

„Egész életükben az azonnali engedelmségre nevelték őket, a nehézségek megedzették a testüket, így a harcokban csak a győzelem, vagy a halál elfogadható a számukra.” - Plutarkhosz, az ősi spártai szokásokról

„Mert nem annyira a fölkészülésben, vagy a hadicselekben bízunk, mint abban, ami csak rajtunk áll: a tettekre kész lélekben.” - Thuküidész, Periklész beszéde az elesett Athéniak temetésén

A **Quartermaster General – Victory or Death: The Peloponnesian War** játékban az Oligarchák, vagy a Démosz csapat egy, vagy két hatalmával játszatsz. 15 forduló elteltével az a csapat győz, amelyik a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze; bár a játék korábban is véget érhet, ha egy pontozási fázisban az egyik csapat már 10, vagy több ponttal vezet.

- **Démosz:** Athén és a Déloszi Szövetség
- **Oligarchák:** Spárta és Korinthosz

A csapattársad figurái és jelölői barátságosak a számodra, az ellenfeleidé pedig ellenségesek veled.

JÁTÉKÖSSZETEVŐK

- játéktábla
- játékszabály
- 162 kártya
- 16 hoplita figura
- 14 gálya figura
- 14 város figura
- 8 megvesztegetés jelölő
- 2 pontjelző
- 1 fordulójelző
- 4 játékos segédlet



HATALMAK ELOSZTÁSA A JÁTEKOSOK SZÁMÁTÓL FÜGGŐEN

	2 játékos	3 játékos	4 játékos
1. játékos	Korinthosz, Spárta	Korinthosz	Korinthosz
2. játékos	Déloszi Szövetség, Athén	Déloszi Szövetség, Athén	Déloszi Szövetség
3. játékos		Spárta	Spárta
4. játékos			Athén

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Először válasszátok ki, hogy ki melyik hatalommal fog játszani! Mind a 4 hatalommal kell valakinek játszania, így javasoljuk a fenti táblázat szerinti játékos beosztást, a játékosok számától függően.

Ha egyszerre 2 hatalommal is játszol, akkor elkülönítve kell kezelned azokat. A szabálykönyv szövege úgy lett megfogalmazva, mintha minden játékos csupán 1-1 hatalommal játszana. Bármikor, amikor a szövegben rád, vagy egy játékosra utalunk, akkor egy hatalomra utalunk, és nem a vele játszó játékosra. Például, ha Spártával és Korinthossal is te játszol, akkor Korinthosz nem használhatja a spártai kártyákat.

Tedd minden csapat győzelmi pontjelzőjét a játéktábla három oldalán körbefutó győzelmi sáv 0-ás mezőjére! Tedd a fordulójelzőt a bal oldalon lévő fordulószám 1-es mezőjére! Minden játékosnak adj 1-1 játékos segédletet!

Helyezd el a kezdő figurákat a játéktáblán az alábbiak szerint:

hatalom	kezdő figurák
Korinthosz	<ul style="list-style-type: none"> • 1 város figura kerül Corinth tartományra • 1 gálya figura kerül a Gulf of Corinth tengeri mezőre
Déloszi Szövetség	<ul style="list-style-type: none"> • 1 város figura kerül Corcyra tartományra • 1 gálya figura kerül az Ionian Sea tengeri mezőre
Spárta	<ul style="list-style-type: none"> • 1 város figura kerül Laconia tartományra • 1 hoplita figura kerül Laconia tartományra • 1 hoplita figura kerül Messenia tartományra
Athén	<ul style="list-style-type: none"> • 1 város figura kerül Athén tartományra • 1 hoplita figura kerül Athén tartományra • 1 gálya figura kerül a Saronic Gulf tengeri mezőre



Képpel lefelé keverd meg, majd húzz fel 10 kártyát a hatalmad saját paklijából! Dobj el közülük 3-at, és a maradék 7 lapot vedd a kezébe! A dobott lapokat tedd egymásra, képpel felfelé és tegyél így majd a későbbi dobott lapokkal is. Az ellenfeleid így mindig csak a legfelső dobott lapodat láthatják a játék során (te akármikor átnézheted a dobott lapjaidat anélkül, hogy a sorrendjüket megváltoztatnád).

Mulligan - opcionális szabály

Ha úgy véled, hogy az első 10 kártyával a játék számodra játszhatatlan lenne, akkor egyszer újrakeverheted az egész paklidat, és megpróbálhatsz 10 új kártyát felhúzni. Ezt hívják Mulligan-nek. Ha így tettél, akkor a másodjára felhúzott 10 kártyával már meg kell elégedned (azok közül is 3-at el kell dobnod), és ezekkel kell játszani a továbbiakban.

A JÁTÉK MENETE

A játék maximum 15 fordulón keresztül tart. Minden egyes fordulóban az egyes hatalmak saját körei az alábbi sorrendben követik egymást:

- Korinthosz
- Déloszi Szövetség
- Spárta
- Athén

Az athéni kör végeztével a fordulójelzőt egy mezővel mozgassd előre! Minden harmadik forduló legvégén (miután az athéniak végeztek), van egy pontozási fázis is. Minden saját körödben az alábbi 5 fázist kell követned:

EGY JÁTÉKOS KÖR MENETE:

1.) Stratégiai fázis: Távolítsd el a játéktábláról a felhasznált megvesztegetés jelölőidet (de ne távolítsd el a megvesztegetés táblán lévőkét)! Ezután használhatod bármelyik és bármennyi előtted képpel lefelé fekvő **előkészített** kártyádat (amiket még az előző körökben helyeztél el magad előtt), jelezve, hogy megtetted a stratégiai lépéseidet (lásd a kártyák előkészítése fejezetet).

2.) Játék fázis: Kijátszhatsz egyetlen kártyát a kezedből, vagy előkészíthetsz egy „Prepare” lapot, esetleg használhatod a **szükséghelyzeti tartalékot** is, ha épp nincs megfelelő lap a kezekben (lásd később). Dönthetsz úgy is, hogy nem játszol ki kártyát, ekkor viszont a csapatod veszít 1 győzelmi pontot. Hasonlóképpen, ha nincs kártya a kezekben és emiatt nem is tudnál lapot kijátszani, akkor is veszít a csapatod 1 győzelmi pontot.

3.) Tervezés fázis (opcionális): Előkészíthetsz egy „Prepare” típusú kártyát a kezedből úgy, hogy a lapot képpel lefelé az asztalra teszed magad elé, de ehhez egy másik kártyát el kell dobnod a kezedből.

4.) Utánpótlás fázis: Ellenőrizd az összes játéktáblán lévő figurád utánpótlását. Azokat a figuráidat, amiknek megszűnt az utánpótlásuk, el kell távolítanod a játéktábláról. (A saját körödben csak a saját figuráid utánpótlását kell ellenőrizned, más játékos figuráit nem.)

