



Keresztés Félhold

játékszabály

Drinápoly bevételével megvetette a lábát a Balkánon az iszlám világ legdinamikusabb katonai hatalma, az Oszmán Birodalom, és ezzel kezdetét vette a 350 éves hódítássorozat Európában. Ezekben a háborúkban kitüntetett szerep jutott a Magyar Királyságnak: az első harmadban mint a Balkánt újra és újra felszabadítani próbáló egyenrangú ellenfélnek, majd azt követően mint vérző hadszíntérnek. A török hódoltság időszaka jellemzően a várostromok és a portyázások kora, a Mohács utáni Magyarország erejéből nem tellett többre: a Hunyadiak helyét átvette Szondy, Dobó és Zrínyi. A kollektív emlékezet is a várvédő hősöket, illetve Balassi „széllyel nyargaló” végbeli vitézeit tartja számon. A korabeli keresztény Európa azonban érzékelte a veszélyt, ha lassan is, de csordogált a hadisegély, újabb és újabb seregek meneteltek a Duna-völgyében, hogy megmérkőzzenek az oszmán hadakkal, és a viadalokban kisebb-nagyobb számban ott küzdöttek Magyarország népei is. Játékunk ezeket a nyílt csatákat eleveníti fel, emlékezve vitéz elődeinkre, illetve a kereszténységért életüket áldozó németekre, lengyelekre, olaszokra, spanyolokra, franciákra és más népekre; arra az Európára, amely akkoriban, ha csak egy-egy történelmi pillanatra is, de képes volt összefogva kardot rántani hitéért.

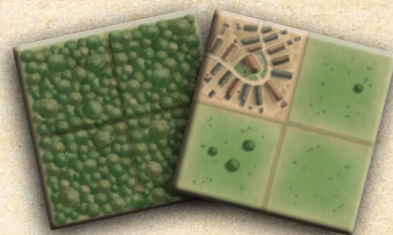
Játékunk a XVI-XVII. századi csaták újrajátszásához ad kereteket, egyszerű, könnyen elsajátítható és sportszerűen kiegyenlített szabályokkal. A szabályban 4 korabeli összecsapás szerepel, de lehetőséget biztosít a játéktér akár a seregek szabad felállítására is, így szinte végtelen újrajátszhatóságot kínál.

A játék alkotóelemei

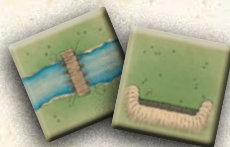
1 játéktér keret



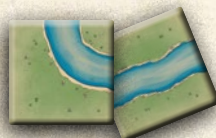
4 parván



36 kétoldalas, nagy tereplapka



12 kétoldalas híd és sánc tereplapka



24 kétoldalas folyószakasz tereplapka



4x6 kétoldalas seregkártya



4x36 parancskártya



2x33 seregkorong



2x33 matrica



2x14 erőkocka



2x8 kimerültségjelző (vörös és fekete)



6-6 pontjelölő gyűrű

A JÁTÉKMENETRŐL BEVEZETÉSKÉNT

A Kereszt és Félhold 2 vagy 4 fővel játszható absztrakt harci játék. A 4 fős verzióra vonatkozó szabályokat **narancssárga színnel** emeljük ki a vonatkozó részeknél a könnyebb követhetőség kedvéért. A játék elemei mindkét játékmódban azonosak, ám a négyfős felállásban nem csupán két-két egymást támogató kapitány csatáját élhetjük át. Az azonos egységeket irányító vezérek közös érdeke ugyan a csata megnyerése, de ezen belül maguk is versenyeznek: a győztes csapat legmagasabb pontot elérő kapitánya lesz a játék végső nyertese.

A Kereszt és Félhold kétfázisú fordulóból álló játék, ahol az első fázisban a hadműveletek előkészítése zajlik a parván takarásában, a második fázisban pedig maga az összecsapás. Ez addig ismétlődik, amíg valamelyik sereg el nem éri a térfél pontozósávján az 50 pontot.

A hadműveletek előkészítése fázisban minden parancsnok parancsokat és erőkockákat oszt ki a csapatainak. A seregkártyákhoz a kezében lévő parancskártyákból hozzárendel egyet, kettőt, esetleg hármat, valamint szétosztja a rendelkezésére álló erőkockákat a képességeknek megfelelően. Az előkészítési fázis befejeztével mindenki leemeli a parvánokat, és megkezdődik a harc. Az összes (kivitelezhető) parancs végrehajtása után a támadást véghezvitt csapatok „kimerültségjelzőket” kapnak, majd a játékosok megállapítják, hogy a végső állás szerint ki mennyi pontot szerzett a fordulóban, és ezeket jelölik a pontozó táblákon. Ezután újabb forduló kezdődik, ismét a parván takarásában. A felhasznált parancskártyákat minden játékos a saját „dobópaklijába” dobja, majd választhat legfeljebb két lapot a „húzópaklijából” döntése szerint. Végül pedig a kezében lévő kártyákat kiegészíti 7-re a dobópakliból (4 játékos esetén 5-re), onnan kiválasztva az új fordulóban használandó parancsokat.

I. ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületek kis különbséggel azonosak a kettő- és négyfős játékok esetén is.

Az első játék előtt minden egyes korongot matricázzatok fel a színének megfelelően úgy, hogy minden korongra egyetlen matrica kerüljön.

Minden térfél (török és keresztény szövetséges) vegye magához a következő eszközöket:

- ☛ Saját színű játékkorongok
- ☛ Saját színű erőköcskák (4 játékos esetén mindkét kapitánynál)
- ☛ Saját színű parancskártyapaklik (4 játékosnál külön kártyapakli a két kapitánynál)
- ☛ Saját színű seregkártyák (6 db) az A oldallal felfelé (4 játékosnál mindkét kapitánynak külön)
- ☛ Pontjelölő korongok
- ☛ Saját pontjelölő korong (kizárólag 4 játékosnál – mindenkinek 1)
- ☛ Paraván (minden résztvevő játékosnak)



A seregkártyákat az ikonoknak megfelelően helyezték a játéktábla keretén található kártyahelyekre az A oldalukkal felfelé. Állítsátok fel a paravánt, és takarjátok (titkosítsátok) le vele ezt a területet.



A parancskártyákból válogassátok ki és helyezték magatok elé a pecséttel jelölteket – ez lesz a kezdőpaklija minden parancsnoknak. (4 játékos esetén minden kapitány kettővel kevesebb 1 parancspontos **Mars! Előre!** kártyával kezd a játék elején.) 2 játékos esetén tegyék vissza a dobozba az összes **Haditanács** és **Hírvivő** lapot. A többi parancskártyát tegyék félre egy lefordított pakliba a tábla mellé, ez lesz a húzópaklitok.



A pontjelölő **gyűrűkből** tegyetek kettőt a térfeleket pontozósávjának 0-ás mezőjére, valamint a 10-es értékeket jelző sáv mellé. (4 játékos esetén a fentiekén kívül minden játékos tegyen egy-egy ezüst pontjelölő korongot a személyes pontozósávjának 5-ös mezőjére és a 10-es mezők mellé.)



Az erőköcskékből tegyetek magatok elé 7-et (4 játékos esetén 5-öt), további kettőt pedig elérhető közelségbe a tábla mellé, de a paraván takarásába.

A kimerültségjelző korongokat tegyék a játéktábla mellé, mindenki által elérhető távolságra.



Ezek után minden játékos egyesével rakjon fel a táblára egy-egy csapattoronyt (lásd alább) a saját térfelének első 3 sorába. *Figyelem:* a tűzerek csak a leghátsó sorba kerülhetnek. (Négyfős játék esetén Török1-Keresztény1-Török2-Keresztény2 sorrendben történjen a felrakás.)

A kezdőjátékos a török fél lesz, majd a második fordulóban a keresztények lépnek először, és innentől kezdve felváltva minden fordulóban.



II. A TARTOZÉKOK/FOGALMAK ÁTTEKINTÉSE

1. Csapattoronyok

A harcban részt vevő önálló seregtestek a csapattoronyok. Az egyes csapatok több korongból állnak, amelyek mindig együtt mozognak. Állítsd össze a seregeket a következők szerint: gyalogosok: 3 korong, pikások: 3 korong, muskétások: 3 korong, könnyűlovasság: 3 korong, nehézlovasság: 2 korong, tűzerek: 1 korong. A csapatok korongjait tedd egymásra, kisebb tornyokat képezve.



- A játék során a csapattoronyok magassága nem befolyásolja a képességeket. Ha egy csapat elveszít egy korongot, ez csak mennyiségi veszteséget jelent, amit bizonyos parancskártyákkal (*A sorok feltöltése* vagy *Erősítés*) vissza is lehet szerezni. Amennyiben egy csapat az utolsó korongját is elveszíti egy ütközet során, teljesen megsemmisül, és nincs már lehetőség a visszahozatalára.
- A csapattoronyok mindig egyszerre mozognak, nem választhatók szét, és nem olvaszthatók össze másik csapattoronnyal.
- A seregkártyák, amelyekhez két azonos csapattorony tartozik, mozgathatják bármelyik (vagy bizonyos esetekben mindkét) csapattoronyt. (Négyfős játék esetén akár mind a két kapitány adhat utasítást ugyanannak a csapatnak, ugyanabban a fordulóban.)

2. Seregkártyák és fejlesztésük

Mind a szövetséges, mind az oszmán sereg 10 csapattoronyból áll, ezek hatféle fegyver- és csapatnemből kerülnek ki a következőképpen: 2 gyalogos, 2 pikás, 2 muskétás, 2 könnyűlovas, 1 nehézlovas, 1 tűzér. Ennek a 6 csapatnemnek a kártyái találhatók a paravánnal eltakarható keretrészen.



