

HADURAK™

Bárók, zálogban legyen
inkább vár, város és határ,
de nincs szebb a háborúnál

Bertram de Born

SZABÁLYFÜZET



INTERREGNUM

Megvetvén az emberi és isteni törvényeket, gonosztévők a király ellen emelték kezüket. Nincs fia, ki követné a trónon, így a Tanács hat bárója mind magának követeli a koronát.

Hiába a tanácskozás, nyilvánvaló, hogy a konfliktus a csatatereken dől majd el. Túl nagy a tét, túl nagy a jutalom; ugyan ki érné be kevesebbel? A bárók máris zsoldosokat fogadnak lobogóik alá, így hamarosan menetelő seregek és ütközetek zaja nyomja el a tárgyalások hangját.

Kastélyok cserélnek gazdát, városok pusztulnak el, míg végül az új király meg nem koronáztatik.

ÁTTEKINTÉS

A HADURAKban mindegyikötök egy-egy olyan báró vértjét ölti magára, aki a királyi koronára tör. Minden báró négy nemes szolgál hűségesen, s vezérli harcra uruk seregeit. A bárók a városok elfoglalására törekednek, hogy az így szerzett befolyás révén végül elnyerhessék a trónt. Ugyanakkor gyarapítják jövedelmüket, szavazatokat gyűjtenek a Tanácsban, és növelik követőik hitét, hogy a váratlan eseményeket is a maguk javára fordíthassák, amennyire ez lehetséges. Ravasz stratégia és bölcs diplomácia kövezi ki a trónus legfelső lépcsőjéhez vezető utat.

A JÁTÉK CÉLJA

A HADURAKban a bárók kétféleképpen győzhetnek:

1. Akinek az utolsó forduló befejeztével a legtöbb befolyása van, az bizonyul legérdemesebbnek a királyi koronára.
2. Aki egy forduló végén a még el nem pusztított városok több mint felét uralja, annak ereje előtt meghódolnak mind a többi bárók.

A HADURAK JÁTÉK ELŐÉLETE

A HADURAKat elsőként 1985-ben jelentette meg a Games Workshop. Már akkor látható volt, hogy klasszikussá válik Derek Calver játéka, oly szerencsésen ötvözte a középkori háborúskodást az intrikával.

Szerencsésnek tartjuk magunkat, hogy mi jelenthetjük meg az új változatát ennek a csodálatos játéknak. A régi kiadás kedvelőinek ismerős lesz ezen új is, habár mind a szabályok, mind a tartozékok között számos változásra lehetnek. Saját játékváltozatunkkal meghajtjuk térdünk-fejünk a régi előtt, és reméljük, hogy a játékosok következő generációi is kedvüket lelik majd benne.

TARTOZÉKOK

A dobozban az alábbiakat találjátok:

szabályfüzet
játéktábla
24 nemesfigura (műanyag bábuk, minden színben 4)
24 városmakett
6 kastélykártya
24 nemeskártya
24 sorskártya
36 eseménykártya
44 teendőkártya
66 zsoldoskártya
24 vazalluskártya (bárónként 4)
80 akciókártya (bárónként 12, továbbá 8 semleges)
93 pénzjelző (egy- és ötkoronás formájában)
40 szavazatjelző (egyesek és hármasok)
36 hitjelző
44 befolyásjelző (egyesek, hármasok, ötösök)
24 veszteségjelző
18 részjelző
48 címer (bárónként 8)
3 expedíciójelző
12 ostromjelző
72 uralomjelző (bárónként 12)
6 kastélyjelző (bárónként 1)
a régens jelzője
a főkegyúr jelzője

TARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Az alábbiakban az egyes tartozékok rövid leírását találjátok.

A JÁTÉKTÁBLA

A játéktáblán láthatjátok a királyság tizenhét városát, továbbá hat tengerentúli várost is. Baloldalt a három expedíció térsége található, valamint a sürgős teendők helye. Alul a zsoldossáv, a különleges szakaszok mezői, az akció-, a sors- és az eseménypaklik helyei láthatóak. A játéktáblát részletesen a 3. oldalon mutatjuk be.

VÁROSOK



A dobozban találtok 24 műanyag városmakettet, ezek a játéktáblára, a még el nem pusztított városokra kerülnek. A játék során elfoglalhatjátok, illetve elpusztíthatjátok a városokat.

FONTOS KIFEJEZÉSEK

Báró: Az alábbiakban a „báró” és a „játékos” mindig felcserélhető értelmű kifejezésnek számít.

Sereg: Egy nemes alá beosztott csapatok, illetve olyan, kastélyban állomásozó csapatok, akiket nem vezet nemes.

Vezér, vezérlő nemes: Ha egyes csapatok egy nemes alá vannak beosztva, akkor az a nemes vezeti e csapatokat.

Parancsnok, parancsnokló nemes: Ha egy csatában egy játékos részéről több nemes is harcol, választania kell közülük egyet, aki a többiek parancsnoka lesz. A csatában csak a parancsnokló nemes képessége, illetve az általa képviselt +200-as erő számít. A többiek képességei nem érvényesülnek – azonban ők is eleshetnek, ha a seregüket ért veszteségek elérik vagy meghaladják csapataik összerejét.

Örökös: Ha egy nemes meghal, a forduló végén ugyanazon bábuval visszakerülhet a játékba. A visszatérő nemes az elhalt nemes örököse.

Királysági terület/város: Bármelyik tartomány vagy város a játéktáblán, leszámítva a felső, tengerentúli hat részt (Bizánc, Siracusa, Cadiz, Jeruzsálem, Alexandria, Akkó).

Tengerentúli terület/város: A játéktábla felső részén található hat terület, illetve város.

URALOMJELZŐK



erődítés nélküli



erődített

Ezekkel jelzitek, hogy ki uralja az egyes városokat. Amikor egyikötök elfoglal egy várost, egyik uralomjelzőjét a városmakett alá rakja. A jelzők kétoldalasak: az egyik oldalon a város urának címere látható, a másikkal pedig ezen túl még az is jelezhető, hogy a város erődített.

KASTÉLYKÁRTYÁK



Minden báró kap egy kastélykártyát, amelyen szerepel az ő neve, színe és címere. A kártya jobb alsó sarkában megtalálható a kastély ereje is. A kastélykártya jelképezi a báró székhelyét.

KASTÉLYJELZŐK



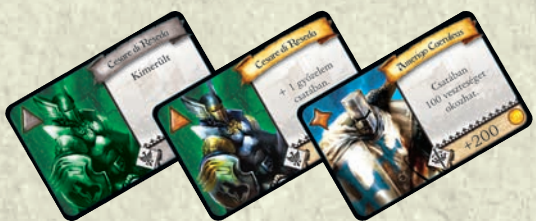
A játékban hat kastélyjelző található, minden báró számára egy-egy. Ezek az előkészületek során kerülnek fel a játéktáblára, a bárók székhelyeinek jelzésére.

NEMESEK (SZÍNES MŰANYAG BÁBUK)



Minden bárót négy nemes szolgál, őket négy-négy bábu jelképezi a báró színében. A játék során e bábuk a játéktáblán vándorolnak, jelezve, merre járnak a bárók seregei. Ugyanazon báró nemesének bábuai különböznek egymástól testtartásban és fegyverzetben, nemkülönben alapjukban is (négyzet, kör, háromszög, csillag); ez utóbbi alakzatok láthatóak a nemeskártyák bal felső sarkában.

NEMESKÁRTYÁK



Minden báró kap négy nemeskártyát, melyek mindegyike egy-egy bábuhoz tartozik. A játék folyamán a nemeskártya alá csúsztatott vazallus- és zsoldoskártyákkal jelzitek azt, hogy e nemesetek vezérli ezen csapataitokat. A nemeset és a hozzá beosztott csapatokat összefoglalóan **seregnek** nevezzük.

A JÁTÉKTÁBLA

1. A hat tengerentúli terület, mindegyikben egy-egy várossal.
2. A játék elején ide kerül három teendőkártya, amelyekről majd a Tanács első ülésén fogtok szavazni.
3. Az expedíciók térségei.
4. A három akciópakli helye.
5. Az eseménypakli helye.
6. A befolyásjelzők készlete.
7. A sorspakli helye.
8. A különleges szakaszok mezői.
9. A zsoldossáv.
10. Átláthatatlan határfolyó.
11. Híd a folyón.
12. Átjárhatatlan határhegység.
13. Út.
14. El nem pusztított város. A műanyag jelző alatt látható a város neve, ereje (bal oldal) és az onnan származó bevétel (jobb oldal).
15. Kikötő.

VAZALLUSKÁRTYÁK



Minden báró úgy kezdi a játékot, hogy megkapja négy vazalluskártyáját (a hátoldal színe megmutatja, hogy a kártya mely báróhoz tartozik). A csapat ereje jobb oldalon, alul látható, mellette pedig a csapat zsoldjának összege. A vazallusok alkotják a bárók legmegbízhatóbb egységeit, és nagyobb eséllyel maradnak meg a játék folyamán.

ZSOLDOSKÁRTYÁK



Minden zsoldoskártya hátoldala ugyanolyan. Mindegyik báró két zsoldoskártyával kezd, de a játék folyamán újabb zsoldoscsapatok fogadhatóak fel. A zsoldoscsapat *nemzetisége* a kártya bal alsó részén olvasható. A zsoldosoknak nem erősségük a hűség, és gyakorta dezertálnak, ha egy nemes elesik vagy csupán vereséget szenved.

SORSKÁRTYÁK



A sorskártyák szerepe igen jelentős, mivel nagy befolyással vannak a csaták kimenetelére, nemkülönben mindenféle eseményekre. A sorskártyákról bővebben az 5. oldalon olvashattok.

A BÁRÓK AKCIÓKÁRTYÁI



Minden báró tizenkét akciókártyával rendelkezik. Ezeket használja mozgáshoz, csata kezdeményezéséhez, toborzáshoz stb. E kártyák hátoldala egyforma, ám előoldalaik keretei jelzik, kihez tartozik az adott kártya.

SEMLEGES AKCIÓKÁRTYÁK



A játékban található nyolc olyan akciókártya is, melyek nem tartoznak egyik báróhoz sem. Ezek a lapok olyan akciókat jelképeznek, melyeket bármelyik játékos végrehajthat.

ESEMÉNYKÁRTYÁK



Az eseménykártyák kedvező, kedvezőtlen és semleges eseményeket jelképeznek.

TÖRVEZŐKÁRTYÁK



E lapok olyan törvényeket, határozatokat, indítványokat jelképeznek, melyekről a Tanács szavaz.

KORONÁK



egykoronás érme ötkoronás érme

A királyság pénzneme a korona.

SZAVAZATJELZŐK



Ezek az egy és három szavazatot érő jelzők a Tanács ülésein használatosak.

HITJELZŐK



A hitjelzők segítségével mentesülhettek az ártalmas események hatásai alól, illetve ezekkel áldhatjátok meg expedícióitokat.

BEFOLYÁSJELZŐK



Ezek szolgálnak annak jelzésére, mekkora a befolyásotok a királyságban, mennyire erős a trónigényetek. Ha a játék végéig senkinek sem sikerül uralma alá vonnia a királyság városainak több mint felét, akkor a legbefolyásosabb báró lesz a győztes.



VESZTESÉJELZŐK

E jelzőket azon seregre kell tennetek, amely veszteségeket szenved a csatában.



RÉSJELZŐK

E jelzőket azon városhoz kell tennetek, amely veszteségeket szenved a csatában.



CÍMEREK

Minden báró rendelkezik nyolc, saját színével és jelképével ellátott címerjelzővel. Ezeket egyrészt a zsoldossávrakjátok annak jelzésére, milyen sorrendben toborozhattok, másrészt ezekkel jelzitek, hogy ki pénzeli az egyes expedíciókat.



EXPEDÍCIÓJELZŐK

Ezzel jelzitek, hogy az egyes expedíciók éppen merre járnak.



OSTROMJELZŐK

Ezzel jelzitek, ha egy kastély vagy város ostromzár alatt van.



A RÉGENS JELZŐJE

Aki e jelzót birtokolja, az dönti el, milyen sorrendben kerülnek a Tanács elé a teendők, és ő dönt szavazategyenlőség esetén (a Tanácsról bővebben a 11. oldalon olvashattok).

A FŐKEGYŰR JELZŐJE

A játékos, akinél e jelző található, dönti el, mely báró lesz az ártalmas esemény áldozata, és mely báró élvezi a szerencsés esemény jótéteményeit (az eseményekről a 9. oldalon olvashattok).



a régens
jelzője

a főkegyúr
jelzője

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a keretkből a jelzőket, vigyázva, nehogy elszakadjanak.

A játék előtt az alábbiakat kell tennetek:

1. Készítsétek ki a játéktábla mellé a semleges akciókártyákat, a teendőkártyákat és a zsoldoskártyákat. A sorskártyák és az eseménykártyák paklijait a játéktáblára rakjátok, a megfelelő helyekre. Mindkét paklit jól keverjétek meg, és az eseménypakli legfelső lapját rakjátok a pakli aljára.
2. A szavazat- és hitjelzőket, valamint a koronákat is rakjátok a játéktábla mellé – ezt a részt nevezzük *kincstárnak*.
3. A játéktábla befolyásrészére rakjatok annyiszor tíz befolyást, ahányan vagytok. Ez lesz a befolyásjelzők készlete.
4. Minden városra rakjatok egy műanyag városmakettet. Ha azonban hatnál kevesebben vagytok, akkor a játék kezdetén néhány város már elpusztult – erről a 19. oldalon olvashattok.
5. Vegyetek el egy-egy kastélykártyát, majd vegyétek magatok elé nemeseiteket (4), nemeskártyáitokat (4), akciókártyáitokat (12), uralomjelzőiteket (12) és címereiteket (8).
6. Véletlen segítségével jelöljétek ki magatok közül egy régens, és adjátok neki a régens jelzőjét. Szintúgy

véletlen segítségével jelöljétek ki egy másik játékost, és adjátok neki a főkegyúr jelzőjét.

7. Mindegyikötök kap 15 koronát a kincstárból.

8. Mindegyikötök megkapja saját vazalluskártyáit: egy 100-as és három 50-es erejű csapatot. Ezután mindegyikötök kap még egy 50-es és egy 100-as erejű zsoldoskártyát is. E csapataitokat osszátok be nemeseitekhez és kastélytokhoz, a kártyákat a nemeskártyák és a kastélykártya alá csúsztatva. **Minden** csapatot be kell osztanotok valahová, de nem kötelező kastélytokhoz csapatot állítanotok, és az sem kötelező, hogy minden nemesetekhez legyen csapat beosztva; mindazonáltal csak olyan nemes rakható majd a játéktáblára, aki alá osztottatok csapatot (12. pont).

9. Csapjatok fel eggyel több zsoldoskártyát, mint ahányan vagytok, és ezeket rakjátok a játéktábla mellé, a zsoldossávhoz. Az első toborzás idején e zsoldosokat fogadhatjátok majd fel.

10. Csapjátok fel a felső három teendőkártyát, és rakjátok ezeket a játéktábla megfelelő részére, a bal felső sarokba; ezekről szavaztok majd a Tanács első ülésén.

11. Elsőként a régens rakja le kastélyjelzőjét a játéktáblára, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek. A kastély a királyság bármely olyan területére lerakható, ahol nincs másik kastély, és ahol nincs még el nem pusztított város.

12. Majd az a játékos, aki utoljára rakta le kastélyát, fogja egy olyan nemesét, *aki alá van csapat beosztva*, és lerakja azt a játéktáblára. Ezután jobb oldali szomszédja következik (tehát a nemesek lerakása az óramutató járásával ellentétesen történik), majd sorra a többiek. Egy nemes bárhová lerakható, kivéve tengerentúli vagy olyan területre, ahol már található egy másik játékos kastélya vagy nemes. Olyan területre, ahol saját kastély vagy nemes van, ugyancsak lerakható újabb saját nemes.

Miután felkerült a játéktáblára az összes olyan nemes, akik alá csapatok voltak beosztva, az előkészületek véget érnek.

SORSKÁRTYÁK HÚZÁSA



1. Valamelyik báró
2. Lázadás/nincs lázadás
3. Valamelyik nemes
4. Csata kimenetele
5. Expedíció
6. Valamelyik város
7. Valamelyik nemzet

A szabályok gyakorta előírják, miként egyes kártyák is, hogy „véletlen segítségével” válasszatok egy bárót, nemes, zsoldosnemzetet vagy várost. Mindezekre a sorspakli szolgál. A régens felcsapja a sorspakli legfelső lapját, és a felcsapott kártya szabja meg, kire hat az adott dolog.

Ha valamely báró valamely nemesét kívánjátok meghatározni, akkor is csak egy kártyát kell húzni: a kártya megszabja, melyik báró melyik nemes lesz a „szerencsés” kiválasztott.

Amennyiben az elsőként felcsapott kártya alkalmatlan a célpont meghatározására (például egy királysági várost kell meghatározni, és a kártyán tengerentúli város neve található), akkor addig kell újabb kártyákat felcsapnotok, amíg megfelelőt nem húztok.

A sorskártyákra emellett a csatáknál is szükség van, nemkülönben expedícióknál, nemesek halálánál, és más eseményeknél – erről a szabálykönyv megfelelő fejezeteiben olvashattok.

A felcsapott sorskártya képpel lefelé a sorspakli aljára kerül.

ELŐKÉSZÜLETEK

A kincstár: ide rakjátok az ostrom-, rés-, veszteség- és hitjelzőket, a koronákat, a szavazatjelzőket, valamint a fölös befolyásjelzőket.

A sorspakli segítségével (erről bővebben az 5. oldalon olvashatók) határozzátok meg, ki kezd régensként, ki pedig főkegyúrként a játékot, és adjátok nekik méltóságuk jelzőit.



Keverjétek meg a teendőpaklit, és rakjátok a játéktábla mellé. Csapjátok fel a felső három kártyát, és rakjátok azokat a *sürgős teendők*höz.



A játéktáblán minden városra rakjatok egy műanyag városmakettet. Ha hatnál kevesebben játszatok, egyes városokra nem kell műanyag várost raknotok (erről a 19. oldalon olvashatók).

Keverjétek meg a nyolc semleges akciókártyát, és a paklit rakjátok a játéktábla mellé.

Miután mindenki megkapta két zsoldoscsapatát (8. pont az 5. oldalon), keverjétek meg a zsoldospaklit, és rakjátok a játéktábla mellé, a zsoldossávhoz. Ezután csapjátok fel *eggyel több kártyát*, mint ahányan vagytok, és ezeket képpel felfelé rakjátok a játéktábla mellé az ábrán látható módon.

Keverjétek meg az eseménypaklit, a legfelső kártyát rakjátok a pakli aljára, utána tegyétek ide a paklit.

Rakjátok ide annyiszor 10 befolyásnyi jelzőt, ahányan vagytok.

Keverjétek meg a sorspaklit, és rakjátok ide. Ha hatnál kevesebben játszatok, ennek segítségével határozzátok meg, mely városok pusztultak már el; ezenkívül ennek segítségével derül ki, ki a régens és ki a főkegyúr. A tényleges játék megkezdése előtt keverjétek meg újra a paklit.

Minden játékos megkapja az alábbi tartozékokat:

A négy nemes bábu.



15 korona

A kastélykártya és a 4 nemeskártya (*pihent* oldalukkal felfelé).



Minden játékos kap három 50-es és egy 100-as erejű vazalluskártyát. Ezután vegyetek ki a zsoldospakliból annyi 100-as erejű zsoldoskártyát, ahányan vagytok, keverjétek meg ezeket, és osszatok ki egyet mindenkinek. Ugyanilyen módon osszatok ki mindenkinek egy-egy 50-es erejű zsoldoskártyát is.



12 saját akciókártya.

Kastélyjelző, 12 uralomjelző, 8 címer.

A FORDULÓ

A játék több fordulóból áll, a fordulók pedig három fázisból:

1. tervezés
2. akciók
3. fenntartás

EGY FORDULÓ RÖVIDEN

A tervezési fázis során a bárók kiválasztják, hogy a forduló során mely akciókártyákat használják majd; az akciófázis során végrehajtják e lapok hatásait; a fenntartási fázis során nő a befolyásuk az uralmuk alá került városoknak megfelelően.

Az események zöme az akciófázisban történik, ekkor kerül sor a mozgásra és a csatákra.

Annak függvényében, mely akciókártyákat választották a bárók, az akciófázison belül négy különleges szakaszra kerülhet sor: adóztatásra, zsoldfizetésre, a Tanács ülésére és zsoldosok toborzására.

1. FÁZIS: TERVEZÉS

E fázisban mindegyikőtök kiválaszt hat akciókártyát: ezeket hajtjátok majd végre az akciófázisban. A lapokat rakjátok képpel lefelé magatok elé olyasformán, hogy három paklit alkossatok, két-két kártyával. A játéktáblán három akciópaklinak van helye: mindegyik helyre rakjátok le egy-egy paklitokat. Ezután a régens megkeveri a nyolc semleges akciókártyát, majd mindhárom akciólapakli tezejére lerak két-két lapot; a megmaradt két akciókártyát, szintúgy képpel lefelé, visszateszi a játéktábla mellé.

Amennyiben hatan vagytok, ekkor mindhárom akciópakliban 14 kártya található. A régensnek (netán a bárók segítségét igénybe véve) most külön-külön meg kell kevernie mindhárom akciópaklit.

Az első forduló után könnyen megeshet, hogy valamely báró már nem rendelkezik mind a 12 akciókártyájával, mert egyes lapjai különleges szakaszok mezőinél vannak, a játéktábla jobb alsó sarkában. Ha egy báró nem tud vagy nem akar két-két kártyát rakni minden pakliba, akkor rakhat kevesebbet is.

2. FÁZIS: AKCIÓK

Az akciófázis úgy kezdődik, hogy a régens felfedi az első akciópakli legfelső lapját, és hangosan felolvassa annak szövegét. Ezután a kártyán írtakat végre kell hajtani és el kell helyezni. Miután ez megtörtént, az alatta lévő lapot kell felfedni, végrehajtani és elhelyezni, és így tovább, míg a pakli el nem fogy. Ezt követően a második, majd a harmadik akciópakli kártyáit kell egyesével felfednetek, végrehajtanotok és elhelyeznetek. Ilyenformán biztosak lehettek abban, hogy az első pakliba rakott akciókártyáitok előbb kerülnek sorra, mint a többi pakliba rakottak; azt azonban nem tudhatjátok, hogy pontosan hanyadikként kerültek majd sorra.

AKCIÓKÁRTYA FELFEDÉSE

A régens felcsapja a soron lévő akciópakli legfelső lapját, és megmutatja azt a többi játékosnak.

AKCIÓKÁRTYA VÉGREHAJTÁSA

Az akciókártyák vagy egy báróhoz tartoznak, vagy semlegesek. Ha a lap egy báróhoz tartozik, a tulajdonos végrehajtja a kártyán írtakat. A lapokat részletesen a következő oldalakon mutatjuk be. A báró dönthet úgy is, hogy nem hajtja végre felcsapott kártyáját, ám a lapot ekkor is a lentic szerint kell a különleges szakaszok mezőin elhelyeznie.

Ha a felcsapott akciókártya semleges, a régens hangosan felolvassa annak szövegét és végrehajtja hatásait. A semleges akciókártyákról bővebben a 9–11. oldalakon olvashattok.

AKCIÓKÁRTYA ELHELYEZÉSE

Az akciókártyát végrehajtása után a megszabott helyre kell tennetek, ahol az akár egy különleges szakaszt is kiválthat. A semleges akciókártyák mind visszakerülnek a játéktábla mellé, a semleges akciókártyák paklijába, az *Alkalmazkodás* akciólapok pedig visszakerülnek tulajdonosaikhoz.

A bárók többi akciókártyáját viszont a különleges szakaszok mezőire kell rakni; hogy melyikre, azt a kártya alsó részén látható zászló szabja meg:

- Az *Alkudozás* a vörös mezőre kerül (*Zsold*).
- A *Támogatásgyűjtés* a kék mezőre kerül (*Tanács*).
- A *Rekvirálás* a sárga mezőre kerül (*Adó*).
- A végrehajtott *Az egyház szolgálja* lapot tulajdonosa a három mező bármelyikére rakhatja.
- A *Csapatmozgás* a vörös mezőre kerül, ha tulajdonosa mozgáshoz használja, illetve a kékre, ha tulajdonosa csatát kezdeményez. Amennyiben a báró mozog és csatát kezdeményez e kártya segítségével, akkor a lapot rakhatja a vörös, de rakhatja a kék mezőre is.

Minderről még a 8–9. oldalakon olvashattok.

KÜLÖNLEGES SZAKASZOK

Amikor egy kártyát a különleges szakaszok egyikének mezőjére raktok, az kiválthatja a négy különleges szakasz (adóztatás, zsoldfizetés, a Tanács ülése, toborzás) egyikét:

Adóztatás: Erre akkor kerül sor, ha a sárga mezőn kétszer annyi kártya van, mint ahányan vagytok; ilyesformán hat játékos esetén akkor kerül sor adóztatásra, amikor ide rakjátok a tizenkettedik kártyát.

Zsoldfizetés: Erre akkor kerül sor, ha a vörös mezőn kétszer annyi kártya van, mint ahányan vagytok.

A Tanács ülése: Erre akkor kerül sor, ha a kék mezőn kétszer annyi kártya van, mint ahányan vagytok.

Toborzás: Erre akkor kerül sor, ha a zsoldosávon eggyel több címer van, mint ahányan vagytok. Ilyesformán hat játékos esetén akkor kerül sor toborzásra, ha felkerül a hetedik címer a zsoldosávra.

A négy különleges szakaszról bővebben a 11–13. oldalakon olvashattok.

Ha különleges szakaszra kerül sor, *azt teljesen végre kell hajtatanotok még azelőtt, hogy felfednétek egy újabb akciókártyát*. A különleges szakasz befejeztével az akciófázis folytatódik, új akciókártyát csaptok fel, hajtotok végre és helyeztek el.

Példa: Négyen játszatok, és az akciófázisban a régens Raoul d'Emerande Támogatásgyűjtését csapja fel. D'Emerande báró végrehajtja az akciót (elvesz a kincstárból 2 szavazatot, és megnézi, hogy ő lett-e a régens), utána elhelyezi a kártyát, lerakva azt a Tanács mezőjére. Ott ezt megelőzően már összegyűlt hét kártya, így d'Emerande lapjának lerakása kiváltja a Tanács ülést. Miután a különleges szakasz véget ért, a régens felcsapja a következő akciókártyát, azt is végrehajtatok és elhelyezitek, alkalmasint kiváltva egy újabb különleges szakaszt.

A fentieket addig kell ismételnetek, míg az összes akciókártyát fel nem fedtétek, végre nem hajtottátok és el nem helyeztétek.

AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA



1. Négyen játszottok, egy akciófázis közepén jártok. Az első akciopakli összes lapját már felfedték, végrehajtottátok és elhelyeztéték. A régens felfedi a második akciopakli első lapját: Raoul d'Emerande báró akciókártyája, *Az egyház szolgálja az*.

2. Végrehajtva e kártyát d'Emerande báró elvesz a kincstárból egy hitjelzőt, utána pedig ellenőrzi, hogy ő rendelkezik-e a legtöbb hitjelzővel. Nem így van, ezért nem nyeri el a főkegyúr jelzőjét.

3. Végül d'Emerande báró elhelyezi a már végrehajtott kártyát. *Az egyház szolgálja az* a három különleges szakasz bármelyikéhez kerülhet, ahogy azt a kártya alján látható zászló színei is mutatják. D'Emerande báró úgy dönt, a lapot a sárga mezőre rakja (*Adó*). Minthogy ez ott még csak a harmadik kártya, nem kerül sor különleges szakaszra; négy játékos esetén akkor kerül sor adóztatásra, amikor valaki iderakja a nyolcadik lapot.