5.) Húzási fázis: Húzz annyi kártyát a hatalom pakliból, hogy megint 7 lap legyen a kezekben. (Az előkészített és az állapot kártyák nem számítanak kezekben lévő kártyáknak.)

HATALMAK ISMERTETÉSE: OLIGARCHÁK

KORINTHOSZ

- 43 kártya
- 4 hoplita figura
- 4 gálya figura
- 4 város figura
- 2 megvesztegetés jelölő



Korinthosz, Théba, Szirakúza és más városállamok szövetségét képviseli ez a hatalom. Korinthosznak sok kártyája van melyek közül választhatsz, így számtalan stratégiát követhetsz a játék során. A kezdő kezéd nagyban meghatározza majd a követendő stratégiádat. Ne félj használni a szükséghelyzeti tartalékot, illetve bátran rakj le előkészített kártyákat, amelyek támogatják majd a kezdő kezedet!

SPÁRTA

- 39 kártya
- 5 hoplita figura
- 2 gálya figura
- 3 város figura
- 2 megvesztegetés jelölő



Spárta erejét a hoplitái adják. Spártának türelmesnek kell lennie, gondosan ki kell várnia, amíg a jól olajozott hadigépezete működésbe lép, de annyira azért nem türelmesnek, hogy békésen kivárja, amíg Démosz behozhatatlan vezetésre nem tesz szert. Ha Spártát irányítod, nagyon óvatosan kell a kártyáidat használnod, hiszen viszonylag kevés áll belőlük rendelkezésedre.

HATALMAK ISMERTETÉSE: DÉMOSZ

A DÉLOSZI SZÖVETSÉG

- 36 kártya
- 3 hoplita figura
- 3 gálya figura
- 4 város figura
- 1 megvesztegetés jelölő



Történelmi tény, hogy sok városállam nem rendelkezett saját haderővel, de támogatást kapott Athéntől, aki így parancsnokolt a Démosz haderőinek. A legtöbb erőfeszítést a Démosz hatalmon belül a Déloszi Szövetség irányítójának kell tennie azért, hogy győzelmi pontokat tudjon szerezni. Szoros együttműködésben az athéniak segítenek megvédelmezni a városaidat, és biztosíthatják, hogy ne tegyél le olyan státusz kártyát, ami nem hasznos a számotokra.

ATHÉN

- 44 kártya
- 4 hoplita figura
- 5 gálya figura
- 3 város figura
- 3 megvesztegetés jelölő



Athén a legerősebb a hatalmak közül, a legnagyobb hatalom paklival rendelkezik, benne sok erős lappal. De ez ne tévesszen meg téged! A térképen szinte sosem érnek véget a válságok! Egyszerre kell keresztbe tenned az Oligarcha városállamok terjeszkedésének, és eközben segítséget kell nyújtanod a gyengébb Déloszi Szövetségnek is. Bölcsen kell döntened, mely csatákat akarod megvívni, hiszen valószínűleg nem tudsz válaszolni majd minden kihívásra!

A JÁTÉKTÁBLA



A játéktábla az ókori görög világot ábrázolja, a peloponnészoszi háború idején. A játéktáblát szárazföldi tartományokra, tengeri mezőkre és a szomszédos semleges területekre osztottuk fel. Az egymással szomszédos mezőket közös határvonalak választják el egymástól.

- szárazföldi tartományok:** hoplita és város figurák, illetve megvesztegetés jelölők kerülhetnek a szárazföldi tartományokra
- tengeri mezők:** gályák kerülhetnek a tengeri mezőkre
- semleges területek:** csak megvesztegetés jelölők kerülhetnek ide (a semleges területek nem számítanak szárazföldi tartománynak!)
- győzelmi sáv**
- fordulósáv**
- megvesztegetés tál**
- főbb városok:** a név feletti aranyérmébe írt szám azt a győzelmi pont mennyiséget jelenti, amit a csapat kap, ha egy hoplita, vagy város figurája foglalja el ezt a tartományt a 15. forduló végén. (Lásd a szabálykönyv végén a pontozás fejezetet!)

FIGURÁK

A játékban háromféle figura található: hoplita, gálya és város. (A megvesztegetés jelölők nem figurák.) A figurák a játékba toborzás, vagy elhelyezés útján kerülnek.

Ha egy kártya szövege egy figura elhelyezésére utasít, azt tedd le a megadott tartományra / mezőre, és innentől kezdve az adott figura fogja birtokolni azt az adott mezőt. A további szabályokat, hogy pontosan miként is lehet figurákat a játéktáblán elhelyezni, a következő fejezetek magyarázzák majd el.

Egy hatalom ereje fix méretű: ha már minden figurád a játékban van, akkor semmilyen módon nem tudsz újabbakat a játéktáblán elhelyezni, vagy toborozni. A játéktábláról bármilyen módon eltávolított figurák azonnal újból elhelyezhetővé, vagy toborozhatóvá válnak. Amikor rajtad van a sor, bármikor eltávolíthatod a tábláról egy figurádat, hogy az újból elhelyezhetővé (toborozhatóvá) váljon.

Soha nem helyezhetsz el figurát egy olyan mezőn, ahol már van egy ellenséges figura! (Ismét leírjuk: a megvesztegetés jelölők nem figurák!)

Legfontosabb szabály:

Ezen szakaszban leírt szabályok elsőbbséget élveznek a kártyákon lévő szövegekkel szemben. Például, ha egy kártya szövege arra utasít, hogy tegyél egy szárazföldi tartományba egy hoplita figurát, de ott már van egy hoplita, akkor hagyd figyelmen kívül a kártya szövegét, és ne hajtsd végre ezt az akciót!

VÁROSOK

A városok a győzelmi pontok legfőbb forrása.

A városok utánpótlással látják el a többi figurát, illetve minden város képes ellátni utánpótlással önmagát.

A városokkal el lehet foglalni a szárazföldi tartományokat. Egy szárazföldi tartományon nem lehet egynél több város - még a csapattársad sem tehet le ugyanarra a szárazföldi tartományra egy másik város figurát.

A városokat nem toborzod, hanem elhelyezed. A játék közbeni pontozási fázisokban a csapat 1-1 pontot kap minden játéktáblán lévő városa után (lásd a pontozás fejezetet). Ezen felül akkor is 1 győzelmi pontot kapsz, ha sikerül egy ellenséges várost eltávolítanod a játéktábláról. Az ajánljuk, épp ezért légy roppant óvatos, és mindig próbáld megvédeni a városaidat!

Egy város nem kezdeményezhet csatát, de ha megtámadják, akkor egymagában is tud harcolni (vagy eltávolítani figurákat). Amíg egy baráti hoplita figura tartózkodik a város tartományában, addig a város soha nem harcol, illetve nem lehet eltávolítani.



HOPLITA

A városok legfontosabb haderőneme a hopliták, a phalanxokban harcoló nehézfegyverzetű gyalogosok.

