



2-4 JÁTÉKOS



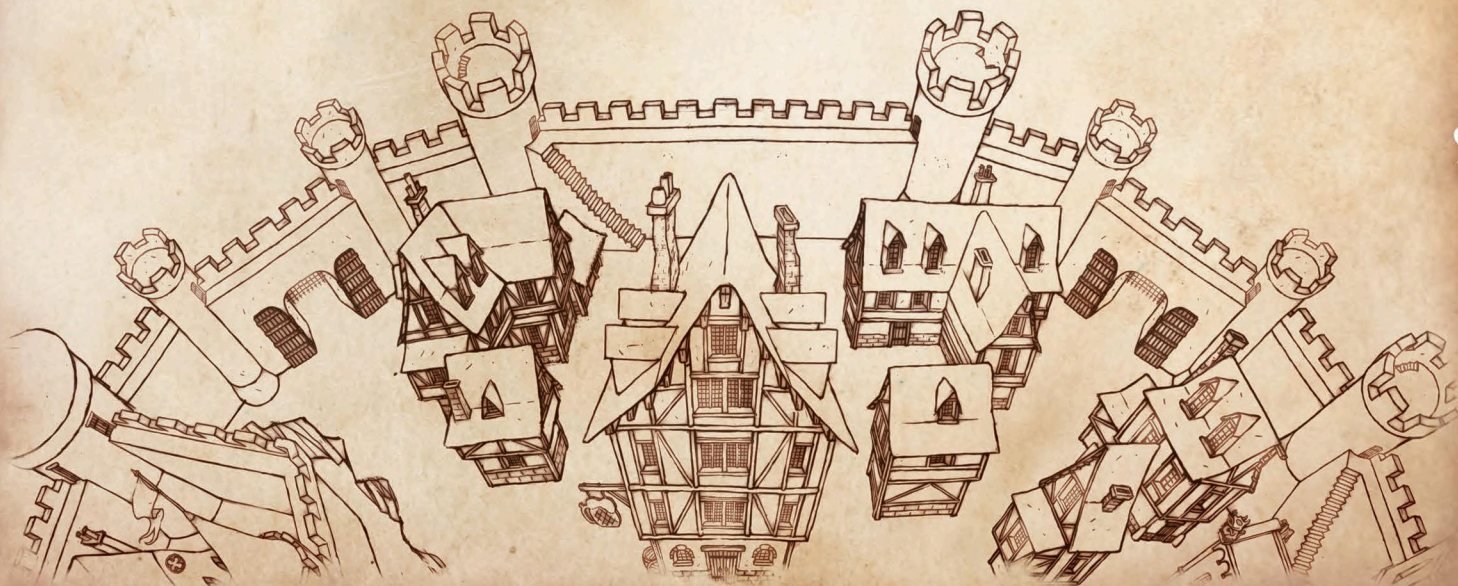
KOR: 12+



45-60 PERC

Henchmania

Ezekben az időkben nyughatatlanság honol az egyébként békés középkori kisvárosban, Montfleuryben. A Királynak hamarosan ki kell választania az új helytartóját, és akit megnevez, ő fogja irányítani az Uralkodó nevében a régiót. A hagyomány szerint, a versengő uraknak egy négy napon át tartó könyörtelen versenyben kell részt venniük, hogy elnyerjék az áhított pozíciót, mely hatalomért semmiféle fortély vagy csalás nem jelenthet akadályt. Az elmék könyörtelen háborúja ez, és mint minden háború, ez is áldozatokkal jár. Az urakat különösebben nem érdekli hűséges alattavalóik feláldozása, az apródoké, akik legalább annyira erős, már-már legendákba illő hűséggel viseltetnek uruk iránt, mint amennyire korlátolt szegények gondolkodása.



Bevezetés

A HENCHMANIA egy stratégiai társasjáték, amiben mindegyik játékos egy hatalmas úr lesz a város Négy Családjá köztül. Célod, hogy legyőzd ellenfeleid: Hűséges apródjaid, akiket semmi sem állíthat meg, hogy végrehajtsák terveid, segítenek neked, hogy uralhasd a magaslatokat, szétzúzhasd ellenfeleid, hogy megnyerd a játékot. Harc, intrika, szőgyentelen önpromóció, talpnyalás, rágalmazás...minden meggedett, csak hogy Te lehess Montfleury következő királyi helytartója.