A seregkártyáknak 2 oldala van: alap (A) és fejlesztett (B). Minden játék úgy kezdődik, hogy a seregkártyák az A-oldalukkal felfelé látszanak. A kártyán látható a seregtípus ikonja – ezzel beazonosítható a hozzá tartozó csapatkorong és a kártyahely a tábla szélén. Lentebb található az adott fegyvernembe tartozó sereg alapképessége (pl. a muskétások esetén: ha nem lép, +1 erővel támad), valamint 2 vagy 3 ikon a megfelelő számértékkel. A lépés ikon melletti szám azt jelöli, hogy az adott csapat típus hány mezőt tud lépni egy mozgása során. A kockaik melletti szám azt jelenti, hogy legfeljebb hány erőkocka helyezhető a kártyára (Figyelem: ezzel minden e fegyvernemhez tartozó csapattorony megkapja ezt az erőértéket!) A célkereszt melletti szám (bizonyos kártyákon) pedig azt jelenti, hogy lövés során hány mező távolságra képes ellőni.

A **Fejlesztés** parancs kiadásával az adott seregkártyát megfordíthatod, ezáltal már az adott fordulóban a feljavított képességei szerint használhatod azokat a csapattoronyokat, amelyek ehhez a seregkártyához tartoznak. Ráadásul a felkészülés fázis alatt már megkapja a lehetséges többletet is az erőkockákból, illetve a több parancsponttal is azonnal rendelkezhet a kapitány. A fejlesztett B-oldalon mindig piros kiemelés mutatja azokat a változásokat, amelyek életbe léptek a kártya megfordításakor. Például a muskétás felfejlesztve már 2 lépést tehet a táblán, már 3 erőkockát is képes fogadni, ráadásul ettől kezdve egy újabb parancspont felhasználásával is számolhatsz a parancsok kiadásánál. A seregkártyák a játék későbbi részében nem fordíthatók vissza az A-oldalukra, és megsemmisített egység nem fejleszthető.



FONTOS: Azok a fejlesztések – ideértve a *Vitéz hadnagy* és az *Extra zsold* nevű zöld kártyákat is – amelyek plusz erőkockát, parancspontot vagy magasabb kézlímitet adnak, már az előkészítési fázis során, a paraván felemelése előtt életbe lépnek, így az általuk kapott plusz is rögtön használható!

- 4 játékos üzemmódban egy adott seregkártya felfejlesztését csak az a partnerjátékos használhatja, akinél megtörtént a fejlesztés. (Például az egyik szövetséges kapitány parancsa szerint már kettőt léphet előre az egyik azab csapattorony, míg a másik, aki még nem fejlesztette ezt a seregét, csak 1-et mozdíthat ugyanezekre a csapattoronyokra.)
- 4 játékos üzemmódban az adott seregtípusnak akkora a *védőereje*, mint amennyi a két partnerjátékos erőkockái közül a magasabb érték (tehát ha az egyik kapitány csupán 1 kockát helyezett a muskétásokra, de a másik 3-at a felfejlesztett muskétásaira, a muskétások minden esetben 3-as erővel védekeznek.)
- Támadás esetén azonban a *támadási érték* attól függ, melyik kapitány parancsát követik a csapatok. (Tehát a fenti példa szerint az egyik kapitány irányítása alatt a muskétások 1-es erővel, a másik kapitánynál 3-as erővel támadnak.)

3. Erőkockák



☞ Minden játékos a játék elején 7 erőkockával (4 játékos esetén 5 erőkockával) rendelkezik. Ezen kockák hozzárendelése az egyes seregkártyákhoz meghatározza, hogy a csata adott fordulójában egy bizonyos csapat típus (azonos fegyverzetű csapattorony) milyen erősséggel támad vagy védekezik.

☞ Erőkockákból minden esetben legfeljebb csak annyi helyezhető a seregkártyára, amennyit a rajta látható érték megenged (2-3-4 kocka).

- ☞ Az erőkockák számát két módon lehet növelni összesen 9-re (4 játékos esetén 7-re): a nehézlovasság felfejlesztésével, illetve az egyszer használatos **Extra zsold** parancskártya kijátszásával.
- ☞ Nem kötelező az összes erőkocka felhasználása, de érdemes, mert egy erőkocka nélkül hagyott csapat teljesen erőtlenné válik. Azaz, ha támadás éri, és a két fél közötti erőkülönbség 3, akkor egyetlen összecsapás során képes teljesen megsemmisülni.
- ☞ Ne feledd: az erőkockák az adott sereg(típus) védekező- és támadóerejét is jelentik. Ehhez bizonyos képességek hozzájárulhatnak még egyes seregtípusoknál, az adott szituáció függvényében: például egy pikás a lovasokkal szemben +1 erővel harcol.

4. Parancspontok

- ☞ Egy parancskártya parancspontja az az érték, ami a kártya jobb felső sarkában látható: 0-1-2 lehet.
- ☞ A játék egyetlen fordulója során összesen legfeljebb 6 parancspont értékben adható ki parancs (4 játékos esetén ez a limit 4 parancspont), függetlenül a parancskártyák számától.
- ☞ A parancspont limit egyetlen módon növelhető még +1 értékkel (2 játékos esetén 7-re, 4 játékos esetén 5-re): a muskétások/janicsárok felfejlesztésével.



5. Mozgás a táblán

☞ Egy csapattorony mindig a rá vonatkozó seregkártya lépéssértéke szerint mozoghat a táblán. A lépés a Kereszt és Félhold játékokban bármely szomszédos, vagy átlósan szomszédos mezőre történhet - amennyiben ezt nem akadályozza egy másik csapattorony, vagy valamilyen speciális tereptárgy. A lépés során akár felváltva, bármilyen kombinációban használhatod a szomszédos és átlósan szomszédos mezőket.



- ☞ Mozgás során nem léphetsz olyan mezőre, ahol saját egységed áll. Ha olyan mezőre lépnél, ahol ellenfél tartózkodik, közelharc támadás történik (lásd a harc leírását a 7. pontban.) Mozgás során nem léphetsz vízfelületre és hegyre, valamint nem hagyhatod el a játéktérrel a tábla szélén túl. (Amennyiben egy támadás esetleg a fenti, tiltott lépések egyikére kényszerít, az azonnali csapatkorong veszteséggel jár, lásd ezt is részletesebben a 7. pontban, a harc leírásánál.)

6. Terepelemek a táblán

(1) Folyó és híd:

- ☞ A folyón csak híd igénybevételevel kelhetsz át, de át lehet fölötte lőni.
- ☞ Híd építése és lerombolása csak megfelelő parancskártyák kijátszásával lehetséges.



- ☞ Egy híd csak egyenes folyószakaszra építhető (kanyarba nem) – és lovas katona nem építheti.
- ☞ A híd lapka az építő gyalogos egységgel – akár átlósan – szomszédos, egyenes folyószakaszra rakható le.
- ☞ A híd minden tekintetben egyetlen mezőnek számít, és át lehet fölötte lőni.
- ☞ Híd felrobbantásakor, ha azon csapat tartózkodik, a csapat hátralépésre kényszerül, valamint mindenképpen elveszít 1 csapatkorongot (ami az ellenfél számára pontot hoz). Ha a hátralépést akadályozza bármi (lásd 7.(2) pont), további csapatkorong vesztesést okozhat az akció.



(2) Erdő, város és hegy:

- ✚ Erdőbe és városba beléphet bármely csapat, de a lépése a belépéskor végét ér, és itt a továbbiakban csupán egyesével haladhat, bármennyi lépésponttal is rendelkezik. Ez a szabály akkor is érvényes, ha egy lépés után a következővel már kilépne az erdőből, de ha már kilép, akkor többet is mozoghat egyszerre.
- ✚ Egyik csapattorony sem mászik fel a hegyre. A hegyeket/dombokat meg kell kerülni.
- ✚ Erdőben nem dördül lövés, ott csak közelharcot lehet folytatni. **A gyalogos katonák előnyt élveznek, ráadásul csak ők támadhatnak**, minden más egység csak védekezni tud. Erdőből kilőni és oda belőni sem lehetséges.
- ✚ A városból lehetséges kilőni és belőni is, de ez utóbbi esetben -1 erővel teheti meg egy lövés. A gyalogos katonának az erdőhöz hasonlóan előnye van mindenki mással szemben, de a többiek is támadhatnak közelharcban.
- ✚ Erdőn, városon és hegyen nem lő át semmilyen lövész (sem tüzér az ágyúval, sem muskéta, sem karabély). Ugyanígy ellenséges vagy saját csapattorony felett sem képes ilyesmire.



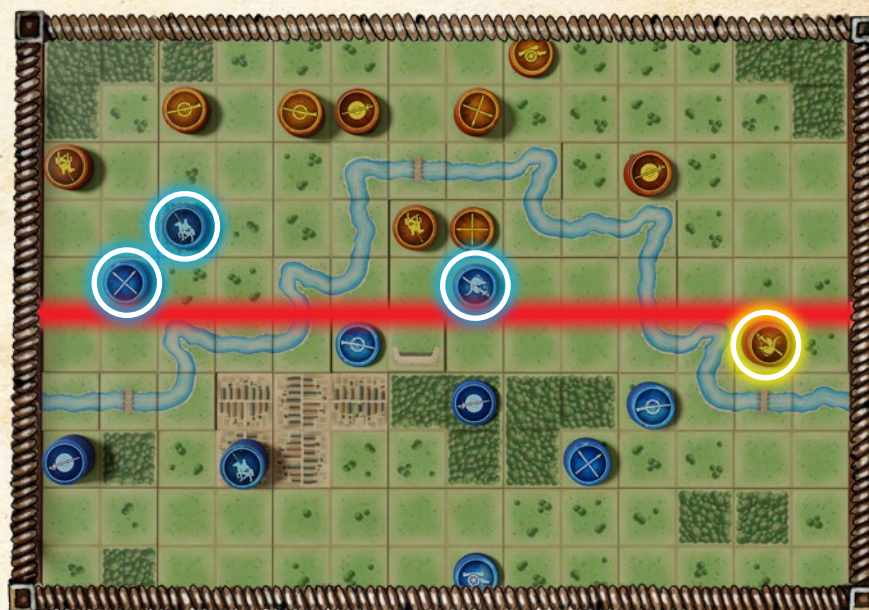
(3) Sánc és középvonal:

- ✚ Sánc építése és lerombolása csak megfelelő parancskártyák kijátszásával lehetséges.
- ✚ Sánc csak síkság/mező elemre építhető, egyetlen mezőnek számít – és lovas katona nem építheti.
- ✚ A sánc lapkát arra vagy szomszédos mezőre kell lerakni, amelyen az építő sereg áll (a sánc iránya szabadon beállítható a lehelyezéskor.)
- ✚ A sáncon álló csapatnak a sánc védelmet jelent a szemből (a sáncvonal irányából), valamint a rézsút szemből (két irányból) érkező lövések ellen. Nem véd az oldalsó és a hátsó tűztől, valamint a közelharc-támadásoktól.
- ✚ A gyalogos katona a sáncon is előnyt élvez (lásd a képességét!)
- ✚ A sánc felett elrepül minden lövedék, így nem védi azt, aki nem



rajta, hanem mögötte vagy mellette tartózkodik. A védett három oldal felől akadályozza, de nem gátolja meg a haladást: ezekből az irányokból eggyel csökkenti az áthaladók lehetséges lépésszámát.

- ✚ A sánctól bármelyik fél elfoglalhatja és használhatja, azonban azt „átépíteni” (elforgatni) nem szabad.
- ✚ A sánc felrobbantása esetén, ha a sáncmezőn ugyanekkor csapat is tartózkodik, a védelmet élvező csapattorony hátralépésre kényszerül, miközben elveszít 1 csapatkorongot. Ha a hátralépést akadályozza bármi (lásd 7.(2) pont), további csapatkorong vesztést okozhat az akció.
- ✚ Fontos (nem terep-) elem a táblán a **középvonal**. Ez egy elméleti vonal a tábla közepén (a szegélyen jelölve van), amely a fordulónként esedékes pontozásban kap nagy szerepet. Ugyanis miután mindkét (vagy mind a négy) fél kijátszotta a parancskártyáit, a végső elhelyezkedés alapján 2-2 pontot írhat mindkét oldal a középvonalon túl tartózkodó minden csapattorony után. Ebbe a számításba egyedül az erdőben bujkálók nem számítanak bele, de például az elfoglalt ellenséges ágyú igen. (4 játékos esetén ezek a térfélpontok csak a közös pontozósávon írandók jóvá.)



7. Harc a táblán

A játékosok a felkészülési fázisban összeállított csapataikkal a parván fel-emelése után egyenként, felváltva végzik el a hadműveleteket. Az egységek támadó- vagy védekező erejét a konkrét összecsapásban a rájuk helyezett erő-kockák száma, továbbá a sereg- és parancskártyák által hozzáadott képességek alkotják: ezek adják az adott sereg pontszámát. Egy sereg ereje a különböző képességeknek köszönhetően akkor is lehet pozitív, ha nincs rajta erő-kocka.

A Kereszt és Félhold harcrendszere nagyon egyszerű: ha egy csapattorony megtámadja (közelharcban vagy lövéssel) az ellenfél egyik csapattornáját, a közöttük lévő erőkülönbség határozza meg a harc kimenetelét.

(1) Kisebbségi pontszámmal nem indítható támadás.

(2) Egyenlő pontszám mellett (közelharcnál) a támadó csapat a védő helyére lép, az utóbbi pedig egyet hátrálni kényszerül a saját térfele irányába.

Amennyiben az lehetséges, először a saját alapvonalára merőlegesen kell lépnie. Amennyiben ez akadályoztatva van, akkor hátrálhat a mögötte átlósan elérhető 2 mezőre is. Ha ez sem sikerül, akkor kénytelen az első (közvetlenül hátra) lépést választani, és az őt blokkoló tereptárgy vagy csapattorony mögé lépni, eközben azonban elveszít egy csapatkorongot. Ha az így elvégzett hátrálépés következtében egy újabb, a fenthez hasonló lépésblokkba fut bele a játékos, akkor a fentiek szerint megismétli a hátrálépést, és a veszteséget is. Ilyen akadályozó tényező a folyó, a hegy, vagy valamelyik saját, vagy ellenséges csapattorony lehet. Hasonló helyzetben, ha a tábla széle blokkolja a vesztes hátrálépését, a teljes csapattorony megsemmisül.

(3) Ha a támadónak magasabb pontszáma van, mint a védekezőnek, az utóbbi elveszít annyi korongot, mint amennyi a kettejük erejének különbsége, valamint hátra kell lépnie a fentebb (döntetlen esetén) leírtak alapján. Ez a visszavonulás adott esetben a visszalépés, vagy sorozatos visszalépések miatt akár további csapatkorong veszteséget is okozhat (lásd fentebb).

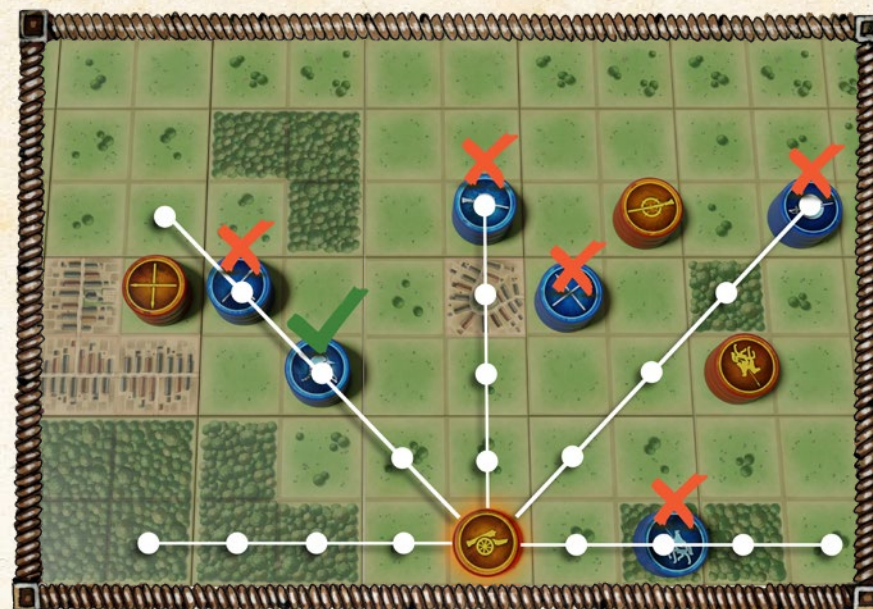
Közelharc esetében a győztes támadó sereg a védő helyére lép, aki kénytelen meghátrálni.

FONTOS: Egy egység csak akkor támadhat közelharcban, ha még van legalább egy mozgáspontja, amivel be tud lépni a védő helyére.

A lövészek természetesen nem csak közelharcban támadhatják meg az ellenfelüket. Ha az lőtávolon belül tartózkodik, álló helyzetből, vagy lépés és lövés kombinációjával is támadást indíthatnak ellene. Ilyenkor például egy muskétás az ellenfelétől kétlépésnyire rálőhet arra; a támadás kimenetele ugyanúgy alakul, mint közelharc esetén. Az erőértékek különbözősége, a csapatkorongok elvesztése, illetve a hátrálépés is ugyanúgy történik, mint közelharcban, de a támadó nem feltétlenül lép a védő helyébe, hacsak nem a lövése után használja ki a lépéslehetőségét. A lövész ellenséges vagy saját csapattorony felett nem tud ellőni, az egyes terepelemekre különleges szabályok vonatkoznak (lásd 6. pont).



A lövés a lépésekhez hasonlóan egyenes vagy átlós vonalon történik, de ez esetben a kettő nem kombinálható. Az alábbi ábra segít megérteni, hogy melyik ellenfelet éri el a golyó, illetve kik vannak biztonságos takarásban.



8. Kimerültségjelzők

Amely csapattorony támadást hajtott végre, arra az akció után rögtön rákerül egy kimerültségjelző korong. Ettől a pillanattól ezt a csapattoronyt a jelenlegi és a következő fordulóban már csak mozgatni lehet, támadásra vezényelni nem. A következő fordulóban támadásban résztvevő csapattoronyokra a másik színű kimerültségjelző korongokat kell felhelyezni, ezzel jelezve, hogy az ő pihenésük egy fordulóval tovább tart, míg a korábban megjelölt csapatokról a jelölést követő második forduló elején lekerülnek a jelzések. Kétféle korong található a játékban: vörös és fekete; ezeket fordulónként megegyező színben kell felrakni az éppen támadást végrehajtó csapattoronyokra: az első fordulóban vöröset, a következőben feketét, vagy pont fordítva.



9. Parancskártyák

- 36 parancskártyát tartalmaz a játék, ebből 2 játékos üzemmódban a 7 darab, pecséttel jelölt lappal kezdenek a szembenálló felek. (Négyfős játék esetén csak 5 lap kerül a kezdőpakliba; ilyenkor tegyetek vissza a húzópakliba 2 darab 1-es értékű **Mars! Előre!** kártyát.) A többi parancskártyához a játék során folyamatosan juthatnak hozzá a játékosok.