Minden hatalomnak csupán egyetlen hoplita figurája lehet egy-egy szárazföldi tartományban. (A szövetséges hopliták sem lehetnek ugyanabban a tartományban.)

A hopliták csak szárazföldi tartományokat foglalhatnak el.

Egy hoplita kezdeményezhet szárazföldi csatát egy szomszédos szárazföldi tartomány ellen.

Egy hoplita toborzásának szabályai:

- Folyamatos utánpótlási vonalat kell biztosítanod a most toborzott hoplitád és az egyik saját városod között. A csapattársad városa nem elegendő a toborzáshoz (ezek polgárai a saját jelképeik alatt vonulnak csatába).
- Az újonnan toborzott hoplitádat csak egy saját, másik figuráddal szomszédos szárazföldi tartományban helyezheted el.

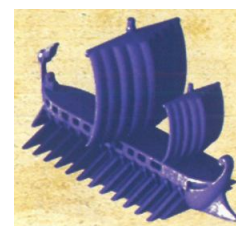


GÁLYA

A gályák voltak a kor csatahajói, melyek képesek voltak uralni a tengereket és megvédelmezni a szállítóhajókat a támadóktól. A gályák általában könnyűfegyverzetű tengerészgyalogosokat is szállítottak, valamint parittyásokat, a hajók közti összecsapásokhoz, illetve a parton való rajtaütésekhez.

Minden hatalomnak csupán egyetlen gályája lehet egy tengeri mezőn. (A szövetséges gályák sem lehetnek ugyan azon a tengeri mezőn.)

Egy gályá kezdeményezhet csatát akár egy szomszédos szárazföldi tartomány, akár egy szomszédos tengeri mező ellen is.



Egy gálya toborzásának szabályai:

- Folyamatos utánpótlási vonalat kell biztosítanod a most toborzott gályád és az egyik saját városod között. A csapattársad városa nem elegendő a toborzáshoz (ezek gályái a saját jelképeik alatt hajóznak tengeri csatába).
- A hoplitával ellentétben, egy frissen toborzott gályát nem kell egy másik saját figuráddal szomszédos tengeri mezőn elhelyezni! (Mivel egy toborzott gályának biztosítani kell az utánpótlási vonalat, végeredményben még is egy szomszédos baráti hoplita, város, vagy megvesztegetés jelölővel szomszédos mezőre kell kerülnie).

Toborzás egy szárazföldi tartományba / tengeri mezőre

Időnként akkor is érdemes végrehajtanod egy hoplita, vagy gálya toborzását, ha végül nem is helyezel el új figurát a játéktáblán. Ez általában akkor érheti meg neked, ha így létre tudod hozni a szükséges feltételt egy állapot (Status), vagy előkészített (Prepare) kártya kijátszásának (lásd a reakciók fejezetet).

Kijelölhetsz egy már játéktáblán lévő figurádat (egy hoplitát, vagy gályát a szituációtól függően), mintha az egy újonnan toborzott figura lenne anélkül, hogy ténylegesen eltávolítanád a játéktábláról.

Ilyenkor a toborzás csak a folyamatos utánpótlási vonalat igényli egy saját városodhoz (lásd az utánpótlás fejezetet) és a hoplitádnak nem kell szomszédosnak lennie egy saját másik figuráddal.

A MEGVESZTEGETÉS JELÖLŐ

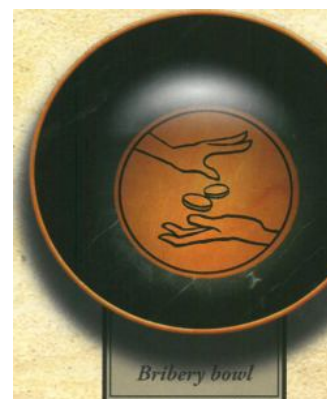
A megvesztegetés jelölő fő feladata, hogy segítse a figurák utánpótlását (lásd az utánpótlásról szóló fejezetet). Te is vásárolhatsz ilyen jelölőket, ha el tudsz dobni cserébe kártyákat a kezedből. Vedd figyelembe, hogy a megvesztegetés jelölők nem figurák, így bármilyen kártyán lévő utasítás, ami a figurákra vonatkozik, nem vonatkozik a megvesztegetés jelölőkre!



A megvesztegetés jelölő megvásárlása

Megvesztegetés jelölőket a saját köröd végén, a húzás fázis során tudsz vásárolni. Egy ilyen jelölő megvásárlásához dobj el egy kártyát a kezedből, majd tedd egy még elérhető megvesztegetés jelölődet a megvesztegetés tálba (Bribery bowl)!

A megvesztegetés jelölőid száma korlátozott: annyit vásárolhatsz csak belőlük egy időben, amennyi a hatalmad számára rendelkezésre áll. Mivel a megvesztegetés jelölők azonnal a rendelkezésedre állnak, miután eldobtál egyet, elképzelhető, hogy ugyanazt a jelölőt egymás után kétszer is megvásárolod egy körödben. A megvásárolt, de fel nem használt megvesztegetés jelölőid a megvesztegetés tálban maradnak a stratégiai fázisban, azokat nem kell eldobnod ilyenkor.



A megvesztegetés jelölők felhasználása

A megvásárolt jelölőidet bármikor felhasználhatod, akár egy másik játékos köre alatt is, vagy a közbenső pontozás fázis során. Felhasználhatod a megvesztegetés jelölődet esetleg a csapattársad megsegítésére is. Egy megvesztegetés jelölőt elhelyezhetsz bármelyik semleges, üres szárazföldi tartományban (a jelölőnek nem kell „utánpótlást” biztosítanod). Mindkét csapatnak lehetnek megvesztegetés jelölői ugyan azon a tartományon.

A megvesztegetés jelölők eltávolítása

Háromféle módon távolíthatod el őket (eltávolítás után azonnal újból megvásárolhatóvá válnak):

- Minden alkalommal, amikor egy hadsereg, vagy város figura kerül egy szárazföldi tartományra, az összes ott lévő megvesztegetés jelölőt el kell távolítani.
- A felhasznált megvesztegetés jelölőket a köröd elején (a stratégiai fázisban) el kell távolítanod a játéktábláról. A fel nem használt megvesztegetés jelölőket nem kell eltávolítani a megvesztegetés tálból.
- Eltávolíthatod bármikor a játéktábláról a saját megvesztegetés jelölőidet.

UTÁNPÓTLÁS

A peloponnészoszi háborúk idején a katonáknak és a tengerészeknek olyan baráti táborok-, illetve kikötők hálózatára volt szükségük, ahol egy-egy hosszabb út alkalmából feltölthették élelmiszer- és friss víz készleteiket. A vendéglátást gyakran kénytelenek voltak csengő aranyakért megvásárolni, főként, ha a helybeliek nem kötelezték el magukat az adott háború egyik oldalán sem.