A Doboz Tartalma A Játék Célja

130 kártyalap - 32 apród - 1 játéktábla - 5 pontozó tábla - 1 „A hűség pecsétje” - 3 dobókocka - 1 útmutató - 5 segédkártya - 1 nap mérő - 5 „Teljes” apród.

Előkészület

Mindegyik játékos választ egy címet és magához veszi a megfelelő számú apródot. Minden játékos - a címeren jelölve - 5 ponttal kezdi a játékot.

Minden játékos a város 5 nagynevű családjának egyik Ura lesz. A hűséges apródok segítségével annyi győzelmi pontot kell gyűjtened a címereden jelölve, amennyit csak tudsz, hogy te lehess Montfleury következő helytartója.

Meszd össze az 5 városrészt választásod szerinti sorrendben.

Keverd össze az 5 paklit és helyezd le őket lefele fordítva a megfelelő oldalkukra.



Dobó pakli



A lepiszkosabb körmű játékos kezdi a játékot. Ha így döntetlen, akkor a fiatalabb. A kezdő játékos leteszi maga elé a hűség pecsétjét, ezzel jelölve, hogy ebben a körben ő lesz a kezdőjátékos.



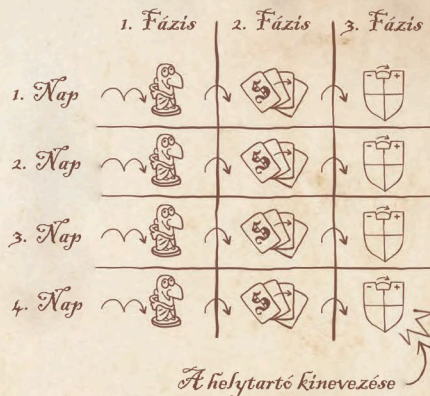
A Játék Menete

A játék 4 napon át tart és mindegyik nap 3 fázisra tagolódik:

- 1 Apródok elhelyezése
- 2 Kártyák kijátszása
- 3 Nap vége

A 4. nap végén a legtöbb ponttal  rendelkező játékos lesz a Helytartó. Ha egy játékos elér 40 pontot  a 4. nap kezdése előtt, azonnal megnyeri a játékot.

Minden nap ismételjétek meg a 3 fázist.



1 Apródok elhelyezése

A Hűség pecsétjét birtokló Úr az első játékos. Elhelyezhet egy apródot az egyik városrészre és azonnal húz egy kártyát onnan.

Az óra járásának megfelelően, a következő játékos ugyanígy tesz. Ismételjétek meg ugyanezt, mindaddig, amíg minden játékos mind a 8 apródja le lesz helyezve, így mindenki kezében lesz 8 kártya erre a napra.

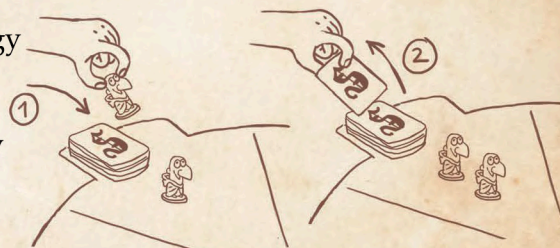
Amikor egy pakli üres, azonnal keverjétek meg a megfelelő városrész dobópakliját, így létrehozva egy új paklit.

Mindegyik városrészen, a lehelyezhető apródok száma korlátozott a következő szerint:

- 2 játékosnál: 4 lehelyezhető apród
- 3 játékosnál: 5 lehelyezhető apród
- 4 játékosnál: 7 lehelyezhető apród
- 5 játékosnál: 8 lehelyezhető apród

Amikor az összes apród lehelyezésre került, az a játékos uralja a városrészt, akinek a legtöbb apródja van ott jelen. Így, ő húzhat egy további kártyát. Egyenlőség esetén, senki sem uralja a városrészt.

A játékosok továbbléphetnek a nap 2. fázisára.

