

MEDIEVALIA



1 ÓRA



10+



2-4

► Michele Quondam játéka

Rajzolta: Andrea Cuneo és Alberto Bontempi. Művészeti vezető: Paula Simonetti.

Játéktesztelők: Luca Balesteri, Daniele Ragazzoni, Tommaso Fauli, Stefano Muret, Andrea Colonna, Arnaldo M. Vergano, Michele Stucchi, Fabrizio Ferré

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Medievalia egy stratégiai játék, melyben a játékosok hűbérurakká válnak és megpróbálják uralmuk alá gyűrni szomszédaikat.

A játék célja az ellenséges városok lerombolása (katonai győzelem), azok ostromlása (ostrom győzelem), vagy mikor elfogy a pakli, a legtöbb épület birtoklása (tekintély győzelem).

ELŐKÉSZÜLETEK

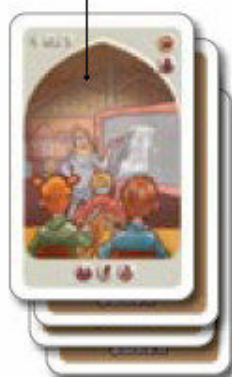
❶ A **17 épület kártyából** (világosbarna a hátulja) vegyél ki hármat: az iskolát, a műhelyt és a bankot, majd osszd szét véletlenszerűen a maradék kártyákat 3 kicsi paklira és tedd az asztal közepére.

❷ Minden játékos kap egy **város kártyát** (kék a hátulja), amit maga elé tesz. A megmaradt városokat eldobjuk.

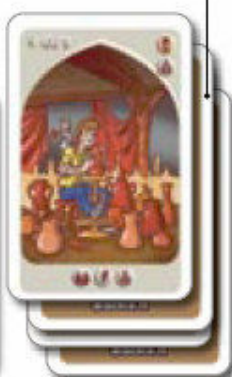
❸ A maradék pakliból ossz ki mindenkinek **8 kártyát** (sötétbarna a hátulja).

A 3 kiválasztott kártya felfordítva a három pakli tetejére kerül.

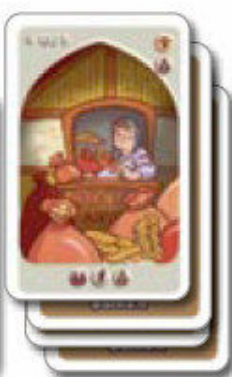
A többi épület kártya lefordítva 3 kis paklit alkot.



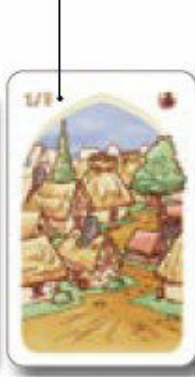
iskola



műhely



bank



város



❹ A legfiatalabb játékos kezd, majd órajárás szerint megy a kör.

Az első körben **ki lehet cserélni** a kezében levő kártyákból **akár 5-öt is**, de cserébe 1 kártyával kevesebbet húzhatsz a pakliból. Például, ha 3 kártyát dobsz el, helyettük, húzhatsz 2-t. Az eldobott kártyákat belekeverjük a pakliba.

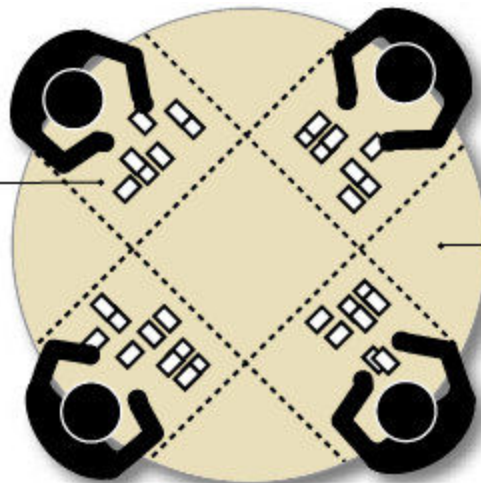
A HŰBÉRBIRTOKOK

Minden játékos hűbérbirtoka a városából és a körülötte levő területekből áll. Két játékos hűbérbirtoka között van egy harmadik birtok, ami gazdalkodásra nem használható. A saját hűbérbirtok viszont katonai célokra és gazdalkodásra is használható.

Ami az elsőt illeti; mikor megtámadod egy ellenfél birtokát, a karaktereid először a köztes birtokra érkeznek, és csak a következőben léphetnek az ellenfél birtokára.

Ami a másodikat illeti; a köztes birtok nem termékeny. Ez azt jelenti, hogy a köztes birtokon levő kártyák nem fognak termelni nyersanyagot. Természetesen ez arra is vonatkozik, ha a karakterek ellenséges hűbérbirtokon állnak.

A játékos hűbérbirtoka
a városból és a
körülötte levő
termékeny
területekből áll



A köztes birtok,
nem használható
termelésre, csak
átjáróként szolgál.

