

Korona & Kard

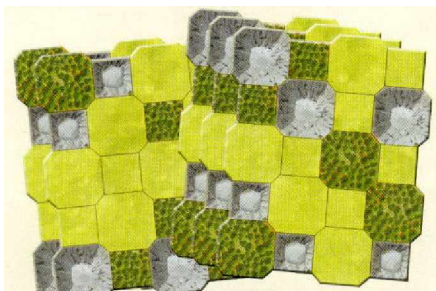
Európa, a középkor virágkora: miközben- városok keletkeztek hatalmas katedrálisokkal, melyeket csak a szomszédos hegyen levő vár szárnyalt felül, küzdöttek a hatalmas fejedelmek a királyi címért. Bizonytalan, mint az idő, a korona is. Aki a koronát birtokolja, annak állandó irigység van a közelében, egy szempillantás alatt lázadás várható, és oda a királyi cím. Minden játékos lesben áll a legjobb pillanatra várva, hogy egy lázadást véghez vihessen. Sikerül-e másik játékost a maga oldalára állítani és a királyi címet elnyerni? Lehetséges, de a szerencse olykor rövid ideig tart, és egyes játékosok gyorsan átállnak másik oldalra és a sereg sem mindig a király oldalán áll.

Így kell mindenkinek a hatalmát felépítenie, szem előtt tartva, hogy minden pillanatban a megfelelő szituációt hasznosíthassa saját magának.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- **5 játékmező rész**

Mutatja a síkságot, hegyet és erdőt, négyszögletes és nyolcszögletes terület elemekként ábrázolva.

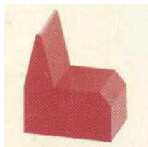


- **140 játékcímer-**
(játékosonként 28) -
Jelzi a birtokviszonyokat.

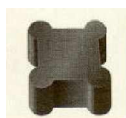


- **66 játékkártya-**
Ezek kínálják fel a játékosoknak a vásárlási lehetőségeket, és az egyes eseményeket.

- **10 katedrális-**



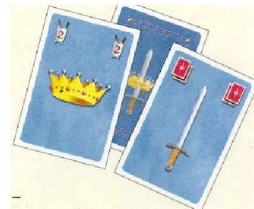
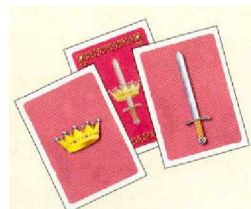
- **26 vár**



- **66 érme négy értékben-**
Ezzel adják meg az elért győztes pontokat.

- **10 nagy egyeztetőkártya-**

Megmutatják, hogy egy lázadás melyik oldalán áll a játékosa, azaz királyhű vagy sem?



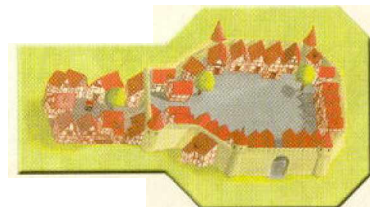
- **22 kis népkártya-**

A játék során lesznek felfordítva, és mutatják a nép hangulatát.

- **5 eltakaró tábla**

Ennek segítségével tartja titokban a játékos a pontjainak számát, és egy áttekintés is van rajta az akciólehetőségekről.

- **28 kis és 10 nagyváros-**



- **Királyi pecsét**

A hivatalban levő királyt mutatja.



- **1 barna pecsét**

Összefoglalja, hogy miért jár győzelmi pont.

- **1 melléklet-**

Mutatja a játékkártyákat és a játék előkészítését.

JÁTÉKCÉL

Minden játékos megpróbál lehetőleg sok győzelmi pontot gyűjteni. Eerre különböző lehetőségei vannak.

Mint király kap győzelmi pontokat minden saját várért. De más játékosok is kaphatnak pontokat: a városértékelésnél (itt a városok száma dönt) és minden a harcban a győztesek is (itt számítanak a saját katedrálisok).

A végén további pontok kerülnek kiosztásra a legnagyobb területért, az aktuális királynak, és minden felállított építményért.



JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Előkészítés és játékelépítés valamint a játékkártyák pontos leírása a mellékleten található.

JÁTÉKLEFOLYÁS

Minden körben a játékos három akcióponttal rendelkezik. A hivatalban levő király kezdheti a saját körét, de kiegészítésként „adóbehajtó” akciót hajt végre.