3. FÁZIS: FENNTARTÁS

A fenntartási fázisban az alábbiak történnek:

1. GYŐZELEM

Először meg kell néznetek, akad-e olyan báró, aki a királyság el nem pusztított városainak több mint felét uralja (a tengerentúli városok nem számítanak). Ha van ilyen, úgy ő megnyerte a játékot.

2. BEFOLYÁSSZERZÉS

Minden báró annyi befolyást szerez, ahány várost ural: mindenki elvesz értékben ennyi befolyásjelzőt a készletből. Ha ott nincs elegendő, a hiányt a játéktábla mellől, a kincstárból pótoljátok; ám ha kifogy a befolyáskészlet, a játék ezen fenntartási fázis befejeztével véget is ér, és az a báró győz, aki a legtöbb befolyással bír (erről bővebben a 18. oldalon olvashattok).

Fontos: Nem szerezhet befolyást az a báró, akinek a kastélya nincs fenn a játéktáblán, és az ostromlott városokért sem jár befolyás! (Erről bővebben a 17. oldalon olvashattok.)

3. LÁZADÁSOK

A befolyásszerzés után fennáll a lehetősége annak, hogy fellázadnak azon városok, amelyeket a bárók uralnak ugyan, de ahol nem tartózkodik nemesük. Egyesével fel

kell csapni egy sorskártyát minden olyan város esetében, amely báró uralma alatt van, de ahol a területen nincs e bárónak nemesa. Ha a felcsapott sorskártyán *Lázadás!* olvasható, a város azonnal fellázad, és semleges lesz – távolítsátok el a báró uralomjelzőjét. Nem kell eltávolítani az uralomjelzőt akkor, ha a báró visszaad a kincstárba *vagy egy hitjelzőt, vagy a városból származó jövedelmének kétszeresét, koronában.*

4. A TENGERI UTAZÁSOK VÉGE

A tengeren utazó nemesek partra szállnak úticéljuknál. (A tengeri utazásokról bővebben a 14. oldalon olvashattok.)

5. A NEMESÉK PIHENŐJE

A bárók e fordulóban elmozgott vagy támadást vezetett nemesaik kártyáit visszaforgatják.

6. A NEMESÉK VISSZATÉRÉSE A JÁTÉKTÁBLÁRA

Végül az ugyanazon területen lévő nemesek csapatai átrendezhetőek, valamint a játéktáblán kívül tartózkodó nemesek visszahozhatóak a játékba. Erről bővebben a 18–19. oldalon olvashattok.

A BÁRÓK AKCIÓKÁRTYÁI

Amikor az akciófázis során felfedtek egy báró akciókártyáját, akkor ő végrehajthatja a lap hatásait.

REKVIRÁLÁS

A kártya tulajdonosa azonnal annyi koronát kap a kincstárból, ahány olyan terület van (királysági és tengerentúli), ahol tartózkodik legalább egy nemesa. (Ám hiába van egy területen két vagy több nemesa, a területért akkor is csupán egy korona jár neki.) A nemesek végigrabolják a vidéket, ahol épp járnak; ez független az adóztatás különleges szakaszától. Ezután a kártyát a különleges szakaszok mezői közül a sárgára kell tennetek, ahol kiválthat adóztatást (erről bővebben a 11. oldalon olvashattok).

A kikötőkben lévő nemesek után (erről a 14. oldalon olvashattok) nem járnak koronák, minthogy ők valójában nem azon a területen tartózkodnak, hanem épp a tengeren utaznak.

ALKUDOZÁS

A kártya tulajdonosa azonnal ingyen a zsoldossáv egyik üres mezőjére rakhatja egy címerét; azonban nem pakolhatja olyan mezőre, amelyen magasabb szám látható, mint ahányan játszottok. (Például ha hárman vagytok, akkor címer csak a két szám nélküli mezőre, valamint a 2-es és a 3-as mezőre kerülhet.)

Ha a zsoldossávon ezzel a címerek száma eggyel meghaladja a játékosok számát, toborzásra kerül sor (erről a 12–13. oldalakon olvashattok).

Példa: *Négyen játszottok, és már négy címer található a zsoldossávon. A felcsapott akciólap Mieczyslaw Niebieski Alkudozása, ő pedig felrakja címerét az egyetlen még üres érvényes mezőre, kiváltva így a toborzást.*

Ezután a kártyát a különleges szakaszok mezői közül a vörösre kell raknotok, ahol kiválthatja a zsoldfizetést (erről bővebben a 11. oldalon olvashattok).

Fontos: Az *Alkudozás* az egyetlen akciókártya, amely két különleges szakaszt is kiválthat (végrehajtása során egy toborzást és elhelyezése során egy zsoldfizetést)! Ha ez történik, tehát egy kártya kiváltja mindkét különleges szakaszt, akkor **előbb** a zsoldfizetést kell végrehajtani, és csak utána a toborzást.

TÁMOGATÁSGYŰJTÉS

A kártya tulajdonosa azonnal kap a kincstárból 2 szavazatot. Ezután meg kell néznie, hogy ő rendelkezik-e a legtöbb szavazattal; ha igen, azonnal régenssé válik, és megkapja a régens jelzőjét. Ezután a lapot a különleges szakaszok mezői közül a kékre kell raknotok, ahol kiválthatja a Tanács ülését (erről bővebben a 11. oldalon olvashattok).

AZ ESEMÉNYEK HÁROM FAJTÁJA

A játékban háromféle eseménykártya található, melyek hátlapjaik színében is különböznek. A vörös és a zöld események mindig arra a báróra hatnak, aki felhúzza őket, míg a kék színűek célpontja bármelyik báró lehet. A vörös események mindig ártalmasak, míg a zöldek mindig kedvezőek az adott lapot felhúzó báróra nézve.

A vörös események zöme, valamint a kék események egy része hitjelző fizetésével érvényteleníthető. Az ehhez szükséges hitjelzők száma a kártyák alsó részén látható. Egy vörös eseménynél csak az azt felhúzó báró adhat be hitjelzőt; a kék események esetén bármelyik báró megfizetheti az érvénytelenítés költségét. Az érvénytelenített eseménylap hatása nem érvényesül, a kártya a dobott lapokhoz kerül.

Amennyiben egynél több hitjelzőt kell befizetni egy kék esemény érvénytelenítéséért, akkor több báró is összedehatja azokat.

Egyes eseménylapok arra utasítják a bárókat, hogy sorskártya húzásával határozzák meg a célpontot. Az ilyen események *azután* is érvényteleníthetők, hogy már fény derült az esemény célpontjára.

AZ EGYHÁZ SZOLOÁJA

A kártya tulajdonosa azonnal kap a kincstárból 1 hitjelzőt. Ezután meg kell nézni, ő rendelkezik-e a legtöbb hitjelzővel; ha igen, ő lesz a főkegyúr. A végrehajtás után a kártya tulajdonosa eldönti, hogy melyik különleges szakasz mezőjére rakja a kártyát, amellyel ilyesformán kiválthatja akár az adóztatást, akár a zsoldfizetést, akár a Tanács ülését.

CSAPATMOZGÁS

A kártya tulajdonosa választ egy területet, ahová átmozgatja egy vagy több *pihent* nemesét, vagy csatát kezdeményez e területen, **avagy mindkét hatást végrehajtja.**

Amennyiben a báró csupán egy vagy több nemesét mozgatja e területre, a kártyát a különleges szakaszok mezői közül a *vörösre* rakja.

Ha a báró csupán csatát kezdeményez e területen, a kártyát a különleges szakaszok mezői közül a *kékre* rakja.

Amennyiben a báró egy vagy több nemesét átmozgatja e területre, és csatát kezdeményez itt, a kártyát a különleges szakaszok mezői közül a *kékre* vagy a *vörösre* rakja.

Egy *Csapatmozgás* lap sokféleképpen használható. A játékos megteheti például, hogy egy nemesét átmozgatja

egy területre, ahol már van egy másik, *pihent* nemesé, és mindkét nemesével részt vesz az általa kezdeményezett csatában (nézzétek meg a példát a 16. oldalon).

A kártya végrehajtása során mozgatott vagy csatát kezdeményező nemesek *kimerülnek* (kártyáikat másik oldalukra kell átforgatni), és abban a fordulóban már sem nem mozoghatnak, sem nem támadhatnak. (Erről bővebben a 18. oldalon olvashattok.)

ALKALMAZKODÁS

Amint felfedtek egy ilyen akciókártyát, a lap tulajdonosának választania kell egyet az alábbi akciók közül:

- Azonnal kap 2 koronát.
- Azonnal kap 1 szavazatot.
- Azonnal mozog egy *pihent* nemesével, aki ennek során *kimerül*.
- Csatát kezdeményez (ha a báró mozogni és csatázni is szeretne, akkor *Csapatmozgást* kellene használnia), majd *kimerült* oldalukra forgatja tusázó nemeseit.
- Azonnal felrakja címerét a zsoldossáv egy üres és érvényes mezőjére, **kifizetve annak költségét.** (Például ahhoz, hogy a báró címerét a 3-as mezőre rakja, 5 koronát kell fizetnie.) Nem rakhatja a báró címerét olyan mezőre, amelyen a szám nagyobb, mint a játékosok száma.

Ezután az *Alkalmazkodás* visszakerül tulajdonosához.

A SEMLEGES AKCIÓKÁRTYÁK

A játékban nyolc semleges akciókártya található, közülük minden fordulóban hat kerül az akciopaklikba. Amikor egy ilyen lapot fedtek fel, a régens hangosan felolvassa a kártya szövegét, majd végrehajtják a hatásait.

FONTOS ESEMÉNY

Amikor egy ilyen kártyát fedtek fel, a főkegyúr választ egy bárót, aki felfedi és végrehajtja az eseménypakli legfelső lapját. Ha ez vörös (ártalmas) esemény, a főkegyúr vagy maga húzza fel, vagy befizet 1 hitjelzőt, hogy kijelölhessen valaki mást. Amennyiben ez zöld (kedvező) esemény, a főkegyúr vagy kijelöl valaki mást, vagy befizet 1 hitjelzőt, hogy maga húzassa fel.

EXPEDÍCIÓK

Amikor egy ilyen kártyát fedtek fel, a régens eldönti, indít-e expedíciót, és ha igen, melyiket. A ceyloninál a legnagyobb az esély a sikerre, de legkisebb az elérhető nyereség, míg a kínainál pont fordítva; a fűszer-szigeti pedig valahová a kettő közé esik. A régens csak olyan expedíciót választhat, amely épp nem zajlik; ha nincs ilyen, nem indíthat új expedíciót.

Amennyiben a régens úgy dönt, expedíciót indít, akkor először ő, majd sorban a többiek eldöntik, hány koronát fektetnek az expedícióba – ha egyáltalán hajlandó ilyesmi-

ESEMÉNY ÉRVÉNYTLENÍTÉSE



Az akciófázisban a régens felfed egy semleges akciókártyát, egy *Fontos eseményt*. Az eseménypakli tetején kék esemény van, vagyis az semleges, és mindegy, ki húzza fel. Ezért a főkegyúr maga fedi fel, és hangosan felolvassa. A lap egy *Gyűjtogatás*, az alábbi szöveggel: „Véletlen segítségével jelöljétek ki egy még el nem pusztított várost. Ez a város elpusztul, a benne tartózkodó nemesek meghalnak.” A kártya alján két hitjelző látható. Bármelyik báró megfizetheti az érvénytelenítés költségét; mindazonáltal a játékosok valószínűleg kíváncsiak, melyik városra hat az esemény, mielőtt érvénytelenítenék.

Ha vörös eseményt fedtek fel, csak a kártyát felhúzó játékos érvénytelenítheti azt hitjelző beadásával.

re. Minden azt pénzelő báró az expedíció alá rakja címerét, valamint legfeljebb 5 koronát. Senkinek sem kötelező pénzelnie egy expedíciót, még magának a régensnek sem.

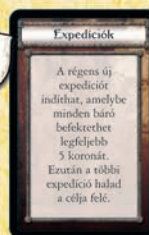
Miután mindenki döntött a pénzügyi támogatásról, a főkegyúr eldönti, hogy **megáldja-e** az expedíciót 1 hitjelzője beadásával. Ha igen, a hitjelzőt az expedícióhoz kell tennie. Amikor egy áldott expedíciót hajtotok végre, két sorskártyát csaptok fel, és közülük a kedvezőbb számít.

Ezután a régens lerak egy expedíciójelzőt az adott expedíció 1-es mezőjére. Ha a régens nem indít expedíciót, akkor természetesen nem rak le expedíciójelzőt.

Akár indít új expedíciót a régens, akár nem, a már korábban elindított expedíciók jelzői az 1-es mezőről a 2-esre, a 2-esről a 3-asra kerülnek.

EXPEDÍCIÓK PÉNZELÉSE, MEGÁLDÁSA ÉS LEBONYOLÍTÁSA

1



1. Az akciófázis során a régens felfed egy *Expedíciók* semleges akciókártyát. A régens eldönti, indít-e új expedíciót, és ha igen, melyiket. A fűszer-szigeti már zajlik, így az nem választható. A régens a kínai expedíció elindítása mellett dönt.

2. Először a régens, majd sorban, az óramutató járása szerint a többi báró dönt arról, pénzeli-e az induló expedíciót. Ha valaki így tesz, címért és legfeljebb 5 koronáját az expedícióhoz rakja.

3. Minthogy akadt legalább egy olyan báró, aki pénzelte az expedíciót, a jelző az expedíció 1-es mezőjére kerül.

4. A főkegyúr eldönti, megáldja-e az expedíciót. Jelen esetben így tesz, ezért egy hitjelzőjét a kínai expedícióhoz rakja.