A JÁTÉK ELSŐ LÉPÉSEI

A játék első fázisában mindenki a hűbérbirtokát fejleszti a terület és a népesség növelésével. Következésképpen épületeket húznak fel, kiképzik embereiket különböző foglalkozásokra, majd hadrendbe állítják a népet. Minden művelet ugyanúgy zajlik: a játékos kijátssza a kezében levő kártyákat a városkártya mellé, amit már az előkészületek alatt maga elé tett az asztalra.

HOGYAN JÁTSSZUK KI A KÁRTYÁKAT?

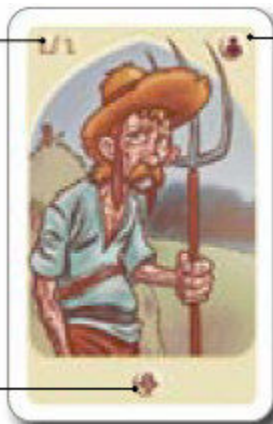
A kártyák kijátszásakor minden esetben fizetned kell azért, hogy azt letehesd az asztalra. Minden kártya alján látható lerakásának **költsége**. Fizetésképpen a játékosnak aktiválnia kell az előtte lévő, már kijátszott kártyákat. Minden éppen aktivált kártya, a jobb felső sarkában látható nyersanyagot fogja **termelni**.

A KÁRTYÁKON LÁTHATÓ SZIMBÓLUMOK

Minden kártya 1, 2,
vagy 3 információval
rendelkezik:

A hadereje a
támadási és
védekezési erejéből
tevédik össze.

A fizetséget jelző
szimbólum mutatja,
hogy a kártya
kijátszásáért mennyit
kell fizetni.



A nyersanyagot
jelző szimbólumok
(élelem, energia,
arany, munkaerő)
mutatják, hogy az
egyes kártya mit
termel.

Például, az első körben, egy “mező” kártya kijátszásához munkaerővel kell fizetni. Ezt az asztalon levő városkártyával lehet kicsengetni, ami 1 munkaerőt fog adni (amint az a kártya jobb felső sarkában látható is).

A kártyák felhasználhatók már abban a körben is, amelyikben kijátszottuk őket.

Például, fel lehet használni a “mező” kártya termékét (1 élelem), amit épp az előbb játszottunk ki, hogy kifizessük a parasztot. Ezután felhasználhatjuk a parasztot, aki 1 munkaerőt ad, hogy kijátszhassunk egy másik kártyát, stb...

Ahogy a játék halad, minden körben egyre több nyersanyagot termelsz majd, és egyre erősebb kártyákat tudsz így kijátszani, vagy ami még fontosabb, épületeket vehetsz belőlük.

KÁRTYA AKTIVÁLÁSA/FORGATÁSA

Nagyon fontos különbséget tenni a már aktivált és a még nem aktivált kártyák között. Célszerű aktiváláskor megjelölni a kártyát (jelzőt tenni rá, lefordítani, elforgatni, stb..), hogy különbözzön az asztalon levő, még nem használt kártyáktól.

Egy kártya aktiváltnak minősül (és el kell forgatni, meg kell jelölni) mikor nyersanyagot termel, vagy néhány esetben amikor annak különleges erejét használjuk fel. Figyelj arra, hogy amikor aktiválsz egy kártyát és elforgatod/megjelölöd, minden hozzá kapcsolódó, vele egy kupacban levő kártyát is aktiválni és forgatni/jelölni kell. Nagyon fontos, hogy a játékban a nyersanyagok folyamatosan termelődnek, de nem lehet betárolni őket: az éppen termelt nyersanyag egy kártya kijátszására vagy megvételére használható, a többlet nyersanyagok, melyeket nem használsz fel, elvesznek. Példa: ha a területeden egy mező van (élelmet ad) és egy épület (mely 1 aranyat termel), letehetsz a kezedből egy parasztot (1 élelembe kerül). Az épület révén megmaradt aranyat nem tudod felhasználni, így az veszendőbe megy. Mindkét kártya elfordul, vagy jelző kerül rá.

A KÖR MENETE

Egy tipikus kör a következőkből áll:

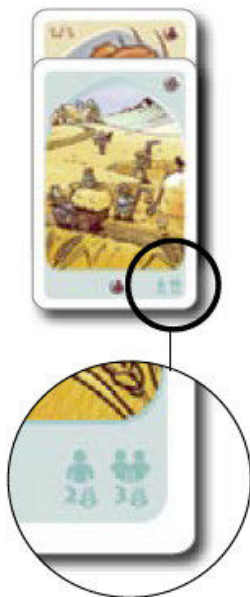
1. Az előző körben használt kártyák visszaállítása (felfordítás, jelző levétel, visszaforgatás).
2. Húzás a pakliból.
3. Kártyák kijátszása kézből/ épület vásárlás/kártyavásárlás/karakterek mozgatása a hűbértokok területéről, stb.. (bármilyen sorrendben, akár ismétlődően is)
4. A karakterek kilépnek a hűbértok területéről. Ha alkalmas, kezdődhet az összezsapás.
5. Kör vége. (Az órajárás szerinti következő játékos jön.)

KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

- ▶ Bármikor (még akkor is, ha éppen nem a te köröd megy) kicserélhetsz 3 azonos nyersanyagot egy másikra. Például, ha 3 élelmet termeltél, átválthatod aranyra, vagy energiára, vagy munkaerőre.
- ▶ Bármikor (még akkor is, ha éppen nem a te köröd megy) eldobhatsz egy kártyát a kezedből, hogy egy általad választott nyersanyagot kapj érte.
- ▶ A köröd alatt négy (bármilyen) nyersanyagért cserébe húzhatsz egy kártyát a pakliból.

KÁRTYAJAJTÁK

► **TERÜLETEK.** A területek nyersanyagokat termelnek. Négy különböző terület van a játékban: a mező (mely élelmet ad), az erdő (mely energiát termel), a tanya (mely élelmet ad), és a bánya (mely aranyat termel). Területkártya kijátszásakor munkaerővel kell fizetned. A köröd alatt a négy megtermelt nyersanyag bármelyikével fizethetsz egy kezeden levő kártya lerakásáért.



A területkártyák egy vagy több nyersanyagot termelnek, mikor kijátszod őket. Azok a kártyák, melyekből munkaerőt nyersz, úgymint a paraszt, egy területtel együtt állva, megnövelik a hozamot egy munkaerő felhasználásával. Például, egy mező önállóan állva csak 1 élelmet ad, míg egy paraszttal együtt már kettőt; két paraszttal pedig hármat (ez a kártya jobb alsó sarkában látszik is). Ha egy karakter kártyát ilyen céllal használsz fel, akkor az a területből származó nyersanyagot növeli, és már nem használható fel, mint munkaerő. A területen felhasznált karakterek áthelyezhetők onnan a következő körben.

Amint egy terület nyersanyagot termelt, el kell forgatni, vagy meg kell jelölni, hogy látszódjon az aktiválás. Ha a területen más kártyák is vannak, úgy azok is forognak vele együtt.

Nyersanyag szimbólumok:



BÚZA
élelem



VILLÁM
energia



EMBER
munkaerő



ARANY
pénz

► **ÉPÜLETEK.** Kétfajta épület van a játékban: katonai vagy civil. Mindkettő különböző előnyökkel szolgál, ha megveszed őket:

① KATONAI ÉPÜLETEK



Torony

Erőd

Kastély

A katonai épületek megvédik a hűbértok területeit. Katonai erejük 1/4 (torony) vagy 2/5 (erőd) vagy 2/6 (kastély).

Az épületek úgy viselkednek, mintha katonai karaktert tennél egy területre, azzal a kivétellel, hogy nem mozdíthatók el onnan.

② CIVIL ÉPÜLETEK



Templom Asztalosműhely Istálló Kovácsműhely Bank Fazekasműhely Iskola

Ha civil épület van egy területen/városban, az aktiváláskor egy további nyersanyaggal fog szolgálni, ahogy az látszik is az épület jobb felső sarkában.

A civil épületekhez normál áron lehet odaillő karaktereket tenni. A megfelelő épület hiányában viszont egy karakter lehelyezésének további 2 arany (nyersanyag) a díja.

Az épület kártyák jobb felső sarkában láthatók a szimbólumok, hogy mely karakterek kapcsolódnak hozzájuk (ez csak egy szimbólum, nem pedig nyersanyag, tehát nem kell jelölni/forgatni, hogy kijátszhasd egy karaktert). A szimbólumok:



TEMPLOM ASZTALOSMŰHELY ISTÁLLÓ KOVÁCSMŰHELY BANK ISKOLA FAZEKASMŰHELY
Pap Íjász Lovag Gyalogos Kereskedő Művész Írnok

A civil épületeknek extra védekező erejük +0/1 is lehet. Ez a bónusz akkor érvényes, ha:

A. Ugyanazon a területen, ahol a civil épület, van egy karakter is (ebben az esetben a +0/1 bónusz a karakternek jár).

B. A civil épület a városban van (+0/1 a városnak jár).

C. Ugyanazon a területen egy katonai épület van (+0/1 a katonai épületnek jár).

Ha több mint egy lehetőség van a bónusz kihasználására, akkor a játékos választhat, hogy melyiket akarja.

Hogyan vegyünk épületet?

Épületet az asztal közepén levő paklikból lehet vásárolni (az árukat nyersanyagból kell kifizetni), majd a városba vagy egy még nem aktivált területre kell letenni. A körödben megveheted a 3 felfordított épület valamelyikét, és amint elvetted a kártyát, az alatta levőt fel is fordítod.



Ezután akár folytathatod az épületvásárlást (még akár azt is megveheted, amit az előbb fordítottál fel) egészen addig, amíg elég nyersanyagod van, hogy megfizessed őket. Egy játékos viszont nem vehet két, azonos fajta épületet.

Az épület kártyák nem állhatnak magukban; egy területre, vagy a városba kell letenni (következésképpen, ha egy játékos felhasználta (aktiválta) minden területét és a városát is, akkor nem vehet épületet).