- A parancskártyák között 3 típusú kártya található: szürke, bíbor és zöld színnel jelöltek.

A **szürke lapok** az alap parancskártyák, amelyek önállóan is kijátszhatók egy-egy seregkártyához rendelve. (Az egyes parancsokat a szabályfüzet végén részletesen is tárgyaljuk.) A szürke parancskártyából *csak 1* darab játszható ki egy seregkártya mellé.

A **bíborszín lapok** speciális parancsokat jelölnek. Ezek önállóan nem, de egy másik szürke parancskártya mellett kijátszhatók egy seregkártya mellé. Azonban ebből is *csak 1* darab szerepelhet seregenként. A bíborszín lapok, ugyanúgy, mint a szürkék, többször felhasználhatók a játék során.

A **zöld lapok** egyszer felhasználható parancsokat, képességeket és egyéb lehetőségeket rejtenek; ezek is csak segédkártyák, ezért önállóan nem, csupán egy másik szürke parancs mellett játszhatók ki egy seregkártyához rendelve. A zöld kártyák csak egyszer használhatók fel a játék folyamán, ezután kikerülnek a választható lapok közül, de mivel hatásuk gyakran nem csak egy körben érvényesül, érdemes a tábla mellett gyűjteni őket.

- A szürke parancskártyák mindig ahhoz a csapatnemhez (csapatnemekhez) kapcsolódnak, amelyik seregkártyához a parancsot lehelyezted. Ezzel szemben a bíbor és zöld kártyák tartalmazhatnak olyan utasításokat, amelyek a megjelölt seregtől függetlenül jönnek létre (például a **Megrettentés**: az ellenfél egyik szabadon választott egységét lehet visszaléptetni).
- Azok a kártyák, amelyeknek a parancspont kerete kör helyett díszes ornamentikával jelölt (bíborszín és zöld), ún. **előzetes akciót** jelentenek. Ezek olyan parancskártyák, amelyeknek a tartalmát még a **csatafázis megkezdése előtt, rögtön a paravánok felemelése után** kell bejelenteni. Végrehajtásuk az aktuális játékosrendben történik, egyesével, a játékosok között felváltva (ha többet



is kijátszanak egyszerre), illetve bizonyos kártyák (például **Kémelhárítás**) azonnal érvénybe lépnek, ha egy ellenfelünk előzetes akciójára (a példában a **Kémkedés** vagy **Hadicsel**) tett válaszreakcióként értelmezhetőek.

- A **Haditanács** és **Hírvívó** kártyák csak 4 játékos esetén használható előzetes akciók.

III. EGY FORDULÓ LEÍRÁSA

1. fázis: A felkészülés

A legelső fordulóban a kezdőpakliból kiválasztott parancskártyák felhasználásával kell irányítani a hadseregedet. Minden seregkártya alá egy általad kiválasztott szürke lap kerülhet, mégpedig úgy, hogy a lehelyezett lapok összeített parancspont értéke ne haladja meg a 6-ot (illetve 4 játékos esetén a 4-et).

A további fordulóokban is csak a kezdedben tartott lapokból játszatsz ki parancskártyákat az egyes seregek számára. A kézlimit a játék során 7 lap (4 játékos esetén 5 lap), hacsak azt ki nem bővíted 1 lapnyival egy speciális akció segítségével (erre szolgál a Vitéz hadnagy).

Az új forduló elején az elhasznált parancskártyák a dobópaklira kerülnek, majd a húzópakliból választanod kell legalább 1, legfeljebb 2 kártyát, és azt a kezdedben maradt lapok mellé kell vened. Ezek után a dobópakliból felvehetsz (szabadon választva) annyi kártyát, amennyivel eléred az aktuális kézlimitet. Erről a három helyről: **kézben maradt lapok + felhúzott új lap(ok) + kiegészítés a dobópakliból** épül fel minden kör elején az első fázishoz szükséges parancskártya pakli.

Tipp: Érdemes a dobópaklit bal kéz felől, a húzópaklit jobb kéz felől tartani, képpel lefelé fordított kártyákkal. A kör elején a játékosok húznak 1 vagy 2 új kártyát a húzópakliból, és utána egészítik ki a kézben tartott kártyákat a dobópakliból.



FONTOS: A felkészülés során ne feledd, hogy minden kártyatípusból (szürke-zöld-bíbor) legfeljebb csak egy lehet a seregkártyához rendelve, a paraván felemelése után pedig – játékosrendben – az előzetes akciók bejelentése következik, még a csatafázis megkezdése előtt.

A felkészülés fázis akkor ér véget, amikor minden játékos jelezte, hogy kész felemelni a paravánt. A paraván felemelése után már nem lehet módosítani a parancskártyák kiosztását, sem az erőköcák elosztását. (Kivétel a Gyors döntés előzetes akció esetén.)

Az egyes seregkártyák felfejlesztése azonnal érvénybe lép, azaz a Fejlesztés előzetes akció bejelentésekor fordítsd meg az adott kártyát, hogy a B-oldalával felfelé legyen, és abban a fordulóban már használhatod is minden új képességét. Ugyanígy, ha olyan előzetes akciót játszol ki, amely valamilyen fejlesztést ad (**Extra zsold**, **Erősítés**, **Vitéz hadnagy**), ezen kártyák előnyeit azonnal, már az adott forduló tervezésekor használhatod, tehát több erőköcákkal, nagyobb kézlimittel vagy erősebb sereggel kalkulálhatsz.

A felkészülés alatt senki nem lesheti meg az ellenfele, de a partnere paraván mögötti készülődését sem (kivéve 4 játékosnál a **Haditanács** előző körben történt kiejtése esetén), és tilos beszélgetni a szövetséges kapitányoknak.

2. fázis: Az összecsapás

A második fázis elején minden játékos emelje le a paravánját! Ettől kezdve a forduló nyílt lapokkal zajlik, tehát az ellenfelek és a szövetségesek is megnézhetik, ki milyen lapokat játszott ki.

(1) Parancsok végrehajtása

Az összecsapás a felek között felváltva történik. Az első fordulóban a kezdőjátékos adja ki a parancsot, ő hajtja végre egy egységtípusának az összes parancskártyáját, majd a szemben ülő ellenfele következik, és ebben a sorrendben lépik le a teljes fordulót. A második fordulóban az előbb másodikként cselekvő játékos kezdi majd az összecsapást. (Négyfős játék esetén a felrakással azonos a sorrend: Török1, Keresztény1, Török2, Keresztény2. A kezdőjátékos a Török1 kapitány, aki a második fordulóban átadja a nyitást a Keresztény1-nek, majd a harmadik fordulóban a Török2-nek, végül a Keresztény2 kezdi negyedszerre az összecsapást. A lépéssorrend mindig ugyanaz marad, csak a kezdőjátékos változik, és ugyanúgy felváltva követik egymást a játékosok.)

Az összecsapás elején – játékosorrendben – az előzetes akciók bejelentése történik. Ekkor az ornamentikával jelölt bíborszín vagy zöld kártyákon szereplő parancsokat kell bejelenteni. A bíborszín kártyák azonnal a dobópaklira kerülnek, a zöld kártyák (mivel egyszer használatosak) viszont végleg kikerülnek a játékból.

Az első szürke alapparancs kiadása mindig a forduló kezdőjátékosát illeti meg. Ő bejelenti/megmutatja egy adott seregkártyájához rendelt parancskártyáit, majd végrehajtja ezeket a parancsokat. Amennyiben a kártya több egységet is érint, akkor minden kapcsolódó egységével végrehajtja az akcióját. A bejelentett és elvégzett bíbor és szürke parancskártyákat a személyes dobópakliba, a zöldeket a játék dobozába kell rakni.

Amennyiben egy parancs nyomán támadás is történt, a támadó játékos csapattoronyára (függetlenül az összecsapás eredményétől) helyezzetek egy, az adott kör színének megfelelő kimerültségjelző korongot.

A négyszemélyes játék esetében pedig az összes egység újra mozoghat, ha a másik kapitány harcolt velük, csak másodszor nem tudnak támadni.

(2) Pontozás

Minden olyan támadás, ami (döntetlen erőviszonyok esetén) pusztán **meghátrálásra kényszerítette a védőt, 1 pontot jelent a támadónak**. Ezt jelölni kell a támadó térfél pontozósávján (4 játékos esetén a támadást irányító kapitány személyes pontozósávján is). Minden olyan támadás esetén, **amikor a védő csapatkorongot is vesztett, korongonként 2 pont** írandó a térfél pontozósávján (4 játékos esetén a személyes pontozósávon is). Bár a védő ebben az esetben is visszavonul, külön pont a visszaléptetés után nem jár.

Minden kényszerű parancsvisszavonás, amit nem az ellenség Kémkedés kártyája váltott ki, például a parancskártyát kapott seregnem megsemmisülése esetén, **- 1 pontot jelent** a térfél pontozósávján (de 4 játékos esetén CSAK a saját pontozósávon jelöljétek).

Miután az összes akció lezajlott, meg kell számolni, hogy az egyes seregekből **hány csapattorony tartózkodik a hadszíntér felezővonalán túl** (de nem erdőben), és minden ilyen csapattesttért +2 pont írandó a térfél pontozósávján (4 játékos esetén is CSAK ott).

Tipp: A pontozásnál külön gyűrűvel jelöljétek a 10-es és 1-es értékeket.



3. Egy újabb forduló előkészítése

- ☛ Vegyetek le minden, az eggyel korábbi körben felrakott, azonos színű kimerültségjelző korongot a csapattoronyokról.
- ☛ Mindenki helyezze vissza a paravánját a seregkártyái fölé.
- ☛ Vegyetek le az erőköcsákat, de tartsátok azokat a paraván takarásában.
- ☛ Mindenki vegye magához a parancskártyák húzópakliját, és amennyiben a kézlímit lehetővé teszi, válasszon 1 vagy 2 új parancskártyát a pakliból, és tegye azt az előző körben a kezében megmaradt kártyalapok mellé. (Egy kártya választása kötelező, ezt a szabályt csak a kézlímit írhatja felül.)
- ☛ Ezek után – az aktuális kézlímit értékéig – a kezetekben lévő kártyákat kiegészíthetitek a dobópakliból válogatva. Ha összeállt az új, kézben lévő kártyakínálat, a dobó- és húzópaklit tegyétek felre, és kezdjétek meg a parancskártyák kiejtését a seregkártyák mellé.

IV. A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha egy fordulóban valamelyik fél a térfél pontozósávján eléri vagy meghaladja az 50-es értéket. Ebben az esetben még az adott fordulót végig kell játszani, majd a forduló végén következik az értékelés. (4 játékos módban akkor is véget ér a játék, ha valamelyik kapitány a személyes pontozósávján eléri vagy meghaladja a 40 pontot.) Szintén véget ér a játék abban a különleges esetben, ha valamely fél serege teljesen megsemmisült, és így már nincs lehetősége további parancsok kiadására.

Az utolsó forduló utáni értékelés ugyanúgy zajlik, mint a korábbiak – így nem feltétlenül az nyeri meg a játékot, aki először éri el vagy haladja meg a bűvös 50 pontot. Az egyetlen különbség, hogy *a játék végén össze kell számolni a seregek által a csatában elvesztett csapatkorongokat*. A két fél vesztesége közti különbséget jóvá kell írni annak a seregnek a pontozósávján, amely kevesebbet veszített. Ezzel kialakul a játék végső pontértéke, és eldől, hogy melyik fél győzedelmeskedett.

4 játékos esetén meg kell vizsgálni a győztes fél két kapitányának pontértékeit, és a magasabb ponttal rendelkező kapitány lesz a csata végső győztese.



V. SEREGKÁRTYÁK

Gyalogos/Rzab

A: Egy lépéssel az átlósan, vagy keresztirányban szomszédos mezők valamelyikére tud lépni. / Legfeljebb 2 erőkocka helyezhető a kártyára. / Erdőben, lakott területen és sáncban +1 (tehát maximum 3) erővel harcol (támad és védekezik).

B: Fejlesztett állapotban 2 mezőnyi lépés megtételére képes. / Legfeljebb 3 erőkocka helyezhető a kártyára. / Erdőben, lakott területen és sáncban +1 (tehát legfeljebb 4) erővel harcol (támad és védekezik).



Pikás/Baltacsi

A: Egyet tud lépni egy szomszédos mezőre (átlósan is). / Legfeljebb 2 erőkocka helyezhető a kártyára. / Lovasokkal szemben (könnyűlovasság és nehézlovasság) +1 (tehát legfeljebb 3) erővel harcol.

B: Fejlesztett állapotban 2 mezőnyi lépés megtételére képes. / Legfeljebb 3 erőkocka helyezhető a kártyára. / Lovasokkal (könnyűlovasság és nehézlovasság) szemben +1 (tehát legfeljebb 4) erővel harcol.



Muskétás/Janicsár

A: Egyet tud lépni egyenesen vagy átlósan. / Legfeljebb 2 erőkocka helyezhető a kártyára. / Lőtávolsága 2 mező. / Ha nem lép, +1 (tehát legfeljebb 3) erővel támad. (0 erőkocka esetén az ereje lépés nélkül is 0 marad.)

B: Fejlesztett állapotban 2 mezőnyi lépés megtételére képes. / Legfeljebb 3 erőkocka helyezhető a kártyára. / Lőtávolsága marad 2 mező. / Ha lép, az ereje 1-el csökken (legfeljebb 2 lesz). / A fejlesztés +1 parancsponttal bővíti a parancskiosztási lehetőségeket (már az előkészítési fázisban).



Husár/Rkindszi

A: 3 mezőt tud lépni egyenesen vagy átlósan. / Legfeljebb 2 erőkocka helyezhető a kártyára. / 1 erőkockát beválthat (ideiglenesen) +1 lépésre. (Tehát ha 2 erőkocka van a kártyán, léphet 3 helyett 4 mezőt is, de akkor csak 1-es erővel támadhat vagy védekezhetsz. Ha 1 erőkocka van a kártyán, szintén léphet 4 mezőnyit, de az ereje 0 lesz abban a körben.)

B: 3 mezőt tud lépni. / Legfeljebb 3 erőkocka helyezhető a kártyára. / 1 erőkockát beválthat (ideiglenesen) +1 lépésre. (Tehát ha 3 erőkocka van a kártyán, léphet 4 mezőt is, és akkor 2-es erővel támadhat vagy védekezhetsz.) / Fejlesztve íjjal/pisztollyal is rendelkezik, így egy szomszédos (átlósan is) mezőre lövést is leadhat.



Úrtes/Szpáhi

A: 2 mező megtételére képes. / Legfeljebb 3 erőkocka helyezhető a kártyára. / Egyenlőségénél is sebez (azaz nem csak visszalépteti az ellenfelét, de az elveszt egy csapatkorongot is). / A nehézlovasság csapattornyából csak egy van, és az 2 korong magas.

B: Fejlesztve 3 mező megtételére képes. / Legfeljebb 3 erőkocka helyezhető a kártyára. / Egyenlőségénél is sebez / Fejlesztése +1 erőkockát hoz azonnal játékba, amely bármelyik seregekártyán használható.



Pattantyús/Topcsi

A: A tüzérség (ágyú) csak a tábla leg-hátsó sorában mozoghat. / Oldallépésként 2 mezőnyit haladhat. / Legfeljebb 3 erőkocka helyezhető a kártyára. / Lőtávolsága 4 mezőnyi egyenesen vagy átlósan. / Távolról is rombol, támadás parancs esetén hidat is felrobbant (amennyiben az lőtávolságon belül van). / Az ágyúállás nem semmisíthető meg, de közelharccal elfoglalható.

Ilyenkor az egységet az ellenfél színére kell cserélni, és ha az adott ki a tüzérre támadás parancsot, ami még nincs felhasználva, akkor a fordulóban rögtön lőhet is vele, de mozgatni még nem lehet. A forduló végi értékelésnél az elfoglalt ágyú területpontot hoz az új tulajdonosának. / Az ágyúból alaphelyzetben csak egyetlen csapattorony van, amit mindössze egyetlen korong alkot. A tüzérség ellen a lövés hatástalan.

B: Legfeljebb 4 erőkocka helyezhető a kártyára. / Lőtávolsága 4 mezőnyi. / Felfejlesztve +1 ágyú helyezhető a térfél leghátsó sorába, egy tetszőleges helyre. Innentől kezdve az ágyúból 2 csapattorony lesz, mindegyiket 1-1 korong alkotja.



VI. PARANCSKÁRTYÁK



Mars! Előre!: A parancs lehetővé teszi, hogy az adott seregkártya alá rendelt csapattornyo­k közül az egyiket mozgassd és támadást intézz vele ellenséges célpontok ellen. A mozgás végrehajtása kötelező, ha nem szeretnél pontot veszíteni parancsvisszavonás miatt, de a támadás csak opcionális lehetőség.



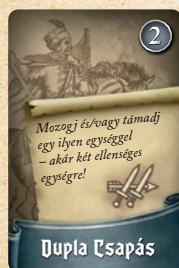
Általános támadás: A seregkártyához tartozó összes csapattoronnyal lépsz és támadhatsz, hasonlóan az előző parancshoz, csak a lépés kötelező elem.



Tereptárgy: Segítségével minden gyalogos egység képes egy tereptárgyat (hidat vagy sáncot) építeni a vele átlósan vagy keresztirányban szomszédos mezőre, az adott tereptárgyra vonatkozó szabályok szerint. Ugyanezzel a parancskártyával a híd vagy a sánc felrobbantását is elrendelheted egy gyalogos egységnek. Ez a kártya a tüzérek számára is kijátszható, így az ágyúval híd is megsemmisíthető, de sánc nem.



Roham: Bármely egység számára +2 lépést jelent, aminek a végén támadni is tudnak (tüzéreknek nem játszható ki).



Dupla csapás: Ezzel a kártyával egyetlen mozgással akár két támadás is végrehajtható egyidejűleg, két különböző csapattorony ellen. Ez történhet közelharc és lövés által, de akár két közelharccal is; utóbbi esetben a támadó győzelem esetén eldönti, hogy melyik legyőzött csapattorony helyére áll. Tehát nem kell annyi mozgásponttal rendelkeznie a végrehajtás előtt, hogy külön-külön is be tudjon lépni a két ellenséges egység helyére, elég, ha mindkettő helyére be tudna az utolsó lépésével, és a harcok után eldönti, hová mozog.



Helycsere: A táblán fölcserélhetsz két – akár átlósan – szomszédos mezőn álló, bármilyen csapattornyot (tüzérek így sem hozhatók előrébb az utolsó sorból), és utána még mozoghatsz is a parancsot kapott egységgel. Támadást viszont nem hajthatsz végre ezzel a paranccsal ebben a körben.

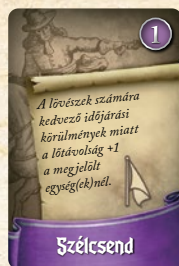


Bajtársi segítség: Az adott seregkártyához tartozó egyik csapattorony mellett egy választott másik csapattoronnyal is mozoghatsz és támadhatsz. Ez lehet akár ugyanolyan seregtípus, de bármilyen más is.

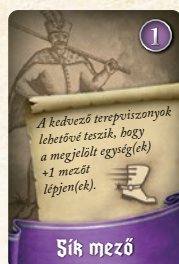


Seregrendezés: Két ugyanolyan típusú csapattorony korongszámait módosíthatod egy korong áthelyezésével, ha valahová kell az erősítés.





Szélcsend: A kiegészítő lap valamelyik lőfegyverrel ellátott csapatot (muskétás, fejlesztett könnyűlovas, tüzer) segíti. Kijátszásával abban a körben +1 mezővel megnő a lőtávolság az egységnél.



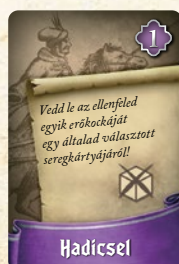
Sík mező: A lap bármelyik csapathoz kijátszható, így azzal az egységgel +1 mezőt léphetsz a forduló során.



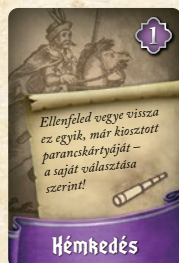
Fejlesztés: Előzetes akció, amely lehetővé teszi, hogy egy seregtípusodat fejleszd, azaz a seregkártyáját a B oldalára fordítsd. (Utána már nem fordíthatók vissza a kártyák). A fejlesztés hatása azonnal érvényesül, ezért ha erőkockát vagy parancspontot ad, akkor ezeket már a felkészülési fázisban figyelembe kell vened; például, ha a fejlesztett egységre eggyel több erőkocka rakható, akkor ezt „megelőlegezheted” a lap átfordítása előtt. Ha plusz parancspontot fogsz kapni, akkor eleve eggyel több pontért oszthatsz ki parancsokat a felkészülés során, de a felfedés után nem rakhatsz le újabb parancskártyát.



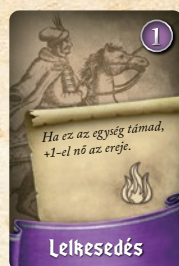
Kémelhárítás: Előzetes akció: abban az esetben, ha ellenfeled *Kémkedés*, *Hadicsel* vagy *Megrettentés* kártyát játszott ki ellened, ezzel a lappal kivédheted a hatását.



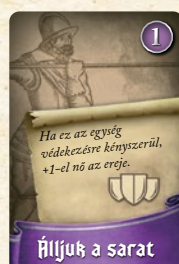
Hadicsel: Előzetes akció: leveheted az ellenfeled egyik, általad választott erőkockáját. A „Kémelhárítás” lap semlegesíti a hatását.



Kémkedés: Előzetes akció: az egyik ellenfeled vegye vissza az egyik kiosztott parancskártyáját. Ha a kártyához más parancsok is tartoznak, azok is elvesznek ezáltal. A *Kémelhárítás* lap semlegesíti a hatását.



Lelkesedés: Amennyiben az adott seregkártyához tartozó (egy vagy két) csapattorony támadást hajt végre, eggyel nő a támadóerejük.



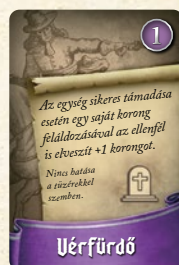
Álljuk a sarat: Amennyiben az adott seregkártyához tartozó csapattornyot (vagy tornyokat) megtámadják, +1 erővel védekeznek.



A sorok feltöltése: Egy koronggal kiegészítheted egy már veszteséget szenvedett csapattornyodat legfeljebb az eredeti magasságig. (A tüzerekre nem alkalmazható, hiszen ők nem is tudnak veszteséget szenvedni.)



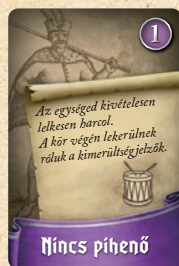
Visszacsapás: Amennyiben a csapattornyodat támadás éri, és veszt legalább egy csapatkorongot, az ellenfél is elveszt egy csapatkorongot. Tüzerekkel szemben nem játszható ki ez a kártya, és lövészek ellen is csak akkor, ha a megtámadott csapatod is lövész egység. A lövészek esetében akkor lehet használni ezt a kártyát, ha a védekező lövészek is lőtávon belül vannak a támadás pillanatában, figyelembe véve aktuális képességeiket (fejlesztett állapot, illetve *Szélcsend* használata).



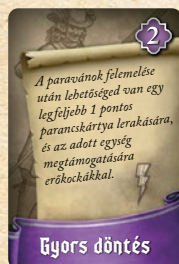
Vérfürdő: Ha a támadó csapat feláldoz egy korongot a saját csapattornyából, az ellenfél is elveszt (még) egy csapatkorongot. Ez a kártya sem játszható ki tüzerekre.



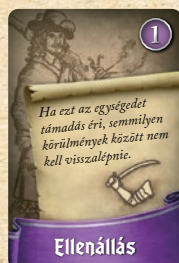
Megrettentés: Mutass rá egy ellenséges csapattornyra, és azt léptesd vissza a saját alapvonalá felé egy mezőnyit. Olyan csapattornyot nem választhatsz, amelynek a visszaléptetése veszteséggel jár, csak és kizárólag akkor, ha nincs másik egység, amelyet vissza lehetne léptetni. A *Kémelhárítás* lap semlegesíti a hatását.



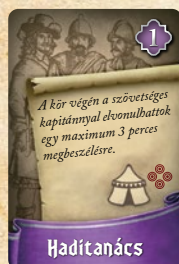
Nincs pihenő: Ha a csapattorony támadást hajt végre, a kör végén a kimerültségjelzőt vedd le róla. Két játékos esetén ez úgy is működhet, hogy nem kell rátenni a jelzőt, de a 4 játékos módban ezt a módszer kell követni.



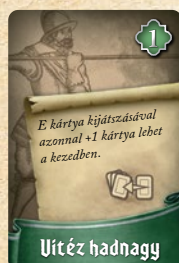
Gyors döntés: A paraván felemelése, azaz az erőviszonyok felmérése után kijátszatsz még egy, legfeljebb 1 pontos parancskártyát a kezedből valamely seregkártyád alá, ha azt a megmaradt parancspontjaid engedik. Ezt követően átrendezheted úgy az erőköccákat, hogy a frissen mozgósított egységet megtámogasd velük.



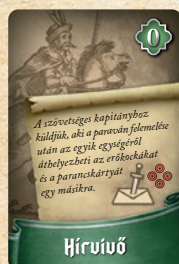
Ellenállás: Ha az adott csapattornyot támadás éri, nem kell visszavonulnia, akkor sem, ha a támadás során csapattoronyt veszít.



Haditanács: Csak négyfős játékmódban használható! A kártya kijátszását követő forduló előtt a szövetséges kapitányok elvonulva röviden átbeszélhetik a haditervet, miközben a másik két kapitány nem kommunikálhat. A megbeszélés természetesen történhet a tábla előtt is, a részletes szabályokban a játékosoknak kell megállapodnia.



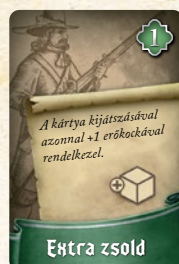
Útész hadnagy: Kiegészítő lap, előzetes akció, és a többi zöld laphoz hasonlóan csak egyszer játszható. A kártya kijátszását követően a kézlimit azonnal +1 kártyával megnő: 7 lapról 8 lapra, 4 játékos esetén 5 lapról 6 lapra. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy az előkészítő fázisban már eggyel több lapot használhatsz, hiszen ezt az akciót – a többi fejlesztéshez hasonlóan – a másik parancsnok nem tudja megakadályozni.



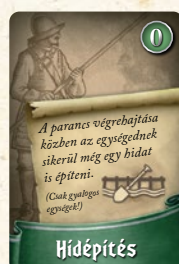
Hírvivő: Csak négyfős játékmódban használható! Előzetes akció: a szövetséges kapitányhoz küldöd a hír-vivőt, aki a paravánja felemelése után – időben értesülve az eseményekről – egyik egységről áthelyezheti az erőköccákat és az összes parancskártyát egy másikra.



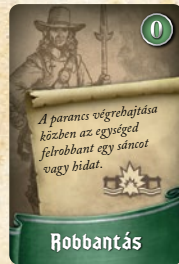
Erősítés: Egy koronggal megemelheted az egyik csapattorony magasságát, akár a korábbi veszteségeket kompenzálva, vagy akár elit csapatot létrehozva. (A tűzérekre nem alkalmazható.) Ezzel a kártyával +1 korong kerül játékba, ami 4 egység magasra növelheti az egyik csapattornyot, vagy 3 egység magasra a nehézlovasságot.



Extra zsold: A kártya kijátszásával ettől a körtől +1 erőköccával többet használhatsz: 2 játékos esetén 7-ről 8-ra, 4 játékos esetén 5-ről hatra nő a kockák száma.



Felmérés: Az adott körben a területfoglalásért járó pontok – a kör végén – duplán számítanak. Négyfős játékmódban nem játszhatja ki egyszerre a két szövetséges kapitány, ha mégis megteszik, akkor az egyiket nem lehet végrehajtani.