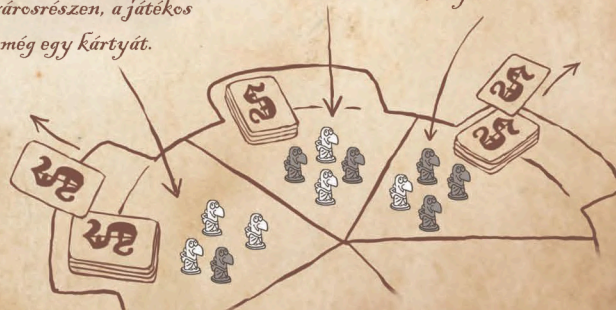


Helyezz el egy apródot és azonnal húzz egy kártyát

A fehérek vannak többségben ezen a városrészen, a játékos húzhat még egy kártyát.

Nincs többség

A szürkek vannak többségben ezen a városrészen, a játékos húzhat még egy kártyát.



2

Kártyák Kijátszása

A Hűség pecsétjét birtokló játékos kezd. A körben, az óramutató járása szerint mindenki kijátszik egy kártyát.

3 típusú kártya van:

◆ Akció kártyák

Amikor egy akció kártya kijátszásra kerül, a dobó pakliba kell helyezni az eredeti helyének megfelelően és végrehajtani az azonnali hatását.



Azonnali hatás

◆ Tartalék kártyák

Amikor egy tartalékba helyezett kártya kijátszásra kerül, felfelé fordítva a játékos elé kerül és ott is kell tartani a játék során - kivéve, ha a kártya azt mondja, hogy aktiváláskor el kell dobni. A tartalékba helyezett kártyák hatása kézből nem aktiválható, csak a tartalékból. Egy játékosnak maximum 8 lapja lehet a tartalékba. Ha egy új lapot akar ide letenni, egy már használtat el kell dobni.

1

A tartalékban lévő ugyanolyan típusú kártyák maximális száma a kártyán látható.

Figyelem: Olyan akciót nem lehet végrehajtani, amivel ezen a maximális számon túlmenne a lapok száma.



Az ilyen ikonnal rendelkező lapokat el kell forgatni használatuk után. Ha egy elforgatott lap egy másik játékoshoz kerül, azt vissza kell forgatni és újra használható lesz.

Figyelem: Ha a lapon lévő szöveg úgy kezdődik: „A körödben”, ez azt jelenti, hogy a hatás aktiválódik, a kézből való lap kijátszása helyett.

◆ Adu kártyák

Mindegyik félnek van egy adu lapja, ami valamilyen előnyt jelent. Nem számít bele a tartalékba és nincs is rá hatással a tartalék lap. Egy játékosnak csak egy adu lapja lehet. Ha egy újat akar használni, az előzőt el kell dobni.

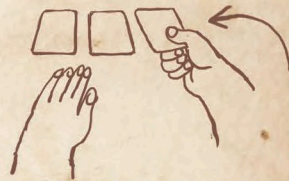
- ◆ Ha egy játékos nem tud kijátszani kártyát, vagy úgy dönt, hogy befejezi a körét, akkor elveszti a jogot, hogy aznap még kártyát játszhasson ki - kivéve a Védekező kártyát vagy a Fegyver kártyát egy csata során, a kártyák listája a 8. oldalon található.

Mikor az összes játékos végzett a körével, el kell dobniuk az összes kézben maradt kártyát, mielőtt a nap 3. fázisához érnének. A következő napot kártyák nélkül kezdik, kivéve a tartalékba helyezett lapokat, amik megmaradnak.



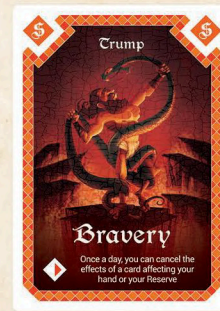
A tartalék kártyák ikonja

A tartalék kártyákat magad elé kell helyezni, felfelé fordítva



Az akció kártyák ikonja

Az akció kártyák hatása azonnal érvényesül



Tartalék példa a játék során:

Az adu kártyákat a címer mellé kell helyezni



Ebben a példában, a játékosnak 4 kártyája van tartalékban és 1 adu kártyája, amit már felhasznált

Hogyan Csatázunk?

A saját körében, egy játékos kihívhatja csatázni egy ellenfelét egy kesztyű kártya kijátszásával, ezzel ő lesz a támadó. Az ellenfél nem utasíthatja vissza a csatát, így ő lesz a védekező.