Ha egy épület egy területre (vagy a városba) került, akkor az oda fog tartozni, míg a játék véget nem ér: nem lehet elvenni és a kártyákat csak együttesen lehet aktiválni.

Egy területre (és a városba is) **maximum 3 épület** rakható.

► **KARAKTEREK.** A karakter kártyákat szintén úgy tehetjük le, hogy nyersanyagból kifizetjük az árukat. Maradhatnak a játékos hűbértokán (mint szabad kártyák, vagy kapcsolódhatnak területhez/városhoz), vagy el is hagyhatják azt. Minden karakter kártyának van katonai ereje, melyet a csatában lehet felhasználni. Némelyiknek Különleges Erővel rendelkezik, és jónéhány karakter kártya kijátszásához szükséges, hogy a hozzá tartozó épület a játékos hűbértokán legyen; viszont, ha a játékosnak nincs meg a megfelelő épülete, attól még ki lehet játszani a kártyát, csak további két aranyat kell érte fizetni.

KÜLÖNLEGES ERŐVEL RENDELKEZŐ KÁRTYÁK



PAP



ÍJÁSZ



LOVAG



GYALOGOS



KERESKEDŐ



MŰVÉS Z



ÍRNOK



Pap. Aktiváláskor meggyógyít egy sérülést olyan karakteren, ami azonos vagy szomszédos hűbértokan áll. A pap nem tudja magát meggyógyítani saját halálát elkerülendő.



Íjász. Aktiváláskor az azonos vagy szomszédos hűbértokan levő ellenséges karakternek 1 sérülést okoz. Ezt csak karakter kaphatja, terület vagy épület nem. Az íjász célpontját, akkor is, ha hadseregben van, mindig az íjász játékos választhatja. Megjegyzendő, hogy a katonai épületek és a város meg tudja védeni a karaktereit az íjász támadásától.



Gyalogos. Ha a gyalogos egység hadseregben van, +0/1 bónusz erőt tud adni egy másik, ugyanabban a hadseregben levő karakternek. A Különleges Erő felhasználásáért nem kell elfordítani vagy megjelölni a kártyát.



Lovag. A lovag kettő Külső Mozgást is végezhet egy körben. A Különleges Erő felhasználásáért nem kell elfordítani vagy megjelölni a kártyát.



Kereskedő. Aktiváláskor átváltoztathat egy nyersanyagot egy másikra. Ha a kezdő nyersanyag arany, az átváltoztatás 2 bármelyik másik nyersanyagot adja 1 helyett.



Írnok. Aktiváláskor 2 nyersanyaggal csökkenti bármilyen épület költségét. Két írnok 4 forrással csökkenti az épület árát, három 6-tal.



Művész. Aktiváláskor megduplázza a termelését egy, vagy több (max. 3) összekapcsolt kártyának, melyek együtt működnek. Ha a kártyacsoport háromnál több kártyából áll, a játékosnak választania kell, hogy melyik kártyákat duplázza. Több művész esetén az erejük összeadódik: 1 művésszel 1 nyersanyagból 2 lesz, 2 művész 1-ből 4-et csinál, és 3 művésszel 1 nyersanyagból 8 nyersanyag lesz.

Néhány megjegyzés a karakterek Különleges Erejével kapcsolatban:

Fontos tudni, hogy amikor a karakterkártya Különleges Erejét használod, az aktiváltnak minősül (tehát jelöltöt kap, elfordul, stb.), kivéve a lovag és a gyalogos. Ezek alapján a következőkre kell figyelned:

- ▶ Azok a karakter kártyák, melyek termelnek és Különleges Erejük is van (pap, kereskedő, írnok, művész), minden körben csak az egyikre képesek.
- ▶ A kártya Különleges Ereje akkor is használható, ha az a városban vagy egy területen belül van. Ebben az esetben az összetartozó kártyák egyszerre aktiválódnak.
- ▶ Lehetséges a Különleges Erőt úgy is felhasználni, ha a karakter hadseregben van. A lovag és a gyalogos ezt mindenféle megszorítás nélkül megteheti. A többi karakter pedig akkor, ha a hadsereg nem érintett a csatában; és a Különleges Erő felhasználásakor az egész hadsereg aktiválódik (tehát jelzötöt kap, fordul, stb.)
- ▶ Az egyedüli Különleges Erő, melyet ellenfél körében is fel lehet használni, az íjászé és a papé, ezt is csak akkor, ha a játékost közvetlenül megtámadták.
- ▶ Egy szövetséges játékban a pap Különleges ereje használható a szövetségesed körében is, ha éppen őt támadták meg. Mármint a szövetségest.

MOZGÁS

► **Belső mozgás.** A körödben minden, még nem aktivált kártyádat szabadon mozgathatod a hűbértokokon belül. Így lehetőséged van egy karaktert áttenni egy területre, vagy elvenni egy még nem aktiváltról és letenni bárhova. Ez a belső mozgás nem fogja aktiválni a kártyákat. Mikor karakter kártyát teszel egy területre, mint a mezőre, a tanyára, az erdőbe, a bányába, vagy a városba, az a terület “őrzöttnek, védettnek” minősül.

