

TÖRTÉNELMI HÁTTÉR

Történetünk 1301-ben veszi kezdetét. A Magyar Királyság fölött sötét felhők gyülekeznek. Az Árpád-ház utolsó királya, III. András valószínűleg mérgezés áldozata lett, de hatalma már amúgy is csupán jelképes volt legendás őseihez képest. A valódi erő a tartományurak kezében összpontosul, akik igazi kiskirályokként kormányoznak saját területeiken. Független külpolitikát folytatnak, egymás ellen is hadat viselnek, ha érdekeik úgy kívánják, és döntéseikbe már nincsen beleszólása a központi vezetésnek. Formálisan ugyan nem, de gyakorlatilag az ország több részre szakadt.

Ebben a vérzivataros évtizedben zajlik a játék, amelynek a királyi korona megszerzése a célja, és erre 8 vagy 12 év áll rendelkezésre: 1312-ben a rozgonyi csatában aratott diadallal Károly Róbert véglegesen megszilárdítja hatalmát. Addig azonban a tartományurakat megtestesítő játékosoknak lehetőségük van olyan hatalmi befolyásra szert tenni, amivel jogos igényt formálhatnak a magyar trónra. Ha ezen időtartamon belül valaki akkora erőre tesz szert, amellyel centralizálja az országot, a magyar rendek a fejére teszik a Szent Koronát. A játékot többféleképpen lehet megnyerni, amiben a csaták mellett a jó stratégiának és a diplomácia fortélyainak is kiemelkedő szerepe lesz. A rövid játék maximum 8, a hosszú legfeljebb 12 körig tart, és az lesz a győztes, aki elfoglal 3 vagy 4 önálló országrészt vagy a játékosok száma szerint meghatározott várat, vagy sikerül valamennyi játékosársának tartományurát legyőznie, vagy tisztségviselő választáson megszerzi mindhárom elnyerhető tisztséget. A győzelem részletes szabályait az 5. pontban olvashatjátok el.



JÁTÉKSZABÁLY

3. ÁTDOLGOZOTT KIADÁS

AKI A HATALMASOK JÁTÉKÁT JÁTSSZA,
ANNAK KÉT LEHETŐSÉGE VAN:
GYŐZ VAGY MEGHAL!

1301

1312



A DOBOZ TARTALMA

2 x 5 egyedi dobókocka

A harcokhoz szükséges kockák szimbólumokkal mutatják az eredményt, a kettő közül a vörös az erősebb, és mindkettőből 5 darab került a dobozba.



6 egyedi figura



Csák Máté

Aba Amádé

Borsa Kopasz



Subics Pál

Kőszegi Henrik

Kán László

6 hadúr jelölő

A Kard és Korona 3. kiadásában hat egyedi figura jelöli a kiskirályokat, ám előfordulhat, hogy a sok sereg miatt nem férnek már el a táblán, ezért a korábbi kiadásban is használt ellipszis alakú jelzővel is helyettesíthetjük őket. Ha már léptünk a kiskirályllyal, akkor fordítsuk meg, ezzel jelezve, hogy az akcióját már felhasználtuk az adott fordulóban.



6 lépésjelölő



54 épület jelölő



vár

palánkvár

kolostor

6 karakterlap

Minden játékos vegye magához a választott tartományurának karakterlapját, és tegye le maga elé az asztalra! Ezek a lapok a színükön, a tartományúr képén és leírásán kívül teljesen egyformák, csak a játék gördülékenyebbé tételében segítenek.

- A** A különböző egységek toborzási költségeinek és különleges tulajdonságainak rövid ismertetése.
- B** Az építhető épületek költségeinek bemutatása (az épületek funkcióit lásd a 6.1. és 6.2 pontban).
- C** A kockákon látható szimbólumok jelentésének bemutatása.
- D** Egy csata menetének bemutatása.



91 pénz jelölő

Háromféle pénzt használunk a játékban: a rézdénár 1-et, az ezüstgaras 5-öt, az aranyforint 10-et ér.



rézdénár

ezüstgaras

aranyforint

22 cseménykártya



700+ sereg jelölő

A seregjelölők különböző alakúak annak megkönnyítése érdekében, hogy könnyebben átlássa minden játékos, milyen alakulatok találhatók a táblán. A seregjelölők között vannak 3-as és 5-ös számmal ellátottak is, amelyek az adott csapat nagyságát jelzik, ezáltal egyszerűbb a nagy seregek mozgatása.



gyalogos

íjász

lovas

pap

3 tisztségviselő jelölő



Tárnokmester

Nádor

Országbíró

ALAPFOGALMAK

2.1. Vármegyék

A vármegye a játék alapvető területi egysége. Vannak olyan vármegyék, amelyekben vár található, míg mások hegyvidékiek vagy mocsárral borítottak, amit a térkép jól láthatóan jelöl. A történelmi és földrajzi hitelességre maximálisan törekedtünk, de egyrészt a XIV. század elejének bizonytalan határvonalai, másrészt a játszhatóság miatt szükség volt kisebb változtatásokra is. Az elfoglalt vármegyékben helyőrséget hagyni nem kötelező, a hadsereg tovább vonulhat, ám a körök elején csak az a vármegye ad bevételt, amelyikben legalább egy csapat állomásozik. A sikeres stratégia alapja a minél nagyobb terület meghódítása és megtartása.

2.2. Várak



A várak (🏰), amelyek egy középkori várost is magukban foglalnak, vármegyében álló, fallal körülvett erődítmények. Elfoglalásuk egyben a vármegye elfoglalását is jelenti. Nem számítanak különálló területnek, ezért a vár a vármegyét jól védhetővé teszi. **A várak körönként 3 dénár bevételt adnak birtokló uruknak, a sima vármegyék, melyekben nincs vár, csak egyet.** Az alapjátékban a várak helye eleve meghatározott, de a haladó verzióban a tartományurak dönthetnek arról, hogy saját tartományon belül melyik vármegyébe helyezték a várakat.

2.3. Országrészek

Az ország rész vármegyék alkotja tartomány, amelyeknek a játék kezdetén fontos szerepe van, mivel a játékosok által megtestesített tartományurak csak azoknak az országrészeknek a vármegyéiből indulhatnak, amelyekhez tartoznak. **Egységes országrészek a bevételek beszédése során +4 🏰 (dénár) jövedelmet jelentenek birtokosuknak.** A közepén elhelyezkedő fehér színű, királyi, azaz semleges fennhatóság alatt álló terület is önálló ország rész, elfoglalása a győzelmi feltételekben (lásd: 5. pont) ugyanúgy számít, mint a többi tartomány.

2.4. Időspirál

A fordulokat a térképen évszámok jelzik egy időspirálon. Az alapjátékban 1301 – 1308 között játszhatunk, azaz nyolc forduló áll rendelkezésünkre, míg a haladó változatban 1312-ig van számozva az időspirál, azaz négy körrel tovább játszhatunk. **Minden új forduló (azaz év) elején a kezdőjátékos eggyel előrébb mozgatja az időspirálon lévő jelzőkövet,** majd megkezdődik az új forduló. A keretes évszámok azokat a fordulokat jelzik, amelyek végén tisztségviselő-választást kell tartani. (A fordulók sorrendjét lásd: 3.4 pontban.)



Lásd: 7. oldal.

35.

Lásd: 14. oldal.

7.

2.5. Fizetőeszközök

A játékban háromféle fizetőeszköz létezik. A legkisebb váltópénz a rézdénár, mely egyet ér. Az ezüstgaras öt dénárt, míg a legnagyobb értékű az aranyforint, mely tíz rézdénárt, vagy két ezüstgarast ér. Külön funkciója a háromféle pénzürmének nincs, az értékükön kívül más különbség nincs közöttük.



rézdénár



ezüstgaras



aranyforint

HISTÓRIA

A XIV. század elején a Magyar Királyságban több mint harmincféle pénz volt forgalomban, köztük külföldi érmék is. A leginkább elterjedt, legalacsonyabb értékű az ezüst és réz ötvözetéből készült dénár volt, melynek árfolyama állandóan ingadozott. 1323-ban elkezdték az állandó értékű ezüstdénár verését, majd firenzei mintára az első aranypénzt, a forintot, amely körmőci arany néven Közép-Európa egyik legkedveltebb pénze lett.

Az átfogó pénzüreform részeként került forgalomba az új ezüstgaras is. 🏰

FONTOS!

Az ilyen jelzéssel ellátott szövegrészek olyan utasításokat írnak le, melyek használata elengedhetetlen a játék kiegyensúlyozott működése érdekében. Azért is emeltük ki őket, hogy szembetűnőbbek legyenek

TIPP!

A fontos jelzéssel szemben a tippeket csak ajánlásnak, ötletnek szánjuk. Mindegyik figyelmen kívül hagyható, de tapasztalataink alapján érdemes őket figyelembe venni, hogy minél tökéletesebb legyen a játékelmény.

ALAPFOGALMAK

❖ 2.6. Seregek ❖

A sereg (csapat, alakulat) a játék alapvető katonai egysége, és a három középkori fegyvernem valamelyikéhez tartozik. Ők ütköznek meg egymással és döntik el ezzel a játékot, a magyar korona sorsát. A csatákban egy sereg egy kockadobást jelent, amely az ellenség szemben álló csapataira mért csapását jelképezi. Tehát ha öt csapatom van, amivel csatázom *(ennyien állnak az érintett vármegyében)*, akkor öt kockával dobok.

❖ Fegyvernemek ❖

A játékban háromféle sereg létezik, melyek legfontosabb egyedi tulajdonságai a következők. A lovasság a középkor legerősebb fegyverneme a mozgékonyasága és a páncél nyújtotta védelem miatt, ezért többet lépnek, hatékonyabban támadnak és nehezebb megsemmisíteni őket. Am éppen ezért a kiképzése és felállítása a legköltségesebb.

A gyalogság a legnépesebb fegyvernem, és a játékban alapvető fontosságú, mert a várak ostroma nélkülük majdnem elképzelhetetlen. Az íjászok a csaták elején mindenkit megelőzve röphetnek ki halálos nyílveesszőiket. A kiegészítő szabályok között szereplő pap nem számít különálló fegyvernemnek.

❖ Lovasság ❖

A lovasság nélkülözhetetlen eleme volt minden támadó hadseregnek az ókortól egészen a II. világháborúig. Gyorsaságuk, mozgékonyaságuk tette őket nélkülözhetlenné mindaddig, míg a közlekedés fejlettsége és a csapatok gépesítése nyomán feleslegessé nem váltak. A lovagok páncélzatuknak és fegyverzetüknek köszönhetően minden nemzetség haderejének leghatékonyabb részét jelentik, de éppen ezért toborzásuk jóval nagyobb anyagi áldozatot is követel.



Különlegességük

A lovagok minden terepen az erősebb, piros kockával dobznak, és páncélzatuknak köszönhetően az első találat után csak megsebesülnek. Ilyenkor átfordítjuk őket passzív állapotba, az adott csatában már nem vehetnek részt. További sorsukat a csata végkimenetele fogja eldönteni. Amennyiben a csatát elveszítik, az ő sorsuk is megpecsételődött: a győztesek nem ejtettek ilyenkor foglyokat. Ha viszont az övéi diadalmaskodnak, akkor túlélők a forduló, de a következő évben is passzív állapotban maradnak. Ilyenkor nem vesznek részt harcban, sorsuk megint a mellettük küzdő saját csapatokétól függ, és mozgásértékük is 1-re csökken, tehát folyón, hegyen, mocsáron nem tudnak átkelni. *Csak a sebesüléstől számított 2. év elején fordulnak vissza*

egészséges, harcképes állapotba. Míg a többi fegyvernem által lépésenként megtehető legnagyobb távolság 2 vármegye, addig a lovasok 4-et léphetnek. A természeti akadályokon való átkelés nehézsége rájuk is vonatkozik, vagyis hegyre, mocsárba, folyóba lépés vagy azon történő átkelés 2 mozgáspontba kerül minden seregnek.

Tulajdonságaik

- **Támadóérték:** piros kockával dobnak.
- A páncélzatuk miatt dupla életerővel harcolnak.
- 4 mozgásponttal rendelkeznek.
- 9 dénárba kerülnek.



❖ Gyalogság ❖

A történelem során a gyalogság alkotta minden sereg derékhadát. Fegyverzetük és kiképzésük relatív olcsósága miatt belőlük volt a legtöbb. A várak ostrománál egyenesen nélkülözhetetlenek voltak, ezért erődítmények elleni támadásnál kiemelt szerepet kapnak.



Különlegességük

A várak ostroma nélkülük – kivéve a hadúr jelenléte – nem lehetséges. Ha az ostrom során az utolsó támadó gyalogság is elesik, kötelezően vissza kell vonulnia a seregnek. Ha időközben az összes várvédő is elhullott, akkor a maradék sereg bevonulhat az üres várba.

Tulajdonságaik

- **Támadóérték:** zöld kockával dobnak.
- 2 mozgásponttal rendelkeznek.
- 5 dénárba kerülnek.



❖ Íjászok ❖

Európában az ókortól a középkor végéig az íj volt a leggyakrabban használt távolra ható fegyver. A számszerű íjászok még a tüzfegyverek megjelenése után is sokáig elit fegyvernemnek számítottak, a puskapor tömeges elterjedésével szorultak ki szép lassan a hadviselésből.



Különlegességük

A csaták elején lévő önálló fázis során ők a többi fegyvernemet megelőzve használhatják fegyverüket, ezzel komoly előnyt élveznek.

Tulajdonságaik

- **Támadóérték:** zöld kockával dobnak.
- 2 mozgásponttal rendelkeznek.
- 5 dénárba kerülnek.
- Csata esetén, a közelharc előtt extra fázissal rendelkeznek, amikor kizárólag ők okozhatnak veszteséget az ellenfeleknek.
- Ostrom esetén az első fázisban kizárólag a védő (!) íjászai lövik ki a nyilakat, mert fedezékből elegendő idejük van a célzásra. A veszteségeket a támadó azonnal leveszi, és csak utána kerül sor az összecsapás következő szakaszára. A várat ostromló, azaz támadó íjászok ilyenkor nem léphetnek előbb, együtt küzdenek a többi csapattal.



❖ 2.7. Királyi / semleges seregek ❖

Magyarország nem pusztaság, így a játék kezdetén sem üres az összes vármegye, hanem valamennyi tartományban az üres várakat a helyi nagyúr vagy királyi, azaz semleges seregek három egységből (1 íjász, 1 gyalogos és 1 lovas) álló csapata védi. A királyi csapatok színe fehér, mint az ország közepén fekvő, királyi fennhatóság alatt álló, semleges területnek. Ezeknek a seregeknek nincs vezényeltük, így nem is mozoghatnak. Ha megtámadják őket, halálra szántan védik őrhelyüket, de nem támadhatnak vissza. A védők nevében a támadó játékos az óramutató járása szerint megelőző játékos dob, és az ellenfél veszteségeit is ő veszi le, az ésszerűség keretei között.

A királyi seregek és a játékban éppen nem szereplő hadúr csapatai egymástól függetlenek, nem egy tartományúr csapatai, így soha nem is soroznak, számuk csak eseménykártya hatására növekedhet. Ha az egyik játékos valamilyen okból abbahagyja a játékot, de a többiek nélküle is folytatnák tovább, akkor a táblán lévő csapatai semleges seregek lesznek az előzőekben ismertetett viselkedéssel.

FONTOS!

A haladó változatban a lovasság ereje kicsit realisabb.

Ilyen esetben, ha várat, hegyvidéket vagy mocsarat támadnak, akkor le kell szálljanak a lovukról, és szimpla gyalogként küzdve csak zöld kockával tudnak dobni a csatában. Amennyiben védekeznek különleges terepen, akkor természetesen ők is piros kockával dobhatnak.

ALAPFOGALMAK

2.8. Tartományurak

Minden játékos egy-egy kiskirályt/tartományurat/hadurat személyesít meg, aki saját nemzetségét irányítja. A térképen egyedi 3D figura képviseli a tartományurat, aki részt vehet a harcokban, viszont ha elveszít egy csatát, akkor kiesik a további küzdelmekből, helyét az örökösök veszik át.

A hadúr nem tartozik egyetlen fegyvernemhez sem, de állandó testőrsége kíséri, ezért lovasként harcol és mozog, ha csatában vesz részt, akkor egy piros kockával dob. Találatot csak akkor kaphat, ha az összes mellette harcoló sereg már elveszett, és a lovasokhoz hasonlóan két löfejet (♣) kell dobni a megsemmisítéséhez. A kiskirályok viszont, a lovasokkal ellentétben, sebesülten is képesek a további harcra, tehát az első találat után még dobhatnak tovább. A felépülés viszont számukra is egy körig tart, tehát a sebesüléstől számított második év elején lesznek újra teljes értékű egységek.

A tartományúr jelenléte lelkesítően hat seregeire, ezért eredményesebben harcolnak ilyenkor. Ha részt vesz egy csatában, akkor minden mellette harcoló egység nagyobb eséllyel küzd, hiszen a zászló (☛) is találatot jelent ilyenkor. Mikor ostromban vesz részt, nem kötelező mellette gyalogos jelenléte, és akár egyedül is megtámadhat egy várat.



2.9. Természeti akadályok

Egy komolyabb természeti akadályon, hegyvidéken, mocsáron, vagy szélesebb folyón való átkelés csak akkor nem követelt egy hadseregtől emberáldozatot, ha elegendő idő állt rendelkezésére. A hegyvidékek és a mocsarak a játékban teljes vármegyéket fednek le, amivel a földrajzi tények nem teljesen egyeznek meg, de a

játszhatóság érdekében szükség van erre a megoldásra.

Az ilyen területen való áthaladás ezért nem 1, hanem 2 mozgáspontba kerül, tehát egy gyalogos vagy íjász egység az adott körben nem is mozoghat többet, ha ilyen területre lép. A területről való kilépés azonban nem igényel extra mozgáspontot. A nagyobb folyókat, mint a Duna, Tisza, Dráva, Száva és Maros a játékban (vastag kék színnel) olyan területek jelzik, amelyek nem tartoznak

egyetlen vármegyéhez sem. Külön területegységnek számítanak annyiban, hogy az átkelés az egyik partról a másikra plusz egy mozgáspontot vesz igénybe, hasonlóan a hegyvidéki és mocsaras területekre való belépéshez. Ahol a folyó elvékonyodik, és nem a vármegye határán fut, ott ki tudják kerülni a seregek, nem kerül plusz mozgáspontba az átkelés.



A mocsarak és a hegyek ráadásul nem csupán a mozgást befolyásolják, hanem a területen folyó harcot is. **A terep adottságait a védekező csapatok sokkal jobban ki tudják használni, ezért minden alakulat piros kockával fog védekezni, a gyalogosok és az íjások is.**

2.10. Eseménykártyák



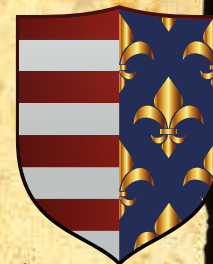
Minden év legelején – kivétel 1301-ben, vagyis a játék kezdetekor – **még az adóbevétel beszédése előtt fel kell csapni egyet az eseménykártyák közül, amelynek hatása azonnali,** és az egész év során minden játékosra, akár a semleges seregekre is (ez külön jelezve van a kártyán) kiterjed. Az esemény és a játékosokra kifejtett hatása a kártyán található. Előfordulhat olyan esemény – a Királyválasztás –, ami rendkívüli tisztségviselő-választást ír elő, de nem hajtható végre, ha az év végén amúgy is van választás. Ilyen esetben új kártyát kell felcsapni.



HISTÓRIA

Címereink

Társasjátékunkban a tartományurak (esetenként fiktív) jelképein kívül négy uralkodói címet használtunk grafikai elemként. Az egyik Károly Róbert címe az Árpád-ház címerpajzsának hétszer vágott vörös-ezüst mezőjével és az Anjou-liliomokkal, amely kifejezi az új dinasztia, és az államot háromszáz éven keresztül vezető régi egységét.



Az Árpád-ház ősi jelvényét illetően csak feltételezéseink vannak. Vélhetően vörös zászlót használtak, illetve a sólyom (turul) lehetett a totemállatuk. Szent István után a kereszttel egészült ki a dinasztia jelképtára. A ma "árpádsávosként" ismert címer csak a XIII. század elején jelent meg, de már a játékunk idejében is ezt azonosították az első magyar uralkodócsaláddal.



Oroszlánt senki sem keresne a magyar címereken, pedig több királyunk is jelképként választotta ezt a királyi vadat. A XIII. század első felében, az árpád-sáv megjelenésével egy időben kilenc, később hét oroszlán is szerepelt a címerpajzson. Az oroszlán az egyik leggyakoribb uralkodói/vezéri jelkép, és van olyan nézet, miszerint Csák Máté címerében is arra utal, hogy a Csákok a honfoglaló Szabolcs vezér leszármazottai voltak.



Kettős kereszt címet, a feltételezések szerint, III. Béla király használt először, bizánci mintára, mivel ott nevelkedett. Közvetlen utódai alatt azonban már nincs nyoma, csak később bukkan fel uralkodói jelképként. A játékunk idején Vencel és Ottó királyok is használják. A hármas halom valamivel későbbi: ebben a formában csak Nagy Lajos király óta került a magyar címerbe.



JÁTÉKMENET

HISTÓRIA



SUBICS PÁL bán irányítja Szlavóniát és Horvátországot, amit *III. András* adományozott neki. Az Anjouk feltétlen híve, behívja az országba az ifjú *Károly Róbertet*, és uralmát Bosznia felé is kiterjeszti.



KŐSZEGI HENRIK tárnokmester Pannónia, a mai Dunántúl kizárólagos ura, rendkívül befolyásos család sarja. Rokonsága mindig betöltötte a legfontosabb tisztségek valamelyikét a királyi udvarban, és ő sem adja alább.



BORSA KOPASZ főúr nagy csel-
szövő, már *IV. (Kun) László* és *III. András* meggyilkolásában is szerepet játszhatott. Hűségét szívesen és gyakran bocsátja áruba, jutalmul nádor lesz, végül 1317-ben Solyomkő várában éri utol végzete.



KÁN LÁSZLÓ Erdély nagyhatalmú vajdája, a *bajor Ottót* magához csalva elveszi tőle a Szent Koronát, amit öt évig magánál tart. A királyi csapatok csak halála és a véres dévai ütközet után, 1316-ban lettek Erdély urai.



ÁBA AMÁDÉ országbíró, majd nádor, kiskirályságának központja Gönc, ahol fényűző udvart tart. A kassai polgárok végeznek vele, rögtön utána fiai az 1312-es rozgonyi csatában döntő vereséget szenvednek I. Károly ellen.



CSÁK MÁTÉ az ország leghatalmasabb bárója, az északi területek korlátlan ura. Birodalmát több mint 50 vár és várkastély védelmezi. Bár 1310 novemberében egy pilisi pálos kolostorban békét esküszik Károly Róbertnek, csapatai már a következő tavasszal Buda felé portyáznak. Hatalmát és birodalmát csak 1321-es halála után sikerül megtörni.

3. Játékmenet

3.1. Játékosok száma

Sorsolással vagy választással lehet eldönteni, hogy ki melyik hadúrral játszik. A különbség ezekben az esetekben csupán a részt vevő nemzetségek és tartományurak kiválasztásában, a felrakásban és a győzelmi feltételekben van, a szabályok máskülönben megegyeznek.

Hat játékos esetében minden hadúr játékba kerül.

5 JÁTÉKOS ESETÉN

Szlavónia kiesik, sőt a Dráva és Száva által határolt országrész nem is vesz részt a játékban, oda nem lehet belépni, a sárga színnel jelölt területek közül csak Baranya hódítható meg, mint semleges terület!



Ebben a példában Baranya megyét semleges színnel jelöltük.

4 JÁTÉKOS ESETÉN

Két-két tartományúr lesz egymás közvetlen szomszédja, közöttük egy-egy kimaradó területtel. Például Erdély és Délvidék játszik, Szlavónia semleges, továbbá Pannónia és Felvidék játszik, Tiszahát semleges. Vagy Felvidék és Tiszahát játszik, Erdély semleges, Délvidék és Szlavónia játszik, Pannónia semleges.



Ez az egyik lehetséges alapfelállítás.

3 JÁTÉKOS ESETÉN

Két fő választás lehetséges: Felvidék, Erdély és Szlavónia játszik, a másik három terület semleges, vagy pont fordítva: Pannónia, Tiszahát és Délvidék vesz részt a küzdelemben. Az egyébként semlegesen maradó tartományok váraiba ebben az esetben az ottani tartományúr színeinek megfelelő katonaságot helyezünk el (lásd a 3.2. pontot).



Ez az egyik lehetséges alapfelállítás.

2 JÁTÉKOS ESETÉN

Úgy lehet modellezni a kiskirályok korának diplomáciai és hadászati összetettségét, hogy bármelyik 2 szomszédos tartományt választhatják indulásként a játékosok, de ezek nem lehetnek közvetlenül szomszédosak a másik játékos által választott két tartománnyal, marad közöttük egy-egy semleges tartomány.



Ez az egyik lehetséges alapfelállítás.

Akárhány játékos is játszik, a diplomácia szerepe kiemelkedő a játék során! Lehetőségünk nyílik ellenfeleinkkel bármilyen egyezséget vagy megállapodást kötni, amelyek betartása természetesen a feleken múlik, a játékszabály a szöszegést nem szankcionálja. Az egyezségek biztosítékaként a játékosok fizethetnek is egymásnak, amit akár bizonyos feltételek nem teljesülése esetén vissza is követelhetnek, de bármilyen megállapodás történt, azok betartása a játékban NEM kötelező, hiszen az árulás és az ármány a politika része.



JÁTÉKMENET

3.2. Várak felhelyezése

A játék 3. kiadásába több újdonság mellett külön feltehető várlapok kerültek, ezeket kell felhelyezni a térképen vár ikonnal (🏰) jelölt helyekre. Az általunk javasolt elhelyezés azonban csak ajánlás, gyakorlott játékosok dönthetnek úgy, hogy másik vármegyébe teszik a várakat, amelyek természetesen később már nem mozgathatók. Ilyenkor nincs megkötés a várak felhelyezésére, rakhatjuk őket hegyre, mocsárba vagy egymás melletti vármegyékbe is a saját alaptartományon belül. **A semleges tartományokba, illetve a királyi országrészbe mindig a vár ikonnal jelölt vármegyékbe tesszük fel a várakat.**

Az országban majdnem teljes az anarchia, mindenütt a helyi bárók uralják vármegyéjüket, és folyamatosan versengenek a központi, királyi hatalommal. Ennek megjeléntéseként a játékosok egységeinek felrakása után üresen maradó várakba egy-egy lovasból, gyalogsból és íjászból álló csapatot helyezünk a királyi seregek közül, vagy a tartomány nemzetségének csapataiból, ha nem játszik az érintett tartományúrral épp senki. Az ország középső részén fekvő királyi várakba, az alapverzióban Heves, Hajdú és Kunság, a haladóban Bihar, Nógrád, Külső-Szolnok és Tolna vármegyékbe is tegyük fel az egy-egy lovast, íjászt és gyalogost. Ezek a seregek a 2.7. pontban már ismertetett módon védekeznek mindhalálig, ha támadás éri őket.



FONTOS!

Kétszemélyes játékban mindkét változat esetén, mindkét játékos két-két szomszédos alaptartományból indul, ahol az összes várat birtokolhatja már kezdéskor is.

❖ Seregek felállítása ❖

Alapváltozat

Minden játékos a nemzetség alaptartományából indul, akár az összes vármegye birtokba vehető a kezdéskor. Ide kerül fel a tartományura és induló serege, amely összesen 15 sereget számlál: **6 gyalogos, 5 íjász és 4 lovas (lásd fent).**

Haladó változat

Minden játékos a nemzetség alaptartományából indul, ide kerül fel kezdéskor a tartományura és **induló serege, amely összesen 9 csapatot számlál: 4 gyalogos, 3 íjász és 2 lovas, valamint 35 dénárral** rendelkezik kezdéskor, amit azonnal toborzásra vagy épületek felállítására költethet. Viszont a három tartományban lévő vár közül csak egyet vehet azonnal birtokba, a másik kettőért meg kell küzdi az ott állomásozó királyi csapatokkal.

❖ 3.3. Kezds kisorsolása ❖

Az első év/forduló elején a játékosok kockadobással vagy egyéb sorsolás útján eldöntik, melyikük kezdi a játékot. A többi játékos az óramutató járásának megfelelően követi őt. Ez azonban csak az első évre érvényes! Ezt követően minden évben változhat a kezdőjátékos és a lépéssorrend, annak megfelelően, hogy az előző körben ki mikor fejezte be a mozgásfázist, ahogy az a 3.6 pontban szerepel.

TIPP!

Akik a nyílt és gyors konfrontációt helyezik előtérbe, a haladó változatban választhatják azt az opciót is, hogy kezdéskor birtokba vehetik az összes várat az alaptartományon belül.

❖ 3.4. Egy forduló sorrendje ❖

A játék évekre, azaz fordulókra van felosztva, amelyek az alábbi részeket tartalmazzák. A fordulókat a térképen évszámok jelzik egy időspirálon (1301-1308/12). Minden új forduló, vagyis új év elején a kezdőjátékos eggyel előrébb mozgatja az időspirálon lévő jelzőt, majd felcsap egy eseménykártyát, amelynek a hatása azonnali, és az egész fordulóra, valamint az összes játékosra kiterjed. Egy év mindig három fő részből áll a következő sorrendben: adóbevételek begyűjtése és toborzás; mozgás; csaták.

❖ 3.5. Adóbevételek begyűjtése ❖

A játékos az uralma alá tartozó területeken – ahol csapatai állomásoznak az év elején – adót szed be, ami a háborúskodás gazdasági alapját jelenti. A játék megnyerésére annak lesz a legnagyobb esélye, aki folyamatosan növelni tudja az ellenőrzése alatt álló vármegyék számát. **Minden vármegye 1 dénár bevételt jelent minden évben, ahol azonban vár is található, onnan 3 dénár érkezik a birtokos számára.** Ha egy tartományúr egyesít egy teljes országrészt, akkor az egyes vármegyék bevételei mellett 4 dénár bónuszt is kap. Amennyiben több országrészt is képes meghódítani, úgy a bónusz 4 dénárt többször is megkapja.

Egy forduló sorrendje

- I. Eseménykártya felcsapása (1301-ben kimarad)
- II. Adóbevétel és toborzás (1301-ben kimarad)
- III. Mozgás
- IV. Csaták és ostromok
- V. Tisztségviselő választása

(az alapjátékban 1303-ban, 1306-ban, a haladó verzióban 1309-ben is!)



JÁTÉK MENET

FONTOS!

A teljes, egybefüggő tartományok birtoklásáért extra bevétel is jár, ami mindkét tábla esetén +4 dénár. Így az alapverzióban összesen 15 (két várral), a nagyobb térképen összesen 20 dénár (három várral) adót kapunk egy tartományért. Ha további épületeket állítunk az alapként rajtuk lévő várakon kívül, akkor természetesen növekszik az összbevétel is.

A játékosok azokban a vármegyékben tudnak adót szedni, ahol valamilyen egységük áll. A pap be tudja szedni az adót, de a sebesült lovas nem képes erre, ahol csak ilyen sereg van, az gazdátlan területnek számít. Ha korábban uraltak egy területet, de a csapatokat kivonták onnan, akkor az a vármegye (vár) nem adózik még akkor sem, ha a saját alaptartományon belül fekszik. Az adók beszedését egyszerre végzik el a játékosok, nem kell egymásra várniuk, hiszen bevételeiket egymástól függetlenül is ki tudják számolni. A játékos rendelkezésére álló pénz, azaz a saját kincstár tartalma nyilvános a többi játékos előtt, ebben kivételt kizárólag a tisztségek választásánál teszünk, a licit megkezdését követően.

Az első évben (1301-ben) a játékosok még nem gyűjtenek be adót, és az alapváltozatban a kincstáruk is üres, hiszen forrásait az induló egységeik felállítására fordították.

Toborzás

A tartományurak minden év/forduló elején sorozhatnak seregeket, közvetlenül a bevételek begyűjtését követően. Ezt a fázist már lépéssorrendben kell megtenni: **először a kezdőjátékos toboroz, majd az óramutató járása szerint a többiek sorban.**

Az új egységeket azonnal el kell helyezni a játéktáblán, de **kizárólag vár(ak)ban állíthatóak fel. A várakra érvényes 7 egységes limitet ilyenkor be kell tartani, több sereget nem tehetünk fel, és ebbe bele kell számolni a már ott állomásozó erőket is.** Tehát ha már van ott három egység, akkor maximum még négyet tudunk toborozni. Ha nincs szabad hely a várakban, akkor nem vehet fel a játékos új egységet abban az évben. Amennyiben a játékos birtokában nincs vár, akkor nem tud erősítést toborozni, ilyen esetben mindenképpen meg kell próbálnia elfoglalni egyet az év során.

3.6. Mozgás

A mozgásfázis körökre van bontva, a játékosok a kezdőjátékos után, lépéssorrendben léphetnek egyet-egyét. **Egy lépés mindig egy vármegyébe – azaz célterületre – történő mozgást jelent, akár különböző vármegyékből összevonva a seregeket.** Ehhez természetesen minden egységnek rendelkeznie kell a végrehajtásához szükséges mozgásponttal. Egy lépés tehát több sereg együttes mozgását jelentheti, de csak egyetlen helyre mozoghatnak, nem mehetnek különböző területekre egyszerre. Annak nincs akadálya, hogy egy adott vármegyében álló csapatok különböző vármegyékbe mozogjanak, de ehhez annyi lépésre lesz szükség, ahány célterületre összesen mozogni akarnak.



Az éppen soron lévő játékos lép egyet, azaz csapata(i) egy választott vármegyébe mozog(nak), majd a következő játékos is lép egyet, így ismétlődnek a lépések egymás után.



Csak a lovas tud 4 vármegyét lépni.



A lovasok az egyetlenek, akik át tudnak lépni egy folyón, amelynek a másik oldalán mocsár vagy hegység van.

A gyalogosok, íjászok és papok be tudnak lépni egy hegyvidékre, vagy egy mocsárba.



A gyalogosok, íjászok és papok csak kettőt léphetnek.

TIPPI!

Ha a játékosok úgy érzik, hogy a seregek toborzásánál a sorrendnek nincs jelentősége, akkor történhet egyszerre is az új csapatok felrakása. Ezzel mindenki bepillantást enged a valószínűsíthető célpontjaira, így hátrányt jelent az egyébként előnyt élvező kezdőjátékos számára. A bevétel egészét el lehet költeni csapatok felállítására, de érdemes tartalékolni a meghatározott körönként következő tisztségviselő-választásra is.

Ha valaki befejezi a saját mozgásfázisát, tehát nem kíván többet lépni, akkor abban a körben, amikor rá kerül a sor, hangosan bejelenti a passzt, és a saját jelölőjét a lépéssorrendet mutató listán az első szabad helyre teszi. A következő passzoló játékos teszi a jelölőjét az ezt követő helyre, és így tovább.

Fontos, hogy passzolás esetén a játékos már nem léphet, mert a passz külön cselekvésnek számít. A csatafázis és a következő év során a játékosok az így kialakult lépéssorrendben következnek egymás után, azzal a fontos kitétel, hogy a kezdőjátékos dönthet úgy, hogy inkább utolsó szeretne lenni az adott évben, és a toborzás előtt leghátulra teszi a jelölőjét. Ha valamennyi játékos befejezte a saját mozgását és passzolt, akkor következnek a csaták.

Mozgás üres vármegyébe

Ahol a csapatok mozgásának nincs természeti akadálya, ott a mozgáspontjuknak megfelelően a hadúr és a lovas legfeljebb 4, a többi fegyvernem és a pap legfeljebb 2 vármegyényt haladhat. Természeti akadály a hegyvidék, a mocsár és a folyó, ahol a korlátozás mindenkire vonatkozik: az ilyen területekre való be- vagy a rajtuk történő átlépés 2 mozgáspontba kerül. A gyalogosok, íjászok és papok hegyvidéken, mocsaras területen vagy széles folyón való átkelés esetén csak egy vármegyét haladhatnak. Ha folyón kell átkelni mocsárba vagy hegyvidékre történő belépéshez, az összesen 3 mozgáspontba kerül, azaz kizárólag lovassal lehet ezt megtenni.



JÁTÉKMENET

Lépés csatába

Ha egy sereg ellenállásba ütközik, tehát olyan vármegyébe lép, ahol ellenséges csapat tartózkodik, akkor meg kell állnia, hogy megvívja a csatát, tovább nem mehet. Egy fordulóban egy sereg csak egy ütközetben vehet részt, hiába maradna a csata után felhasználható mozgáspontja, az ilyenkor elveszik.

3.7. Harc

Aki egy vármegyét el akar foglalni ellenfeletől, annak csatát kell vívnia érte. Egy adott fordulónak ez az utolsó fázisa. Miután az összes csata lezajlott, az esztendő véget ér, ezután már csak a tisztségviselők választása következik, ha választási évben járunk.



Támadás

Egy csata azzal kezdődik, hogy valamelyik fél megtámadja a másikat. A játékban ez annyit jelent, hogy azokat a seregeit, melyek majd részt vesznek a küzdelemben, még a mozgásfázis során a megtámadott vármegyébe helyezi. Ha ugyanebben a lépésben a támadó nemcsak egy helyről, hanem több felől támadja az adott vármegyét, akkor az összes támadó csapat egyesül a csatában. A megtámadott csapatok a saját mozgásfázisukban már nem mozoghatnak el a vármegyéből, kitérve a csata elől. További erősítéseket sem a támadó, sem a védő nem vonhat be a csata folyamán, hiába lenne még lehetőségük lépésre!

A játék itt is a valóság minél pontosabb megjelenítésére törekszik: a seregek egyidejűleg mozognak, és amelyik had ellenséges csapattal találkozik, azt haladéktalanul megtámadja, ezért nincs ideje a védőnek az erősítések bevarására. A középkor felderítési eszközei jellemzően nem voltak annyira fejlettek, hogy az ellenfelek ismerték volna a másik pontos mozgását. Rádásul - technikai okokból - ugyan a forduló legvégén kerül sor a csatákra, de valójában azonnal megtörténnek. Nincs lehetőség arra sem, hogy egy kialakult csatába harmadik fél bármelyik résztvevő oldalán beavatkozzon saját csapataival. Ilyenkor a csata után, ha többféle sereg állomásozna egy vármegyében, nem lehetne eldönteni, ki legyen a vármegye tényleges birtokosa.



Csak Máté seregei három irányból támadják meg Kassa városát.

Összevont támadás

Miután a seregek készen állnak a küzdelemre, az összevont támadások sorozata következik, míg valamelyik fél meg nem semmisül, azaz el nem fogy teljesen. Az ütközet sorsáról kockadobások döntenek: minden csapat dobása a fegyvernemek tulajdonságai szerint történik, egyszerre tehát legfeljebb annyi kockával lehet dobni, ahány alakulata az adott játékosnak a harctéren tartózkodik. A három fegyvernemet az általuk használt kockák alapján is meg lehet különböztetni: az íjászok és gyalogosok zöld, míg a lovasok piros kockával dobznak. Ez változik, amikor valamelyik sereg várban, hegyen vagy mocsárban védekezik, ilyenkor mindig piros kockával dobznak.

Egy összevont támadáson belül nincs időkülönbség, azaz aki előbb dobott, az sem vesz le a megölt ellenséges csapatokat, csak miután azok is dobtak. Az íjászok extra fázisa persze kivételt jelent, ilyenkor azonnal le kell venni az általuk okozott veszteséget. Néha megtörténhet, hogy egy csata utolsó összevont támadásában minden sereg fűbe harap, így a vitatott vármegye gazdátlan marad.

*** Példa:** Borsa Kopasz Temesből támadó lovasa és gyalogosa lecsap Hunyadra, amelyet Kán László két íjásza véd. Először az íjászok lőhetnek az extra fázisukban, dobznak egy zászlót (☛) és egy kardot/nyílveszőt (☒), amivel azonnal le tudják venni a támadó gyalogost. A következő fázis a közelharc, amiben már csak a támadó lovas vesz részt (mivel a gyalogos egység már elesett): a lovas piros kockája lőfej (♣) dobásával leveszi az egyik íjászt. Már csak egy lovas áll szemben egy íjással. Ezt követik a közelharc újabb körői: most a támadó lovas keresztet (⦶), a védő íjász üres oldalt dob, egyikük sem talál. A következő körben mindketten lőfejet (♣) dobznak, így a védőt le kell venni, de a lovas is megsebesül, ezért átfordítjuk a passzív oldalára a következő forduló végéig. Mivel sebesült, ezért a következő körben nem tud adót szedni, ha pedig támadás éri, akkor azonnal le kell venni.

Az ütközetek fajtái

A csaták alapszabályait befolyásolja, hogy a küzdelem nyílt csatamezőn zajlik, avagy erődítmény ostromáról van szó. A harcrendszer szabályait a középkor véres valóságának megfelelően alakítottuk ki, és ezek alapján az ütközetek két fő fajtáját különböztetjük meg: a csatát és az ostromot.

3.8. Csata

A csata olyan vármegyében zajlik, ahol nincsen vár. Mindkét fél seregei a mezőn, erdőben vagy dombokon sorakoznak fel, és nincs semmilyen megkötés a résztvevő csapatok létszámára, szemben a várvédők esetével. Amennyiben íjászok is részt vesznek egy csatában, úgy az a következő módon zajlik: az 1. kört két fázisra bontjuk, amiből az elsőben mindkét oldal íjásza lövi ki nyilaitak távolról, ahogyan a korszak ütközetei zajlottak. Akit eltalálnak, azok elpusztulnak (a lovagok kivételével, lásd alább), és már nem vesznek részt

a csata hátralévő részében, hanem veszteségként azonnal le kell venni őket. Az ellenfél íjásza természetesen akkor is kilőhetik a nyilait, ha maguk is találatot kapnak, hiszen mindkét fél egyszerre lő.

A következő összevont támadásban, ami a 2. fázist, a közelharcot jelenti, csak a lovasok és a gyalogosok vesznek aktívan részt, nekik dob mindkét résztvevő fél. Tekintettel arra, hogy a két fegyvernemnek különböző a támadóértéke, ezért a közelharcban résztvevő minden egység után a típusának megfelelő piros vagy zöld kockával kell dobni. Támadhatnak egymásra és az íjászokra is, de természetesen már csak azok a csapatok, akiket az első nyílzápor életben hagyott. Az íjászok ebben a fázisban nem harcolnak, de veszteségeket szenvedhetnek. A lovasok különleges páncéllatuknak köszönhetően az első találattól csak megsebesülnek, átfordulnak a passzív oldalukra, és a csata további részében nem vehetnek részt. Ahhoz, hogy levegyük őket a tábláról, még egy találatot kell kapniuk. A közelharcra záru a csata első köre. Ezt követően további közelharc körök következnek egymás után, egészen addig, amíg az egyik játékos serege el nem fogy teljesen. A csata további körői során minden fegyvernem egyszerre küzd, nem lőnek először az íjászok, hiszen már közelharc zajlik. A csata végén a vesztes fél sebesült lovasainak véget ér a játék, a győztesek ilyenkor kíméletlenül elvágják a magukra hagyottak torkát.

FONTOS!

A veszteséget mindig az játékos veheti le, akinek az egysége elérte a találatot, természetesen a vonatkozó szabályok figyelembevételével. Például megsebesít egy lovast, ha lőfejet dob (♣), de dönthet úgy is, hogy inkább íjászt vagy gyalogost szed le helyette.



megsemmisít egy íjász egységet



megsemmisít egy íjász vagy gyalogos egységet



megsemmisít egy íjász, gyalogos vagy lovas egységet



ha pap jelen van a csatában, egy tetszőleges saját egységet a legközelebbi saját kolostorba tehetünk



ha a hadúr jelen van a csatában, akkor megsemmisít egy tetszőleges egységet

A piros kockán az üres oldal helyett még egy lőfej van, így nagyobb az esély a találatra!



JÁTÉKMENET

◆ Példa ◆

1. kör íjászok fázisa



A támadók levesznek két Subics gyalogost, a védők a Kőszegiek egyik lovasát sebesítik meg, amelyek már nem vesznek részt a további küzdelmekben.

1. kör közelharc



A Kőszegi csapatok egy sárga gyalogost megsemmisítettek, a védők pedig egy szürke íjászt vesznek le a tábláról.

2. kör közelharc



Kőszegi Henrik csapataival megnyerte a csatát, de Subics csapatai is érzékeny veszteséget okoztak, hiszen utolsó dobásukkal levehetik a támadó sebesült lovasát, ami lekerül a tábláról, vagy megsebesítik a másikat is.

◆ 3.9. Ostrom ◆

Az ostrom esetén nagyon fontos szabály, hogy a várban egyszerre csak 7 sereg tud védekezni. Ebbe a limitbe a hadúr és a papok nem számítanak bele. Ha a várat elfoglaló sereg ennél nagyobb az ostromot követően, akkor a következő forduló elején, a toborzás alatt a hét egységen felüli létszámot valamelyik szomszédos saját vármegyébe kell áttenni. Ilyen esetben akár több vármegyébe is csoportosíthatunk belőlünk, ha viszont nincs saját vármegyé a szomszédos területek között, mert az ellenség körülzárta a várat, akkor le kell venni a 7 feletti egységeket.

A várak ostrománál a védők íjásza a falakról nyilazva komoly előnyt élveznek: az első kör elején csak ők lőnek, azután jön mindenki más, beleértve a támadó íjászait is! Azaz csak a várat védő íjászok élhetnek azzal az előnnyel, ami a nyílt ütközet első összecsapásában minden íjászt megillet. Ráadásul a vár jelentette magaslat és fedezék miatt pontosabban tudnak célozni, így a védő íjásza piros kockával dobznak.

Várak ostromának feltétele a közelharcra felkészült gyalogság, ezért ha az ostromló sereg gyalogosai az ostrom során mind elesnek, a támadónak fel kell adnia az ostromot és azonnal vissza kell vonulnia (kötelező visszavonulás). Ezért ha a gyalogosai a védekező íjászok első nyilaitól hullottak el, akkor már a 2. fázis, azaz a konkrét roham, a közelharc is elmarad. Ha azonban a támadó gyalogság abban a körben semmisül meg, amikor a védők is mind elpusztulnak, akkor a támadó maradék erőivel birtokba veheti a várat, hiszen gazdátlan várat el lehet foglalni bármilyen egységgel. Ha kötelező visszavonulásra kerül sor, akkor a támadó seregek valamelyik szomszédos saját vármegyébe kell lépjenek. Ha ezeket közben az ellenség elfoglalta vagy megtámadta, akkor bármelyik szomszédos üres vármegyébe léphetnek. Ha azonban nincs üres vármegyé sem a közelben, akkor az adott év végén, amikor már minden egyéb csatát lejátszottak, a visszavert támadó seregek megtámadnak egy általuk választott ellenséges vármegyét (várat természetesen nem tudnak), ahol szabályos csatára kerül sor.

A csaták sorrendje: a játékosok a forduló során kialakult új lépéssorrend alapján vívják meg egymás után az általuk kezdeményezett csatákat.

TÍPP!

Ha a támadók között van a hadúr, akkor nem kell, hogy külön gyalogos is legyen közöttük. Ez kiváló lehetőséget teremt olyan portyákra, amikor a hadúr lovagokat vezényelve távolról tud lecsapni egy-egy várra, hiszen mindnyájan 4 mozgásponttal rendelkeznek! A lovasok persze fájó veszteségeket tudnak szenvedni egy ilyen ostrom során, de ha az ellenfél tartományura is a várban ragad csupán kisebb sereg által védve, akkor az elérhető diadal bőségesen kárpótolja őket.

*** Példa:** Kán László, erdélyi hadúr csapatai ostrom alá veszik Eger várát, amit királyi csapatok tartanak: 1 íjász, gyalogos és lovas. A támadók serege összesen 3 gyalogosból, egy íjászból és egy lovasból áll. Elsőként a védő íjász külön fázisa következik, amit a támadó játékos előtt lépő játékos dob, és lőfejjel (♣) találatot ér el. A támadók közül levesz egy gyalogost, mert ha sikerül az összeset levenni, akkor vissza kell vonuljanak. A következő, azaz közelharc fázis a csatában résztvevő többi csapaté: a támadó lovasa lőfejet (♣) dob, a két gyalogos nyilvesszőt (↖) és zászlót (☛), az íjász szintén zászlót (☛), azaz két találatot érnek el, és leveszik a védekező íjászt és megsebesítik a lovast, amely ezek után már nem vesz részt a harcban. A védő közben lovasával és gyalogosával dob: a kard/nyilvessző (×), kereszt (✚) eredmény egy találatot jelent, és még egy gyalogost vesznek le. Kán Lászlónak már csak egy gyalogosa, egy íjása és egy lovasa támadja a megmaradt védekező gyalogost. A következő körtől megint közelharc fázis következik, ezért mindenki dob: a támadók egy-egy kardot/nyilvesszőt (×), nyilvesszőt (↖) és üres oldalt, ami egy találat, a védő lőfejet (♣), ami szintén egy találat. Eger vára tehát elesik, Kán László csapatai birtokba vehetik annak ellenére is, ha a védő leveszi az utolsó támadó gyalogost, hiszen nem marad több védő. Ezért dönthet úgy a védőknek dobó játékos, hogy nagyobb költsége miatt inkább a támadó lovasát sebesíti meg.

Ostrom a haladó változatban

A haladó változatban máshogy érvényesül a várbeli létszámról a limit. Ha több egység lenne az adott vármegyében, akkor a fennmaradó csapatok a falakon kívül táboroznak. Amikor ellenség tűnik fel a falak alatt, akkor a 7 sereg a biztonságosabb várfalakon belülről húzódik, és a maradék egységek fogadják a nyílt mezőn az ellenséget. Ilyen esetekben egyszerre zajlik a falak alatti ütközet, és a tulajdonképpeni ostrom, amiben a várbeli seregek is részt vesznek. Minden harcoló fél a saját körülményeinek megfelelő kockával dob, tehát a kívül lévő íjászok és gyalogosok zöld, a várban maradók piros kockákkal dobhatnak. A védőknek viszont minden teljes csatákör után, amikor minden résztvevő egység már dobott, és levettük a veszteségeket, lehetősége van visszavonulnia a váron belülről, ha az ott állomásozók száma nem haladja meg a 7 sereget. Ezt minden kör után megteheti a védekező fél, csak arra kell figyeljen, hogy sosem lehet több 7 seregnél a várban. A támadó sereg párhuzamosan harcol a falakon kívül és belül lévőekkel, és mindenkor ő döntheti el, hogy sikeres találat esetén honnan vesz le az ellenfél csapatai közül.

ALTERNATÍV JÁTÉKMÓDOK

A Kard és Korona társasjáték egyik különlegessége a stratégiai játékok között egyedinek számító megoldás a forduló felosztására és a mozgásfázisra. Azonban a konzervativizmus rengeteg pozitív értéket hordozó eszme, és lehet, hogy lesznek olyanok, akik nem annyira fogékonyak az újra. Számukra is szeretném lehetővé tenni, hogy minél több örömet találjanak a játékban, így nem csupán bátorítanék mindenkit, hogy találja meg a számára legélvezetesebb formáját ennek a játéknak, de három rövid leírást is mellékelek választható játékmódokról.

❖ 4.1. Győzöl vagy meghalsz! ❖

Annak ajánljuk ezt a verziót, aki szereti a kockázatot és a komoly tétet: **a játékos azonnal kiesik, ha tartományura részt vesz egy ütközetben, amely kedvezőtlenül végződik számára, és odavész a csatatéren.** A kiesett játékos minden seregét le kell cserélni, és nemzetsége értékeit (területeit és kincstárát) az őt legyőző kapja meg, mint hadizsákmányt.

A győztes minden újonnan elnyert vármegyébe egy-egy sereget helyezhet a saját tartalékából, ha többféle egység is volt ott korábban, akkor az egyik fajtából egyet. A tartományúr legyőzésének pillanatában lehetnek még olyan végre nem hajtott csaták, ahol a seregei mással néznek farkasszemet, ezeknél is egy-egy csapatot kell a győztes hadúr egységeiből odatenni, és rájuk hárul a harc terhe. Ha a legyőzött tartományúr tisztséget is töltött be, akkor az visszaszáll a koronára a következő választásig, nem nyeri el tőle a győztes, hiszen a mindenkori uralkodónak nincs ingyére, ha az ő emberét rövidítik meg egy fejjel.

❖ 4.2. Hűbéreskü ❖

Ebben a változatban a csatában legyőzött tartományúr nem esik ki a játékból, hanem hűbéresküt tesz a legyőzőjének. Az őt megtestesítő figurát le kell venni a tábláról, esetleges tisztségei a győztes hadizsákmányai lesznek, és tisztségviselő-választáson sem vehet részt, de a kincstárában lévő pénzt és részleges önállóságát megőrzi. Seregei felett továbbra is megilleti

a parancsnoklati jog, csatákat kezdeményezhet. Hűbérurára nem támadhat természetesen, és a hűbérúr vétójoggal rendelkezik a csaták megindításával, illetve a területek feladásával kapcsolatosan, elkerülendő, hogy a hűbéres kifejezetten a hűbérúr kárára, vagy érdekeivel ellentétesen tudjon cselekedni.

A hűbéres által birtokolt területek a hűbérura számára úgy számítanak, mintha ő maga állna azokon. **Minden hűbéres által birtokolt vár a hűbérúr győzelmi feltételeibe is beleszámít.** Az adóbevételeket megosztják fele-fele arányban, a hűbéres kárára lefelé kerekítve. Egymás területén áthaladhatnak, akár harcolhatnak is közösen egy másik sereg ellen. Abban az esetben, ha a hűbérura elesne egy másik hadúrral vívott ütközetben, akkor a hűbéres felszabadul, és a tartományura visszakérül a táblára egy saját vármegyébe, ugyanolyan jogokkal, mint amivel korábban rendelkezett.

❖ 4.3. Tartsd a lépést! ❖

Minden kör elején kockával ki kell sorsolni a lépéssorrendet, amit a táblán jelzünk. Az adók beszédese és a toborzás történik először, aminek a befejezése után a kezdőjátékos eldöntheti, hogy az adott körben elsőként kíván cselekedni, vagy éppen ellenkezőleg, utolsóként. Ezáltal kezdőjátékos léphet és csatázhat elsőnek vagy utolsónak, ami adott helyzetben jelentős példaul abban az évben

előny lehet (utolsóként már senki nem fogja őt megtámadni). A sorsolás szerencsáját ellensúlyozza az a hátrány, hogy elsőként kell kezdje a felrakást, így adva tanúbizonyítást valódi szándékairól.

A mozgás után a csaták fázisa következik. Ha választási év van, akkor a kör legvégén licitre kerül sor. Ha egy játékos befejezte valamennyi csatáját, akkor az egész kör véget ért számára, semmilyen átcsoportosítást vagy lépést nem hajthat végre, majd a következő játékos kezd a saját lépését. Valamennyi befejezett évet követően, amikor minden játékos már lépett, újra ki kell sorsolni, ki kezd a következő kört, az előzőhöz hasonló módon. Egyekben a szabályok teljesen megegyeznek az alapváltozattal.

5. GYŐZELEM

A játékot az nyeri, és szerzi meg a Szent Koronát és a Magyar Királyságot, akinek a játék során jóval több területe és nagyobb ereje vagy politikai befolyása van a trónhoz, mint az összes többi játékosnak. Ebben az esetben a nemesi országgyűlés, mint legrátermettebbet, megválasztja az ország királyává. A játék is innen kapta a nevét: karddal kell harcolni a koronáért.

A játékosok a következő három esetben győzelmeskednek:

I Ha egy tartományúr egyedül marad, mert az összes többi kiskirály odavész a csatákban, akkor egyéb kihívó híján ő nyeri a játékot. Két játékos esetén viszonylag gyorsan teljeshet ez az opció, ha valamelyik fél óvatlan.

II Elfoglal legalább 3 teljes országrészt hiánytalanul, beleértve a saját induló tartományát is – 2-3 személyes játék esetén 4 országrész szükséges –, vagy a játékosok számának arányában meghatározott várat. **Az alapváltozatban 2 játékos esetén 10-et, 3 játékos esetén 8-at, 4 játékos esetén 7-et, 5 és 6 játékos esetén 6 várat. A haladó változatban: 2 játékos esetén 14-et, 3 játékos esetén 12-et, 4 játékos esetén 10-et, 5 és 6 játékos esetén 9 várat.** Önálló országrésznek számít a középső, királyi terület is. A győzelem az utolsó vár elfoglalásának pillanatában következik be, ilyenkor nem kell az aktuális évet befejezni. Az ostrom alatt álló várak esetében, ha még időben nem került sor az ostromra, a védő számít tulajdonosnak.

III Ha a fenti módokon nem sikerült senkinek megszereznie a Szent Koronát, akkor a 8. vagy 12. forduló végén (a játszott változattól függően), az 1308. vagy 1312. esztendőben mindenképp győztest hirdetünk. Ebben az esetben a legtöbb várat birtokló nyeri a játékot. Ha a várak száma egyenlő, az nyer, akinek több vármegyéje van, ha ez is egyenlő, akkor az, akinek több lovagja áll a harcmezőn, és ha egészen kivételes helyzetben ez is egyenlő lenne, akkor az, akinek több dénára, garasa és forintja maradt a kincstárában. ♣

TIPP!

A védekező stratégia sokszor kifizetődőbb lehet, mint a nyíltisakos támadás, különösen ha a terepviszonyok a védelemnek kedveznek. Ennek megfelelően a játékban is előnyt élvez, aki jól tud taktikázni a környezeti tényezőkkel. Azok a seregek, akik hegyen, mocsárban vagy várban védekeznek, mindig piros kockával dobhatnak. A lovas további előnyt nem kap a dobásához. **Figyelem:** haladó verzióban a támadó lovas ostrom esetén, illetve hegyen vagy mocsárban kénytelen leszállni a lóról, és a harcban csak gyalogosként tud részt venni, zöld kockával fog dobni.



HISTÓRIA

✧ A Magyar Királyság a XIV. század elején ✧

Már az utolsó Árpád-házi királyunk, III. András örökösödési joga is ingatag alapon nyugodott (apját IV. Béla nem ismerte el féltestvérnek), amit a nápolyi Anjouk kihasználtak, és a maguk számára követelték a trónt. Így érkezett V. István dédunokája, a 12 éves Károly Róbert 1300-ban Dalmáciába, ahol a Subicsok támogatásával királyjelöltként lépett fel.



III. András egy XIX. századi ábrázoláson

Más főurak ellenben II. Vencel, cseh és lengyel király 12 éves fiának szánták a koronát, így fordulhatott elő, hogy mindkét ifjú herceget megkoronázták, de nem teljesen törvényes módon, vagy nem a Szent Koronával és nem az esztergomi érsek által, vagy nem Fehérvárott. A két gyermekkirály jelenléte azonban nem jelentett akadályt az előző évtizedekben megerősödött tartományuraknak, tőlük függetlenül irányították saját területeiket. Vencel 1304-ben elhagyta az országot, és 1305-ben a koronázási ékszereket is átadta a bajor Ottó hercegnek, aki a Borsák és a Kőszegiek támogatásával magyar királlyá koronáztatta magát. Pártja azonban kisebbségben maradt, őt magát pedig Kán László 1307-ben fogságba vetette, a Szent Koronát elvette tőle, és csak évek múlva adta ki az 1310-ben harmadszor, immár érvényesen megválasztott I. Károly részére. A kiskirályok véres korszaka azonban nem ért véget a király 1312-es, rozgonyi csatában aratott diadalával, hanem váltakozó hadiszerencsével egészen Csák Máté 1321-ben bekövetkezett haláláig tartott. ✧

✧ 6. Haladó változat ✧

Az alap- és a haladó változat közötti legfontosabb és leginkább szembeötlő különbség, hogy két eltérő térképen zajlik a játék: a gyorsabb verzióban tartományonként 7 vármegye szerepel, amiből kettőn áll vár, a haladó változatban ez 10 vármegye és 3 vár. A játék hosszában is lényeges az eltérés, hiszen az alapváltozatot azért is hívjuk gyorsnak, mert csak 8 év áll rendelkezésre a győzelem kivívására, szemben a hosszabb változat 12 fordulójával. Ennek köszönhetően egy alapjátékot három résztvevő akár egy óra alatt is be tud fejezni, míg a haladó változattal akár 4-5 órán át is tarthat a játék.

A haladó változatot az alábbi kiegészítésekkel lehet játszani az alapverzióhoz képest, és fontos hangsúlyozni, hogy a játékosok szabadságában áll eldönteni, hogy pontosan melyik szabályt alkalmazzák és melyiket nem, egyik vagy másik változatban. Miként arról is dönthetnek, hogy a javasolt forduló számához képest egy játékban többet vagy kevesebbet fognak játszani, a győztest az utolsó év végén a szabályok értelmében egyszerű kiszámolni.

Az alábbi extra szabályokat külön-külön, fokozatosan is be lehet építeni az alapverzióba.

✧ 6.1. Kolostorok és papok ✧



A kereszténység már a X. századtól kezdve meghatározó szerepet játszott a magyar történelemben és az államszervezetben, ezért fontos, hogy megjelenjen ebben a valós alapokon álló játékban. **A játékosok 7 dénárért kolostorokat állíthatnak fel, fejenként maximum hármat, amelyek a következő évtől kezdve +2 dénár adóbevételt jelentenek a birtokosuk számára.**

Kolostort csak olyan vármegyébe tehetünk, ahol nincs (palánk)vár, de saját seregünk állomásozik benne. A többi játékostól is el tudjuk foglalni a kolostorukat, ilyen esetben több is lehet a birtokunkban, de újat már nem építhetünk.

Minden kolostor maximum 3 papot tud eltartani (többet nem tehetünk fel), a papokat 2 dénárért állíthatjuk fel kolostorba vagy várba a toborzás során. Ha nincs kolostorunk, akkor is feltehetünk maximum 3 papot várunkba. A papok bármilyen vármegyéből be tudják szedni az adót, nem kell mellettük fegyveres csapatnak is állnia. Harcértékük nincs, ha egyedül állnak bármilyen ellenséges sereg támadása esetén, csata nélkül le kell őket venni. Ez a szabály

még abban az esetben is érvényesül, ha az ellenséges egységek csak átvonulnak a pap által birtokolt vármegyéen: ilyen esetben azonnal végeznek vele, meg sem kell állniuk az adott vármegyében. **Viszont, ha a pap olyan vármegyében teljesít egyedül szolgálatot, ahol (palánk)vár vagy kolostor is van, akkor az őt érő támadás előtt a falak közé tud menekülni.** Ilyen esetben, ha a támadó játékos el akarja foglalni az adott vármegyét, akkor a védő csapatokat hozhat oda az év során az erősség/kolostor felmentésére, és sima csata (nem ostrom!) alakul ki. Ha nem érkezik felmentő sereg, akkor az év végén az érintett vármegye gazdát cserél, és a papot le kell venni. Amennyiben a támadó sereg csak átvonul az épülettel rendelkező vármegyéen, akkor a pap továbbra is ellátja a feladatát, és beszedi az adót.

A kolostorok fontos funkciója, mint ispotály, a sebesültek ápolása is. Ha egy csatában valakinek a papja is részt vesz, akkor körönként egyszer, ha sikerül keresztet (✝) dobniá valamelyik egységnek, akkor a saját csapatok közül egyet, amelyiket az ellenfél éppen megsemmisítene dobásával, egy saját kolostorba lehet szállítani a csata közben. Ha nincs kolostora, akkor ez az lehetőség nem működik. Ha több saját pap is részt vesz az ütközetben, akkor fejenként és körönként egy-egy sebesültet tudnak kimenteni a csata forgatagából. A sebesülteket akár különböző kolostorokba is tehetjük, létszámbeli megkötés nincs, de a következő év során is passzív állapotban maradnak. A felépülésük a sebesüléstől számított 2. esztendő elején történik meg, addig védekezni sem tudnak, az ellenség rögtön kardélre hányja őket, ha elfoglalják a nekik menedéket nyújtó ispotályt, a kolostort.

✧ 6.2. Palánkvárak ✧



A palánkvár gerendákból ácsolt favár, amelyet viszonylag gyorsan fel lehet állítani, és hatékony védelmet nyújt egy kisebb csapat részére. **Az építés költsége 7 dénár,** és csak olyan vármegyébe tehetjük, ahol nincs már vár és kolostor, valamint saját egység ellenőrzése alatt áll. Azonnal toborozni is tudunk benne, és a következő évtől +1 dénár bevételt termel. A palánkvár ugyanolyan szabályok alapján működik, mint a normál vár, viszont csak 3 sereg számára nyújt menedéket. Ez a limit a felállításnál is érvényesül, új egységet

FONTOS!

A kolostor és palánkvár után beszédett adót pluszban adjuk hozzá a vármegye alapjövödelméhez. Tehát, ahol kolostor áll, onnan a várral megegyezően 3 dénár fogunk beszédni, ahol palánkvár, onnan 2 dénár. Ha a teljes országrész egy játékos kezében van, akkor a könnyebb számolás érdekében az országrészért jár 15 vagy 20 dénárhoz adjuk hozzá a kolostorok és (palánk)várak jelentette +2-t vagy +1-et. Minden vármegyében csak egyféle épület állhat!

HALADÓKNAK

csak akkor tehetünk oda, ha kevesebben állnak benne. Harc esetén is érvényesülnek a várba vonatkozó szabályok, ami azt jelenti, ha a védők három egységnél többen vannak, akkor a többiek a falakon kívül ütköznek meg az ellenséggel. A következő kör elején aztán a védő kiegészítheti a várban lévő létszámát megint háromra.

Amennyiben valamelyik játékos palánkvárat emel, akkor a **következő évtől 10 dénárért, azaz 1 forintért van lehetősége továbbfejleszteni valódi várrá**. Ilyen esetben lecseréljük a palánkvárat egy normál várra, és azonnal erősíteni is lehet bele maximum 7 seregig.

6.3. Lekötés

Ha egy vármegyében a védőket legalább kétszer akkora támadó sereg foglalja le, azaz felveszi velük a harcot, akkor a támadó más seregei ezt követően - egy következő lépés során - akadálytalanul (ha van elég mozgáspontjuk) áthaladhatnak a vármegyén, és azon túli területeket támadhatnak. A vármegyében természetesen csatára vagy ostromra kerül sor a támadók és a lekötött védők közt.



Létezik úgynevezett fordított lekötés, amikor egy jóval kisebb létszámú sereg támad egy nagyobbra, esetleg pont azzal a céllal, hogy feláldozva magukat megakadályozzák az ellenfél lépését abban a fordulóban. Eppen ezért a lekötés fordítva is érvényesül: minden egység a saját létszámának maximum a dupláját tudja lefoglalni. Ha ennél nagyobb seregre támad, akkor az afeletti létszám szabadon mozoghat, és vállalhat akár másik csatát. Azaz egy egység kettő másikat köt le, kettő négyet, és így tovább.

TIPP!

Nagy diplomáciai rutinnal rendelkező játékosok számára lehetséges játékváriáns, hogy a győztes fél az ellenfél sebesült lovasaival nem végez, hanem a tábláról levéve foglyul ejti őket. A foglyokat a legyőzött ellenfél a toborzás során egységenként 6 dénár váltságdíjért kiválthatja és aktív állapotban leteheti valamelyik saját területére.

6.4. Visszavonulás

Amikor egy sereget támadás ér, akkor a haladó verzióban lehetősége van visszavonulásra, ami a saját döntéséből fakad, tehát nem kötelező, de csak a csata bármely teljes köre után. Ez azt jelenti, hogy a nyílt ütközetben elsőként lönek mindkét fél íjásza, majd az első közelharci fázisra is sor kerül, és ezt követően dönthet mind a támadó, mind a védekező fél, hogy a veszteségek és a várható fejlemények miatt nem kívánja folytatni a harcot, inkább visszavonul. Ostrom esetében ugyanígy történik: az első teljes kört (védekező íjászok, majd mindenki más) követően dönthet úgy bármelyik fél, hogy menekülőre fogja a dolgot. És itt a menekülés szó szerint értendő, mert a középkori hadakozások során ritkán sikerült a rendezett sorokban való hátrálás. Sokkal inkább a szétszóródott csapatok vad és kétségbeesett futása volt ez az életükért. Ez a játékban azt jelenti, hogy a menekülő ellenséges seregekre a másik fél lovassága még egyszer támadhat, azaz lovasonként egy kockával dob, és így a visszavonulás könnyen vérfürdőbe torkollhat. A menekülő sereg már nem tud védekezni, és nem viszonozza a csapásokat sem, amelyeket az üldözőktől elszenvet. A sebesült lovagok nem képesek a visszavonulásra külső segítség nélkül, ők mindenképpen elpusztulnak a csatatéren. Amikor várat támadó sereg vonul vissza, kizárólag a védő íjászainak van lehetősége még egy lövésre, mivel a többi védekező egység a várban nincs közvetlen kontaktusban a visszavonuló ellenféllel, ezért ők nem dobhatnak.

A támadók visszavonulásának célterülete egy olyan szomszédos vármegye, ahonnan ők maguk érkeztek (hasonlóan az ostromból történő kötelező visszavonuláshoz). A védők bármely szomszédos saját vagy üres vármegyébe elmenekülhetnek, kivéve olyan területre, ahonnan támadó csapat érkezett. Egy összevont támadás esetén az egyesített sereg, illetve maradéka, bármely határos vármegyébe átmehet, amely felől valamelyik csapata érkezett. Fontos, hogy a visszavonuló egyesített sereg csak egyben mozog, szét már nem válhat. Ha ezen vármegyék már nincsenek saját kézben, akkor szomszédos üres vármegyébe is léphet a menekülő had, újabb csatát viszont - szemben a várostromból történő kötelező és szervezett visszavonulással (lásd a 3.9 pontban) nem kezdeményezhet. Olyan vármegyébe nem lehet visszavonulni, ahol ellenséges csapat található. Amennyiben időközben az összes visszavonulási útvonalra behatolt ellenséges egység (függetlenül attól, hogy megvívta-e a harcat), akkor visszavonulásra nincs lehetőség.

További nehezítés: ha természeti akadály is van a sereg visszavonulásának útjában, azaz folyón kell átkeljenek, vagy mocsárba, hegyre lépniük, akkor a menekülő had elveszíti létszámának felét (felfelé kerekítve, tehát háromból kettőt veszít), a veszteséget a saját fegyvernemek közül a játékos határozhatja meg.

HISTÓRIA

Aki a valóságban megnyerte a játékot.

Károlyt, a királyt (közismertebb nevén Károly Robertet), aki megszerezte a magyar trónt, hiába keresnénk a játékban. Tizenkét évesen lépett az ország föltétele trónkövetelőként, és hiába koronázták meg 1301-ben, Vencel, majd Ottó királyságát többen támogatták. Károly kitartó volt, míg riválisai feladták a harcot, és 1308-ra egyedül maradt a porondon: törvényes uralkodó lett. Azonban országán a tartományurak osztoztak, és 1311-től a leghatalmasabb, Csák Máté nyíltan is szembeállt vele. A következő évben az Abák fordultak ellene, azonban a rozgonyi csatában súlyos vereséget szenvedtek, és kénytelenek voltak meghódolni. Károly szerencséjére a többi tartományúr nem fogott össze ellene, de látványosan magára hagyták. A király nem is érezte magát biztonságban az ország közepén, és az újonnan megszerzett felvidéki területekre húzódott, amelyeket nyugatról Csák Máté, délről a nyíltan fellázadt Borsák fenyegettek. 1316-ban a Kőszgiek dunántúli tartományurasága Károly és hívei kezébe került. Ez azonban újabb lázadásra ösztönözte a megmaradt tartományurakat, és 1317-re lángba borult az ország: Erdély elveszett, és a Borsák szövetségeseikkel szintén sikereket értek el. Károly Robert visszavág: a tiszántúli lázadó sereget a debreceni csatában egyik legjobb hadvezére, Debreceni Dózsa szétverte, és meghódította a teljes tartományt. Ugyanebben az évben az Abák megint fellázadtak, de veszítettek, ráadásul a királynak sikerült elfoglalni Csák Máté két fontos várát: Visegrádot és Komáromot. Ettől kezdve már nem volt kérdéses a harc kimenetele és 1323-ra az ország egysége helyreállt.



TISZTSÉGVISELŐ VÁLASZTÁS

7. Tisztségviselők megválasztása

Az időskálán dupla körrel jelölt esztendők végén, azaz a 3., 6., valamint a haladó változatban a 9. év végén is, illetve a Királyválasztás eseménykártya húzásakor, tisztségviselők megválasztására kerül sor. Ekkor a játékosok a rendelkezésükre álló pénzkészletből licitálnak az országbírói, tárnokmesteri és a nádori tisztségekre. Az egyes játékos kincstárának tartalmáról az első licit megkezdése előtt mindenkinek számot kell adjon, majd a játékban kivételes módon el kell rejteni a pénzt. Nem megengedett a számok rögzítése papíron, vagy egyéb módszerrel, fejben kell azokat tartani!

A tisztségviselők választása mind az alap-, mind a haladó változatban a játék része, de a kezdők nyugodtan hagyják ki, amíg a szabály többi részét meg nem tanulták.

TIPP!

A tapasztalt játékosok számára tovább árnyalja a játék taktikai összetettségét, ha a lovagok, mint nemesemberek szavazati joggal vehetnek részt a választásokon. Ebben esetben megnézzük, hogy az egyes játékosok hány darab lovassal rendelkeznek a licit előtt (sebesült lovas nem szavaz), és ez a szám mindenkinek az automatikus téje lesz, amit a kincstárból származó pénzzel tovább emelhet. Tehát, ha öt lovasunk van, akkor minden egyes szavazást +5-ről kezdünk.

HISTÓRIA

Miután III. András 1301-ben bekövetkezett halálával az Árpád-ház bevégezte történelmi küldetését, két vérzivataros évtized következett Magyarország történetében: az ún. kiskirályok kora. Több mint tucatnyi magas rangú főúr lépett elő, hogy a zavaros politikai viszonyok között gazdasági és katonai erejével még komolyabb befolyást és rangot vívjon ki magának.

A játék főszereplői, vagyis a hadurak, közülük kerülnek ki, de ugyanígy köztük lehetett volna Ákos István, Frangepán Duim, Gutkeled Joachim, Pok Miklós vagy a Rátótok. A sikeres diplomáciai cselszövések és a csataterék kavalkádjá döntötte el, hogy melyik család emelkedett ki, és kinek került a feje rövid úton karóra. ✧

A játék többi részétől eltérően, ebben a fázisban kifejezetten tiltott egymásnak pénzt átadása, hiszen a liciten politikai úton lehetőség nyílik a játék megnyerésére, amelyet tisztességtelen összejátszással könnyen meg lehetne akadályozni, vagy éppen ellenkezőleg, sikerre vinni.

Az országbírói, tárnokmesteri és nádori tisztséget a liciten legtöbbet ajánló játékos szerzi meg a következő választásig, és vele együtt megkapja a megfelelő jelzőt, amelyet a koronázási ékszerek jelölnek a játékban. A licitekre külön-külön kerül sor: elsőként az országbíró, majd a tárnokmester, végül a nádor megválasztása következik.

A licit során az egyes tisztségekre szánt pénzt mindenki kézbe veszi olyan módon, hogy a többiek nem láthatják, majd egyszerre fedik fel, mely remek lehetőséget biztosít a taktikázásra. Aki kevesebbet ajánlott fel a tisztségért, az is elveszíti a licitre szánt dénárokat, garasokat, vagy akár forintokat, és azok visszakérülnek a királyi kincstárba.

Döntetlen licit esetén, ha korábban egyiküké sem volt ez a tisztség, akkor nem kerül betöltésre a következő választásokig, de a licitre felhasznált pénzek ilyenkor is elvesznek. Ugyanez a helyzet, ha senki nem licitál egy tisztségre, tehát mindenki nullát ajánl fel; ilyenkor a tisztség nem kerül betöltésre, de ha már valaki korábban birtokolta, akkor nála marad.

A második választástól jobban felértékelődik a nádor jelentősége: ha két játékos ugyanannyit licitál, akkor ő dönthet közöttük, hogy melyikük nyerje el a rangot, beleértve saját magát is.

7.1. Országbíró

Az igazságszolgáltatásban töltött be fontos szerepet: a Magyar Királyság harmadik legfontosabb világi tisztségviselője volt, országos bíró, az országgyűlésen a nádor helyettese.

• Minden csatában egyszer újradobhatja az egyik fegyvernemnek egy teljes fázis eredményét, de valamennyi kockát, nem csak azokat, amelyek nem találtak. Például az íjászok dobásait a csatát megelőző extra fázisban, vagy valamelyik közelharc fázisban a lovasok dobását. A második dobás eredménye kötelező.

• Minden egyéb esetben, amikor a játékosnak kockát kell vetni, például Esős ős eseménykártya húzásakor egyszer újradobhatja azt.



7.2. Tárnokmester

A bárói méltóságok közé tartozott, a királyi udvarházak felügyelője, pénzügyeinek intézője, kincseinek őrzője. Károly Róbert reformjai a XIV. század első felében nagyon megnövelték a szerepét, ekkortól az államháztartás feje, a pénzügyek és a gazdaság tényleges irányítója a cím tulajdonosa.

• Az általa birtokolt várak egy ezüstgarast fizetnek, nem a szokásos 3 rézdénár adót, hanem kettővel többet. A palánkvárak után eggyel több dénárt szedhet be, de a kolostorok után kapott adóbevétel nem változik.

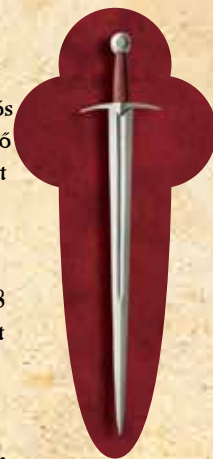
7.3. Nádor

A legnagyobb országos méltóság volt a régi Magyarországon, a király helyettese, majd a XIII. századtól a rendek hatalmi törekvéseit szolgálta a királlyal szemben. Nagyon jelentős tisztség volt, ezért a játékban általa elnyerhető előny is kiemelkedő, olcsóbban tud seregeket és épületeket állítani játékosársainál.

• Toborzás esetén minden sereg egy dénárral olcsóbb számára: egy lovas 9 helyett 8 dénárba, a gyalogosok és íjászok 5 helyett 4 dénárba kerülnek számára. A papokért továbbra is 2 dénárt kell fizetni.

• Olcsóbban is építhet a többi játékosnál: kettővel kevesebbet fizet a palánkvárért és a kolostorért, amelyek így csak 5 dénárba kerülnek számára 7 helyett. A normál vár építésének ára egy aranyforint helyett csupán 8 rézdénár.

• Továbbá, ha egy következő tisztségviselő választáson két játékos ugyanannyit licitál, akkor ő dönthet, hogy melyikük nyerje el a rangot.



FONTOS!

Amennyiben egy játékosnak egy választáson sikerül elnyernie mindegyik tisztséget, akkor megnyerte a játékot! Ugyanis lehetőség van a nyers erő mellett gazdasági hatalommal és politikai ügyességgel is győzelmet aratni. Amiként a többi szabály esetében, itt is van lehetősége a játékosoknak arra, hogy ne alkalmazzák ezt a győzelmi feltételt, ha például túl könnyűnek találják azt.

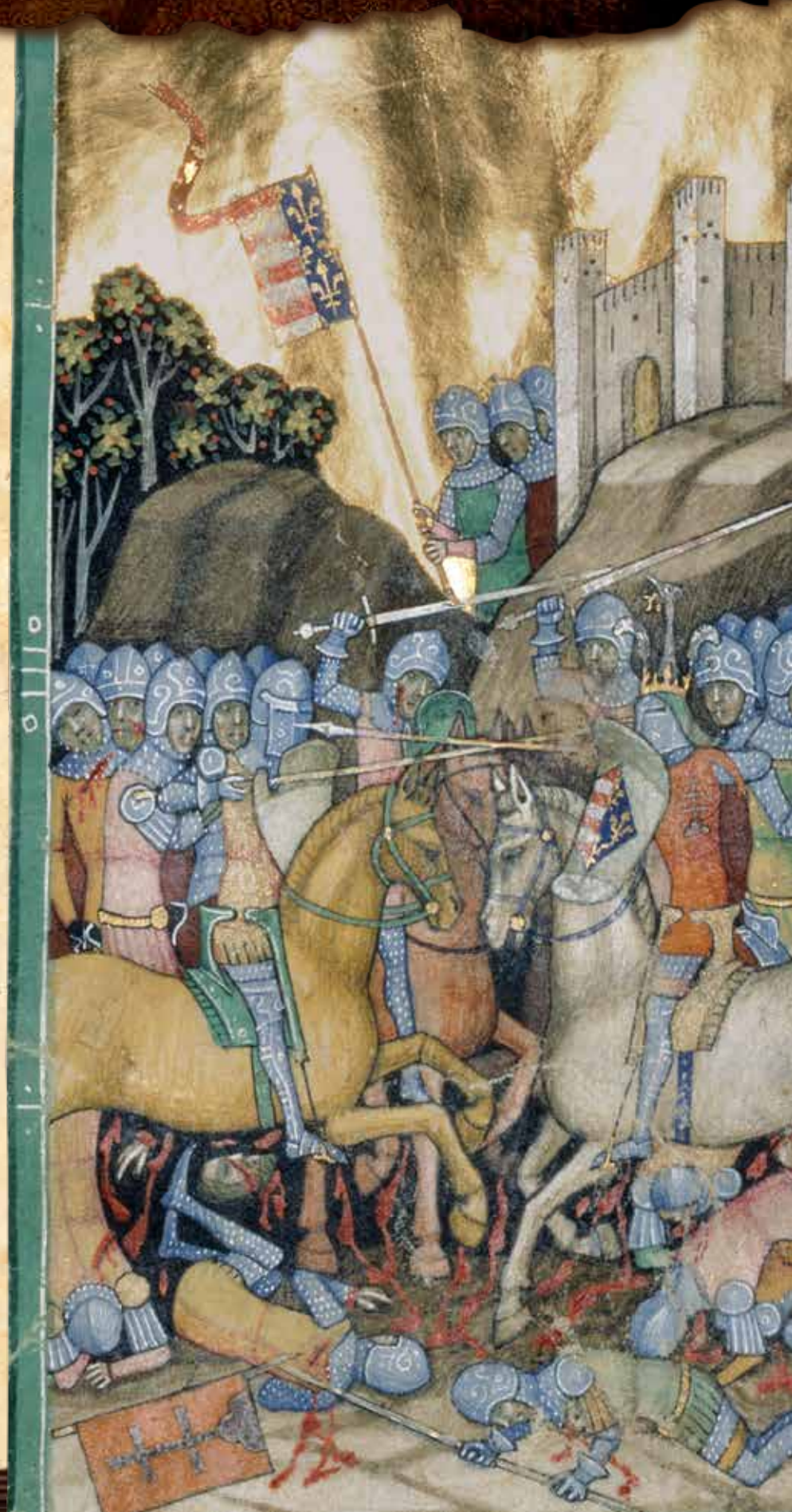
❖ Köszönetnyilvánítás ❖

Hatalmas öröm az alkotók számára, hogy bő öt évvel az első kiadás boltokba kerülését követően sikerült létrehozni ezt a különleges, exkluzív 3. kiadást, amely tartalmát és formai megoldásait tekintve is etalonnak számít. A leghálásabb ezért *Darabont Gergelynek* vagyok, aki designerként fáradhatatlanul végezte kimagasló minőségű munkáját, oly mértékben magáénak érezte a játékot, közös gyermekünket. A *Kard és Korona* újjászületésében nagyon fontos szerepet játszottak *Pozsgay Gyula* magas szintű illusztrációi és *Latzkovits Dániel* csodás 3D modelljei is.

Mindenkinek hálás köszönettel tartozom, akik részt vettek a tesztelés szinte végtelen folyamatában az elmúlt másfél évtizedben, nélkülük nem születhetett volna meg a játék. Külön kiemelném: *Pap Gergelyt*, aki végig hitt a játékban és társam lett a kiadásban; *Hűvös Andrást*, *Sallay Andrást*, *Szatmáry-Bán Zoltánt*, akikkel közösen tettük meg az első, talán legfontosabb lépéseket 2004-ben; *Limpár Pétert* és *Szedes Norbertet*, akik történelmi tudásukkal és mély játékmertükkel segítettek egy élvezetes játék képére formálni ezt a korszakot; *Donaberge Attilát* és *Lapikás Juditot*, a profi lektorálásért; *Csanádi Józsefet*, önzetlen és hasznos tanácsaiért; *Horváth Viktort*, mert az első kiadás áttöréséért nagyon sokat tett; *Németh Előd Artúrt*, a *Pap* ikreket, *Szauer Istvánt* és *Szabó Palit*, akik a leghűségesebb tesztelőim voltak; és szeretett családomat, az alkotáshoz szükséges családi háttér megteremtéséért, továbbá fiaimat a játék továbbfejlesztéséhez adott ötletekért.

A címlap és a többi kép a *Képes Krónikából* az Országos Széchényi Könyvtár engedélyével került be a kiadványba.

KEKJATEK.HU
a minőségi játékkélmény





❖ Tartalomjegyzék ❖

1. A DOBOZ TARTALMA	2. oldal
2. ALAPFOGALMAK	3. oldal
2.1. Vármegyék	
2.2. Várak	
2.3. Országrészek	
2.4. Időspirál	
2.5. Fizetőeszközök	
2.6. Seregek	4. oldal
Fegyvernemek	
Lovasság	
Gyalogság	
Íjászok	
2.7. Királyi / semleges seregek	
2.8. Tartományurak	5. oldal
2.9. Természeti akadályok	
2.10. Eseménykártyák	

3. JÁTÉKMENET	6. oldal
3.1. Játékosok száma	
3.2. Várak felhelyezése	7. oldal
Seregek felállítása	
3.3. Kezds kisorsolása	
3.4. Egy forduló sorrendje	
3.5. Adóbevételek begyűjtése	
Toborzás	8. oldal
3.6. Mozgás	
3.7. Harc	9. oldal
Az ütközetek fajtái:	
3.8. Csata	
3.9. Ostrom	10. oldal



4. ALTERNATÍV JÁTÉKMÓDOK	11. oldal
4.1. Győzől vagy meghalsz!	
4.2. Hűbéreskü	
4.3. Tartsd a lépést!	
5. GYŐZELEM	
6. HALADÓ VÁLTOZAT	12. oldal
6.1. Kolostorok és papok	
6.2. Palánkvárak	
6.3. Lekötés	13. oldal
6.4. Visszavonulás	
7. TISZTSÉGVISELŐK MEGVÁLASZTÁSA	14. oldal
7.1. Országbíró	
7.2. Tárnokmester	
7.3. Nádor	

Társasjáték 2 – 6 játékos részére

Kiadó: Kard és Korona Kft. • 2013 Pomáz, Cseresznyés utca 16/B.; • adószám: 25042799-2-13.
www.kekjatek.hu • info@kekjatek.hu • www.facebook.com/kekjatek

Tervezte: *Lenhardt Balázs*

Design: *Darabont Gergő* – darabont.gergely@gmail.com

Vezérek, seregek és a doboztető illusztrátora: *Pozsgay Gyula* – pozsgay.muhely@gmail.com



2 – 6



60 – 300



10+

