellenére is hűségesen kitartottak mellettünk a falon.

IMPRESSZUM

Mi, *MÁTYÁS* Magyarország és Csehország királya, etc. ezúton tudatjuk mindenkivel, akit illet, hogy uralkodói akaratunknak megfelelően, szeretett atyáinknak, *HUNYADI JÁNOS* grófnak legnagyobb haditette immáron társasjáték formájában is megörökített.

Az Úr MMXXV. évében három nemes kapitányunk: *LENHARDT BALÁZS, LIMPÁR PÉTER* és *SZAUER ISTVÁN* tervei alapján készült ez a játékszer, melyet *POZSGAY GYULA* mester díszített fel Isten és királyságaink nagyobb dicsőségére. A kártyalapokon szereplő miniatűrűkért uralkodói hála-lánk *DARABONT GERGŐ* és *SZAUER ISTVÁN* kapitányainkra sugárzik, kik makacs-kodó jobbágyAIkat hűségünkre vonták, és ezért nekik, valamint fiági utódaiknak a Mesterséges Intelligencia Mestere címet adományozzuk. A fent felsorolt dolgok végső formájukat a már említett *DARABONT* kapitányunk vezérlete alatt nyerték el.

Uralkodói köszönetünk illeti továbbá a **KARD ÉS KORONA KFT.** nevet viselő kereskedő céhet, amely fáradságot, fénylő aranyakat, valamint pengő ezüstöket nem kímélve, ezt a játékszer-t a távoli *Khataj* országában elkészíttette, és a messzi keletről kalandos karavánutakon országainkba hozta. Mindezért nekik ennek árusítására kizárólagos jogot adományozunk országaink területén, amennyiben a Minket illető adókat, melyekre a császár elleni háborúinkban oly nagy szükségünk van, rendben megfizetik. Egyben felszólítjuk minden hű alattvalónkat, hogy irántunk való hűségüket eme játékszer megvásárlásával bizonyítsák.

Kelt az örök királyságunk székhelyén, november első napján, az Úr MMXXV. évében.

MÁTYÁS

SZABÁLYVIDEÓ:

