

Jason Matthews & Christian Leonhard

Boha Fide

The Reformation



45
perc



JÁTÉKSZABÁLY



TARTALOMJEGYZÉK

1.0	BEVEZETÉS.....	2
2.0	JÁTÉKTARTOZÉKOK.....	2
3.0	ELŐKÉSZÍTÉS.....	3
4.0	JÁTÉKMENET.....	4
5.0	KÉZLIMIT.....	4
6.0	KÁRTYAAKCIÓK.....	4
7.0	EGY BIRODALMI TARTOMÁNY MEGSZERZÉSE.....	6
8.0	ÚJ TARTOMÁNYOK JÁTÉKBA HÍVÁSA.....	7
9.0	IDEGEN BEFOLYÁS.....	7
10.0	A JÁTÉK MEGNYERÉSE.....	7

1.0 BEVEZETÉS

A **Sola Fide: Reformáció** játékban két játékos megpróbálja bevezetni, vagy megakadályozni a Reformáció elterjedését a Szent Római Birodalomban. Mindkét játékos a Szent Római Birodalom birodalmi tartományaival küzd.

A korábbi próbálkozások ellenére végül Luther Márton volt az, aki 1517-ben elindította a reformációt a maga 94 tételével. Luther bírálta a búcsúcédulák árusítását és a szentek érdemeinek katolikus hittételét, amelynek nincs evangéliumi alapja.

A „protestánsok” hamarosan megírták a doktrinális változtatásait, mint például a Sola Scriptura és Sola Fide.

A reformáció kialakulásában nemcsak a teológiai változások, hanem más tényezők is szerepet játszottak: a nacionalizmus fokozódása, a nyugat hitszakadása, amely kikezdte a pápaságba vetett hitet, a római kúria érzékelhető korrupciója, a humanizmus hatása és a reneszánsz újfajta felfogása, amely megkérdőjelezte a hagyományos gondolkodás nagyobb részét.

A **Sola Fide: Reformáció** játékban a játékosok a kézben tartott lapjaikat játsszák ki, hogy befolyást szerezzenek, és végül megnyerjék a Szent Római Birodalom 10 birodalmi tartományát.

A **Sola Fide** egyszerű mechanikájú, de intenzív játékmenetű és izgalmas játék!

A játéknak sohasem volt célja a reformáció részletes szimulálása –ami egy nagyon összetett eseménysorozat. Helyette a kártyáin keresztül kínál ízelítőt az időszakból.

A **Sola Fide: Reformáció** 2017-ben, a Reformáció 500. évfordulója alkalmából jelent meg.

2.0 JÁTÉKTARTOZÉKOK

Minden **Sola Fide** játék az alábbiakat tartalmazza:

- 10 birodalmi tartománytábla
- 45 katolikus kártya
- 45 református kártya
- 16 idegen befolyáskártya (négy színben)
- 2 egyforma katonai táblázatkártya
- 16 katolikus befolyásjelölő (fekete)
- 16 református befolyásjelölő (piros)
- 5 hatalomjelölő (sárga)
- 10 jutalomjelölő (zöld)
- 1 vitajelölő
- 1 dobókocka
- 1 szabálykönyv
- 1 kiegészítő füzet

2.1 Birodalmi tartományok

A **Sola Fide** tíz birodalmi tartománytáblát tartalmaz.

Mindannyik képpel lefordított tartománytábla közepén található a száma (1 és 10 között), a képpel felfelé fordított felén annak neve (angolul és németül) és a győzelmi pontértéke (5 vagy 7).

A tartománytábla ellentétes oldalán a hatalmi sáv van, ami minden esetben négy mező és ezen, két-két mezővel a nemesség és közemberek osztoznak.

Az egyik mező a hatalomjelölő kezdeti pozícióját ábrázolja.



2.2 A katolikus és protestáns kártyák

Mindannyik játék egy saját 45 lapos kártyapaklival rendelkezik. A kártya tetején egy illusztráció található, majd a kártya neve, szövege (hatása) és a száma.

Az első játékhoz szükséges kártyák számát egy ovális jel veszi körül ○.

Vannak kártyák, amelyeknek a hatása tartós esemény és ezeknek a jele ∞ ; néhány kártya pedig katonai kártya, amin ez az ikon X található (csak a katolikus játékos rendelkezik katonai kártyákkal).



Protestáns kártya

Katolikus kártya

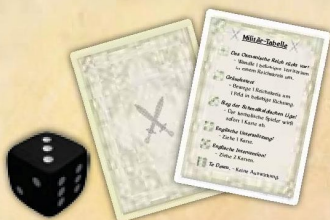
2.3 Idegen befolyáskártyák

A *Sola Fide* játékban összesen 16 idegen befolyáskártya van, négyféle színben 4-4 kártyakészlet.



2.4 Katonai táblázat és a dobókocka

Amikor a katolikus játékos kijátszik egy katonai kártyát, a protestáns játékosnak ezután dobnia kell egyet a dobókockával, és az eredményt végrehajtania a katonai táblázatkártya utasítása alapján.

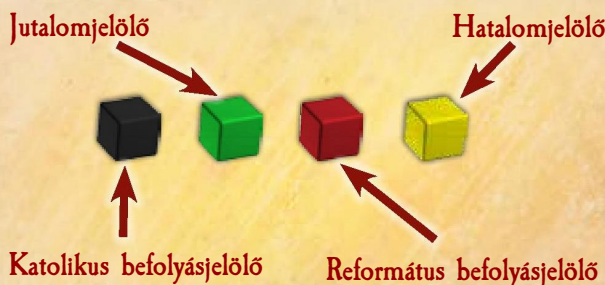


2.5 Fajelölők

Minden játékosnak 16 befolyásjelölője van, amit a birodalmi tartományokon belül a semleges vagy ellenséges területekre tesznek.

A tartományok nevének ellentétes oldalára, a kezdeti pozícióra egy *hatalomjelölő* kerül, ahonnan a játékosok csak két lehetséges irányba tudják tolni.

Amikor egy játékos megszerez egy birodalmi tartományt, amin a *vitajelölő* áll (lásd a 2.6 részt), akkor azzal kap egy *jutalomjelölőt*. A játék végén minden jutalomjelölő 1 győzelmi pontot ér.



2.6 Vitajelölő

Számos kártya lehetővé teszi a játékosoknak, hogy a vitajelölőt egy birodalmi tartományra helyezze vagy mozgassa. Amikor egy játékos megszerez egy birodalmi tartományt a rajta álló vitajelölővel, akkor egy jutalomjelölőt kap.



Vitajelölő

3.0 ELŐKÉSZÍTÉS

Tegyék a 10 birodalmi tartománytáblát az asztal közepére egy piramis alakzatba.

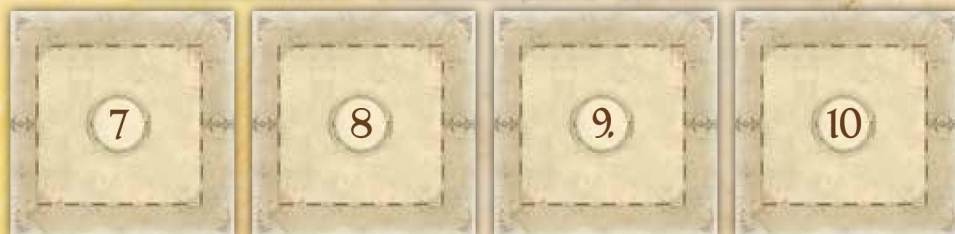
Az 1-3-ig lent lévő tartománytáblákat képpel felfelé fordítva, míg az összes többi képpel lefelé rakják le.



A felfelé néző tartományok hatalmi sávjának a kezdő pozíciójára egy-egy hatalomjelölő kerüljön.

A többi hatalom-, az összes jutalom- és vitajelölőt rakják félre az asztalon egy halomba.

Az idegen befolyáskártyákat válogassátok szét színenként, a paklikat külön-külön keverjétek meg és képpel lefelé fordítva tegyék őket a játéktér mellé.



Mindketten dobjatok egyet a dobókockával, és aki a legmagasabb értéket dobta, választhat, hogy melyik oldalon szeretne játszani. Ha a katolikus oldalon, akkor vegye el a fekete színű kártyapaklit, befolyásjelölőket, amennyiben a református oldalt választja, akkor a piros kártyapaklit és az ahhoz tartozó befolyásjelölőket.

A **Sola Fide** játékba mindenkinek 45 kártya áll rendelkezésre, de egy játékalkalomra ebből csak 15-re lesz szükség. Tehát az első lépés az, hogy mindketten válasszátok ki azt a 15 kártyát, amely mindenkinek a saját paklija lesz az aktuális játékra.

Amennyiben ez az első Sola Fide játékod, akkor kövessétek az alábbi lépéseket:

Rendezzék el a saját paklitokat és vegyétek ki belőle azt a 15 kártyát, amelynek a száma egy **ovális jel** közepén van.

Ezek a kártyalapok az első játékalkalomra vannak, és lehetőséget adnak arra, hogy megtanuljátok egyes kártyák hatásait, mielőtt jobban belemennétek egy pakliépítő folyamatba.

Igazából azt is megtehetitek, hogy figyelmen kívül hagyjátok ezt az ajánlást, ha azonnal egy mélyebb játékkal akartok kezdeni!

A második játéktól kezdve már egy tervezett kártyaválasztási mechanizmust kövessetek:

Mindketten keverjétek meg a saját paklitokat a 45 kártyával, és húzzatok fel 3 lapot, amit a másik előtt **titokban** tartva vizsgáljatok meg. Ezekből a kártyából tartsatok meg egyet, a másik kettőt pedig vegyétek ki képpel lefelé fordítva a játékból.



Ezt addig ismételjétek, amíg a paklitok tart, tehát az összes 45 kártyalapon keresztül. A 15 kártya, amit kiválasztottatok, azok alkotják az aktuális paklitokat, és a maradék 30-30 lapot tegyétek vissza a játék dobozába.

Miután mindketten ilyen módon felépítettétek a saját paklitokat, keverjétek meg és húzzatok fel 3 kártyát, amellyel kezditek a játékot.

A kézben tartott kártyalapok titkosak a másik játékos számára!

Mindketten vegyétek magatokhoz a katonai táblázatkártyát, amit a játék során csak a protestáns játékos fog használni. Dobjatok ismét egyet a dobókockával, és aki a magasabb értéket dobja, az lesz a kezdőjátékos.

4.0 JÁTÉKMENET

A **Sola Fide** játékban egymást felváltva végzitek el a játékköreiteket, amelyben:

- Kijátszol egy kártyát a kezedből vagy,
- felhúzol a paklid legfelső lapját.

Amikor kártyát játszol ki, kövesd a kártya utasításait. Majd a legtöbb kártya a dobó paklidba kerül, hacsak másként nincs jelölve.

VISSZAKEVERÉS: Amikor a kártyahúzást választod, de már a húzó paklid kifogyott, akkor a dobó paklidat keverd össze és alkoss ezzel egy új húzó paklit magadnak. Ha a húzó paklid elfogyása a játékköröd közepén történik, az előtte kijátszott vagy eldobott kártyákat ugyanabban a körben ne keverd vissza az újonnan kialakított húzó paklidba. Ezeket a kör végén tedd a dobó paklira.

5.0 KÉZLIMIT

A játékköröd végén maximum 5 kártya lehet a kezedből. Ha szükséges, dobd el a felesleges kártyákat.

6.0 KÁRTYAAKCIÓK

Kártyakijátszás során egy vagy több akciót hajtasz végre, **a kártya szövegének a sorrendjében.**

Megjegyzés: A kártya akkor is kijátszható, ha annak nincs hatása.

Az akció végrehajtása után dobd el a kártyát, kivéve, ha ez egy tartós esemény (lásd a 6.5 részt).

6.1 Területek áttérése



Katolikus terület **Protestáns terület**

Amikor a kártya szövege arra utasít, hogy téríts át a birodalmi tartománytábla egyik részén egy területet, akkor az azt jelenti, hogy az egyik terület azon a ponton a játékos színére vált át.

Ez többféle módon is elérhető:

- Leteszed egy befolyásjelölődet az ellenfeled színével nyomtatott területre.
- A saját színedben nyomtatott területről eltávolítod az ellenfeled befolyásjelölőjét.
- Cseréld ki az ellenfeled befolyásjelölőjét a sajátodra.