5. A már elindított expedíciók haladnak céljuk felé. A fűszer-szigeti expedíció jelzője a 2-es mezőről a 3-asra kerül.

6. Minden expedícióért, amelynek jelzője a 3-as mezőn van, sorskártyát vagy -kártyákat kell húzni. Jelen esetben csak egy sorskártyát kell felcsapni a fűszer-szigeti expedíció okán, minthogy az nincs megáldva. Az eredmény: „2x”. Raoul d'Emerande (zöld) 1 koronával pénzelte az expedíciót, így ő 2 koronát kap; Thomas Edmund Madder (vörös) viszont 5 koronával támogatta az expedíciót, így ő 10 koronát nyer vissza. Ezután az expedíció jelzője visszakerül a játéktábla mellé, és ez az expedíció a következő *Expedíciók* felfedésekor újra elindítható.

6



Minden expedíciónál, ahol a 3-as mezőn van expedíciójelző (akkor is, ha épp akkor került oda), fel kell csapnotok egy sorskártyát, hogy megtudjátok, mi lett az expedíció eredménye:

- **Semmi hír:** Az expedíciójelző a 3-as mezőn marad. Amikor majd ismét *Expedíciók*at fedtek fel, új sorskártyát kell felcsapnotok.
- **Elvész a flotta:** Az expedíció pénzelésére költött koronák a kincstárba kerülnek. Az expedíciójelzőt rakjátok vissza a játéktábla mellé. Az expedíció legközelebb újra elindítható..
- **1x, 2x, 3x, 4x:** Az expedíció sikerrel járt, és az azt pénzelő bárók részesülnek a hasznából. Mindenki annyi koronát kap a kincstárból, amennyit az expedícióra költött, megszorozva a sorskártyán látható számmal. Az „1x” azt jelenti, hogy mindenki „pénzénél marad”: annyit kap vissza, amennyit elköltött. Az expedíciónál lévő koronákat rakjátok a kincstárba, a címereiteket visszakapjátok.

Példa: Mari 5 koronát fektetett a kínai expedícióba. Mikor az expedíció elér a 3-as mezőre, a felcsapott sorskártyán a „4x” látható, így hát Mari 20 koronát kap a kincstárból.

Ha az expedíciót megáldották, két sorskártyát kell felcsapnotok, és a kedvezőbb számít. Ha ilyenkor „Semmi hírt” választotok, az expedíció áldott marad – mindaddig, míg valamiképp be nem fejeződik.

VÉDMŰVEK

Amikor ilyen kártyát fedtek fel, mindegyikötöknek (kezdve a régenssel, és az óramutató járása szerint haladva) lehetősége van rá, hogy **egy** általa uralt városban **helyreállítson** vagy **erődítsen**.

VÉDMŰVEK HELYREÁLLÍTÁSA

Aki helyreállít, annak **annyiszor 2 koronát** kell fizetnie, **ahány részjelzőt** el akar távolítani. A helyreállítás során tehát több részjelző is eltávolítható, de csak **egy** városról. (A részjelzőkről bővebben a 16. oldalon olvashattok.)

VÁROS MEGERŐSÍTÉSE

Ha valaki megerődít egy várost, akkor befizet **4 koronát**, és a város alá rakott uralomjelzőjét átforgatja annak **erődített** oldalára. Az erődített városok adóztatásnál plusz 1 koronát adnak, és plusz 100 erővel rendelkeznek, mikor támadás éri őket.



Bármelyik báró dönthet úgy, hogy nem egy városának védelmét állítja helyre, hanem kastélyáét; utóbbiaknál azonban nincs uralomjelző, így azokat nem lehet megerődíteni, csakis helyreállítani.

Az erődített városokról bővebben a 18. oldalon olvashattok.

ÚJONCOZÁS

Amikor ilyen kártyát fedtek fel, mindegyikötöknek (kezdvé a régenssel, majd tőle az óramutató járása szerint haladva sorban) lehetősége van rá, hogy egy seregéről eltávolítson bárhány veszteségjelzőt, minden eltávolított jelzőért befizetve 2 koronát.

BIZONYTALAN IDŐK

E kártya felfedése után keverjétek meg a sorspaklit.

A KÜLÖNLEGES SZAKASZOK

Az akciófázis során, ahogy az a 7. oldalon is olvasható, sor kerülhet egy vagy több különleges szakaszra. Ha egy ilyen szakaszra kerül sor, azt teljesen végre kell hajtanotok, és csak utána folytathatjátok az akciófázist.

ADÓZTATÁS

Ha a különleges szakaszok mezői közül a sárgán lévő kártyák száma eléri a játékosok számának kétszeresét, adóztatásra kerül sor. Ekkor minden báró jövedelemhez jut az általa uralt városokból. Minden város neve alatt jobb oldalon, az aranypénzikon mellett látható, hogy az adott városból mennyi adó folyik be. Ne feledjétek: ha a város *erődített*, akkor adójának összege megnő 1-gyel!

Miután mindenki megkapta a neki járó koronákat, ki-ki vegye vissza a kezébe e mezőről akciókártyáit.

ZSOLDFIZETÉS

Ha a különleges szakaszok mezői közül a vörösön lévő kártyák száma eléri a játékosok számának kétszeresét, zsoldfizetésre kerül sor. Minden vazallus- és zsoldskártya jobb alsó sarkában látható, hogy mennyi zsold jár az adott csapatnak. Először a régens, majd utána sorban az óramutató járása szerint a többiek fizetik be a zsoldot a kincstárba, az alábbiak szerint:

Minden báró először vazallusai zsoldját fizeti meg, és csak utána zsoldosaiét; még azon vazallusokét is, akik egy olyan nemeshez vannak beosztva, aki nincs a játéktáblán, vagy amelyeknél a seregen veszteségjelzők vannak. A vazallusok nem dezertálnak, ha a báró képtelen fizetni, ám a bárónak ilyenkor is annyi vazallusának zsoldot kell adnia, amennyinek tud fizetni.

Miután a báró kifizette vazallusait, **eldöntheti**, hogy mely zsoldoscsapatának fizet. Minden zsoldoscsapat, amely nem kapja meg teljes fizetését, azonnal dezertál: a zsoldskártyát vissza kell keverni a zsoldspakliba.

Minden bárónak van egy nemese, aki azzal a képességgel rendelkezik, hogy a seregében lévő csapatoknak nem kell zsoldot adni, ha seregének ereje legfeljebb 400; ha viszont seregének ereje 450 vagy több, a sereg összes csapatának jár a fizetség (a veszteségjelzők zsoldfizetésénél nem számítanak!).

A zsoldfizetés befejeztével ki-ki vegye vissza a kezébe e mezőről akciókártyáit.

A TANÁCS ÜLÉSE

Ha a különleges szakaszok mezői közül a kéken lévő kártyák száma eléri a játékosok számának kétszeresét, sor kerül a Tanács ülésére. Az ország bárói összegyűlnek, hogy szavazzanak három **teendőjükről**, a királyság sürgős és fontos ügyeiről. A Tanács ülésén minden bárónak kötelező részt vennie, kivéve azoknak, akiket eltiltottak onnan (erről a 12. oldalon olvashattok), vagy aki tisztsége miatt nem vehet részt az ülésen.

A Tanács az alábbiak szerint ülésezik:

1. Szavazatok kiosztása: Az ülés kezdetén minden jelenlévő báró kap 1 szavazatot, továbbá még annyit, ahány **királysági** várost ural. Az köztudott, hogy ki hány szavazattal rendelkezik.

2. Helyettes kijelölése: Erre általában nincs szükség, de ha a régens nem vesz részt a Tanács ülésén, akkor ki kell jelölnie egy résztvevőt, hogy az helyettesítse.

3. Szavazás a magánindítványokról: Ha a *sürgős teendők* között van egy vagy több *magánindítvány*, akkor először ezekről kell szavaznotok..

4. A napirend kihirdetése: A régens eldönti, hogy a három sürgős teendő milyen sorrendben kerül a Tanács elé (vagy háromnál kevesebb, ha volt egy vagy több *magánindítvány*). Ezután a régens felolvassa e teendők szövegét, abban a sorrendben, ahogy szavazni fogtok róluk.

5. Szavazás a teendőkről: Sorban szavaztok a teendőkről, egyszerre mindig egyről, az alábbiak szerint:

a) Mindegyikötök titokban valamennyi szavazatát egyik markába rejti, a maradékot a másikba.

b) Egyszerre felfeditek szavazataitokat.

c) Először a régens, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek kijelentik, hogyan szavaznak: akár megnevezve egy bárót, akit támogatnak, akár a határozat mellett vagy ellen szavazva, a teendő függvényében. A felfedett szavazatokat összesítétek, majd rakjátok vissza a kincstárba. Szavazategyenlőség esetén a régens határozza meg a végeredményt; ilyenkor nem kötelezően aszerint dönt, ahogy szavazatait leadta.

d) Miután megtörtént a szavazás, a teendő hatását nyomban végre kell hajtanotok.

6. A következő ülés teendőinek felvetése: Miután a *sürgős teendőkről* már mind szavaztatok, csapjatok fel három új teendőkátyát, és rakjátok ezeket a *sürgős teendők* mezőire; ezekről majd a Tanács következő ülésén fogtok szavazni.

Miután a Tanács ülését bezártátok, ki-ki vegye vissza a kezébe a mezőről akciókártyáit, és folytassátok az akciófázist. A fel nem használt szavazataitokat megtartjátok.

A SZAVAZÁSOK FAJTÁI

Amikor egy teendőről szavaztok, akkor két eset lehetséges: az egyik esetben *mellette* vagy *ellene* szavazhattok, a másikban pedig valamelyik *báróra* kell szavaznotok. Minden teendőkátya jobb alsó sarkában szerepel a „mellette/ellene” vagy a „báró” szöveg.

Ha egy eldöntendő indítvány sikerrel jár (a többség *mellette* szavaz), a kártya hatása azonnal létrejön. Ha elbukik (a többség *ellene* szavaz), a hatás nem jön létre, a kártyát egyszerűen a dobottakhoz kell tennetek.

Miután *bárókra* szavaztatok, a győztes báró megkapja a kártyát.

A TEENDŐK FAJTÁI

A játékban négyféle teendőkátya található:

- **Indítványok:** Ha az *indítványt* megszavazátok, a hatása azonnal létrejön, utána a kártyát dobjátok el.
- **Törvények:** Ha a *törvényt* megszavazátok, a kártyát képpel felfelé rakjátok a játéktábla mellé, hogy emlékeztetőül szolgáljon, hiszen a hatása folyamatos.
- **Tisztség:** A *tisztséget* mindig valamelyik báró nyeri el, aki ezáltal valamiféle képességhez jut. Egy bárónak egyszerre legfeljebb **három** *tisztsége* lehet; ha elnyer egy negyediket, addigi három *tisztsége* közül egyet el kell dobni.
- **Hivatal:** A bárónak, aki megkap egy *hivatalt*, azt azonnal egy nemesének kell adnia. Egy nemesnek csak egy *hivatala* lehet; ha újat kap, a régit el kell dobni. Szintén el kell dobni a *hivatalt*, ha az azt viselő nemes meghal. A hivatalok jelentős része **kíséretet** ad: a kíséret hozzáadódik a nemes seregéhez, azonban a kíséretnek nem kell zsoldot fizetni.

Nem kötelező egy bárónak részt vennie a Tanács ülésén ahhoz, hogy *hivatalt* vagy *tisztséget* szavazzanak meg neki; ha azonban egy báró el van tiltva a Tanács üléseitől (erről a 12. oldalon olvashattok), akkor visszautasíthatja a neki megszavazott *hivatalt* vagy *tisztséget*.

MAGÁNINDÍTVÁNYOK

E különleges teendők lehetővé teszik, hogy a bárók saját ügyeiket a Tanács elé vigyék. A *magánindítványokról* mindig a többi teendő előtt kell szavaznotok.

Végrehajtásuk során először fel kell csapnotok egy sorskátyát, hogy kiderüljön, melyikötök terjesztheti be *magánindítványát*. *Magánindítvány* az alábbi ügyekben tehető:

- Szavazás arról, hogy feloldjátok-e egy Tanácstól eltiltott báró eltiltását.
- Szavazás arról, hogy visszavonjatok (vagyis eldobjatok) egy már megszavazott *törvényt*, *hivatalt* vagy *tisztséget*.
- Szavazás a Tanács ülésének elhalasztásáról. Ha megszavazátok, a Tanács ülése nyomban véget ér, és a

PÉLDA A TOBORZÁSRA



Hárman játszottak, épp egy akciófázisba kezdtek. Az előző fordulókbán Thomas Edmund Madder báró *Alkudozása* segítségével ingyen felrakta egy címerét a zsoldossáv első mezőjére, és ugyanígy tette fel Mieczyslaw Niebieski báró is saját címerét a második mezőre. Később ugyanő az *Alkalmazkodást* használva felrakta egy másik címerét a 3-as mezőre, befizetve ennek 5 koronás költségét.

1. A régens felfedi az első akciópakli legfelső lapját: az Raoul d'Emerande báró *Alkudozása*. A kártya végrehajtása során d'Emerande báró ingyen felrakja címerét a zsoldossávra, az egyetlen üres és érvényes mezőre, a 2-esre (3 játékos esetén csak 4 mező használható – eggyel több, mint a játékosok száma), kiváltva így a toborzást. (Ha valamilyen okból, például anyagi nehézségei okán, d'Emerande nem kívánná felrakni címerét, akkor nem kellene megtennie, de a kártyáját így is, úgy is a különleges szakaszok mezői közül a vörösre kellene raknia, alkalmasint kiváltva így zsoldfizetést. Ha toborzásra és zsoldfizetésre is sor kerül ugyanazon kártya miatt, először a zsoldfizetést kell végrehajtani.)

2. Madder báró kezdi a toborzást, és a négy választható zsoldoscsapat közül a 150-es erejű angol zsoldosokat választja. Befizet a kincstárba 3 koronát, majd elveszi a

kártyát, és beosztja kastélyához. Végül leveszi címerét a zsoldossávról.