Minden játéktáblán lévő figurád vagy rendelkezik utánpótlással, vagy ellátatlan. Egy figura utánpótlását ellenőrizned kell a toborzása során, egy harc közben, az utánpótlás fázisodban, illetve ha egy kártya az utánpótlás ellenőrzésére utasít téged.

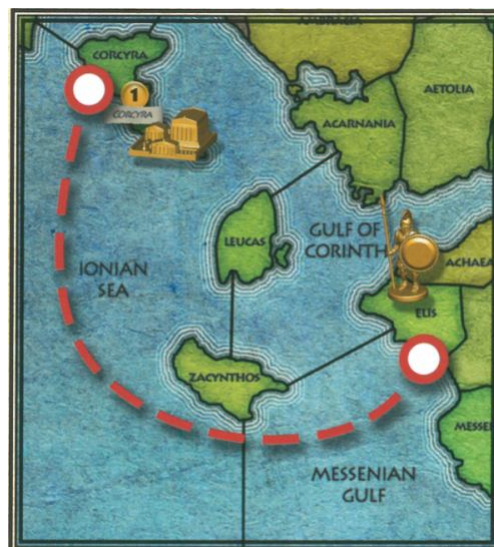
Egy figurád akkor rendelkezik utánpótlással, ha egy folyamatos utánpótlási vonal vezet tőle, a szomszédos baráti tartományokon, vagy megfelelő tengeri mezőkön keresztül, egy barátságos városig.

Utánpótlási szabályok:

- Az utánpótlási vonal bármilyen baráti városba vezethet, kivéve toborzás esetén. **Toborzáskor az utánpótlási vonalnak egy saját városba kell vezetnie (lásd a figurák fejezetet).**
- Az utánpótlási útvonal egyik tartományát sem foglalhatja el egyetlen ellenséges figura sem.
- A tengeren keresztül vezető utánpótlási útvonal minden mezője szomszédságában kell lennie egy-egy baráti hoplita figurának, városnak, vagy megvesztegetés jelölőnek. Az utánpótlási útvonal bármelyik tengeri mezőjén tartózkodó baráti gályának nincs hatása az útvonalra. Egy barátságos hoplita figura, város, vagy megvesztegetés jelölő képviseli az otthoni kikötőt, amit egy tengeri mezőkön tartózkodó gálya hasznosítani tud.
- A **semleges szárazföldi tartományokra egy-egy megvesztegetés jelölőt kell tenni az utánpótlási vonal folyamatosságának biztosítása érdekében.**

Minden egyes tartományt külön-külön kell értékelni utánpótlás szempontjából!

Például: a Déloszi Szövetség Elis tartományban lévő hoplitájának utánpótlását Corcyra tartományban lévő saját városa biztosítja az üres Ionian Sea és Messenian Gulf tengeri mezőkön keresztül. (Ez a két tengeri mező éppen üres.) Az utánpótlási vonal azért vezethet a Messenian Gulf mezőn keresztül, mert a szomszédságában egy baráti hoplita figura tartózkodik, az Ionian Sea mezőn keresztül meg azért, mert az meg a Corcyra várossal szomszédos.



Az utánpótlási fázis

Az utánpótlási fázisodban az összes játéktáblán lévő hoplita és gálya figurádnak ellenőrizni kell az utánpótlását (vagy ellátatlanságát). Az utánpótlással nem rendelkező figuráidat el kell távolítanod a játéktábláról

PÉLDÁK AZ UTÁNPÓTLÁSRA

(Ábrát lásd a következő oldalon!) Az 1. fordulóban Athén egy gálya toborzás kártyát játszott ki és egy gálya figurát rakott le a West Mediterranean Sea tengeri mezőre. Athénnek van egy városa és egy hoplita figurája az Athens szárazföldi tartományban, valamint egy másik gályája a Saronic Gulf tengeri mezőn.

A Déloszi Szövetségnek egy városa van Corcyra szárazföldi tartományban és egy gályája az Ionian Sea tengeri mezőn. Ezen felül egy megvesztegetés jelölőhöz jutott, ami a megvesztegetés táblán van jelenleg.

Mivel az athéni játékos a gályáját épp most toborozta, egy folyamatos utánpótlási vonalat kell számára biztosítania Athénig, mint az egyetlen saját városáig.

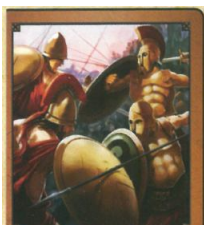
1.) Mivel a West Mediterranean Sea tengeri mező nem szomszédos egyetlen barátságos hoplita figurával, várossal, vagy megvesztegetés jelölővel sem, Athénnek vennie kell egy megvesztegetés jelölőt. Eldob egy kártyát a kezéből, egy még fel nem használt jelölőjét a megvesztegetés táblába teszi, majd azonnal fel is használja azt, és a táblából az Italy szárazföldi tartományra teszi át.



- 2.) Az utánpótlási vonal következő mezője az Ionian Sea tengeri mező, amivel határos szárazföldi tartományban van egy baráti város (a Déloszi Szövetség városa), így ezzel nincs is további teendő. Az Ionian Sea tengeri mezőn tartózkodó déloszi gályának semmilyen hatása nincs az utánpótlási vonalra.
- 3.) Az utánpótlási vonal következő mezője a Messenian Gulf tengeri mező, aminek szomszédságában nincs egyetlen baráti hoplita, város, vagy megvesztegetés jelölő sem. Az athéni játékos vehetne egy újabb megvesztegetés jelölőt (egy másik kártyája eldobásával), de inkább a Déloszi Szövetséggel játszó társa teszi le a korábban megvásárolt jelölőjét a megvesztegetés tából Cythera szárazföldi tartományra.
- 4.) Az utánpótlási vonal következő mezője a Myrtoan Sea tengeri mező, mely ugyanúgy szomszédos az imént letett megvesztegetés jelölővel, így alkalmas az utánpótlásra.
- 5.) Végül a Saronic Gulf tengeri mező következik, amely szomszédos Athén városával, tehát szintén alkalmas.
- 6.) Az utánpótlási vonal Athén városában ér véget.

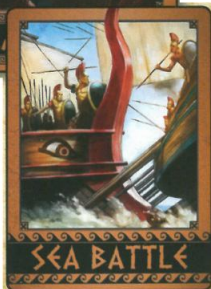
CSATA

A csata a legjobb módja egy ellenséges figura eltávolításának. Csatákat általában a „Land Battle”, vagy a „Sea Battle” kártyákkal lehet kezdeményezni, de történhet esemény-, előkészített- és állapot kártyák hatására is. Utánpótlással nem rendelkező (ellátatlan) figurák nem kezdeményezhetnek csatát!