► **Külső mozgás.** A karakter kártyákkal ki lehet lépni szomszédos hűbértokokra is a körödben. Ez a mozgás sem aktiválja a kártyákat, viszont minden kártya csak 1 külső mozgást végezhet körönként.

► **Háborús eloszlás.** Háború alatt mindig van lehetőséged arra, hogy karakter kártyákat összeállítva hadsereget képezzél (vagy elvegyél karaktereket egy meglévő hadseregből). Erre mindkét résztvevő fél jogosult, de csakis a már ütközet miatt hadrendbe állt kártyákkal (lásd támadó hadrend és védekező hadrend összeállítása a háború fejezetnél később).

A HÁBORÚ

Mikor két ellenséges katona ugyanabban a zónában (hűbértokokon) van, összecsapásra is sor kerülhet, ha úgy dönt az egyik játékos. Háborúzni tehát nem kötelező, de mindkét félnek lehetősége van a támadásra. Bármilyen kártya, aminek támadási/védekezési ereje van, katonának minősül.

Háborúzni lehet köztes birtokon és valamelyik játékos hűbértokán is. A játékosok összehasonlítják a kártyáik támadási erejét a megtámadott védekezési erejével. Ha a támadási erő nagyobb, mint a megtámadott védekezési ereje, akkor sikeres a támadás, a védekező csapat megsemmisül. A csatában mindkét fél ad és kap is sebesüléseket, még az is előfordulhat, hogy mindkét oldal megsemmisül.

Ha két szem kártya áll ki egymás ellen, az összecsapás nagyon egyszerűen számolható, de ha több kártya is részt vesz az ütközetben, az bonyolítja a helyzetet, ráadásul a kártyakombinációk hadsereget is formázhatnak.

Továbbá a város és a katonai épületek is befolyásolhatják a harcot a védekezési és támadási értékükkel, de nem mozognak, így csak akkor vesznek részt egy ütközetben, ha pont őket támadják.

Ha a csata a köztes hűbértokokon zajlik, akkor a csata menete nagyon egyszerű (lásd csata a köztes birtokon); ha viszont valamelyik játékos hűbértokán történik, akkor követni kell a normális csata menetét.

A CSATA MENETE

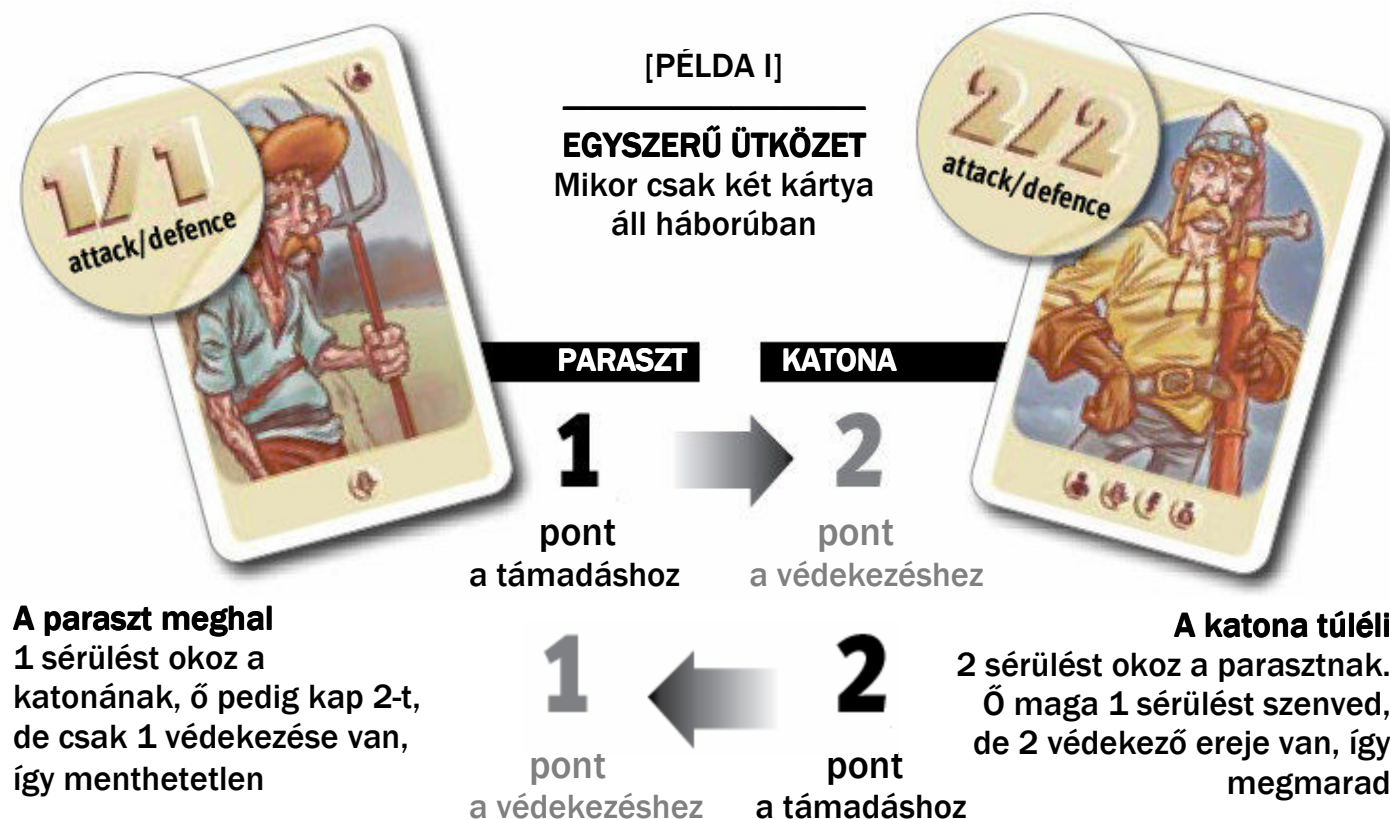
❶ **Támadó hadrend.** A támadó fél minden körben csak egyszer használhatja katona kártyáit, és azokat is csak akkor, ha azok előtte nem voltak aktiválva. A támadó játékos dönti el először, hogy hogyan rendezi össze a kártyáit: szétválaszthatja őket, kombinálhatja is némelyiket, vagy akár az összeset egy hadseregbe gyűjtheti. A támadó játékosnak kötelező minden, ugyanazon a harcmezőn levő karakter kártyáját felhasználni, hacsak nem a saját hűbértokán támadja meg az ellenséget; ebben az esetben hátrahagyhat párat, akik kimaradnak a csatából.