3. Niebieski báró következik, ő a 100-as erejű lengyel zsoldosokat választja. Minthogy két lengyel zsoldoscsapat is felfogadható, és mert két címere is van a zsoldossávon, választhatja azt a lehetőséget, hogy egyszerre több, azonos nemzetiségű zsoldoscsapatot fogad fel. Úgy dönt, *mindkét* lengyel zsoldoscsapatot felfogadja, kifizeti *mindkét* csapat foglalóját (összesen 3 korona), és *mindkét* címerét leveszi a zsoldossávról. *Mindkét* csapatot ugyanahhoz a nemeséhez, Amerigo Caeruleshoz osztja be, aki épp nincs a játéktáblán.

4. Végül d'Emerande báró felfogadja az 50-es erejű sváb zsoldosokat. Kifizeti az 1 koronás foglalót, a csapatot pedig beosztja nemeséhez, Cesare di Resedához, aki Kovelnél állomásozik, mely várost d'Emerande báró uralja.

Ezzel a zsoldostoborzás véget is ért. A játékosok felcsapják a zsoldospakli legfelső négy lapját, és ezeket képpel felfelé a játéktábla mellé teszik, közel a zsoldossávhoz; a következő toborzás során majd e csapatokat fogadják fel a játékosok.

sürgős teendőkről majd a Tanács következő ülésén fogtok szavazni.

- Szavazás bármelyik, a dobott lapok között lévő teendőről.

Előbb kell szavaznotok a *magánindítványokról*, és csak utána dönti el a régens, milyen sorrendben szavaztok a többi teendőről. Ne feledjétek, nem kötelező egy bárónak részt vennie a Tanács ülésén ahhoz, hogy betérjessen egy *magánindítványt*.

FELÜGYELŐSÉGEK

A *felügyelőségek* *tisztségek*, amelyekből a bárók jövedelmet húzhatnak. Amikor adóztatásra kerül sor, a felügyelők koronákat kapnak a kincstárból.

ELTILTVA A TANÁCS ÜLÉSEITŐL

Ha a Tanács megszavaz egy teendőt, de azt valamelyik báró nem kívánja elfogadni, visszautasíthatja a Tanács döntését az alábbiak szerint:

A *tisztségeket*, *indítványokat* és *hivatalokat*, melyekkel nem ért egyet, megszavazásuk után azonnal vissza kell utasítania. Ha a teendő célpontja visszautasítja azt, dobják el a teendőkátyát. Ilyenkor a felbőszült báró kiviharzik a Tanács üléséről, mire nyomban el is tiltják a következőktől. Ettől fogva ez a báró nem szavazhat a teendőkről.

Egy báró bármikor megtagadhat egy *törvényt*, amikor épp alá kellene vetnie magát annak. Ha például egy *törvény* megadóztatja a bárók jövedelmeit, az adóztatásnál tagadhatja meg a báró, hogy magára nézve elismerje a *törvényt*, emiatt viszont eltiltják a Tanács üléseitől.

Ha a Tanács úgy dönt, hogy *visszavon* egy bárótól valamely *tisztséget* vagy *hivalt*, ezt a döntést az érintettek el kell fogadnia.

Akit eltiltanak a Tanács üléseitől, azt a játék végéig eltiltják, kivéve, ha a Tanács feloldja az eltiltást. Ha egy báró eltiltását feloldják (például egy *magánindítvány* megszavazásával), a báró meghívást kap majd a Tanács következő üléseire, azonban a már éppen zajlón még nem jelenhet meg.

Ha a régens eltiltja a Tanács üléseitől, a legtöbb szavazattal rendelkező – el nem tiltott – báró lesz a régens (egyenlőség esetén a véletlen dönt). A Tanács üléseitől eltiltott báróból soha nem lehet régens.

TOBORZÁS

Akkor kerül sor toborzásra, amikor a zsoldossávon található címerek száma eggyel több a játékosok számánál.

ZSOLDOSOK FELFOGADÁSA

A toborzás során a bárók zsoldosokat fogadhatnak fel, választva a játéktábla mellé felcsapott zsoldoskátyák közül. A bárók meghatározott sorrendben toboroznak: először az, akinek címere a zsoldossáv bal szélén található, majd sorra a zsoldossávon lévő címer tulajdonosai. A soron lévő báró felfogadhatja az egyik ajánlkozó zsoldosca-

PÉLDÁK A MOZGÁSRA



Átjárhatatlan határok

A fenti képen a fekete nyilak a zöld nemes szabálytalan mozgásait mutatják. A határhegységeken nem lehet átkelni, és a határfolyókon is csak a négy híd valamelyikén. Ahogy az a képen is látható, a zöld nemes a hidat használva átkelhet a folyón (vörös nyíl).



Mozgás úton, akadályozás

Egy sereg hármat is léphet, ha végig úton halad. A fenti példában a zöld nemes serege két lépést nyugati irányban, az utat követve. Az úton tovább még egyet léphetnének, dél felé, ha nem állna ott a kék nemes; ám így a zöld nemes útjának folytatásához a kék engedélye szükséges.

Fontos, hogy a zöld nemes mozgása során nem térhet le az útról, ha azon indult el.



Mozgás tengeren

A zöld nemes mozgását Alexandriában kezdi, ahonnan bármely területre átmehet, ahol található kikötő. A zöld báró *Alkalmazkodása* vagy *Csapatmozgása* végrehajtása során áthelyezi nemese bábuját a célkikötőre, a nemes kártyáját pedig *kimerült* oldalára forgatja. A fenntartási fázisban a nemes újra *pihent* lesz, és a kikötőről átkerül a területre, az új fordulóban pedig már el is mehet onnan.

patot; ha így tesz, ki kell fizetnie a foglalt, ami a csapat zsoldjával egyenlő. Amennyiben a soron lévő báró nem tud vagy nem akar foglaltot fizetni, akkor nem fogad fel zsoldoscsapatot, de címerét ilyenkor is le kell vennie a zsoldossávról.

Ha egy bárónak két vagy több címere van a zsoldossávon, akkor többször is lehetősége nyílik zsoldosok felfogadására.

AZONOS NEMZETISÉGŰ ZSOLDOSOK FELFOGADÁSA

Ha az ajánlkozó zsoldosok között több azonos nemzetiségű is van, ugyanaz a báró egyszerre többüket vagy mindjüket is felfogadhatja. Ehhez az kell, hogy e bárónak annyi címere legyen a zsoldossávon, ahány csapatot fel kíván fogadni; azonban címereinek nem kell egymás mellett lenniük. Amikor először kerül a báróra a sor, bejelentheti, hogy több azonos nemzetiségű zsoldoscsapatot szeretne felfogadni. Ezután leveszi címereit a zsoldossávról (kettőt, ha két csapatot fogad fel, hármat, ha három csapatot, és így tovább), valamint kifizeti a csapatok foglaltját. Ha több csapatot fogad fel ilyenképpen, akkor azokat nem kötelező ugyanoda beosztania.

A ZSOLDOSOK BEOSZTÁSA

Aki felfogad egy zsoldoscsapatot, annak azt nyomban be is kell osztania: vagy 1.) egy olyan nemeséhez, aki az ő kastélyánál/városánál állomásozik, vagy 2.) egy olyan nemeséhez, aki épp nincs a játéktáblán, vagy 3.) saját kastélyához.



Miután minden címer lekerült a zsoldossávról, a fel nem fogadott csapatok lapjait keverjétek vissza a zsoldospakliba, majd csapatok fel egyfel több kártyát, mint ahányan vagytok; a következő toborzásnál e csapatokat fogadhatóak majd fel.

MOZGÁS

A nemesek alapvetően *Alkalmazkodások* és *Csapatmozgások* végrehajtása során mozognak. Nemeseitek mozgása során az alábbi szabályokat kell betartanotok:

Egy nemes általában csak egyet léphet, tehát egyik területről egy másik szomszédos területre. Ha úton halad, akkor hármat is léphet, de ehhez végig az úton kell haladnia.

A határhegységeken nem lehet átkelni. **A határfolyókon** csak a négy **híd** egyikén lehet átkelni.

Bármely nemes csak akkor mozoghat keresztül egy olyan területen, ahol egy másik báró városa vagy nemese található, ha erre az illető engedélyt ad.

Miután egy nemes lépett és/vagy támadott, a kártyáját *kimerült* oldalára kell forgatni. A *kimerült* nemesek nem mozoghatnak és nem támadhatnak, de természetesen

védekezhetnek. A *kimerült* nemesekről bővebben a 18. oldalon olvashattok.

MOZGÁS A TENGEREN

Ha egy nemes olyan területen állomásozik, ahol kikötő található, onnan bármely másik kikötővel rendelkező területre átmehet, az alábbiak szerint:

1. A nemes, aki mozgását egy kikötővel rendelkező területen kezdi, bármelyik másik kikötővel bíró területre átmehet. A nemest rakjátok a *célterület kikötőjére*, a kártyáját pedig forgassátok *kimerült* oldalára.

2. A fenntartási fázis során minden olyan nemest, aki kikötőben állomásozik, rakjátok át a kívánt – kikötői – területre. Ezek a nemesek, miként a többiek, kipihenik magukat, és a következő fordulóban mozoghatnak, támadhatnak.

Példa: Heinrich Otto Zobel báró Alkalmazkodás végrehajtása során mozog egy nemesével, Sir John Dudley Blackkel, Ballinból (kikötővel bíró terület) Cadizba utazva. Nemesét Cadiz kikötőjére rakja, és kimerült oldalára forgatja át a nemes kártyáját. A báró a fenntartási fázisban Sir John Dudley Black lapját visszaforgatja pihent oldalára, a bábút pedig átrakja Cadiz területére.

Minthogy a tengeri utazásnál feltétel, hogy a nemes mozgását a kikötővel bíró területen kezdje, ezért ez a mozgás nem kombinálható úthasználattal.

A kikötőre rakott nemes nem támadhat és nem támadható. A kikötőre rakott bábu azt jelzi, hogy az adott nemes éppen a tengert szeli hajóival, és valójában még nem érte el célpontját.

CSAPATGYŰJTÉS MOZGÁS KÖZBEN

Mozgása közben egy nemes bármennyi csapatot átvehet bárója kastélyából vagy bárója egy másik, *pihent* nemesétől, ha azon a területen jár épp, ahol a kastély vagy a másik nemes található. Ilyenkor az átvett csapatok kártyáit a kastély vagy a nemes alól kivéve csúsztassátok a mozgó nemes lapja alá. Az úton haladó nemes folytathatja mozgását azután, hogy ily módon növelte csapatai számát.

Nem számít, mennyi veszteségjelző van egy seregen, amikor illetéknépp új csapatok *csatlakoznak* hozzá. Ha azonban egy olyan seregtől *távoznának* csapatok, amelyen

legalább egy veszteségjelző található, két eset lehetséges: vagy minden alá beosztott csapat a vezér mellett marad, vagy az *összes* átkerül, veszteségjelzőivel együtt, a mozgó sereghöz (ekkor a vezér sereg nélkül marad, és ezért le kell venni a játéktábláról).

CSATÁK

Csata kezdeményezhető *Csapatmozgással* és *Alkalmazkodással* is. Csátát egy báró olyan területen kezdeményezhet, ahol legalább egy nemes található, és ahol van legalább egy ellenséges nemes, város vagy kastély. A csatát kezdeményező báró a *támadó*, a megtámadott a *védekező*. Védekező lehet semleges város is.

Egy csatában legfeljebb két báró lehet érintett. Ha valaki csatát kezdeményez egy olyan területen, ahol két vagy több ellenfelének is állomásozik serege, be kell jelentenie, hogy melyik bárót támadja.

A csata területén a védekező minden serege részt vesz a harcban; a támadó viszont *eldönti*, hogy a *pihent* nemesei vezette seregek közül melyek vesznek részt a küzdelemben. Semmi módon nem vesznek részt a csatában a támadó azon seregei, amelyeket nem jelölt ki, vagy amelyeket *kimerült* nemes vezet.

Fontos: Amikor egy báró csatát kezdeményez egy város területén, az összes védekező nemest úgy kell tekinteni, mintha a városban lennének – amennyiben a város uruké! A támadó nemesek sosem tekinthetők olyanoknak, mint akik a városban tartózkodnak.

A játékban háromféle csata ismert: **ütközet**, **roham** és **ostromzár**. Az utóbbi kettőre csak akkor kerülhet sor, ha a csata város területén zajlik, és a város nincs a támadó uralma alatt. Amennyiben a csatára egy város területén kerül sor, de az a támadóé, ő kivonul a városból, hogy ütközetben csapjon össze ellenségeivel.

ÜTKÖZET

Az ütközetek során a bárók harcoló seregeik erőssége szerint sorskárttyákat húznak, és csapataik e kártyák szerint **veszteségeket szenvednek** vagy **győzelmeket aratnak**.

Az ütközetek az alábbiak szerint zajlanak:

AZ ÜTKÖZET ELŐKÉSZÜLETEI

1. **A parancsnokok kijelölése:** Amelyik harcoló fél oldalán több nemes is küzd, annak ki kell jelölnie egy harcoló nemesét seregei **parancsnokául**. **Csak a parancsnokló nemes képessége és +200-as ereje számít**, a nem parancsnokló nemeseké nem. A parancsnokló nemes irányítja a csatában bárója **minden** harcoló csapatát, függetlenül attól, azok mely nemesek alá vannak beosztva. (Ne feledjük, a védekező összes ottani nemes harcol, a támadónál viszont csak az erre kijelöltek!) Először a támadó jelöli ki parancsnokát, utána a védekező. Ha valamelyik félnek csak egy nemes harcol, az a nemes nyilvánvalóan parancsnok is egyben.

2. **Sorskárttyák húzása:** Minden részt vevő báró egy sorskárttyát húz minden harcoló 100 ereje után – a parancsnokló nemes +200-as ereje miatt is húznia kell két kártyát. Ne feledkezzetek meg a veszteségjelzőkről, hiszen mindegyik 100-zal csökkenti a sereg erejét.