Szárazföldi csaták

Egy szárazföldi csatához vagy a szomszédos szárazföldi tartományban lévő, ellátott hoplita figurádnak, vagy egy szomszédos tengeri mezőn lévő ellátott gálya figurádnak kell lennie. Meg kell határozni, hogy melyik hoplita, vagy gálya figura kezdeményezi a csatát. Válassz ki egy ellenséges figurát a tartományban, és távolítsd el azt. Nem tudsz addig város figurát eltávolítani, amíg ugyanabban a tartományban egy azt védő hoplita figura is tartózkodik.



Tengeri csaták

Egy tengeri mezőn kibontakozó csatához egy szomszédos tengeri mezőn kell tartózkodnia egy ellátott gálya figurádnak. Meg kell határozni, hogy melyik gálya figura kezdi a csatát. Válassz egy ellenséges gálya figurát az adott mezőn és távolítsd el azt.

Csata vs. eltávolítás

A játék különbséget tesz a csata és a kártyák hatására történő eltávolítás között. Meg kell felelned a fent már említett csata feltételeknek, hogy csatát kezdeményezhess. Ha egy kártya szövege azt írja, hogy távolítsd el egy ellenséges figurát a csataterőről, akkor egyszerűen távolítsd azt el - ez a figura tulajdonképpen még nem csatázott, így nem indítja be azoknak az állapot (Status), vagy előkészített (Prepare) kártyáknak a hatását, amik egy csatára vonatkoznak. Azonban ennek ellenkezője nem igaz. Ha egy állapot, vagy előkészített kártya szövegében szerepel az „eltávolítás” szó, akkor az is szerepel benne, hogy milyen figurát kell eltávolítani. (Megjegyezzük, hogy nem minden csatában kell figurákat eltávolítani, hiszen vannak olyan állapot, vagy előkészített kártyák is, amik megakadályozzák egy kártya eltávolítását.)

Ki mit nézhet meg?

Nem mutathatod meg a kezdedben és a képpel lefelé fordítva magad elé letett előkészített (Prepare) kártyáidat a játéktársaidnak, de még a szövetségeseidnek sem! A többi játékos csak a kezdedben lévő kártyák számát ismerheti, láthatja a húzó paklid és a dobó paklid méretét, valamint azt, hogy hány előkészített kártya fekszik előtted.

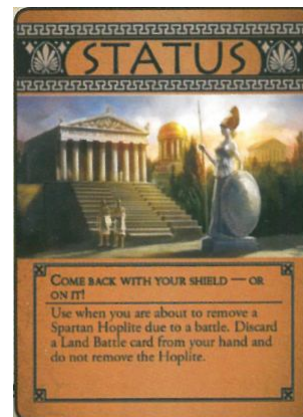
A dobó paklid legfelső lapja mindig képpel fölfelé néz, hasonlóképpen az állapot (Status) kártyáid is, így ezeket a lapokat bárki láthatja.

A játék elején a 10 lapból 3-at eldobsz, és ebből is egy ismert lesz a társaid előtt, hisz képpel fölfelé dobod őket egymásra, a dobó paklidba. A másik két kártyád ez a kártya alá kerül, így ezeket már nem láthatják a társaid, így nem tudhatják, miket dobtál el. A kivételt képezi ez alól, ha egy kártya szövege valamilyen típusú lap eldobására utasít, ilyenkor meg kell mutatnod a többieknek, hogy tényleg egy olyan típusú lapot dobtál el. Például a „Come back with your Shield - or on it!” kártya utasítása szerint egy „Land Battle” kártyát kell eldobnod a kezdeből.

A játékosok csapatainak egymással való kommunikációja szigorúan szabályozott.

Nem kommunikálhatsz privát módon a csapattársaddal, hogy egyeztessétek a követendő stratégiákat, csupán némi lazább „tábla melletti” beszélgetés a megengedett.

Végso soron ennek a szabálynak az a célja, hogy minden játékos a saját erejéből próbáljon meg játszani, és úgy kelljen döntéseket hoznia, hogy csak hiányos információk állnak a rendelkezésére.

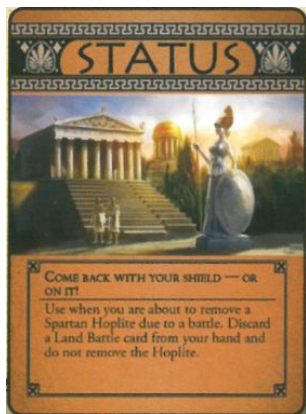


A KÁRTYÁK

Mint egy hatalom irányítójának, van saját húzó paklid, kézben lévő lapjaid és saját dobó paklid. Ezen felül, amikor lehet, képpel lefelé előkészíthetsz „Prepare” kártyákat, illetve képpel felfelé letehetsz állapot (Status) kártyákat magad elé az asztalra.

Ha egy lap a dobó paklidba kerül, az már a játékból eltávolítottként számít.

Ha elfogy a húzó paklid, akkor nem húzhatsz többé lapot a húzási fázisban, de egyébként ugyanúgy játszhatasz tovább. Ha már a húzó paklid és a kezdedben lévő lapok is elfogytak, akkor is játszhatasz tovább: az esetleg előtted lévő állapot- és előkészített kártyákra támaszkodva tovább gyűjtögetheted a győzelmi pontokat.



Ha el kellene dobnod egy lapot a húzó paklidból, de a paklid már elfogyott, akkor a kezdeből kell egy lapot eldobnod.

Ha el kellene dobnod egy kártyát a kezdeből, de a kezdedben már nincsenek lapok, akkor a csapatod elveszít 1-1 győzelmi pontot minden olyan kártya után, amit nem tudtál eldobni. Ezt a veszteséget önként bármikor bevállalhatod, egészen addig, amíg a csapatod győzelmi pontjainak száma nem csökken nullára (azaz már nem tudsz miből pontot veszíteni). **Például:** akkor is vehetsz megvesztegetés jelölöket, ha már nincs kártya a kezdeből, amíg tudod a csapatod pontjait csökkenteni. Hasonlóképpen, ha a spártai játékosnak már nincs lap a kezében, akkor is használhatja a „Spartan colonist” kártya képességét a stratégiai fázisában, ha le tud vonni 2-2 győzelmi pontot a csapatától.



Azonban nem veszíthetsz győzelmi pontot, ha egy speciális kártyatípust kellene eldobnod. Például: ha a spártai játékosnak nincs kártya a kezében, nem használhatja a „Come back with your shield – or on it!” állapot kártyáját, mert annak feltétele egy szárazföldi csata (Land Battle) kártya eldobása.

KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Játék fázis

Kijátszhatsz egyetlen kártyát a kezedből, vagy használhatod a szükséghelyzeti tartalékot is (lásd később). Úgy is dönthetsz, hogy nem játszol ki kártyát, de ekkor a csapatod veszít 1 győzelmi pontot. Hasonlóképpen, ha nincs kártya a kezében, és emiatt nem tudsz lapot kijátszani, szintén veszít a csapatod 1 pontot.

A játék fázisban bármilyen típusú kártyát kijátszhatsz, beleértve az előkészített (Prepare) kártyáidat is (ezt simán magad elé teszed képpel lefelé).