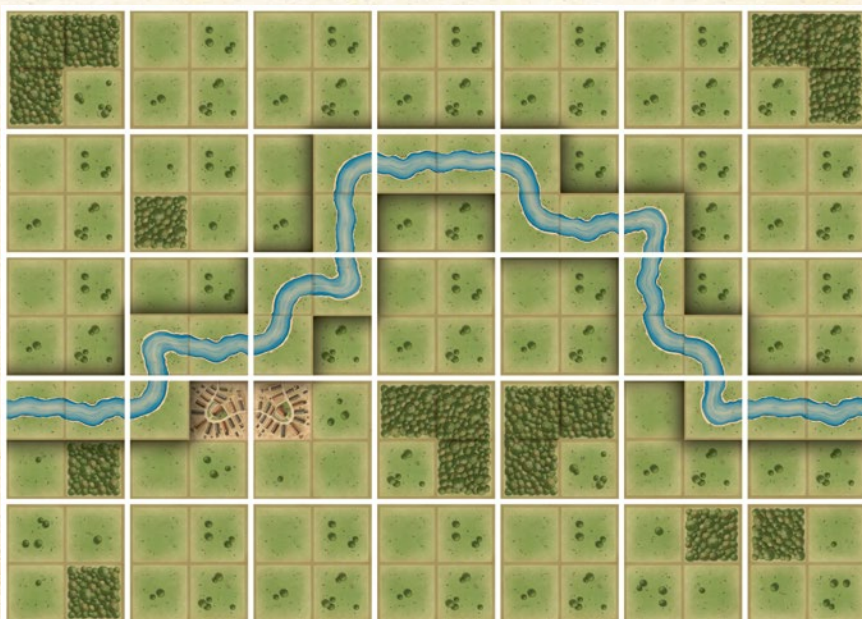


Robbantás: Bármely gyalogos egység a szürke színű alapparancs végrehajtása közben még egy hidat vagy sáncot is felrobbant azon a mezőn, ahová lépett, vagy avalemelyik azzal szomszédos mezőn – átlósan is. (A híd/sánc felrobbantása veszteséget okoz, ha egység alatt robban fel.)

VII. Játoszható szcenáriók

1664: A SZENTGOTTHÁRDI CSATA ☪ A TÖRÖK FŐSEREG ELSŐ VERESÉGE

1660-tól a magyarországi oszmán hódítás újabb lendületet vett, elestett két kulcserőd: Várada és Érsekújvár, 1664 nyarán pedig Raimondo Montecuccoli császári, német és francia csapatai már az ország nyugati szegélyére szorulva várták Köprülü Ahmed nagyvezír támadását. A felpredált Dél-Dunántúlról az oszmánoknak mindenképpen tovább kellett vonulniuk; és a megáradt Rába mögötti, még érintetlen terület csábító célpont volt, amiért megérte kockáztatni a folyón való átkelést. Az augusztus 1-jén vívott szentgotthárdi csata kulcskérdése volt, hogy a 25000 fős, de a korszak legmodernebb taktikáját alkalmazó keresztény sereg, vagy a 80-90000 fős, de részben gyengébb harcértékű elemeket felvonultató oszmánok tudják-e rákényszeríteni ellenfelüket a nekik kedvezőbb harcmódra. A folyóátkelés nehézségei miatt a törökök sem túlerejük, sem mozgékonyaságukat nem tudták kihasználni, támadásaik összeomlottak a keresztények tüzeiben, a visszavonuláskor pedig kitört a pánik, sokan a Rábába veszttek. A kétségtelen győzelem azonban nem változtatott az erőviszonyokon: több mint 10000 török esett el, de a keresztények vesztesége is ennek fele-harmada volt.

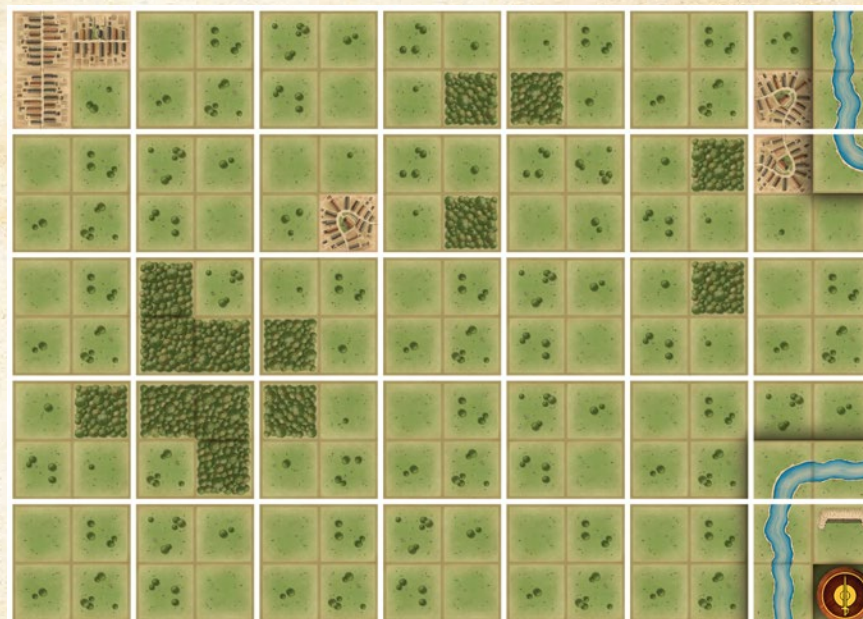


Készítsétek elő a terepet az ábrán látható módon a nagy tereplapkákkal.

A térképen a Rába azon kanyarulata látszik, amely a csata gócpontját jelentette. A település az egykori Nagyfalu (német nevén Mogersdorfot) jelöli. A szövetséges seregek a középső erdősáv mögötti, az oszmánok a folyókanyarulat által kissé leszűkített területen sorakoznak fel. Ebben a szcenárióban a török csapatok mozgékonyaságának jelentős szerepe lehet, míg a keresztények védekezés során a falut, valamint azt az erdős területet tudják hasznosítani, amit Montecuccoli is kihasznált. A Rábán való átkelésnek 1664-ben is nagy szerepe volt, ebben a csatajátékban sem lesz másképp. A folyó – elővigyázatlanság esetén – súlyos veszteséget is okozhat a feleknek.

1593: SZÉKESFEHÉRVÁRI (PÁKOZDI) CSATA ☪ MENEKÜLÉS A GYŐZELEMBE

A hosszú háború első éve török sikerekkel kezdődött, de miután az oszmán fősergely téli szállásra vonult, a Hardegg Ferdinánd által vezetett keresztény sereg megpróbált rajtaütni Székesfehérváron. A meglepetés nem sikerült, csak a külvárosokba sikerült betörni. Ráadásul Hasszán budai pasa a végvárak tapasztalt hadinépével, és az elit janicsárokkal Székesfehérvár felmentésére sietett. A keresztények már elvonulóban voltak, amikor november 3-án Hasszán serege felbukkant, így a további visszavonulás túl kockázatos lett volna, harcolni kellett. A törökök – szokatlan módon – gyalogságot állították a két szárnyra. A balszárny feladata a várral való kapcsolatfelvétel, a jobbszárny a keresztények visszavonulásának elvágása volt. A széttagolt, és inkább üldözésre, mint csatára készülő hadat meglepte, hogy a keresztények nem csak vállalták a harcot, hanem azonnal támadtak: megfutamították a lovasságot, majd lemészárolták a gyalogságot. A korszak legnevesebb magyar vezérei: Pálffy Miklós, Nádasdy Tamás, Zrínyi György és Huszár Péter, végbeli vitézeik és a nemesi felelők élén oroszlánrészt vállaltak a török háborúk egyik legnagyobb győzelméből. Az enyhe számbeli fölényben lévő török sereg harmada, 6-7000 harcos veszett oda, a magyar veszteség ennek durván a fele lehetett.



Készítsétek elő a terepet az ábrán látható módon a nagy tereplapkákkal.

A térkép jobb alsó sarkában a vizesárok, és a sánc jelképezi Székesfehérvár szegélyét. A jobb felső sarokban a folyólapkák a Velencei-tó partvonalát jelölik ki, a parton lévő falu pedig Pákozd. Ettől balra Pátka és Lovasberény látható. A törökök a térkép felső széléről indulnak, de rendhagyó módon a rendes létszám feletti muskétás egységet elhelyezhetnek a jelölt mezőn lévő sáncban, mint Székesfehérvár őrségét (az egységet 2 darab tartalék korongból állítatok össze, felül egy janicsár, alatta egy másik egység). Bármilyen korong áll ezen a mezőn, az 1 pontot ér körönként, a felét, mintha az ellenfél térfelén állna, de ezt a keresztények is megkapják, ha elfoglalják. A török fél kezd.

1660: SZÁSZFENESI CSATA ☪ RÁKÓCZI GYÖRGY VÉGZETE

A XVII. század első felében Erdély komoly regionális tényezővé lett. II. Rákóczi György, miután hűségére vonta a román fejedelemségeket, úgy érezte, hogy jó eséllyel terjeszkedhet Lengyelország felé. Az oszmánok nem tűrhették vazallusuk megerősödését, ezért – miután az erdélyi haderő legjobb csapatainak jelentős része fogságba esett Lengyelországban – el-
lene fordultak. A krími tatárok, román vajdák és a magyarországi török csapatok túlereje három irányból támadva gyorsan felmorzsolta az ellenál-
lást. A harcok óriási pusztulással jártak az addig virágzó fejedelemségben, Rákóczi megmaradt seregével egyre hátrébb szorult. Végül Szászfenesnél, a Kis-Szamos völgyében, 1660. május 22-én csupán 8000 fős erdélyi had szállt szembe a Szejdi Ahmed budai pasa 15-20000 katonájával. Két ol-
dalt a magaslatokra, illetve a folyóra támaszkodó serege élén a fejedelem elkeseredett és kilátástalan védekező csatát vívott. A törökök először a
jobbszárnyon álló székeleyeket futamították meg, majd a szívósan védekező
balszárnyat szorították át a folyón, neki a hegyeknek, az erdélyi gyalogság
nagy része odaveszett. Rákóczi testőrsége élén bátran kivette a részét a
küzdlemből, és súlyos sebeibe rövidesen belehalt.



