

BYZANTIUM



Krisztus születése után 632-ben járunk. A Bizánci Birodalom, az egykor hatalmas Róma örököse, éppen csak túlélte a Szász-yanida Perzsiával vívott hosszú háborút. A két legyengült, kifáradt birodalom erőt próbál gyűjteni... ám délen, a sivatagos Arábiában egy Mohamed nevezetű próféta új értelmet ad egy régi vallásnak, és oly tettekre sarkallja az ottaniakat, amelyek megváltoztatják a világ arculatát. Az egymást követő kalifák vezérletével az iszlamizált arabok elsöpörni készülnek Bizánc és Perzsia romjait.



A játékot ketten, hárman vagy négyen játszhatják. A játékosok egy-egy gazdag és befolyásos kis-ázsiai és közel-keleti család fejének szerepébe bújnak. Erőforrásaik (pénz és kockák) segítségével saját érdekeik szerint mozgatják a bizánci és az arab seregeket. Természetesen a bizánciak és az arabok egymás ellenségei; az előbbieket színe a lila, az utóbbiaké pedig a fehér. A játék elején a Perzsa Birodalom is jelen van még (szürke helyszínek), ám gyorsan elsöprik a bizánci és arab csapatok.

Minden játékosnak van egy seregtáblája, amelyen látható, milyen és mekkora bizánci (lila) és arab (fehér) seregeket tud irányítani. Mindkét seregnek négy mezője van: elitcsapatok, főszereg, segédcsoportok és mozgás. Az első kettő alkotja a mezei sereget. A segédcsoportok a játékos birtokában lévő városokat védelmezhetik. Amikor a mezei sereg mozog, egy kockát le kell venni a mozgás mezőjéről. A seregek ereje annak függvénye, mennyi kocka van az egyes mezőkön. A seregtáblán még megtalálható mindkét fél kincstára is, valamint a tartalék, ahol azok a kockák vannak, amelyek mindkét oldal javára felhasználhatók.

Minden játékosnak két bábuja van, az egyik a bizánci, a másik az arab serege. E két bábu ugyanolyan színű, így hogy melyik melyik, azt az dönti el, hogy milyen városnál vannak (például az az arab sereg, amely egy arab városnál állomásozik). A játék elején még egyik bábu sincs fenn a térképen. A játékos akkor rakja fel arab seregét, amikor először támad az arabokkal, a bizáncit pedig akkor, amikor birtokba veszi első bizánci városát.

A játék elvileg három fordulóból áll, azonban hamarabb véget ér, amennyiben Konstantinápoly elesik. A fordulóok változó számú körből állnak. A játékosok minden körben egyszer cselekszenek. A forduló akkor ér véget, amikor egy játékos híján már mindenki passzol; ekkor az utójára maradt játékos még egyszer cselekszik, azután következik a bevételi és kiadási fázis. A játékos, amikor rajta van a sor, számos cselekedet közül választhat. Birtokba vehet egy uratlan várost azáltal, hogy a városhengerekre rakja egy kockáját; ekkor nyomban győzelmi pontokat kap. Három kockával növelheti seregei létszámát seregtábláján. Adót vethet ki. Végrehajthat egy speciális akciót, amennyiben egy kockáját rárakja az adott akció mezőjére. Építhet templomot vagy mecsetet. Mozoghat és harcolhat valamelyik seregével. És persze passzolhat is; ha azonban passzol, akkor a forduló hátralévő részében már nem cselekedhet. Minden cselekedet, a passzolást kivéve, egy vagy több kocka elköltését igényli. A játékosok általában akkor passzolnak, amikor már nincsenek elkölthető kockáik, és pénzüket sincs kockák vásárlására.

A pénzt bizánci aranyban számoljuk: ez volt akkoriban a legelterjedtebb, legmegbízhatóbb pénzfajta. A nagy ezüst érmék 5, a kicsi rézszínű érmék 1 bizánci aranyat érnek.

A kockák szerepe igen nagy; mondhatni, ez egy kockamenedzselő játék. A játék kezdetén a játékosoknak

bizonyos mennyiségű kockájuk van seregtáblájukon. Ezek közül a tartalékban lévők ingyen használhatók, mind a bizánciak, mind az arabok érdekében. Emellett a játékosok mindig vásárolhatnak kockákat tartalékukból, illetve seregmezőikről. Minden ilyen kocka három aranyba kerül, és annak az oldalnak a kincstárából kell fizetni, amelynek javára használja a játékos a kockát.