1. lépés: Mit használhatsz egy csata során?

A támadónak meg kell határoznia a fegyverét a csatához:


- vagy kijátszik egy fegyver kártyát
- vagy puszta kézzel harcol, ha a védekező nem választott fegyver kártyát vagy nem kíván kijátszani egyet sem ehhez a csatához.

2. lépés: A kockadobás


A támadó 3 kockával dob, ami 3 találatnak felel meg. Csak azt az eredményt vesszük figyelembe, ami egyenlő vagy nagyobb a kártyán jelzett támadási értéknél.

Puszta kézzel, ez az érték 

A védekező annyi kockával dob, amennyi a támadó sikeres találat. Csak azt az eredményt vesszük figyelembe, ami egyenlő vagy nagyobb a kártyán jelzett védekezési értéknél.


Puszta kézzel, ez az érték 

3. lépés: A csata kimenetele


Ha legalább egy találat nincs kivédve, a támadó nyeri a csatát. Ha az összes ütés eredménytelen, vagy ki lett védve, a védekező nyeri a csatát. Azonnal jegyezzétek fel a pontokat  a címeren, az alábbi módon.

Ha a támadó nyeri a csatát:

+5 pont  a támadónak

-1 pont  a nem háritott találatokért a védekezőnek

Ha a védekező nyeri a csatát:

+2 pont  a védekezőnek

-1 pont  a támadónak

Minden egyes csata után, a kijátszott lapokat a megfelelő városrész dobópaklijába kell tenni, olyan sorrendben, ahogy jönnek látják.



Kihívod az ellenfeledet egy csatára



Használhatod a baltát




De az ellenfeled megvédeheti magát

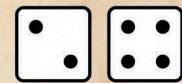
...
Dobsz 3 kockával és

el kell érned  vagy nagyobb




Az ellenfeled megpróbálja kivédni a 2 sikeres támadást. Egyenlőt vagy nagyobbat kell dobni, mint 

Két sikeres dobásod van



Csak egyet védekezik ki

Te kapsz 5 

Az ellenfeled veszít 1 

3

A Nap Vége

Kezdve a Hűség Pecsétjével rendelkező játékosal, a játékosok fejlegyezik pontjaikat a tartalék kártyáikról.

Az előadás lapokkal szereshető pontok:

1 pont ha csak egyel rendelkezel

3 pont ha két különbözővel rendelkezel

5 pont ha három különbözővel rendelkezel

Ha az összes pontot fejlegyeztetétek a címeren, a játékosok elforgatják a kártyáikat függőlegesen és összegyűjtik az apródjaikat. Ha egy játékos pontjai meghaladják a 30 pontot menjetek a játék vége részhez. Ha nem, a Hűség pecsétje a következő játékhoz kerül és kezdődik a következő nap.

A Kastélyba küldött apródjaid bizonyíthatják érveid értékét.



3 különböző előadás 5 pontot ér a nap végén

A Játék Vége

Ha egy játékos eléri a 30 pontot a 3. fázis végén bármely napon, a játék véget ér és a címeren legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

A negyedik nap végén, a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot és ő lesz Montfleury új helytartója.

Ha egy játékos 30 pont fölémegy, az 1-est 31-nek kell tekinteni, a 2-öt 32-nek, a 11-et 41-nek, és így tovább...

Egyenlőség esetén

Ha csak két játékosnál fordul elő egyenlőség, csatáznuk kell. A körükben támadók és védekezők lesznek. Az győz, aki a legtöbb sérülést okozza a két csatából összesen.

Használhatják az előttük lévő tartalék kártyákat is. Egy újabb egyenlőség esetén, ismét csatáznuk kell.

Kettőnél több játékos esetén, ha döntetlen alakul ki, egy újabb napot kell végig játszani.

Egyedi mód

Dönthettek, hogy megváltoztatjátok a játék szabályait: 3 nap egy gyors játékhoz, 5 nap egy hosszabbhoz. Vagy le is csökkenthetitek az azonnali győzelemhez szükséges pontot 25 pontra.