Készítsétek elő a terepet az ábrán látható módon a nagy tereplapkákkal.

A térkép felső szélén Szászlóna, előtte állt fel az erdélyi had, az alsó szélén pedig Szászfenes, ami előtt a török arcvonala húzódott. A Kis-Szamos szeli ketté a csatamezőt, a két kezdőhíd nem felrobbantható, tehát állandó átkelést biztosít. A víz mentén erdőszegély húzódik, ahol nem könnyű az átkelés, de két oldalt, a hegyekkel határolt szoros is nehéz terep, főleg, ha az ellenfél ellenőrzí az. A valóságban a folyó közelebb van a térkép jobb széléhez, a játék kedvéért szimmetrikus az elrendezés.

1687: A NAGYHARSÁNYI CSATA ☪ A MÁSODIK MOHÁCSI ÜTKÖZET

1686-ban a keresztény seregek visszafoglalták Buda várát, de ezzel a háború még nem dőlt el. 1687. augusztus 12-én, többhetes manőverezés és csatározás után, a törökök számára oly kedves mohácsi sík közelében, Nagyharsánynál vívták meg a hadjárat döntő csatáját. A vezérek ugyanazok voltak, mint egy évvel ez-
előtt Budánál: Lotharingiai Károly herceg és II. Miksa Emánuel bajor uralkodó az egyik, Szulejmán nagyvezír a másik oldalon. Mintegy 50000 keresztény állt szemben 60000 törökkel, de ez utóbbiak jelentős része irreguláris harcos volt, ezért az oszmán hadvezetés nagy súlyt helyezett a sáncépítésre, amely még a cs-
ta alatt is bőszen zajlott. A sűrűn benőtt bozótos terep kedvezett a váratlan török
támadásoknak, de ezeket túlon túl elaprózták, így a keresztények sorra visszaver-
ték őket. A csata délutánján a Szent Liga csapatai általános támadásra indultak, és egyetlen elsöprő rohammal elfoglalták a török sáncokat. A keresztények 4400
embert veszítettek, a törökök ennek háromszorosát. Két katona pályájának ez a csata lett a kulcspontja: Szulejmán nagyvezír megkapta a selyemzsinórt, egy
fiatal tiszt, Savoyai Jenő pedig egy lovasdandár élén elsőként vetette meg a lábát a török állásokban. Jutalmul ő vihette a győzelem hírét a fővárosba, és ezzel el-
indult az úton, hogy Európa meghatározó politikus-katonája legyen.



Készítsétek elő a terepet az ábrán látható módon a nagy tereplapkákkal.

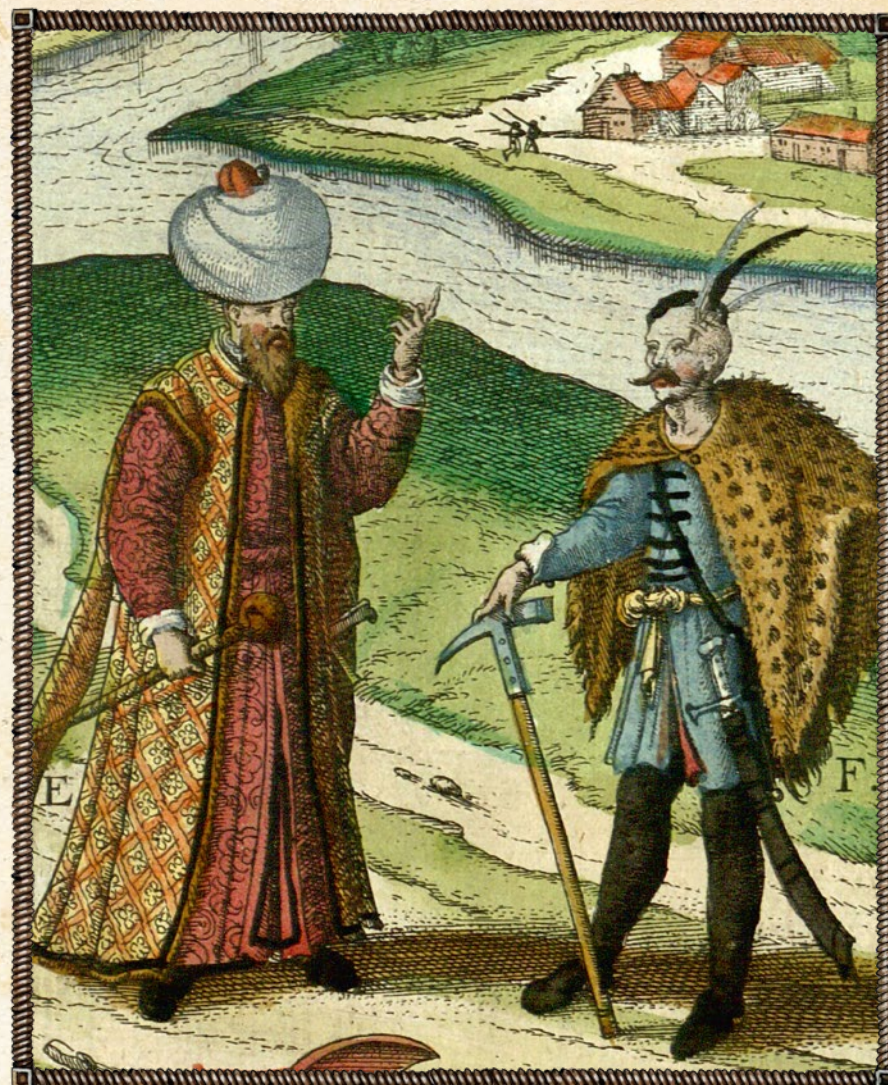
A térképen a Karasica patak által határolt kisebbik, eredetileg mocsaras terület törökök ezreinek jelentette a végzetet. Az oszmán sereg a kétoldról erdő-
ségekkel közrefogott szűk oldalon, míg a keresztények hadtestei Villány és a Szársomlyó-hegy közötti szakaszon sorakoznak fel. A patak által elzárt rész –
éppúgy, mint a valóságban – fontos szerepet kap az ütközetben, a három alapsor pedig egyformán kevés jó lehetőséget biztosít mindkét félnek. Villány falu a védekezésben nem sok szerepet kap, ellenben, ha a török sereg elfoglalja, nehéz fordulókat okozhat a szövetséges félnek.

TARTALOM

Bevezető	1
A játék alkotóelemei	2
A játékmenetről bevezetesként	2
I. Előkészületek	3
II. A tartozékok/fogalmak áttekintése	4
1. Csapattornyok	4
2. Seregkártyák és fejlesztésük	4
3. Erőkockák	5
4. Parancspontok	5
5. Mozgás a táblán	5
6. Terepelemek a táblán	5
(1) Folyó és híd	5
(2) Erdő, város és hegy	6
(3) Sánc és középvonal	6
7. Harc a táblán	6
8. Kimerültségjelzők	7
9. Parancskártyák	8
III. Egy forduló leírása	8
1. fázis: A felkészülés	9
2. fázis: Az összecsapás	9
3. Egy újabb forduló előkészítése	9
IV. A játék vége	9
V. Seregkártyák leírásai	10
VI. Parancskártyák leírásai	11-13
VII. Játsható szcenáriók	14-15

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

A kiadó szeretne köszönetet mondani **Marosi Z. Tamásnak (Pierrot)**, mert egészen kiváló és egyedi játékot hozott létre. **Marosi Viktóriának**, a szerző feleségének, mert fáradhatatlan szervező munkájával és határtalan kompromisszumkészségével elhárított minden akadályt a játék megjelenése előtt. **Walkó Gergely** grafikusnak, aki végső formába öntötte ezt a játékot, akkurátusan figyelve a részletekre, és remek megoldásokkal gazdagítva az összképet. **Szatmári J. Ottónak** a fantasztikus borítót és a szabályfüzet illusztrációit. **Nagy Norbertnek**, a kiemelkedő minőségű 3D-s képeket, amelyek segítségével sikerült a játékszabályt még látványosabbá tenni. **Hajnal Ödönnek** és **Bánsági Márknak**, mert a grafika alapjait ők készítették el az első verzióhoz. **Limpár Péter** történésznek, nem csupán a történelmi háttér valóságosabbá tételért, hanem neki köszönhetjük a székesfehérvári csata szcenárióját, illetve sok építő jellegű tesztelést. Minden **tesztelésben részt vevő játékosnak** külön is szeretnénk megköszönni értékes hozzájárulásukat, mert nélkülük most nem lehetne készen e mű, de külön kiemelve **Pásztor Balázst** és a **Kicktester** csapatot, akiknek meghatározó szerepük volt a játék végső arculatának kialakításában. Köszönjük **minden kedves vásárlónknak és játékosnak** a bizalmat, megígérjük nektek, hogy a jövőben is kizárólag minőségi játékokkal fogunk jelentkezni!



Budai pasa és magyar katona (korabeli metszet, 1617)



kekjatek.hu
A minőségi játékelmény



SZÉCHENYI 2020



Európai Unió
Európai Mezőgazdasági
Vidékfejlesztési Alap



A VIDÉKI TÉRSÉGEKBE BERUHÁZÓ EURÓPA