A játék kezdeténél még nincs király. Első király az a játékos lesz, aki először épít fel egy várat **ÉS** alapít meg egy várost. Mindenki más már csak lázadással lehet király.

Mihelyt az első játékos király lett, a lefordított kártyapaklit és a tartalék paklit egy új paklivá keverjük és lefordítjuk.

Az első király megkapja méltósága jeleként a pecsétet, és egyből az adóbehajtó királyakció következik.

Megjegyzés:

Feltétel az első - és minden további – királynak:

Legalább 1 vár + 1 város



Királyakció: adóbehajtás

A király kap minden saját váráért egy győzelmi pontot.

Aztán megfordítja a felső népkártyát. Ez, ha koronát mutat, egyszerűen lerakásra kerül. Ha Kardot mutat, felfordítva kerül a pakli mellé. Ott marad a következő lázadásig, és később új Kard kártya kerül lerakásra. Minden felfordított Kard kártya egy pontot számít egy lázadásnál a király ellen.

Ha a pakliból a népkártyák elfogytak, nincs további népkártya megfordítás.

A játék későbbi menetében a hivatalban levő királynak el kell döntenie, mivel kezd, azaz véghez viszi a saját királyakcióját vagy sem. Ha nem viszi keresztül, nem kap pontot ebben a körben a sajátváraiért; így nem fordíthat fel népkártyát sem.



Minden játékos akciója

Minden játékosnak a saját körének kezdetekor 3 akciópont áll a rendelkezésére, következő akciókra tud elkölteni, közülük tetszőleges sorrendben választva.

- Épületek létrehozása
- „Felbujtás” vagy „Pápalátogatás” kijátszása
- Kártyák húzása
- Saját terület bővítése
- Egy tetszőleges szabad mező elfoglalása
- Egy játékosárs területének megtámadása
- A király elleni lázadás

Ha a játékos a saját akcióit véghez vitte (maximum 3 akciópont), a következő játékos köre jön.

■ Épületek létrehozása (2 akciópontba kerül)

Építéshez (vár, kisváros, nagyváros, katedrális) a megfelelő kártyát kell kijátszania a játékosnak. A mezőnek valakihez tartoznia kell, (ez azt jelenti, hogy saját címer található ott) és ezen kívül beépítetlen (kivéve katedrális) kell legyen.

Figyelem! A nagyvárosoknak szükségük van 2 szomszédos mezőre (négyzetes és nyolcszögű).

Várat csak hegymezőre, várost csak sík mezőre, és katedrális csak nagyvárosba (amelyikben még nincsen más katedrális) lehet építeni. Az épületet a kiválasztott mezőre helyezi a játékos, a felhasznált játékkártyát a paklira rakja.

■ „Felbujtás” vagy „Pápalátogatás” kijátszása (1 akciópontba kerül)

A „Felbujtó” kártya kijátszása 1 akciópontba kerül. A három legfelső nép kártyát felfordítja a játékos. Koronát félre teszi, a kardokat összegyűjti.

A pápalátogatás kártya kijátszása 1 akciópontba kerül. A kártyát felfordítva kiteszi a játékos. A területét nem lehet megtámadni. A játékos rögtön király lesz, nem kezdhet senki ellene támadást. Amikor a következő köre kezdődne meg, a kártyát a dobó paklira kell helyezni. (Ezzel jelezve, hogy lejárt a védettség.)

Megjegyzés: Akciópontot nem lehet a következő körre „tartalékolni”. Minden körben pontosan 3 akciópont áll rendelkezésre.

Az akciópontokról le lehet mondani, bár ennek a legtöbb esetben nincsen értelme. Mindig előnyös például egy további kártyát húzni.



A játéktábla mezőinek alakja (nyolcszög vagy négyzet) semmiféle jelentőséggel nem bír az épületek alapításakor. Így lehet például kis várost építeni négyzet alakú és nyolcszögletű síkmezőre is.

Ugyanez vonatkozik a hegymezőkre és a várak építésére is.



A pápalátogatást birtokló játékos ellen nem szabad lázadni egy körön keresztül. A területét ez idő alatt nem lehet megtámadni.