Vannak helyzetek, amikor nem tudod, vagy nem akarod alkalmazni egy kártya hatását. Ekkor csak simán kijátszod a kezedből, hogy elkerüld a győzelmi pont levonást, majd nem alkalmazod a kártyára írtakat.

Tervezési fázis

A tervezési fázisban előkészíthetsz egy „Prepare” kártyát a kezedből úgy, hogy képpel lefelé magad elé teszed a lapot az asztalra. Ehhez egy másik kártyát el kell dobnod a kezedből. Vedd figyelembe, hogy a másik kártyát a Prepare kártya kijátszása után kell csak eldobnod, így ha a Prepare kártya az utolsó lap a kezében, akkor is ki tudod azt játszani, csak a lap eldobása helyett a csapatod 1 győzelmi pontot veszít.

Akkor is magad elé tehetsz egy Prepare kártyát az asztalra a tervezési fázisban, ha egy másik kártyát már kijátszottál a játék fázisban. Ne feledd, hogy a tervezési fázis opcionális, így nem kapsz győzelmi pont levonást, ha kihagyod! Nem használhatod a szükséghelyzeti tartalékot a tervezési fázisban!

Koplex kártyák

Ha egy kártya megköveteli, hogy dobj el egy lapot, vagy bármilyen más követelménye van, akkor ezeket maradéktalanul teljesítened kell, mielőtt a kártya jótékony hatását élvezhetnéd. Úgy kell végrehajtanod ezeket a lépéseket, ahogy a kártya szövegében sorban szerepelnek.

Azonban az egyik előny nem feltétlenül előfeltétele a másik előny élvezésének. Például: a „Surrender of the Spartan Army in Sphacteria” esemény (Event) kártya esetén, ha az ellenfelednek nem volt hoplita figurája Messenia tartományban (amit eltávolíthattál volna), attól még használhatod a kártyát arra, hogy toborozz egy hoplitát Messenia tartományba.

Nem tudod használni egy másik hatalom előkészített, vagy állapot kártyáit. Még egyszer megismételjük: ha a kártya szövegében „you”, illetve „your” szerepel, akkor az egy hatalomra utal és nem egy játékosra (aki ellenőrizhet egy, vagy akár két hatalmat is, 2-3 személyes játék esetén).



Időtartam

Ha egy kártya időtartama nincs meghatározva, akkor az egy azonnali kártya: a hatása érvényesül, majd azonnal véget is ér. Az olyan kártyáknak, amiknél a szövegében szerepel, hogy „a kör végéig”, vagy amíg egy másik hatás nem következik be, addig tart a hatása, amíg az egyik kiváltó esemény be nem következik.

SZÜKSÉGHELYZETI TARTALÉK

Normál esetben a kezedből játszol ki kártyákat, de néha előfordulhat, hogy úgy érzed, nem rendelkezel a megfelelő kártyával az adott szituáció megoldásához. Ebben az esetben használhatod a szükséghelyzeti tartalékot. Ahelyett, hogy kijátszanál egy kártyát a kezedből, eldobhatsz 2 lapot a kezedből, majd kikereshetsz a húzó pakliból egy kártyát és azt játszhatod ki.

Általános szükséghelyzeti tartalék

Használhatod a fenti szabályt, hogy kikeress a pakliból egy szárazföldi csata (Land Battle), tengeri csata (Sea Battle), hoplita toborzása (Muster Hoplite), vagy gálya toborzása (Muster Trireme) kártyát. Ez után keverd meg a húzó paklidat, és továbbra is képpel lefelé tedd vissza a helyére.

Fejlesztett szükséghelyzeti tartalék

Ha a fejlesztett szabályt is használjátok, akkor választhatsz egy előkészített (Prepared) lapot is a fent felsorolt típusokon felül. A játékos segédlet felsorolja a rendelkezésedre álló előkészített lapjaidat.

Nem használhatod a szükséghelyzeti tartalékot a tervezési fázis alatt.

Ez a fejlesztett szabály jelentősen csökkenti a szerencse szerepét a játékban. Kicsit lassítja is a játékot, főként az első játékok alkalmából, hisz végig kell olvasnod a játékos segédletet. A már képzett játékosok számára azonban melegen ajánljuk a fejlesztett szükséghelyzeti tartalék szabály használatát.

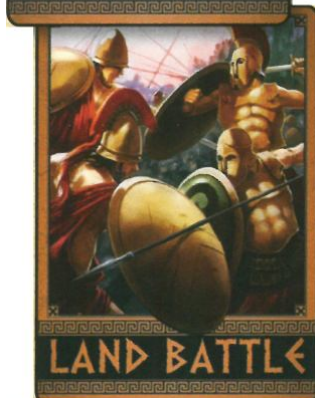
KÁRTYATÍPUSOK



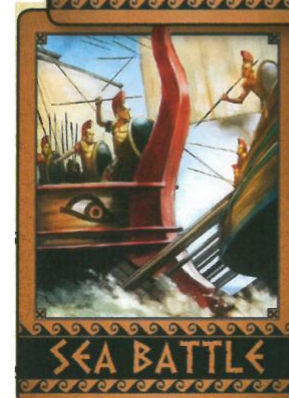
Muster Hoplite (hoplita toborzása)
Ezzel toborzol hoplitát.



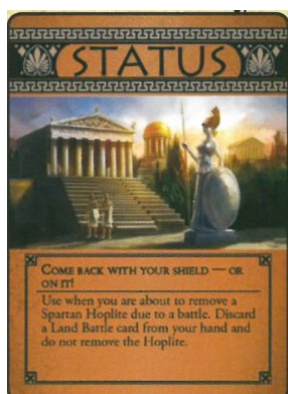
Muster Trireme (gálya toborzása)
Ezzel toborzol gályát.



Land Battle (szárazföldi csata)
Ezzel kezdeményezel csatát egy szárazföldi tartományban.



Sea Battle (tengeri csata)
Ezzel kezdeményezel csatát egy tengeri mezőn.



Status (állapot) kártya

Az állapot kártyákat képpel felfele játszod ki magad elé az asztra. A kártya szövege írja le, hogy pontosan mikor használhatod az adott lapot, milyen feltételekkel és milyen hatása van. Egy állapot kártyát a saját köröd játék fázisában játszhatod ki. Ha így teszel, már nem játszhatod ki egy másik lapot a kezedből. Nem kötelező használnod egy előtted fekvő állapot kártyát. Az állapot kártyák általában az asztalon maradnak, és a játék során bármikor használhatod. **Például:** a bal oldali kártyát akkor használhatod, ha el kellene távolítanod egy hoplita figurádat. Ha eldobsz egy „Land Battle” kártyát a kezedből, akkor nem kell eltávolítanod a hoplita figurádat.

Event (esemény) kártya

A kártya szövege írja le azt a speciális eseményt, ami a kártya kijátszásakor következik be.