Például:

- 1 *Angelika és Mariann az Alsó-szászországi tartomány területein harcol és már lehelyeztek néhány befolyásjelölőt. Mariann kijátszik egy „Orsoljíták” (Ursulines) kártyát és áttéríti Angelika egyik protestáns területét a közemberek oldalán. Leteszi az egyik befolyásjelölőjét arra a mezőre. (Ezt követően felhúzza 1 kártyát a paklijából.)*
- 2 *Angelika kijátssza a „Helyi nyomdák” (Local Printing Presses) kártyát, és áttéríti a közemberek oldalán lévő katolikus területet a befolyásjelölő eltávolításával.*
- 3 *Mariann kijátssza a „Worms-i rendelet” (Edict of Worms) kártyát és áttéríti a protestáns területet, lecseréli Angelika befolyásjelölőjét a sajátjára. (Ezt követően felhúzza 1 kártyát a paklijából.)*



Ezek az akciók egymással egyenértékűek, nem számít, hogy melyik módszert használjátok. Mindegyik azt eredményezi, hogy az ellenfél színének a helyjét a másik szín váltja fel.

MEGJEGYZÉS: Kevesebb a valószínűsége, hogy kifogynátok a befolyásjelölőkből, ha eltávolítjátok a meglévő jelölőket a birodalmi tartományról, amikor csak lehetséges, és nem újakat adtok hozzá.



Semleges terület

SEMLEGES TERÜLET: Csak akkor használjátok, ha az ellenfelednek nincs területe, amit elvehetnél, ehelyett a befolyásjelölőd tedd egy semleges területre. Ezek a területek rendszerint az utolsó áttérítendő területek lesznek, kivéve, ha a kártya szövege arra utasít, hogy téríts át egy semleges területet.

Ha valamelyik játékos az egyik befolyásjelölőjét egy semleges mezőre helyezi, onnantól kezdve az már nem tekinthető semlegesnek.

Kivétel: A zöld idegen befolyáskártyák lehetővé teszik az összes jelölő eltávolítását egy oldalról (lásd 9.0).

Ha egy birodalmi tartomány egyik oldalán már minden terület a saját színedben van, akkor ezen az oldalon további területek áttérítésére már nem tudsz hatással lenni.

6.2 Hatalomváltás



A kártya szövege utasíthat arra, hogy egy birodalmi tartományt tolj el az egyik oldal felé (nemesség vagy közemberek), vagy a másik lehetőség, hogy a hatalmi sávon a birodalmi hatalmijelölőt a jelzett irányba és megadott számú mezőn mozgasd.

Ha a jelölő az adott irányba a lehető legtávolabb van már ezen a hatalmi sávon, akkor további mozgás az adott irányba már nincs hatással rá.

FONTOS: A **DOMINÁNS OLDAL KIFEJEZÉS AZ AKTUÁLISAN ELFOGLALT OLDALRA VONTKOZIK, MÍG AZ ALÁRENDELT OLDAL KIFEJEZÉS A MÁSIKRA UTAL.**

Például:

- 1 Alsó-Szászország tartományában aktuálisan a közembereké a domináns oldal. Angelika kijátssza egy „Wittenberg Eggeteme” (University of Wittenberg) kártyát, és eltolja a hatalmijelölőt két mezővel az alárendelt oldal felé. Ezzel a nemesség válik dominánssá.

- 2 Később Mariann felhúzza a „Szent Bertalan napi méészárlás” (St.Bartholomew’s Day Massacre) kék idegen befolyáskártyát, de nem tudja felhasználni ezt az akciót, mert a hatalmijelölő a lehető legtávolabb a mezőn, a domináns oldalon van.



6.3 A vitajelölő mozgása

A kártya szövege utasíthat arra, hogy **a vitajelölőt tedd az egyik birodalmi tartományra**. Ilyenkor vedd el az aktuális helyéről (akár egy másik birodalmi tartományról) és helyezd az adott tartományra.

Amennyiben már az adott birodalmi tartományon áll, akkor egyszerűen hagyd ott.

Például:

Mariann kijátssza az „Egy ember az örökkévalóságnak” (A Man for All Seasons) kártyát és a vitajelölőt az Alsó-Szászország birodalmi tartományára teszi.



MEGJEGYZÉS: Ha már csak egy birodalmi tartomány van a játéktéren, akkor ezzel az akcióval nem lehet áthelyezni a vitajelölőt.

6.4 Kártyák eldobása hatásért

Néhány kártya lehetővé teszi, hogy a kezekben tartott lapjaidból eldobhass további lapokat, hogy bizonyos hatást érj el.

Ezeket a kártyákat **nem** játszhatod ki anélkül, hogy a szükséges számú kártyát nem dobnád el. Természetesen, amikor a kártya azt jelzi, hogy **bármennyi** kártyát eldobhatsz, a nulla is egy szabályos döntés.

Például:

Angelika egyszerre több birodalmi tartományt szeretne áttéríteni, és kijátssza az „Akié a birodalom, azé a vallás” (Whose Realm, His Religion) kártyát. Úgy dönt, két további kártyát eldob a kezben tartott kártyáiból és két különböző birodalmi tartományban, 1 mezővel eltolja a hatalmijelölőket a nemesség felé.

6.5 Tartós eseménykártyák

Néhány kártya hatása **tartós esemény**, amelynek a jele 


Ezeket a kártyákat magad elé játszod ki, előtted maradnak és a fordulód végén sem kell azokat eldobni. Kövesd a kártya szöveges utasítását.

Az előtted lévő tartós eseménykártyát akkor kell eldobnod, ha kijátszol egy másik tartós eseménykártyát (azaz csak egy ilyen kártya lehet előtted).

Például:

Egy korábbi forduló alatt Mariann kijátszotta a „Római katekizmust” (Roman Catechism). Most úgy dönt, hogy kijátssza a „Konzervatív parasztság” (Conservative Peasantry) kártyát, ezért az előtte lévő, előzőleg kijátszott kártyáját el kell dobni.

6.6 Katolikus katonai akciók

Néhány katolikus kártyán ez a szimbólum látható. 

Ezek a kártyák olyan erőteljes katonai akciókat tartalmaznak, amely során megvan az esély, hogy a katolikus játékosnak negatív kellemetlenséget okozhatnak.

Miután a katolikus játékos végrehajt egy ilyen kártyaakciót, valószínűleg megszerez egy birodalmi tartományt (lásd szintén a 7.0 részt).

A protestáns játékos dob egyet a dobókockával és megnézi annak eredményét a katonai táblázatkártyán, amivel bónuszt szerez, és azt azonnal végrehajthatja.

Például:

Mariann kijátszik egy „Mühlberg csatá-t” (Battle of Mühlberg). Miután elvégezte az akcióját, Angelika 2-est dob a dobókockával. A katolikusok katonai akciója agresszivitást eredményez! Ezért Angelika az egyetlen birodalmi tartomány hatalomjelölőjét eltolja a választása irányába.

6.7 Különleges protestáns kártyák

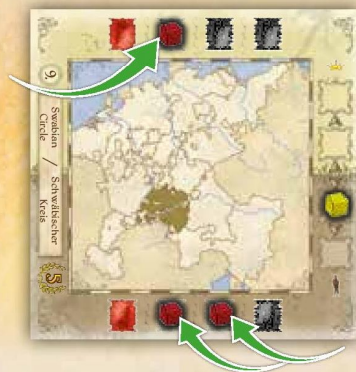
A 33-tól 42-ig számozott protestáns kártyák, a lehetővé teszik a protestáns játékosnak, hogy áttérítsen minden semleges területet két különleges birodalmi tartományban. Ha csak az egyik van képpel felfelé fordítva, vagy az egyiket már megszerezte (lásd a 7.0 részt), a protestáns játékos az elérhető birodalmi tartományban csak a semleges területeket téríti át.

Ha az összes semleges terület át van térve, akkor ennek az akciónak már nincs hatása.

Kivétel: A zöld idegen befolyáskártyák lehetővé teszik az összes jelölő eltávolítását egy oldalról, így a játék során a semleges területek újra elérhetővé válnak (lásd a 9.0 részt).

Például:

Angelika kijátszik egy „Erős vár a mi Istenünk” (A Mighty Fortress Is Our God) kártyát. Döbbenetére, a Felső-rajnai tartomány semleges területei már áttértek, ezért csak a Sváb tartomány összes, mindhárom semleges területére tudja letenni a befolyásjelölőt.



7.0 EGY BIRODALMI TARTOMÁNY MEGSZERZÉSE

Ha **bármikor** egy birodalmi tartomány domináns oldalán lévő összes területet ugyanaz a játékos irányítja, ez a játékos azonnal megszerzi a birodalomtáblát és elveszi azt, visszatéve minden jelölőt az általános készletbe és visszaadva a tulajdonosának.

Amennyiben a vitajelölő a megszerzett tartományon volt, a játékos szintén kap egy **jutalomjelölőt**, a vitajelölő pedig visszakerül az általános készletbe.

Például:

Mariann áttéríti az utolsó területet az Alsó-szászországi nemesség oldalán. Aktuálisan a nemesség a domináns oldal, ezért Mariann megszerzi ezt a birodalmi tartományt. Továbbá a vitajelölő is ezen a tartományon van, így ezzel elveszi a készletből a jutalomjelölőt is. Angelikának és magának visszateszi a jelölőket, az általános készletbe pedig az összes hatalom- és vitajelölőt.



MEGJEGYZÉS: Egy birodalmi tartomány megszerzése azonnal megtörténik, amikor a játékos eléri a szükséges feltételeket, mielőtt a dobókockával dobna a katonai kártya kijátszása esetén.

A játékos miután magához vette a megszerzett tartományt, felhúzza egy kártyát az általa választott idegen befolyáskártya pakliból és végrehajítja annak utasítását (lásd 9.0 részt). Ez a katonai táblához szükséges dobása **után** történik meg (ha szükséges).

Ha egyszerre több tartományt tud megszerezni a játékos, akkor a kívánt sorrendben, egyenként végezheti el.

8.0 ÚJ TARTOMÁNYOK JÁTÉKBA HÍVÁSA

Amikor az egyik játékos megszerez egy birodalmi tartományt, az alatta lévő, a *következő sorban lefelé fordított két birodalmi tartománytábla* belép a játékba, ezért fordítsátok felfelé.

Például:

A játék korai szakaszában Angelika az Alsó-szászországi tartományt már megszerezte, így a vesztfáliai és Felső-rajnai tartomány már játékban van. Ezután Mariann megszerzi a frankóniai tartományt és felfordítja a Bajor tartománytáblát képpel felfelé.



Minden egyes játékba kerülő új tartomány hatalmi sávjának a kezdő pozíciójára tegyetek egy hatalomjelölőt.

9.0 IDEGEN BEFOLYÁS

Minden egyes alkalommal, amikor egy játékos megszerez egy birodalmi tartományt (kivéve az utolsót, mert az már a játék vége), az adott játékos bónuszként felhúz egy idegen befolyáskártyát a négy pakli valamelyikéből, amelynek a hatását el is végzi.

Tetszése szerint bármelyikből húzhat, mindegyik más hatásra összpontosít:

- *Kék kártyák:* hatalom eltolása.
- *Piros kártyák:* területek átállítása.
- *Narancssárga kártyák:* kártyák húzása, eldobása.
- *Zöld kártyák:* területek semlegesítése.

Miután végrehajtotta az idegen befolyáskártya hatását, azonnal vissza kell keverni azt a paklijába.

Például:

Mariann megszerzi a frankóniai tartományt. Egy kártyája maradt csak a kezében, ezért úgy dönt, hogy felhúz egy narancssárga kártyát.

A „Zavargások tanácsa” (Council of Troubles) hatásának köszönhetően egy kártyát húzhat a paklijából, majd a narancssárga kártyát visszakeveri a paklijába.

MEGJEGYZÉS: Előfordulhat, hogy egy idegen befolyáskártyával egy játékos további tartományokat szerezhet. Mint minden esetben, ha több tartományt szerez valaki, akkor az adott játékos dönthet a sorrendről, hogyan szeretné végrehajtani.

10.0 A JÁTÉK MEGNYERÉSE

Miután az utolsó birodalmi tartományt is megszerezte valamelyik játékos, a játék véget ér. A két játékos összeadja a megszerzett tartományokkal járó győzelmi és az elnyert jutalomjelölők pontjait.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes és ő lesz Európa nagy hitújítója vagy az Igaz Hit Őrzője!

Például:

Mariann megszerzett hat birodalmi tartományt, amivel 34 győzelmi pontot kapott. Három jutalomjelölője van, ami további 3 pont. Összesen 37 győzelmi pontja van. Angelika 4 birodalmi tartományjal 28 győzelmi pontot számolt össze. Mariann nyeri a játékot és átírja a történelmet, mint az Igaz Hit Őrzője!

Stáblista

Tervezők: Jason Matthews, Christian Leonhard

Fejlesztés: Henning Kröpke, Uli Blennemann

Grafika: Harald Lieske

Szerkesztők: T. R. Knight

Korrektor: Garry Rice