Kártyák húzása (1 akciópontba kerül)

1 akciópontért egy új kártyát húzhat a játékos. Tetszőlegesen sok kártyát lehet a kezében tartani, de érdeklődéskor ismertté kell tennie a kártyák számát. Eseménykártya húzásakor azt rögtön ki kell teríteni, majd miután az utasítást végrehajtotta a Játékos, az eseménykártyát el kell dobni.

Kivétel: Amíg nincs király, a húzott eseménykártyát hatás nélkül kell eldobni.

A húzott eseménykártyák helyett a lefordított pakliból kell újat húzni. (Miután az esemény lezajlott.)

Ha a húzó pakli elfogy, össze kell keverni az eldobott kártyákat és egy új húzó paklit kell képezni.

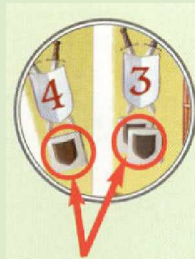


Eseménykártyák

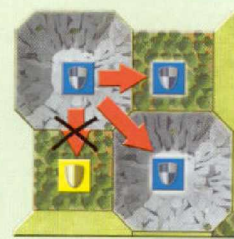
Saját terület bővítése (1 akciópontba kerül)

Ahhoz hogy a saját területét bővítse, ki kell játszania egy kezében lévő kártyát a Játékosnak. A kártyája megmutatja, hogy mennyi új mezője lesz (1 vagy 2). **Minden mező 1 akciópontba kerül.** Az új mezőknek határosnak kell lenniük a saját mezőkkel. Két pajzs esetén vagy 2 kártya egymás utáni kijátszásánál elég, ha a második új mező az első új mezővel határos. A mezők nem tartozhatnak másik játékoshoz.

Minden saját mezőt, mindegy hogy beépített vagy beépítetlen, egy címerkővel kell jelölni. Azután a kijátszott kártya a dobott paklira kerül.



A fekete pajzsokért 1-1 mezővel lehet növelni a területet.
Ez 1 AP-be kerül.



Területnövelés csak szabad szomszédos területen megengedett.

Egy tetszőleges szabad mező elfoglalása (3 akciópontba kerül)

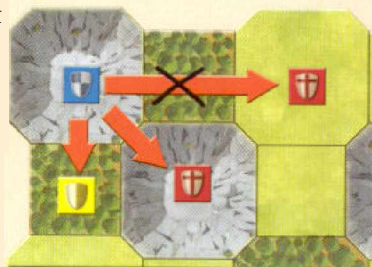
Ennél az akciónál nincs szükség kártyára, azonban a magas költség miatt nem lehet egy másik játékmenetet indítani ugyanazon körben. A játékos egy saját címerkövet játszik ki és ráteszi egy tetszőleges szabad mezőre a játékpályán.

Egy játékos területének megtámadása (1 akciópontba kerül)

A parti első körében egyik játékos területét sem lehet megtámadni.

Csak olyan játékos mezőjét lehet megtámadni, amely közvetlenül a saját területtel határos és **még nincs beépítve.**

Egy támadást csak szomszédos területre lehet indítani.



Következik egy harc. A támadó annyi kártyát játszik ki, hogy annak összértéke nagyobb legyen az ellenség összes várának számánál.

A védelmező ezután még megakadályozhatja az akciót egy „Fegyverszünet” vagy „Törbecsalás” kártya kijátszásával.

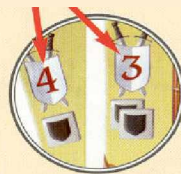
„Fegyverszünetnél” a harcot félbeszakítja, a támadás meghiúsul, és a támadó a kártyáit ismét kézbe veheti.

„Törbecsalásnál” az ellenség legmagasabb harcértékkel rendelkező kártyája nem számítódik bele a harcba. Ha mindezek ellenére elegendő a terület megszerzéséhez a csökkentett érték, akkor a támadó megszerzi a területet, egyébként a védelmező megtartja a területét.

Egy sikeres támadásnál a címert a mezőn a támadó kicseréli a sajátjára. Harc után a kijátszott kártyák eldobásra kerülnek. (Kivétel: a támadó kártyái egy „fegyverszünetnél”).

Minden játékos **menetenként csak egyszer** támadhat meg ellenséges mezőt.

A pajzsok száma mutatja meg egy kártya támadóerejét.



Ezeket a kártyákat egy támadásnál reakcióként lehet kijátszani.