Például: a jobb oldali kártyánál eltávolíthatod egy ellenséges hoplita figurát Messenia tartományból, majd toborozhatsz egy saját hoplita figurát ugyanebbe a tartományba. Ez után dobod el ezt a kártyát!



Prepare (előkészített) kártya

Egy előkészített kártya kijátszásához tedd a lapot képpel lefelé magad elé az asztalra. A kártya szövege írja le, hogy mikor használhatod az adott kártyát, mik a feltételei, és mi a pontos hatása. Ha szeretnéd egy képpel lefelé fordított előkészített kártyádat használni, akkor fordítsd képpel felfelé, mutasd meg a játékosársaidnak, majd a használat után dobd el!

Előkészített kártyát mind a játék fázisban, mind a tervezés fázisban elhelyezhetsz magad előtt. Ha a játék fázisban játszod ki, akkor nem kell eldobnod egy másik lapot a kezedből, viszont ekkor másik kártyát már nem játszhatod ki ebben a fázisodban.



Sok előkészített kártyán szerepel a bal oldali szimbólum is. Ezeket a kártyákat csak a stratégiai fázisodban játszhatod ki. Ha több, mint egy előkészített kártya van előtted, akkor tetszőleges sorrendben használhatod őket.

Vedd észre, hogy egyes előkészített kártyák hatása kiválthatja más előkészített, vagy állapot kártyák előfeltételeit is. **Például:** a spártai játékos előtt van egy „To prepare troops and the provisions requisite for a foreign campaign” előkészített kártya az asztalon. A spártai játékos akkor használhatja a kártyáját, ha toborzott egy hoplitát, vagy gályát. A kártya segítségével gyorsan átcsoportosíthatja az egységeit másik tartományokba.

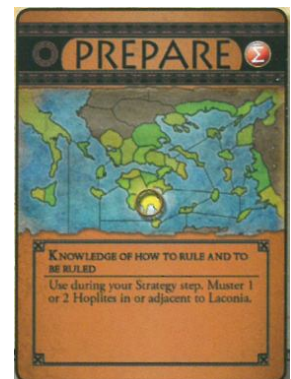
Nem tehetsz le nem „Prepare” típusú kártyát képpel lefelé az asztalra magad elé, hogy ezzel blöffölj az ellenfeled előtt.

REAKCIÓK

Reakciók az állapot, vagy előkészített kártyák szövegében fordulnak elő. Minden reakció speciális kiváltó okot igényel, mint például „csata egy szárazföldi tartományban”, vagy „a stratégiai fázisodban”, stb. Általában ezek a reakció követelmények egyértelműek, de néha előfordulhat trükkösebb szituáció is, különösen akkor, ha egyszerre több reakció is kiváltódik. Ha ez az eset állna fenn, akkor az alábbi szabályok a követendők:

Reakció szabályok:

- Egy reakció lehetőséget nem szükséges ki is használnod. Nem kötelező használnod egy előkészített, vagy állapot kártyádat csak azért, mert egy reakció kiválthatná a használatát.
- Viszont, ha használni akarod, akkor a reakciókat azonnal a kiváltó ok után kell használnod. **Például:** ha a spártai játékos kijátszotta a „Knowledge of how to rule and to be ruled” előkészített kártyát. A stratégiai fázis elején toborozhat 1, vagy 2 hoplitát Laconia szomszédságában. Ha neked egy hoplita toborzásakor váltódik ki egy reakció, az kiváltódhat már az első hoplita elhelyezésekor is, nem kell megvárnod a második hoplita toborzását.
- Ha egy csapatnak egy esemény többszörös reakcióját váltja ki, akkor csak az egyiket használhatják közülük egy időben. Ez után a másik csapat használhat egy reakciót. Az ugyanazon esemény által kiváltott több reakciót tetszőleges sorrendben oldhatjátok meg, de minden egyes reakció között kell hagyni időt, hogy a másik csapat egy másik reakcióval tudjon reagálni rá.
- A reakciók további reakciókat válthatnak ki, amiket meg kell oldani, mielőtt a kiváltó reakció végrehajtásra kerülne.
- Ha nem használsz az egyik reakciót egy kiváltó esemény bekövetkeztekor, akkor később már nem használhatod, látva, hogy milyen más reakciókat váltott ki még ugyanez az esemény.



PONTOZÁS ÉS A GYŐZELEM

Mint csapatok, az Oligarchák és a Démosz győzelmi pontokat gyűjt az egész játék során. Mindkét csapat a győzelmi pont jelző sávon tartja nyilván a megszerzett (vagy elveszített) pontjait.

Győzelmi pontok

Egyes állapot-, esemény- és előkészített kártyák győzelmi pontokat adnak közvetlenül, amikor a rájuk írt feltétel teljesül.

Ellenséges városok megsemmisítése

Minden játékos 1-1 győzelmi pontot kap, minden játéktábláról eltávolított ellenséges város után azonnal.

Pontok levonása a kártyadobás elmulasztása miatt

-1 győzelmi pontot kap az a játékos, aki nem dob el kártyát a kezéből, amikor amúgy szükséges lenne, illetve ha nem akar, vagy nem tud kártyát kijátszani a játék fázisban.

Pontozás fázis

Minden 3. forduló végén egy pontozás fázis is van. Minden csapat 1-1 győzelmi pontot kap minden játéktáblán lévő városa után. Ezen kívül vannak olyan állapot kártyák, amik a pontozási fázis alatt adnak bizonyos események bekövetkeztekor további győzelmi pontokat.

Főbb városok pontozása

Ha a játék a 15. forduló végéig tart, akkor a játékosok bizonyos városok tartományainak birtoklásáért is kapnak pontokat. Ezek a következők:

- 3-3 győzelmi pont jár Athens és Laconia tartományok után.
- 1-1 győzelmi pont jár Corinth, Boeotia, Syracuse, Corcyra, Chios és Lesbos tartományok után.

Győzelem, vagy halál

Vagy az egész csapat győz, vagy az egész csapat veszít, nem pedig a játékosok külön-külön.

Gyors győzelem

Ha az egyik csapat 10, vagy több ponttal megelőzi a másikat bármelyik pontozási fázis végén, azonnal megnyerik a játékot.

Pontozásos győzelem

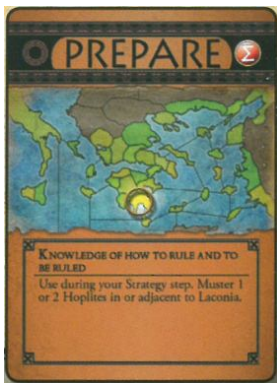
A 15. forduló végén a több győzelmi pontot szerző csapat nyer. Ha az eredmény döntetlen, a Démosz csapat győz.