② Védekező hadrend. A védekező játékos eldöntheti, hogy hogy állítja hadrendbe saját katonáit és hogyan szálljon szembe az ellenséggel. Például, ha 6 emberét támadta meg az ellenfél 2 katonája: ebből hármat már aktivált, egy pont a területen kóborol, és a maradék kettő még nem volt aktiválva, ráadásul szabadok is. Ekkor az egyetlen lehetősége, hogy megvédje magát, a két szabad embere; a harmadikat, ami a területen kóborol nem használhatja, sem a 3 db, már eleve aktivált kártyáját. Eldöntheti viszont, hogy a két katonát összerendezi hadseregbe, hogy az erősebb megszálló ellen küldje (és a másik támadó kártyát egyedül hagyja), vagy továbbra is különálló katonáként száll szembe a megszállóval. A védekező játékosnak kötelező minden emberét bevetni a csatában, ha az ütközet köztes, vagy ellenséges birtokon zajlik. Ha saját birtokán támadják, kihagyhatja pár karakterét az összezsapásból.

A tartalék katonák is megtámadhatók, ha a támadó játékosnak van szabad katonája, amely nem szállt még szembe az ellenféllel.

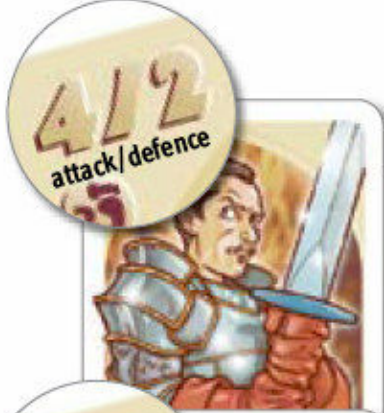
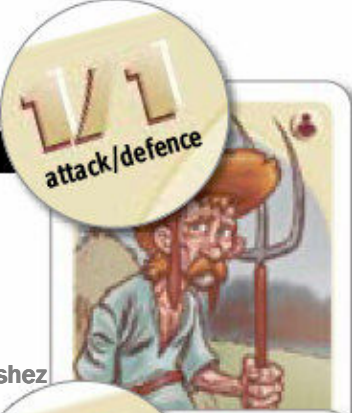
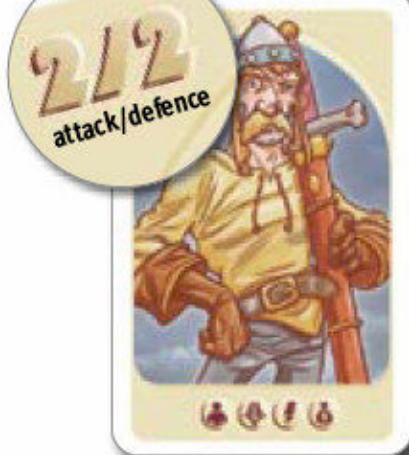
③ Hadsereg/katona ellenfél nélkül. Bármely támadó katona, ami nincs összeköttetésben egy védekezővel, megtámadhat bármilyen célpontot: területet, a várost, egy védekező katonát, mely háborúzik vagy nem (aktivált védekező kártya is lehet célpont). Ha a célpontnak van támadó/védekező bónusza, az az érintettek között hagyományos ütközetnek számít.