3. **Sorskárttyák eldobása:** A parancsnokló nemes +200-as ereje nem tényleges élőerő, hanem a ravasz taktika és a bölcs stratégia jelentette előny. Ennek köszönhetően minden részt vevő báró kiválaszt kettőt felhúzott sorskárttyái közül, és ezeket eldobja (azaz képpel lefelé visszateszi a sorspakli aljára).

Ha azonban egy báró illetéknépp kártya nélkül maradna – mert összesen csak két kártyát húzott –, egy kártyát megtarthat.

E lépés során minden részt vevő báró a kötelező kettőn túl még bárhány felhúzott sorskárttyáját eldobhatja.

4. **Sorskárttyák felfedése:** A részt vevő bárók egyszerre felfedik megtartott sorskárttyáikat, és végrehajtják azok hatásait.

AZ ÜTKÖZET KIMENETELE

Miután a résztvevők felfedték sorskárttyáikat, azok hatásait az alábbiak szerint kell végrehajtani:

1. **Újabb sorskárttya húzása:** Minden ilyen kártyájáért a bárónak új sorskárttyát kell húznia, és azt a felcsapottakhoz raknia. Ha az egy *újabb sorskárttya*, helyette ismét új lapot kell húznia.

2. **A veszteségek összesítése:** Mindkét fél összegzi veszteségeit.

A támadó összesíti, hány *100 veszteség okozását* játszott ki ő, és hány *100 veszteség kivédését* játszott ki a védekező. Ha több veszteséget okozott, mint amennyit ellenfele kivédett, a védekező a többletnek megfelelő számú veszteségjelzőt kap. Ugyanígy a védekező is összesíti, hány *100 veszteség okozását* játszott ki a maga részéről, illetve hány *100 veszteség kivédését* játszott ki a támadó, és ha több veszteséget okozott, mint amennyit ellenfele kivédett, a támadó is a többletnek megfelelő számú veszteségjelzőt kap.

Az összesítés során a bárók eldöntik, hogy figyelembe veszik-e parancsnokló nemesek képességeit. A csillaggal jelölt nemesek képessége az, hogy plusz 100 veszteséget okozhatnak, a négyzettel jelölteké pedig az, hogy 100 veszteséget kivédhetnek. Ha egy parancsnokló nemes képessége ilyen, és ura úgy dönt, használja e képességet, akkor úgy kell számolni, mintha eggyel több *100 veszteség okozását* vagy *100 veszteség kivédését* mutatott volna be.

3. **A veszteség kiosztása:** Ahányszor 100 veszteséget szenvedett egy báró, annyi veszteségjelzőt kell szétosztania harcoló seregei között. A báró elveszi veszteségjelzőit, és egyesével lerakja azokat harcoló seregeire. Ha egy sereget ért veszteség eléri vagy meghaladja a sereg őszeréjét, a sereget vezető nemes meghal (erről bővebben a 18. oldalon olvashattok), és erre a seregre nem rakható



PÉLDAÜTKÖZET



1. Raoul d'Emerande báró (zöld) *Alkalmazkodás* segítségével csatát kezdeményez.

2. Minthogy ezen a területen több ellenfele is jelen van, d'Emerande bárónak először el kell döntenie, melyik bárót támadja. Úgy dönt, Mieczyslaw Niebieski (kék) seregét támadja. Thomas Edmund Madder báró seregének (vörös) semmi szerepe nem lesz a csatában.

3. Minthogy több *pihent* sereggel is rendelkezik a területen, d'Emerande bárónak el kell döntenie, ezek közül melyek fognak harcolni. Úgy dönt, hogy mindkét serege részt vesz a csatában. Niebieski báró *kimerült* hadseregének harcolnia kell; ha a bárónak több serege is tartózkodna a területen, azoknak ugyancsak mind harcolniuk kellene.



4. parancsnokló nemes

4. Mindkét báró kijelöli parancsnokló nemesét. Először a támadó, d'Emerande báró választ. Négyzettel jelölt nemesét, Alan of Smaltot választja. Ernesto di Caledon képessége és az ő +200-as ereje **nem** számít az ütközetben, de az alá beosztott 100-as erejű lengyel zsoldoscsapat **harcol**. A kék oldalán csak egy nemes található, Otto von Prussen, így egyértelmű, hogy ő lesz a parancsnok. Mivel *kimerült*, képességét nem használhatja, de neki is számít a +200-as ereje.

5. D'Emerande báró csapatainak összereje 300, ezért 3 sorskártyát húz, és még 2-t parancsnokló nemes +200-as ereje miatt, vagyis összesen 5-öt. Niebieski báró csapatainak ereje 250, ezért 2 sorskártyát húz, és még 2-t parancsnoka +200-as ereje okán, vagyis összesen 4-et. Minthogy mindketten húztak parancsnokaik miatt sorskártyákat, 2-2 kártyát el kell dobniuk. A példában a vörös x-szel jelölt kártyákat dobják el.



6/a. Ezután a játékosok végrehajtják sorskártyáikat. Niebieski báró két *100 veszteség okozását* játszik ki. D'Emerande báró nem játszott ki egy *100 veszteség kivédését* sem, azonban parancsnokának képességét használja, így az kivéd 100 veszteséget. Összesen tehát 100 veszteség éri a zöld seregeket. D'Emerande báró elvesz egy veszteségjelzőt, és Ernesto di Caledon kártyájára rakja; ez elég ahhoz, hogy ez a nemes meghaljon.

6/b. A zöld játékos két *100 veszteség okozását* játszik ki, a kék viszont semmilyen módon nem véd ki veszteséget, ezért két veszteségjelzőt kell egyetlen seregére raknia. Mivel a sereg ereje még mindig nagyobb 0-nál, Otto von Prussen életben marad. Minthogy mindkét bárónak él még nemes, az ütközet egyelőre nem dőlt el.

D'Emerande báró 1, Niebieski báró pedig 0 győzelemmel bír, így a zöld fél részleges győzelmet aratott. Az ütközet véget ért, a kéknek vissza kell vonulniuk (erről a 17. oldalon olvashattok). Végül d'Emerande bárónak intézkednie kell az elesett Ernesto di Caledon felől (erről a 18. oldalon olvashattok).

újabb veszteségjelző. Amennyiben egy báró összes nemes elestik egy ütközetben, akkor a még ki nem osztott veszteségjelzőit visszarakja a készletbe.

A védekező kivárhatja, hogy a támadó ossza ki veszteségeit, és csak utána kell neki kiosztania saját veszteségeit.

Ha ezután egyik vagy mindkét báró harcoló nemes nélkül marad, akkor a következő, 4. lépést **ki kell hagyni**.

4. **A győzelmek összesítése:** Ha mindkét oldalon legalább egy nemes életben maradt, akkor a bárók összeszámolják, hány *1 győzelmet* játszottak ki. Amennyiben a parancsnokló nemes képessége plusz egy győzelmet ad, ura azzal is számolhat. E győzelmek kisebb, helyi sikereket jelképeznek, amelyek kihatnak a csata végkimenetelére. Egy ütközet háromféleképpen végződhet:

- **Teljes győzelemmel:** Az egyik bárónak legalább kettővel több győzelme van, mint ellenfelének. Az ellenfél vezérlő nemesei mind életüket veszítik (erről a 18. oldalon olvashattok).
- **Részleges győzelemmel:** Az egyik bárónak eggyel több győzelme van, mint ellenfelének. Az ellenfél vezérlő nemesei visszavonulnak (erről a 17–18. oldalon olvashattok).

DÉLDAROHAM



Commanding Noble



ereje 200. Ugyanitt tartózkodik egy másik *pihent* vörös nemes, Guy de Solferino. A mozgást befejezve Madder báró úgy dönt, megrohamozza Frölit mindkét seregével, és Guy de Solferino lesz a parancsnok.

2. Madder báró csapatainak ereje 200, ezért 2 sorskátyát húz, és még 2-t parancsnoka +200-as ereje miatt. A felhúzott sorskátyák közül eldob kettőt (vörös x-szel jelölve). Egy másik játékos felhúz 2 sorskátyát a semleges város 200-as ereje miatt. Minthogy itt nincs parancsnokló nemes, nem is kell sorskátyát eldobni.

1. Thomas Edmund Madder báró *Csapatmozgás* segítségével Ricardót a semleges Fröli területére mozgatja. Fröli

3. Madder báró 200 veszteséget okoz (100-at sorskátyával, másik 100-at parancsnoka képességével), és lerak két részelőt a városhoz. A város 100 veszteséget okoz, amelyet Madder báró másik sorskátyájával semlegesít.

4. Minthogy a város ereje 0-ra csökkent, a csata véget is ér, és Madder báró egyik uralomjelzőjét a városmakk alá helyezi.

A részelők Frölinél maradnak, és amíg ki nem javítják a falakat, addig a város ereje 0-nak számít.

3. A város egy másik báróé, és csak neki, illetve a támadónak van serege a város területén..

4. A város egy másik báróé, és a támadó báró engedélyt kap a támadásra mindazon báróktól, akiknek állomásozik serege a város területén – de természetesen a megtámadott báró engedélyt nem kell kikérni.

Egy város kétféleképpen támadható meg – mindkét módszernek megvannak a maga előnyei és hátrányai. Amikor valaki úgy dönt, megtámad egy várost, be kell jelentenie, hogy **rohamot** kíván-e ellene intézni, vagy **ostromzárral** akarja bevenni.

A **roham** gyors sikerrel kecsegtet, de kockázatosabb. Továbbá az elfoglalt város védművei valószínűleg leromlanak, és így egy másik báró könnyebben beveheti majd.

Az **ostromzár** biztosabb megoldás, ám hosszabb időt igényel. Az ostromzár fő előnye, hogy a támadó nem szenved veszteségeket és nem sérülnek a város védművei.

ROHAM

A roham majdhogynem megegyezik az ütközettel, noha akadnak különbségek:

A VÁROS EREJE

A védekező hozzáadja a város erejét védekező seregei erejéhez. Amikor rá kerül a sor, továbbra is 100 erónként húz 1 sorskátyát. Példának okáért ha 200-as erejű sereg védekezik Vechtben, a 300-erejű városban, a védekező 5 sorskátyát húz, és persze még 2-t parancsnokló nemes miatt. Amennyiben Vecht erődtett lenne, a védekező összesen 8 lapot húzna.

Ha semleges várost rohamoz a támadó, egy másik játékos húz annyi sorskátyát, amennyit a város ereje miatt húzni kell; ám minthogy a városban nincs parancsnokló nemes, ekkor nem kell 2 sorskátyát eldobnia.

RÉSEK



Ha a védekező veszteségeket szenved, dönthet úgy is, hogy nem veszteségjelzőket rak seregére, hanem **részelőket** a városra. Minden részelő egyenértékű 100 veszteséggel, és egy városon legfeljebb annyi részelő lehet, amennyi annak ereje: például egy 400-as erejű városra legfeljebb 4 részelő kerülhet, minthogy ezek 400 veszteséggel érnek fel. Minden mellé rakott részelő 100-zal csökkenti a város erejét; ha egy 400-as erejű városhoz már van egy részelő, akkor legfeljebb még három részelő rakható rá.

Amennyiben a védekező 100-nál nagyobb veszteséget szenved, megoszthatja azokat csapatai (veszteségjelzők) és a város (részelők) között. Ha egy városra már nem rakható újabb részelő, akkor a további veszteségeket szükségképpen a báró védekező seregei szenvedik el.

A részelők a csata után is a városnál maradnak, és a következő csatákban is csökkentik a város erejét, mindaddig, amíg a védműveket ki nem javítják (erről a 10. oldalon olvashattok).

• **Eldöntetlenül:** Mindkét bárónak ugyanannyi győzelme van; semmi sem történik.

5. **A nemesek halála:** E lépésben kell a báróknak elesett nemesekkel foglalkozniuk (erről a 18. oldalon olvashattok). Ha egy nemes nem hal meg, akkor a seregén lévő veszteségjelzők ott maradnak, és onnan csak *újoncozással* távolíthatóak el (erről a 11. oldalon olvashattok).

Az ütközet akkor is véget ér, ha még mindkét fél oldalán maradt életben harcoló nemes.

VÁROS MEGTÁMADÁSA

Csak az alábbi feltételek teljesülése esetén támadhat meg valamely báró egy várost:

1. A város semleges, és a területén csak a bárónak állomásozik serege.

2. A város semleges, és a báró engedélyt kap a támadásra mindazon báróktól, akiknek a város területén állomásozik serege.

VÁROS BEVÉTELE ROHAMMAL

A támadó akkor veszi be a várost a roham során, ha legalább annyi veszteséget okoz, hogy az összes védekező nemes elessen és a város ereje 0-ra csökkenjen.

Részleges vagy teljes győzelem aratásával is beveszi a támadó a várost (ezek ugyanúgy történnek, mint az ütközeteknél); ilyesformán a város akár úgy is elfoglalható, hogy a védművek sértetlenek maradnak. Részleges győzelem esetén a védekező nemeseknek ilyenkor is vissza kell vonulniuk egy szomszédos területre, akár csak az ütközeteknél.

Ha a támadó báró elfoglalja a várost, akkor uralomjelzőjét a városmakett alá rakja.

OSTROMZÁR

A támadó csak akkor vehet ostrom alá egy várost, ha összereje nagyobb a védekező összerejénél. Az összehasonlításnál a védekező a város erejével is számol, valamint mindkét fél beszámíthatja parancsnokló nemes +200-as erejét – a nemesek képességei viszont **nem** számítanak. Ha a támadó semleges várost vesz ostromzár alá, akkor a védekezőnél természetesen nincs parancsnokló nemes.

Az ostrom az alábbiak szerint történik:

A támadó báró bejelenti, hogy ostromzár alá veszi a várost, és egy ostromjelzőt rak rá.