RÉSZLETES PÉLDAJÁTÉK

A spártai játékos köre következők. A sprátai játékosnak van egy-egy hoplita figurája Laconia és Messenia tartományokban, egy gályája a Messenian Gulf tengeri mezőn és egy városa Laconia tartományban (ez maga Spárta városa). A spártai játékos előtt 4 kártya is elő van készítve: „Knowledge of how to rule and to be ruled”, „To prepare troops and the provisions requisite for a foreign campaign”, „Spartan Colonists”, valamint a „Because we are the only ones who give birth to men”.

Az athéni játékosnak egy városa és egy hoplitája van Athens tartományban és egy gályája a Saronic Gulf tengeri mezőn. Egy előkészített kártyája van (Instead of a city it became a fortress) és egy képpel felfelé néző állapot kártyája (Their sheep and cattle they sent to Euboea).





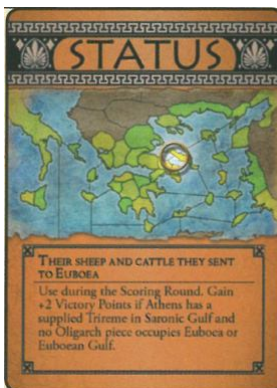
1.) A stratégiai fázis során a spártai játékos felfedi a „Knowledge of how to rule and to be ruled” előkészített kártyáját, majd ennek segítségével 1-1 hoplita figurát toboroz a Laconia tartománnyal szomszédos, még üres 2 tartományban, azaz Argosban és Arcadianban.



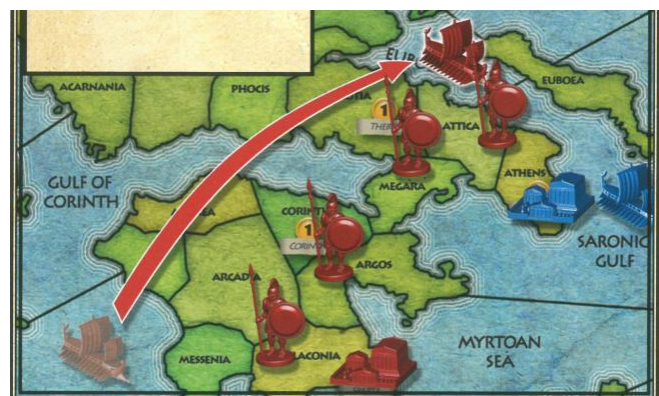
2.) Mivel épp most toborzott hoplitákat, ezért a spártai játékos szintén előkészített „To prepare troops and the provisions requisite for a foreign campaign” kártyájának reakcióját is kiváltotta egyben. Most használni is kívánja ezt a kártyát. A lapot képpel felfelé fordítja, majd eltávolítja a játéktábláról az Arcadia és Messenia tartományokban lévő hoplitáit, valamint az egy szem gályáját, majd toboroz 2 hoplita figurát, Megara és Attica tartományokba.



3.) A spártai játékosnak még toboroznia kell egy gályát az eltávolított helyett, de mivel toborzott egy hoplitát, úgy dönt, hogy használja az előkészített „Because we are the only ones who give birth to men” kártyáját is. Csatát kezdeményezhet egy szomszédos tartomány ellen, így eldob a kezéből egy „Land Battle” kártyát, majd eltávolítja az Athens mezőn álló athéni hoplita figurát (a hoplita figurát kell mindig előbb eltávolítani, és csak utána lehet a várost).



4.) A spártai játékos szeretné működésképtelenné tenni az athéni állapotkártyát (Their sheep and cattle they sent to Euboea), ami után +2 győzelmi pontot kapna minden pontozási fázisban, ha van egy gályája a Saronic Gulf tengeri mezőn, és nincs ellenséges figura sem Euboea tartományban, sem az Euboea Gulf tengeri mezőn. Épp ezért a spártai játékos a 2. lépésben levett gályáját az Euboea Gulf tengeri mezőre toborozza.





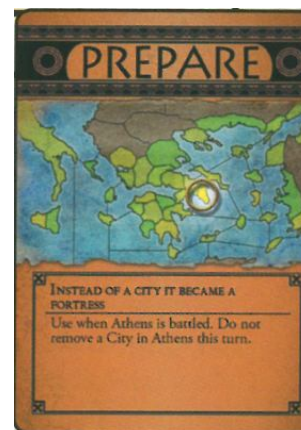
5.) A spártai játékos felfedi a „Spartan Colonists” előkészített kártyáját is, eldob 2 lapot a kezéből és elhelyez egy várost Megara tartományban, ahová ugye nemrég toborzott egy hoplitát.

6.) A spárta játékos a játék fázisához ért. Szeretné megtámadni Athén városát, de sajnos épp nincs még egy „Land Battle” kártya a kezében, így a szükséghelyzeti tartalékhoz nyúl. Eldob 2 lapot a kezéből, kikeres a húzó paklijából egy „Land Battle” lapot, megkeveri a pakliját, majd csatát kezdeményez Athén városa ellen (és szeretné eltávolítani azt a játékból).

7.) Az athéni játékos ezt szeretné megakadályozni, így felfedi az „Instead of a city it became a fortress” előkészített kártyáját, így még sem kell eltávolítania a város figuráját. (Pedig nem sokon múltott a valószínű győzelem.)

8.) A tervezés fázisában a spártai játékos úgy dönt, hogy letesz egy újabb előkészített kártyát képpel lefelé maga elé, és eldobja az utolsó megmaradt kártyát a kezéből.

9.) A spártai játékosnak már nincs kártya a kezében, de szeretne venni egy megvesztegetés jelölőt, ám amikor átgondolja, hogy ez -1 győzelmi pontot jelentene a csapatának (mivel nem tud lapot eldobni), inkább lemond róla, és befejezi a körét azzal, hogy felhúzza 7 új kártyát a húzó paklija tetejéről.



KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Ian Brody

Grafikai tervező és illusztrációk: Nicholas Avallone

További játék fejlesztő: Karin Weston-Brody

Figura szobrász: Sian Fahie

Vezető producer: Will Townshend

Játéktesztelők: Marvin Birnbaum, conrad55, Mark Davis, Frank DiNola III, Donald Errico, Tanya K Hrabsky, Quentin “Q” Hudspeth, Jan, Klaus Kneale, Elliot Kravitz, Sam LaSala, Bill Murdock, Mark Price, Mid-Hudson Area Wargame Society (MAWS), Schenectady Wargamers Association (SWA), SUNY Oneonta Gamers’ Guild, Westchester Gaming Group (WGG)

Magyarra fordította: БООМ (2016)

A magyar fordítást lektorálta: VonLadislaus

© 2015 The Plastic Soldier Company Ltd. & © 2015 Griggling Games, Inc.
The Griggling Games Logo is a Trademark of Griggling Games, Inc. and is used under license by Plastic Soldier Company.

Kapcsolat:

The Plastic Soldier Company Ltd

Unit 2A Vinalls Business Centre

Nep Town Road, Henfield BN5 9UX

www.theplasticsoldiercompany.co.uk