Lázadás a király ellen (1 akciópontba kerül)

Egy lázadás a király ellen több lépésből áll:

1. A játékos a menetében kiteszi nyíltan a „kard” egyeztetőkártyáját és bejelent egy lázadást a király ellen. Ezáltal ő lesz a lázadás vezére. A király nyíltan kiteszi a „korona” egyeztetőkártyáját.

2. Minden játékos- a két főszereplő valamint a maradék játékosok- eldöntik **titkosan és egyidejűleg** a következőket:

2a) Minden maradék játékosárs eldönti, kinek az oldalán áll (király vagy a lázadás vezére) és kiteszi a megfelelő egyeztetőkártyáját lefordítva maga elé.

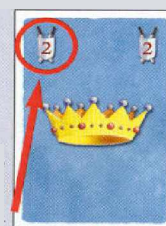
2b) Főszereplők és a maradék játékosok tetszőlegesen sok kártyát tehetnek a kezükből rejtve az egyeztetőkártyák alá. Ezek a megadott harcértékkel, vagy a külön funkcióival a harc eldöntésében számítanak.

3. A lázadás feloldásához minden kártyát egyidejűleg ki kell teríteni. Ezen kívül minden „kard” egyeztetőkártya miatt 2 népkártyát kell felfordítani. Majd mindkét oldal eredményeit összeadják és a megfelelő harcpontot (KP) meghatározzák:

Mindenkinek 2 egyeztetőkártyája van - a kard a lázadás oldalán, a korona a királyhű oldalon áll.



Minden "kard" egyeztetőkártyáért 2 **népkártyát** kell megfordítani.



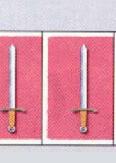
Minden "korona" egyeztetőkártyáért 2 **támadáspont** jár.



Minden játékos - mindegy, hogy főszereplő, vagy sem - tetszőleges számú kártyáját teheti az egyeztető kártyák alá, amivel a lázadást befolyásolja.



Meg kell azonban gondolni: Minden kártya a lázadás után eldobásra kerül!
(Egy kivétel - fegyverszünet esetén a kártyák visszakerülnek a kézbe.)



Lázadáskor minden megfordított "kard" népkártya 1-harcpontot ért.

A Királynak:

Minden „korona” egyeztetőkártya 2 harcpont ér +
Minden kézből kijátszott kártya 1-4 harcpont ér +
A „Törbeccsalás” kártya hatása

A lázadás vezérének:

Minden nyitott „kard” népkártya 1 harcpont ér +
Minden kézből kijátszott kártya 1-4 harcpont ér +
A „Törbeccsalás” kártya hatása

A lázadás nyertese az az oldal, amelyiknek összességében több harcpontja van, egyenlő állás esetén a király oldala nyer.

4. A lázadás következménye

– A király győzelme

A király kap 2 győzelmi pontot (SP) minden saját katedrálisért. Minden saját harcostárs kap 1 győzelmi pontot (SP) minden saját katedrálisért.

A felfordított „kard” népkártyák fele (felkerekít-

ve) fekvé marad. Minden más népkártyát össze kell keverni és egy új lefordított paklit kell képezni.

– A lázadás vezetőjének győzelme

A vezető rögtön megkapja a királyi pecsétet. Aztán megkap minden saját vár után 1 SP-t és minden katedrális után 2 SP-t. Minden saját harcostárs kap a saját katedrálisai után 1 SP-t.

Az új királynak közölnie kell a saját győzelmi pontjainak összességét. Ha ez egy bizonyos értéket felülmúl, akkor a játék befejező szakasza következik. (Lásd „Játékvége” résznél)

Minden népkártyát össze kell keverni és így egy új lefordított pakli jön létre, a legfelső lapot fel kell fedni.

Elszámolás és a győzelmi pontok kiszámolása után minden kézben lévő kártya a dobott paklira kerül.

A JÁTÉK VÉGE ÉS AZ ELSZÁMOLÁS

Ha egy meghatározott értéket elér, vagy felülmúl egy új király győzelmi pontja, akkor a játék befejező szakasza következik. Ez az érték függ a játékosok számától:

2 játékosnál ... 10 győzelmi pont

3 játékosnál ... 15 győzelmi pont

4 játékosnál ... 20 győzelmi pont

5 játékosnál ... 25 győzelmi pont

Ekkor minden játékkártyát a dobó pakliból és a húzó pakliból össze kell újra keverni. A játékosok megtartják a kezükben levő lapokat. A pakli utolsó 20 kártyája közé kell bekeverni a Játékvége kártyát. A játék folytatódik.