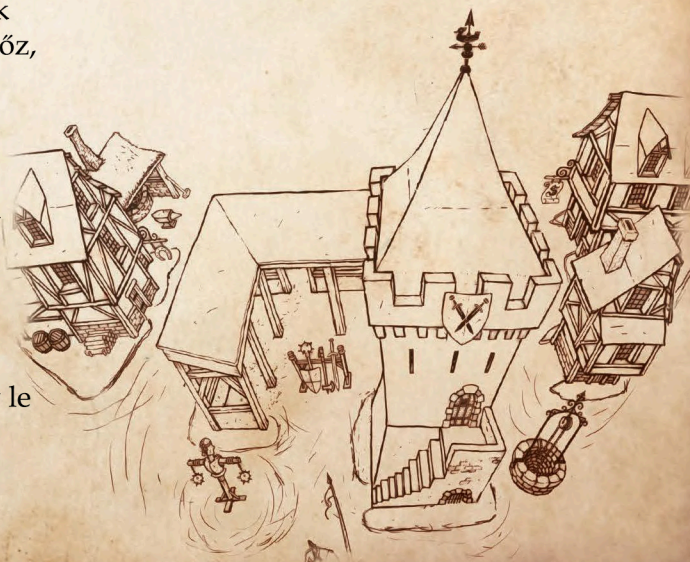
Legyőzd fel a pontjaidat a tartalék kártyáidról



Szedd össze az apródjaidat



Add tovább a Hűség pecsétjét



Pontosítások


Ha egy játékos 30 pontot elér a 2. fázis közben (kártyák kijátszása), a játékot azonnal megnyeri. Ha több játékos eléri a 30 pontot a 3. fázis közben (nap vége), kövessétek a 6. oldalon lévő instrukciókat „egyenlőség esetén”.

Egy előnyt adó kártyát kizárólag saját magad javára játszhat ki. Másoknak nem seghetsz (pl. Védekezés, Imádkozó, Szent víz).

Bizonyos kártyák megengedik, hogy húzz valaki más kezéből, a saját előnyödre tedd (pl. Bűnbánó, Trükk). Megkérheted, hogy mutassa meg a kártya hátulját, mielőtt választasz.

Ha mozgathatod az apródodat a táblán, akkor azt saját előnyödre tedd (pl. Áruló). Így, többségbe kerülhetsz egy városrészen vagy rábírhatsz egy ellenfeled, hogy elveszítse a többségét.

A játékosok a játék során bármikor megnézhetik a dobópaklit vagy ellenfelük kártyáinak hátulját.

A kártyák, amiken az alábbi ikon van  a körödben játszhatóak ki, a kezedből való kártya kijátszása helyett.

Gyógyszerész kártya: Amikor kijátszod a gyógyszerész kártyát, begyógyítasz egy sebesülést a csatában. Továbbá, így megnyerhetsz egy csatát, ha begyógyítod az utolsó sérülést, amit a támadó okozott.

Adu kártyák: Az adu kártyák nem számítanak bele a tartalékodba tehető maximális lapok számába. Így, maximálisan 9 db lap lehet előtted.

Hordár kártya: A hordár kártya az „apród lehelyezése” közben játszható ki. Naponta csak egyszer használhatod a hatását. Fordítsd el a lapot, ha már használtad a képességét az adott napon.

Áruló kártya: Bármikor, amikor kijátszol egy áruló kártyát, azonnal vedd le az apródot. Így, az ellenfeled azonnal veszít egy helyet a tartalékában. A következő nap, használhatod az apródot és húzhatsz kártyát, de az apród beleszámítódik az ellenfeled többségének számításánál.

Alkotók: Vincent Jouanneau & Jean-Pierre Nicolas
Illusztrátor: Laurent Nicolas
Festők: Landry Munoz & Sébastien Guichard
Grafikus tervezők: Luc Deveze & Romain Soularue

Köszönet: Aude Layani, Mathieu Chollon,
Nicolas Chazal, Fanny Bouquard and
Patrick Dacquain for their active and
beneficial contributions.



Kiadta:
170 rue de Turennes 33000 Bordeaux
© 2016 JOCUS All Rights Reserved
© 2016 SBIRES All Rights Reserved
Magyarra fordította: Küss András „Pirxi”

Kártya Lista

A Kocsmá



A Kastély



A Főter



A Templom



A Fegyvertár