Az ostromlott városban tartózkodó nemesek nem mozoghatnak, nem adhatnak vagy vehetnek át csapatokat, és sem a fenntartási fázis során, sem toborzásnál nem kaphatnak új csapatokat. Az ostromlott városért nem jár befolyás a fenntartási fázisban, és bevétel sem származik onnan az adóztatás során. Ostromlott várost nem lehet megerősíteni, és védműveit sem lehet kijavítani.

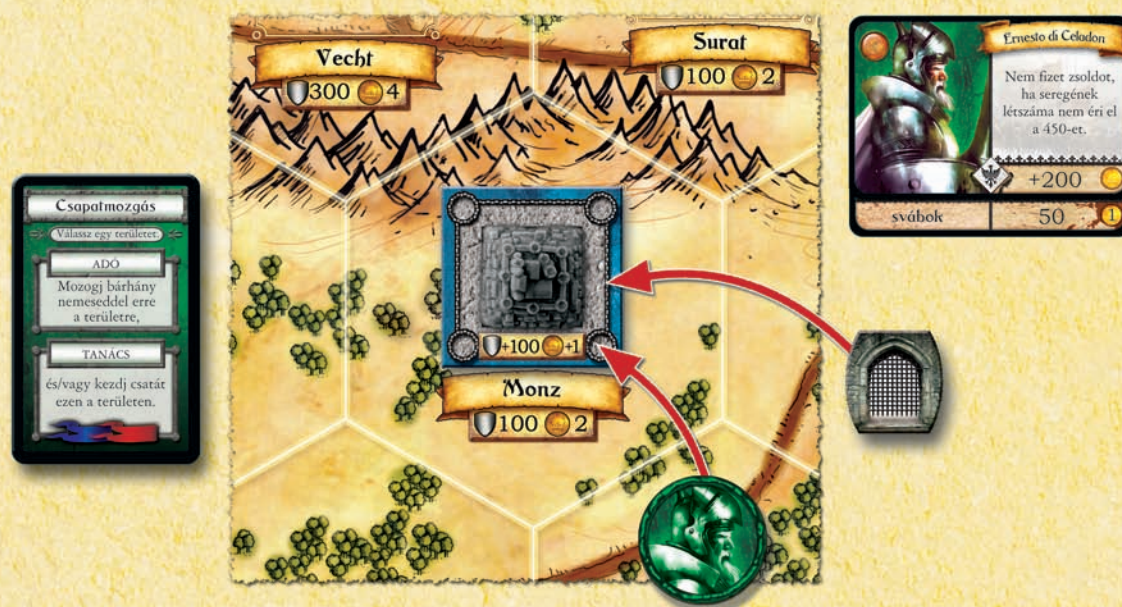
Az ostromlott városban tartózkodó nemesek *Alkalmazkodás* vagy *Csapatmozgás* segítségével **megtámadhatják** az ostromló seregeket. Az ilyen kitörés ütközetnek számít, így a támadó a város ereje miatt nem húzhat plusz sorskártyákat.

Ha akár a védekező, akár egy másik báró megtámadja az ostromló sereget, és megöli annak vezérlő nemeseit, vagy visszavonulásra kényszeríti azokat, vagy ha a támadó bármilyen okból elhagyja a területet, az ostromzár **megszűnik**. Ennek jelzésére távolítsátok el az ostromjelzőt.

Ha az ostromzár nem szűnik meg egy pillanatra sem, és az elkövetkező forduló bármelyikében ugyanezen báró újra megostromolja a várost, a város azonnal elesik és a támadó uralma alá kerül. A városban védekező nemesek rögtön meghalnak.

Fontos, hogy e második ostromnál a támadó összerejének megint meg kell haladnia a védekező összerejénél. Azonban az összerőnek mindig csak az ostrom bejelentésekor kell nagyobbak lennie a védők összerejénél; amiatt **nem** szűnik meg az ostromzár, hogy az ostromlók ereje időlegesen a védekezők ereje alá csökken (például az ostromló csapa-

PÉLDA AZ OSTROMZÁRRA



D'Emerande báró *Csapatmozgás* révén Ernesto di Celadon seregével Monz területére lép, és támadást indít a város ellen. Minthogy csak egy 50-es erejű csapattal rendelkezik, d'Emerande úgy dönt, nem rohamozza meg Monz városát, inkább ostromzár alá veszi. Ezt megteheti, minthogy a semleges város összereje csupán 200, az övé viszont a parancsnokló nemes +200-as ereje miatt 250. D'Emerande báró lerak egy ostromjelzőt Monzhoz, és Ernesto di Celadon kártyáját *kimerült* oldalára forgatja. Ha a következő fordulóban akár Ernesto di Celadon, akár egy másik zöld nemes ostrom alá veszi Monz városát, és közben az ostromzár nem szűnt meg, d'Emerande báró elfoglalja a várost.

tok egy része elhagyja a területet, vagy egy teendőkártya végrehajtása meggyengíti egy ostromló nemes seregét).

KASTÉLY MEGTÁMADÁSA

Minden bárónak van egy erősített székhelye: a kastélya. A kastélyok megtámadása ugyanúgy történik, mint a városoké, ezek is megrohanhatóak vagy ostromzár alá vehetőek.

Előfordulhat, hogy a megtámadott kastélyban vannak csapatok, de nincs nemes. Ilyenkor a védekező nem dob el 2 sorskártyát a felhúzottak közül, hiszen nincs parancsnokló nemes. A kastély nyomban elesik, ha ereje 0-ra csökken és a védekező csapatok veszteségei elérik vagy meghaladják erejüket.

Amennyiben egy báró elfoglalja valamely ellenfele kastélyát, azonnal megkapja a legyőzött koronáinak felét (lefelé kerekítve), valamint egy városát – hogy melyiket, azt a legyőzött dönti el. Mindezeket a legyőzött báró váltásdíjként fizeti, hogy megmeneküljön a kivégzéstől.

Az elesett kastélyt vegyétek le a játéktábláról, a kastélyhoz beosztott csapatokkal pedig úgy járjatok el, mintha egy elesett nemes csapatai volnának (a dezertőrök és a

veszteségek levonása után a vazallusok és a megmaradt zsoldosok a kastélynál maradnak). A legyőzött báró **e forduló fenntartási fázisában nem kap befolyásjelzőket**. A legyőzött báró kastélyát a fenntartási fázisban visszarakhatja a játéktáblára (a 6. lépésben, mielőtt nemeseit visszarakná oda), bármelyik területre, ahol nincs el nem pusztított város, sem ellenséges kastély vagy nemes.

VISSZAVONULÁS

Szándékosan nem lehet visszavonulni. Ha valaki nem szeretné, hogy megtámadják, valamiképp meg kell győznie a potenciális támadót, hogy tekintsen el ettől (az egyezkedésekről a 19. oldalon olvashattok).

Amennyiben egy nemest visszavonulásra kényszerítenek, az alábbiak szerint kell cselekedni:

1. Dezertőrök: A nemes ura felfed egy sorskártyát. A visszavonuló sereg ilyen nemzetiségű zsoldosai közül (ha vannak egyáltalán) egy csapat dezertál – hogy melyiket, azt a báró dönti el. A dezertáló zsoldoscsapat kártyáját keverjétek vissza a zsoldospakliba.

2. Lépés a visszavonuló sereggel: A vesztes nemesek mind visszavonulnak, a *kimerültek* is. Ha több nemes is vissza-

STRATÉGIAI TANÁCSOK

Leginkább a kezdő játékosoknak érdemes az alábbiakat megfontolniuk:

A JÁTÉK ELEJÉN

A játék első részében igyekezzetek a lehető legtöbb semleges várost elfoglalni. Általában két stratégia használatos:

1. Négy kis sereget hoztok létre, és az első fordulóban a lehető legtöbb várost ostromzár alá veszitek.
2. Kevesebb sereget hoztok létre, de erősebbeket, és már az első fordulóban megrohamozzátok a városokat.

A KÜLÖNLEGES SZAKASZOK MEZŐI

Nagyon fontos, hogy figyelemmel kísérjétek, ki melyik akciókártyáit használhatja, és arra, hogy ki

melyik különleges szakasz kiváltására törekszik. A tapasztaltabb játékosok kihasználhatják a különleges szakaszokat, hogy összezavarják ellenfeleik terveit, miközben maguk profitálnak e szakaszokból.

HADVEZETÉSI TIPPÉK

Amennyiben kis sereg ellen harcoltok, annak könnyen annyi veszteséget okozhattok, hogy megsemmisüljön még a győzelmek összesítése előtt. Ha tudjátok, hogy úgylis veszíteni fogtok, ne a győzelmeket gyűjtsétek, hanem igyekezzetek minél több veszteséget okozni.

Bizonyos esetekben jobban jártok, ha a kötelező kettőn túl még további sorskátyákat is eldobtok. Amennyiben például megrohamoztok egy várost, és sokszoros túlerőben vagytok, jobban teszitek, ha eldobjátok a veszteségeket okozó kártyákat, hogy a város sértetlenül kerüljön a kezetekbe.

vonul, nem szükségszerűen ugyanoda érkeznek. Minden visszavonuló nemesel egy olyan szomszédos területre kell lépni, ahol nincs másik bárónak városa vagy nemese. Ha ilyen terület nem létezik, a nemes bárója kastélyához kerül, kártyáját pedig *kimerült* oldalára kell forgatni. Amennyiben e báró kastélya ostromzár alatt van, vagy nincs fenn a játéktáblán (erről a 17. oldalon olvashattok), a visszavonulni képtelen nemes azonnal meghal. Tengeren keresztül nem lehet visszavonulni, így mindenképp meghal az a nemes, akit egy tengerentúli területről visszavonulásra kényszerítenek.

NEMESEK HALÁLA

Veszélyes ez a világ a nemesek és seregeik számára. Véres csaták, egészségtelen körülmények miatt a bárók nemesei gyakorta halnak hirtelen halállal.

Amikor egy nemes meghal, az alábbiak történnek:

1. **Dezertőrök:** A nemes ura felfed egy sorskátyát. A halott nemes seregének ilyen nemzetiségű zsoldosai közül (ha vannak egyáltalán) egy csapat dezertál – hogy melyik, azt a báró dönti el. A dezertáló zsoldoscsapat kártyáját keverjétek vissza a zsoldospakliba.
2. **Veszteségek:** A nemes seregén lévő minden veszteségjelzőért 100 erejű zsoldost kell a bárónak e seregből eldobnia. Ha nem rendelkezik ennyivel, a sereg összes zsoldosát el kell dobnia, majd a maradék veszteségjelzőket is el kell távolítania a seregről. **Vazallusok nem távolíthatóak el veszteségként.**
3. **Temetés:** A nemes ura leveszi a nemes bábuját a játéktábláról, és ha rendelkezett ilyennel, eldobja annak *hivatalát*.
4. **Örökös:** A nemes örököse (ugyanaz a kártya és bábu) megkapja elhalt elődje megmaradt csapatait, és a fenntar-

tási fázisban visszarakható a játéktáblára (erről a 18–19. oldalon olvashattok). Ha egy nemesnek nincs örököse, akkor megmaradt zsoldoskátyáit keverjétek vissza a zsoldospakliba, a hozzá beosztott vazallusokat pedig **távolítsátok el a játékból**. Vazallusok csakis ilyesformán veszíthetők el.

Példa: Csatában elesik a sárga nemes, Jean-Luc d'Ambre. Csapatai: egy 200-as erejű vazalluscsapat, 50-es angol, 100-as angol és 100-as lengyel zsoldoscsapat. A dezertőrök miatt felcsapott sorskátyán „angolok” olvasható, ezért a sárga játékos eldobja az 50-es erejű angol zsoldoskátyát. D'Ambre kártyáján 5 veszteségjelző található, ezért a játékosnak el kell dobnia a 100-as erejű lengyel és angol zsoldosokat is a veszteségjelzőkkel együtt. Ezután D'Ambre bábuja lekerül a játéktábláról, de a fenntartási fázisban a nemes örököse 200-as erejű vazalluscsapatával visszakerülhet a játékba.

GYŐZELEM

A fenntartási fázis elején nézzétek meg, akad-e közöttetek olyan, aki a királyság még el nem pusztított városainak több mint felét uralja (a tengerentúli városok nem számítanak). Ha igen, az illető megnyerte a játékot.

A játék máskülönben azzal a fordulóval ér véget, amelyben elveszitek a befolyásjelzők készletéből (tehát a játéktábláról) az utolsó jelzőt. Akinek még járna befolyás, az megkapja a főlös befolyásjelzőkből, a kincstárból, és sor kerül még lázadásokra is (mindezekről a 8. oldalon olvashattok).

A fenntartási fázis befejeztével az a báró lesz a király – és így a győztes –, aki a legtöbb befolyással rendelkezik.

Befolyás egyenlőség esetén az a báró győz az érintettek közül, aki több (királysági és tengerentúli) várost ural. Amennyiben még ez is egyenlő, az győz, akinek összesen több koronája, hit- és szavazatjelzője van. Abban a valószínűtlen esetben, ha még ez is egyenlő, az a báró a győztes, akinek a legtöbb csapata található a játéktáblán. Ha még ez is egyenlő, akkor nincs király és nincs győztes.

TÖVÁBBI SZABÁLYOK

Az alábbiakban fontos szabályokról és játékváltozatokról olvashattok.

KIMERÜLT NEMESEK

Miután egy akciókártya végrehajtását követően egy nemes befejezte mozgását és harcát, azonnal **kimerül**. A *kimerült* nemes kártyáját át kell fordítani, hogy a *kimerült* oldal legyen felül. A *kimerült* nemesek nem mozoghatnak és nem támadhatnak, ellenben védekezhetnek.

ERŐDÍTETT VÁROSOK

Az erődített város erődített marad azután is, hogy a várost elfoglalja egy másik báró, azonban megszűnik erődített lenni, ha semlegessé válik.