Amint a Játékvége kártyát kihúzták, **a játéknak rögtön vége** és következik egy utolsó értékelés:

- Minden játékos kap minden saját építménye után (vár, kisváros, nagyváros, katedrális) 1 SP-t.
- Az a játékos, akinek a legnagyobb összefüggő területe (számú mezője) van, kap 5 SP-t.
- Az a játékos, akinek a második legnagyobb összefüggő területe van, kap 2 SP-t.

Egy játékos kaphat az első és –egy másik területtel- a második legnagyobb területért is pontot.

- A játékbejezésnél hivatalban levő király kap 5 SP.

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

KÜLÖNESETEK ÉS VARIÁCIÓK

Játékvége kivételes eset

Ha a játéktábla összes „sík”- és „erdő”- mezőjén van címer, a játéknak rögtön vége az utolsó megfelelő mező elfoglalásával.

Egy játékosnak nincs (több) mezője

Aki saját területet (már) nem birtokol, két szabad játékmezőre tetszőlegesen helyezheti a címerét, és azután normálisan folytathatja a saját játékkörét.

A játék külön szabálya két játékos esetén

Egy lázadásnál 3 népkártyát kell kiegészítőleg kiteríteni.

Változatok egy "versenyhangsúlyos" játékhoz

4 vagy 5 játékos esetén egy játéktábla résszel kevesebbet használunk.

Játékkártyák

Háromféle módon lehet a kártyákat felhasználni (kivétel: a vezér kártyát csak 2 módon):



1. lázadás és támadás esetén az ellenfél mezőjén, ebben az esetben a pajzson levő érték számít.
2. szabad mező elfoglalásakor (a fekete pajzsonként 1 mező).
3. minden különböző kártya akció esetén (az értékét a kártya mutatja). Ennek az akciónak a költsége (akciópont) baloldalon, a kártya szélén áll.



Városérték

Minden játékos a hivatalban lévő királyon kívül, kap minden saját városért (mindegy hogy nagy vagy kicsi) 1 pontot.
2 db



Zavargás

2 népkártyát fel kell fordítani (kardok fekvé maradnak).
5db



Játékvége

Ha ezt a kártyát húzzák, a játéknak rögtön vége. A játékosok a menetüket nem fejezhetik be. Jön a végelszámolás.
1 db



Vezér

(3 támadóerő pont)
Egy küzdőerő kártya, amelyet lázadásnál, és támadásnál az ellenfél mezőjén lehet bevetni.
3 db



Vezér

(4 támadóerő pont)
Egy küzdőerő kártya, amelyet lázadásnál, és támadásnál az ellenfél mezőjén lehet bevetni.
3 db



Felbujtás

1 akciópontért 3 népkártyát lehet megfordítani (kardok fekvé maradnak). Ez a kártya a lázadást jól elő tudja készíteni.
3 db



Vár építés

2 akciópontért lehet egy várat saját hegymezőre építeni.
15 db



Katedrálisépítés

2 akciópontért egy katedrális építhet saját nagyvárosba.
10 db



Városépítés

2 akciópontért egy kis, vagy nagyvárost lehet 1, illetve 2 síkmezőre építeni. (Városokat nem lehet egyesíteni vagy bővíteni!)
15 db



Törbeccsalás

Semlegesíti egy támadásnál vagy lázadásnál a saját területen az ellenfél legnagyobb harcértékű kártyáját.
- Újra aktív -2 db



Fegyverszünet

Megtöri az aktuális támadást vagy lázadást. Minden kijátszott kártya visszakérül a kézbe.
- Újra aktív -2 db



Pápalátogató

1 akciópontért lehet kijátszani és megvédeni egy körön keresztül a támadástól és a lázadástól. (Csak 1 körön keresztül érvényes)
3db

Eseménykártyák



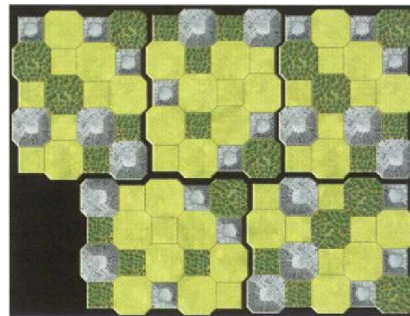
Eseménykártya húzásánál nincs választás.
A szöveget elolvasása után rögtön teljesíteni kell.
Az eseménykártya a húzópakliból jön. A kártyát húzó játékos húzhat egy új kártyát.