④ Sérülés pontok. A csata eredménye a támadó és védekező értékek összehasonlításából számítható. Ha kettőnél több kártya érintett az ütközetben, akkor össze kell adni a sérüléseket: ha egy gyalogost megtámad 4 paraszt, annak az összes sérülése 4 pont lesz, nem pedig 1 sérülést szerez négyszer (és így, ebben a példában a gyalogos kinyúlik).



[PÉLDA II]

SEREGEK KÖZÖTTI CSATA

SEREG 1		SEREG 2	
	6 pont támadáshoz (4+2)	4 pont védekezéshez (2+2)	
	Egy meghal A két kártya egyike elszenvedi a 2 sérülést és meghal. A maradék sérülést a másik kártya kapja, de túléli		

Ha hadseregről van szó, a hadvezér (vagyis a játékos) döntheti el, hogy a sérülések milyen arányban tizedelik a hadát. Minden sérüléspontot számításba kell venni. Például, egy 3 katonából (2/2) és egy parasztból (1/1) álló sereg kap 4 sérülést. A játékos rendelhet 1 sérülést a paraszthoz, aki meghal; még mindig maradt 3 sérülés, ebből 2-t kap az egyik katona, ő is meghal, a harmadik az 1 maradék sérülést túléli, mivel katonai ereje 2/2. Egy sérülést mindig teljesen kell alkalmazni a célszemélyen, mielőtt a maradék sérülést a többiek elszenvedik: tehát, ha egy 2 sérüléspontot kibíró védekező 3 pontnyi sérülést kap, akkor nem adhatsz neki egyet, majd a többieknek is szétosztva megúsznád a csatát, hanem megkapja a 2 pontot, majd a maradék 1 pontot a következő.

5 Különleges sérülések és gyógyító erő. Az íjász és a pap szerepelhet végre, miután kiszámoltátok a sérüléseket. Például, ha egy gyalogosokból álló hadtest 3 sérülést szenvedett a lehetséges 4-ből, az íjász még 1-gyel megtoldhatja, ezzel szétrombolva őket. Hasonlóképpen, ha egy gyalogos hadtest 4 sérülést kapott a lehetséges 4-ből, a pap Különleges Erejével 1 sérülést meggyógyít, így egy gyalogos túléli a csatát. Ha egy csata eredményeképpen több sérülést gyűjt a hadsereg, mint az összes védekező pontjuk, akkor a pap teljesen hatástalan. Példa: ha egy 3 parasztból álló sereget egy lovag megtámad, a sereg elvesz már 3 sebesüléstől is, míg a lovag 4-et okoz, tehát marad még 1; ebben az esetben a pap 1 gyógyítása egyenlő a semmivel, minden paraszt kinyúlik. Viszont ha van két papod, még egyet meg tudsz menteni: az első pap háromra csökkent a sérülések számát, a második pedig kettőre.

⑥ Vége a csatának. A végső sérüléseket kiszámoljuk és az elesetteket eldobjuk. A csata mindig az utolsó akció egy játékos körében, így a következő játékos jön. Minden karakter és épület visszanyeri “egészségét” a kör végén, a nem halált okozó sérüléseket elfelejtjük. Fontos megjegyezni, hogy egy játékos több ütközetet is vívhat egy körben, ha különböző ellenségeket támad meg különböző seregekkel. Például, egy játékos megtámadhat egy saját birtokán levő benyomuló ellenséget és egy fenyegető ellenfelet is a köztes birtokon.

ÜTKÖZET EGY JÁTÉKOS HŰBÉRBIRTOKÁN BELÜL

Ha megtámadod egy ellenfél hűbérbirtokát, a következőket kell észben tartani:

- ▶ Egy terület, mely védelem nélkül áll, civil épületekkel vagy anélkül, bármely katonával lerombolható, melynek legalább 1 támadó ereje van.
- ▶ Ha egy terület védett, akkor először az azt védőket kell legyőzni, majd további 1 támadási erővel ugyanabban a körben megsemmisíthető a terület.
- ▶ Ha egy területen katonai épület van, úgymint torony, vagy erőd, vagy kastély, az a terület védett, ráadásul a védekező erő egyenlő a katonai épület védelmi erejével.
- ▶ Abban az esetben, ha ellenséges csapatok vannak a saját birtokodon, mindig választhatod azt, hogy kivonod embereidet a területről, hogy elkerüld az összezcapást (akkor, ha a birtokodon nem blokkol ellenséges csapat).

ÜTKÖZET KÖZTES BIRTOKON

Ahogy már szó volt róla, köztes birtokon minden katona játszik, kivétel nélkül (mind az aktivált és nem aktivált), és az ütközet menete nagyon egyszerű: a játékosok számba veszik a hadseregben levő kártyáikat és összehasonlítják a két hadsereg erejét. Minden kártyájukat fel kell használni: az aktiváltakat és a nem aktiváltakat is. Például, 3 paraszt megtámad a köztes birtokon egy aktivált íjászt és egy még nem aktivált parasztot; ebben az esetben az ütközet két hadsereg között zajlik: a támadó hadsereg 3 parasztból áll, a védekező hadsereg, egy parasztból és egy íjászból. Ebben az ütközetben a védekező hadsereg megsemmisül, és egy paraszt túléli a támadóból.