Ha egy báró elfoglal egy várost, akkor azonnal a városmakk alá rakja egy uralomjelzőjét, méghozzá *erődítés nélküli* oldalával felfelé – kivéve akkor, ha erődített várost foglalt el, mert akkor *erődített* oldalával felfelé rakja le uralomjelzőjét. A városhoz lerakott részjelzők mind maradnak a városnál (ezek csak a *Védművek* akciókártya segítségével távolíthatóak el).

Amennyiben egy erődített város utóbb (például lázadás révén) semlegessé válik, a várost eladdig uraló báró azonnal visszaveszi uralomjelzőjét, és a város elveszíti erődített státuszát. A hozzá lerakott részjelzők azonban megmaradnak.

Ha egy erődített város ereje a rések miatt 0-ra csökken, az uralomjelzőt át kell fordítanotok *erődítés nélküli* oldalára; továbbá el kell távolítanotok egy részjelzőt, hogy a város ereje továbbra is 0 legyen.

VÁROS ELPUSTÍTÁSA

A várost elfoglaló báró dönthet úgy, hogy nem uralma alá vonja azt, hanem elpusztítja. Erről nyomban az elfoglalás után kell határoznia, később már nem teheti ezt meg. Egy város elpusztításakor a báró leveszi a műanyag városmakkot a játéktábláról, és nem rak le uralomjelzőt; ellenben megkapja a város adójának háromszorosát.

Az elpusztított városok nem állnak senki uralma alatt.

A NEMESEK VISSZATÉRÉSE A JÁTÉKTÁBLÁRA

Lehet bábu a játéktábla mellett azért, mert sosem osztottak be alá csapatokat, mert minden csapatát áthelyezték kastélyhoz vagy más nemesekhez, vagy mert meghalt. A fenntartási fázis végén az ilyen nemeseiteket visszarakhatjátok a játéktáblára, a következőkben írtak szerint.

Ha egy nemes meghal, akkor a bábu az elhalt nemes örökösét jelképezve kerül vissza a játékba.

Először a régens rakhatja vissza nemeseit a játéktáblára, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek.

Először a soron lévő báró tetszése szerint áthelyezheti játékban nem lévő nemesei csapatait ezen seregei között: egyszerűen elveszi egyik ilyen nemesének kártyája alól a csapat lapját, és azt egy másik ilyen nemesének kártyája alá csúsztatja.

Utána a **kastélyához** beosztott csapatait rakhatja át az ilyen nemesei seregeihez. Ha a kastélyán van legalább egy veszteségjelző, akkor vagy nem rak át egy csapatot sem, vagy az összes ottani csapatot átrakja egy nemeséhez a veszteségjelzőkkel együtt.

Végül a bárónak mindazon játékon kívüli nemeseit, **akik sereggel rendelkeznek**, fel kell raknia a játéktáblára: vagy a kastélyához, vagy egy városához (de ostromzár alatti városhoz nem rakhatja).

Sereg nélküli nemes sohasem rakható fel a játéktáblára.

Példa: A fenntartási fázis utolsó lépése következik. Umberto da Viola bárónak nincs játékban három nemese: Renaud de Malve összes csapatát átadta egy mozgó nemesnek az akciófázisban, Geoffrey Lavendernek sosem volt még serege, Guntram von Flieder pedig elesett az akciófázis során. Guntram von Fliederhez be van osztva egy 100-as erejű vazalluscsoport.

Viola báró először is csapatokat irányít át játékon kívüli nemesei között: elveszi von Fliedertől a 100-as erejű vazalluskártyát és átrakja Geoffroy Lavenderhez. Utána a kastélyától rak át csapatokat e nemeseihez: a fordulóban felfogadott kastélyához két zsoldoscsapatot, és az egyiket átrakja von Fliederhez, a másikat Geoffroy Lavenderhez. Végül von Fliedert felrakja az általa uralt Monz városához, Geoffroy Lavendert pedig kastélyához. Renaud de Malve nem rendelkezik sereggel, így nem rakható fel a játéktáblára..

EGYEZKEDÉSEK

Bármikor szabadon egyezkedhetnek egymással, és bármikor átadhattok egymásnak koronákat. Azt is elérhetitek, hogy egy másik játékos a ti érdekeitek szerint költsön el hitjelzőt vagy használja szavazatait, azonban nem adhatok át egymásnak hit-, szavazat- vagy befolyásjelzőket, sem teendő-kártyákat, sem csapatokat – csakis koronákat. Bármikor kérhetek és ígérhetek szívességeket, azonban semmilyen egyezés nem bír kényszerítő jelleggel, és bármikor hátra támadhatjátok szövetségeseiteket.

KIFOGYOTT PAKLIK, ÜRES KINCSTÁR

Ha egy pakli kifogy, a dobott lapokat megkeverve alkotok új húzópaklit.

Előfordulhat, hogy a kincstárból kifogy egy bizonyos jelző (koronák, hit-, szavazat- vagy befolyásjelzők). Elméletileg

KIMERÜLT NEMES



Miután egy nemes mozog és/vagy támad, kártyáját forgassátok át *kimerült* oldalára. A legtöbb nemes *kimerült* állapotban nem használhatja képességét; a hat körrel jelzett nemes azonban ez alól kivételt jelent, nekik sosem kell zsoldot fizetniük az alattuk szolgáló csapatoknak, amennyiben azok ereje nem éri el a 450-et.

azonban a kincstár végtelen készlettel rendelkezik ezekből, így ha szükséges, használjatok pótljelzőket, vagy papírt, írószerszámot.

SZABÁLYOK 2-5 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Amennyiben hatnál kevesebben játszátok, akkor az előkészületek során néhány királysági várost el kell pusztítanotok (a sorspakliból csapatok fel kártyákat):

- 2 játékos – 11 elpusztított királysági város
- 3 játékos – 7 elpusztított királysági város
- 4 játékos – 5 elpusztított királysági város
- 5 játékos – 3 elpusztított királysági város

Ezután keverjétek meg a sorspaklit.

Ha csak ketten vagy hárman játszotok, akkor kastélyaitokat nem rakhatjátok a királyság külső sorába és oszlopába.

Amennyiben csak ketten játszotok, a Tanács ülési módja másképp zajlanak. Miután a régens bejelenti a teendő sorrendjét, mindketten titokban leírjátok, hogyan szavaztok az egyes teendőkre, és mennyi szavazattal. Természetesen nem használhattok el több szavazatot, mint amennyivel rendelkeztek. Miután ez megtörtént, fedjétek fel, hogyan szavaztok, és hajtsátok végre a teendőket.

Ha csak ketten játszotok, akkor nem az nyer, aki a királyság még el nem pusztított városainak több mint felét uralja, hanem aki egy fenntartási fázis elején 5 várost ural. Amennyiben ezt egyikőtök sem teljesíti, a játék végén az a győz, aki több befolyással rendelkezik.

JÁTÉKVÁLTOZATOK ÉS OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Ha már gyakorlottak vagytok, alkalmasint kipróbálhattok egy vagy több opcionális szabályt is – természetesen még a játék előtt meg kell egyeztetek abban, hogy mely változatokat és opcionális szabályokat alkalmazzátok.

A JÁTÉK HOSSZA

Befolyásolhatjátok a játék hosszát azáltal, hogy az előírtnál több vagy kevesebb befolyásjelzőt raktok a készletbe. Ha rövid játékot szeretnétek, akkor játékosonként 8 befolyásnyi jelzőt rakjatok oda – míg 12-t vagy 15-öt játékosonként, ha hosszú játékokra vágytok

A MAGÁNINDÍTVÁNYOK KÖRE

A tapasztaltabbak újfajta *magánindítványokat* is betervezhetnek, például hogy tilos az ostromzár, vagy hogy tilos az utak használata. Csak a fantáziátok korlátoz abban, hogy milyen ügyekben terjesztetek elő *magánindítványokat*, amennyiben azokról éppúgy lehet szavazni, mint a többi teendőről.

ÖRÖKÖSÖK CSERÉJE

Érdekes játékváltozat az, ahol a nemeseitek „örökösait” túsul adhatjátok egymáshoz, hogy így szilárdítsátok meg szövetségeseiteket. Ekkor minden nemes rendelkezik egy örökösrel (használhattok jelzésükre papírfecniket, vagy más tárgyakat is), és mindegyikőtök átadhatja a többi játékosnak nemesei örökösait. Aki túsúként örökösöt tart magánál, az ezt felhasználhatja egyezkedésre, fenyegetőzésre – vagy akár meg is ölheti az örökösöt, hogy véglegessé tegye az atya halálát. Ha egy nemes meghal, csak

akkor rakható vissza a játéktáblára, ha az (élő) örökös visszabocsátják urához.

E játékváltozatban a játék elején minden nemes rendelkezik egy utóddal. Ha valamelyik nemesnek egy eseménykártya miatt nem lehet örököse, az azt jelenti, hogy a nemes, ha meghal, utód nélkül kénytelen távozni az árnyékvilágból, azaz a játékból véglegesen kiesik.

KIESÉS

E változatban kiesik a játékból az a báró, akinek elfoglalják a kastélyát. Az összes nemesét le kell venni a tábláról, az általa uralt városok pedig semlegesekké válnak. Ha régens volt vagy főkegyúr, akkor e jelzők azokhoz a játékosokhoz kerülnek, akik a megfelelő jelzőkből a legtöbb rendelkeznek (egyenlőség esetén a véletlen dönt).

AZ ERŐ JOGÁN

E változatban csak egyféleképpen nyerhető meg a játék: az a báró, aki a fenntartási fázis elején a még el nem pusztított királysági városok több mint felét uralja, győz. A befolyás mértéke nem jut szerephez a király megválasztásában, és a játék nem ér véget akkor, amikor kifogy a befolyáskészlet. E játékváltozatban a játékidő hossza jelentősen megnőhet!

KÉSZÍTŐK:

Tervező és fejlesztő: Corey Konieccka

Segédfejlesztők: Bruno Faidutti és Pierre Cléquin

A Games Workshop-féle eredeti kiadás tervezője:

Derek Carver

Szabálykönyv írója és szerkesztője: James D. Torr

Grafikai tervezők: Andrew Navaro, Brian Schomburg, Scott Nicely

Borítófestő: Francis Tsai

Játéktábla festője: Robert Lazzaretti

Belső illusztrátorok: John Gravato, Tomasz Jedruszek

Gyártásvezető: Darrell Hardy

Fejlesztési vezető: Greg Benage

Kiadó: Christian T. Petersen

Tesztelők: Mike Zebrowski, James Torr, Andrew Navaro, Brian Schomburg, Scott Nicely, John Goodenough, Scott Weber, Carl Hotchkiss, Matthew Pohl, Ron Devalk, Eric Saterdalen, Daniel Klooster, Brett Klooster, Terry Unger, Paul Brasch, Carl Kent, Jim Reynolds, Arthur Reynolds, Dale Beals

Különleges köszönet illeti John Gillardot, Erik Mogensent és Andy Jonest a Games Workshoptól, hogy lehetővé tették e játék létrejöttét; továbbá Mike Zebrowskit mindazért az időért és energiáért, amit erre a játékra áldozott.

A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI:

Fordító: Tasnádi Ákos

Nyomdai előkészítő: Kovács Mária

Szerkesztő: Járdán Csaba

INDEX

adóztatás 11.
akciófázis 7.
Alkalmazkodás 9.
Alkudozás 8.
Az egyház szolgálja 9.
Csapatmozgás 9.
csata 14–18.
csapatok átadása 14., 19.
eltiltás a Tanácstól 12.
erődített városok 10., 18.
események 9.
expedíciók 9–10.
felügyelősegek 12.
főkegyúr 5., 9.
győzelem 18.
győzelem csatában 15–16.
hivatal 11.
indítvány 11.
kastélyok 3., 17.
kikötők 3., 14.
királysági város/terület 2., 3.
kíséret 11.
lázdások 8.
magánindítvány 11–12., 19.
mozgás 13–14.
nemesek halála 18.
nemzetiség 4., 13.
ostromzár 17.
örökös 18–20.
parancsnokló nemes 2., 14.
régens 5., 8.
rekvirálás 8.
rések 16–17.
roham 16.
sereg 2., 3., 11.
sorskártyák 4., 5.
támogatásgyűjtés 8.
Tanács 11–12.
teendők 4., 11–12.
tengerentúli város/terület 2., 3.
tengeri utazás 14.
tervezési fázis 7.
tiszttség 11.
toborzás 12–13.
törvény 11.
újoncozás 11.
ütközet 14–16.
város elpusztítása 18.
város 2., 5., 8., 10., 14., 16–18.
védművek 10.
védművek helyreállítása 10.
veszteségek 14–15.
vezérlő nemes 2.
visszavonulás 17–18.
zsoldfizetés 11.

Warrior Knights © 1985–2006 Games Workshop Ltd.
All rights reserved. All Games Workshop property used under license. © 2006 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

Magyar kiadás © Delta Vision Kft., 2007
Minden jog fenntartva

A játékkal kapcsolatos egyéb információk:

WWW.DELTAVISION.HU
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

ÁTSEKINTÉS

Fenntartási fázis:

1. Győzelem ellenőrzése.
2. Befolyások begyűjtése.
3. Lázdások.
4. Tengeri utazások vége.
5. Nemesek pihenése.
6. Nemesek visszatérése a játéktáblára (lásd a 18-19. oldalon).

Rohamok és ütközetek:

Előkészületek

1. Parancsnokok kijelölése (először a támadó).
2. Sorskártyák húzása.
3. Sorskártyák eldobása.
4. Sorskártyák felfedése.

Végrehajtás

1. Újabb sorskártyák húzása.
2. Veszteségek.
3. Győzelmek összegzése (elmarad, ha az egyik félnek már nincs élő nemese, vagy a védekező ereje 0)
4. Nemesek halála (lásd 18. oldal).

A Tanács ülése:

1. Szavazatok begyűjtése (1, plusz minden királysági városért 1).
2. Helyettes kijelölése (általában nem kell).
3. Szavazás a *magánindítványokról*.
4. A teendők sorrendjének meghatározása.
5. Szavazás a teendőkről.
6. A következő tanácsülés teendőinek felfedése.