FONTOS: AZ ESEMÉNYKÁRTYÁKNAK ELŐSZÖR AKKOR VAN HATÁSUK, HA MÁR VAN KIRÁLY.

• Játéktábla felépítése

Minden játékos vesz egy játéktábla részt.

A részeket tetszőlegesen egymáshoz fektetik és képeznek egy nagy játéktáblát (ajánlatos a részeket lehetőleg sűrűn elrendezni). Egybeesés nem megengedett. Vigyázni kell, arra hogy a "fogazat" jól egybeessen úgy, hogy végig összeérjenek. Az élek a játékmező határait adják.



A tábla annyi részből áll össze, amennyi a játékosok száma.

• Kártya és győzelmi pontok előkészítése

A népkártyákat összekeverjük, és lefordítva készenlétbe helyezzük.

Az érméket - a győzelmi pontot ábrázolják-szintén oldalra, készenlétbe tesszük.

A játékkártyák közül a „játék vége” kártyát ki kell választani, és először félre kell tenni (majd később kerül játékba). A maradék 65 kártyát meg kell keverni.



• A játékosok megkapják az anyagokat

A játékosoknak 4 játékkártyát kell széosztani, és rejtve kézbe venni. Ha a 4 lap közt van eseménykártya (piros), akkor azt vissza kell adni, helyette új kártyát kell húzni, és a visszaadott kártyát a húzó paklihoz kell keverni.

Minden játékos kap ezen kívül:

- Címert a saját választott színéből
- vele megegyező színű bástya
- 2 egyeztetőkártyát („Korona” és „Kard”)

• Kezdőpozíció megállapítása

Kijelölünk egy kezdőjátékost. Ő helyezi először a címerkövét egy tetszőleges mezőre. Az óramutató-járásával megegyező irányban helyezi minden játékos ezután a címerkövét egy tetszőleges területre.

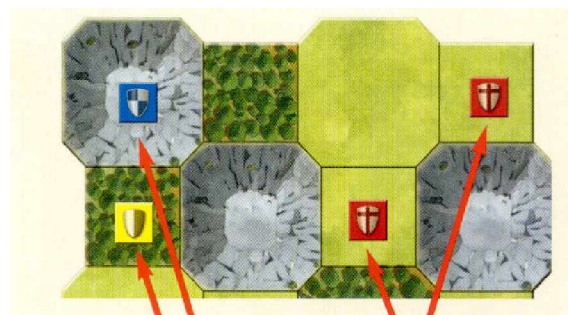
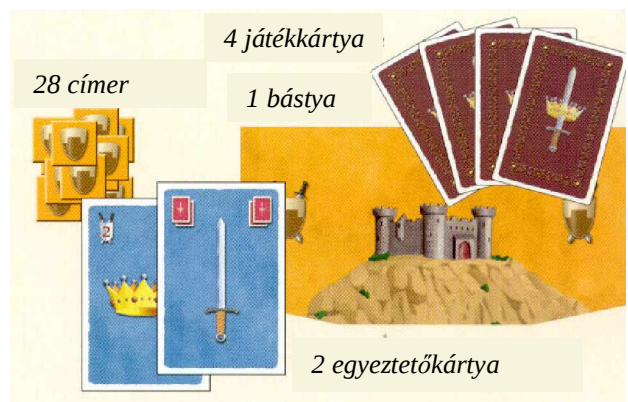
Lehelyezési feltételek: címerkövet kezdőépítésnél csak olyan mezőre lehet fektetni, amelyik nem határos éppen lerakott címert tartalmazó (saját vagy idegen) mezővel.

Azok a mezők számítanak határosnak, amelyeknek közös élük/határjuk van.

Miután mindenki az első címerkövét letette, megismételjük a folyamatot.

Így minden játékos játékegyeztetéskor két mezőt birtokol.

Több saját szomszédos mező képez egy területet.



nem megengedett

megengedett