Ez azt is jelenti, hogy a pap vagy az íjász, támadás esetén a köztes birtokon nem tudja használni Különleges Erejét. Ez akkor is érvényes, ha egy szál ellenség támad meg egy nagyobb csapatot, melyben pap vagy íjász van. A következőket is tartsd észben:

A. Nem masírozhatsz át egy olyan köztes birtokon, melyen nem aktivált ellenséges csapatok táboroznak.

B. Bármikor visszavonulhatsz a köztes birtokról a saját hűbérbirtokodra vagy a szövetségeseid birtokára.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint a két végső oldalból az egyik megsemmisült (háborúban vagy ostromban), vagy ha az utolsó kártyát is felhúztátok a pakliból (ez a játékos még lejátszhatja a kört). Ha csak kettő vagy három játékos játszik (még 4 játékos esetén is, ha egy játékos kisebbségben van), a játék azonnal véget ér, miután az utolsó épületet is megvette valaki.

OSTROM GYŐZELEM

A legpraktikusabb módja az ellenfél megtámadásának maga az ostrom. Egy játékos ostrom alatt áll, ha a köre kezdetén a következőket tapasztalja:

- A.** Egy vagy több ellenséges katona van a hűbértartón, neki meg semmi csapata.
- B.** Minden területét lerombolták és/vagy egyik sincs védelem alatt.

3 egymást követő, ilyen helyzetű kör után a játékos ostromban legyőzött. A köröket onnantól számoljuk, mikor mindkét helyzet fennáll. Ha három egymás utáni körben nem tud kimászni zűrös helyzetéből, a harmadik körét már el sem kezdheti, mert legyőzték. Szövetséges játék esetén a partner kihúzhat a bajból.

TEKINTÉLY/HÍRNÉV GYŐZELEM

Ha a játék végetért, mert a húzópakli elfogyott, vagy az utolsó épületet is megvette valaki (2-3 játékos esetén), az a játékos vagy szövetség nyer, ahol a legtöbb épület áll. Egyenlőség esetén számba kell venni a termelhető nyersanyagokat (minden egyes kártya nyersanyag termelését össze kell adnod, akár aktivált, akár nem, de bónusz érték nélkül). További egyenlőség esetén aki több kártyát tart a kezében, az lesz a győztes.

SZÖVETSÉGES JÁTÉK

A Medievaliát legjobb négyen játszani: ketten kettő ellen.

Ha szövetséggel játszol, a következő további szabályokat kell figyelembe vened:

- ▶ A szövetségesek ülnek egymással szemben.
- ▶ Az épületek nem oszlanak meg a szövetségesek között, és kártyákat sem cserélhetnek.
- ▶ Ha szövetséges játékosok ugyanazt az ellenfelet támadják, akkor külön csatákat vívnak.
- ▶ Ha egy játékost legyőztek, minden kártyáját el kell távolítani a játékból.
- ▶ A nyersanyagok felhasználhatók közösen, de van néhány megkötés.

A. Mikor körön kívül termelődik nyersanyag a szövetséges tevékenysége nyomán, csak feleannyit érnek: két egyforma nyersanyagot kell termelnie a szövetségesednek, hogy te egyet is kapjál;

B. A Különleges Erők nem használhatók fel körön kívül, kivéve a pap gyógyító hatása, ha az még nem volt aktiválva előtte.

Megjegyzés: Nem lehet körön kívül külső mozgást végezni.

HALADÓ SZABÁLYOK ÉS VÁLTOZATOK

Ahogy kivetted a terület és városkártyákat, osszd három paklira a maradékot:

- ❶ Az elsőbe tedd a terület kártyákat (erdő, mező, tanya, bánya).
- ❷ A másodikba a katonai karaktereket kell tenni (katonák, gyalogosok, lovagok, papok és az íjászok).
- ❸ A harmadikba kerül minden maradék karakter kártya.

A játék elején a 8 kártya véletlenszerű kiosztása helyett minden játékos húzhatja a kártyákat a 3 pakli bármelyikéből.

Lehetséges néhány variációt is belevinni a játékba, úgymint a játékosok közötti köztes mezők számát. Például, ha három vagy négy játékos játszik, a központi mező is lehet köztes hűbértok (a játékosoknak oldalra esőkön túl). Ha csak ketten játszottok, választhatjátok azt is, hogy csak egy köztes birtok van közöttetek.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK

A játék hivatalos weboldalán ([www. glochix.it](http://www.glochix.it)) elolvashatod a **FAQ**-ot, a gyakran felmerülő kérdésekkel, továbbá láthatsz egy **Flash bemutató játékot** vagy bejelentkezhetsz a **fórumba** is, ahol angol és olasz nyelven folyik a csevegés.



fordította: szoffi

<http://www.jateklap.hu>

Játéklap – Társasjáték és Kártyajáték Portál