A harc a lehető legegyszerűbb. A csaták zöme ostrom, amikor egy sereg megtámad egy várost. Ekkor a védekező játékos annyi kockával dob, ahány henger van a városon, hogy kiderüljön, mekkora veszteségek érik az ostromló sereget. Ha a dobás után a sereg még elég erős, beveszi a várost. Amennyiben két sereg csap össze, akkor mindkét fél erejének függvényében bizonyos számú kockával dob. A veszteségek eltávolítása után az a sereg győz, amelyik erősebb. A vesztesnek vissza kell vonulnia. Ha a támadó győzött, még meg kell ostromolnia a várost, ami újabb veszteségeket jelenthet a számára. A segédcsoportok további veszteségeket okozhatnak egy támadó seregben.

A megrohant és bevett város megszenvedti az ostromot és az azt követő fosztogatást, jelentősége, gazdagsága, lakóinak száma csökken: egy hengert el kell róla távolítani. Ha egy városon már csak egy henger van, azt nem kell eltávolítani, azonban az ilyen városért nem jár győzelmi pont.

A játékos akkor kap győzelmi pontot, amikor birtokba vesz vagy ostrommal bevesz egy várost, amikor császárrá vagy kalifává válik, vagy amikor templomot, mecsetet építtet. A játék legvégén még minden városért győzelmi pontok járnak. Fontos, hogy kétféle győzelmi pontot lehet és kell gyűjteni, arabot és bizáncit. A játék végén a játékosok összeadják arab és bizánci győzelmi pontjaikat, kivéve akkor, ha az egyik kétszer több, mint a másik, mert akkor csak a nagyobb mennyiség számít, nem a kettő összege. A játékosoknak egyensúlyban kell tartani bizánci és arab győzelmi pontjaikat; kivéve, ha csak az arab győzelmi pontokat gyűjtik, majd beveszik Konstantinápolyt.

Tartalom

játéktábla (térkép)

játékszabály

4 seregtábla

60 lila (bizánci) henger

60 fehér (arab) henger

8 narancs (bolgár) henger

11 narancs (bolgár) kocka

1 lila kocka (a Császári Testőrség)

1 fehér kocka (a kalifa lovastestőrsége)

30 ezüstsín érme

40 rézszínű érme

1 fekete bábu (fordulójelző)

6 dobókocka

42-42 piros, sárga, kék és zöld kocka

4-4 piros, sárga, kék és zöld henger

2-2 piros, sárga, kék és zöld bábu (hadseregek)



Előkészületek

Minden bizánci városra annyi lila hengert kell rakni, amilyen szám látható a város közepén. Ugyanígy kell fehér hengereket rakni az arab városokra. A szürke perzsa városokra, valamint Konstantinápolyra nem kerülnek hengerek.



bizánci város



arab város



perzsa város

A bolgárok mezőjére hét narancs kockát kell tenni. A lila kockát a császár, a fehérét a kalifa mezőjére kell rakni.



bolgárok



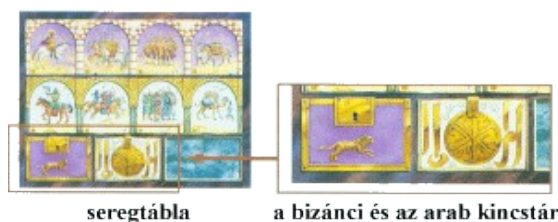
császár



kalifa

A kockák segítségével meg kell határozni a kezdőjátékos személyét. Őt a többiek a játék folyamán az óramutató járása szerint követik majd. Minden játékos választ magának egy színt, és elveszi a színhez tartozó hengereket, kockákat és bábukat, valamint még egy seregtáblát. Mindenki felrakja kezdő seregeit seregtáblájára. Ez úgy történik, hogy minden mezőre annyi kocka kerül, amilyen szám annak a mezőnek a jobb alsó sarkában látható (fehér négyzet). A megmaradt kockákat a seregtábla mellé kell tenni, ez lesz a *veszteség*. Egyelőre ide kerülnek a bábuk is.

Az ezüst- és rézszínű érméket külön le kell rakni, ez lesz a bank. Minden ezüstszerű érme 5, minden rézszerű érme pedig 1 bizánci aranyat jelképez. A bankból minden játékos elvesz és a bizánci kincstárba rak 15, majd az arab kincstárba rak 5 aranyat.



seregtábla

a bizánci és az arab kincstár

A fordulójelző az fordulósáv első mezőjére kerül. Minden játékos 10 ponttal kezd mindkét pontsávon, vagyis minden játékos lerakja egy hengert a bizánci, egy másikat pedig az arab pontsáv 10-es mezőjére.



arab győzelmi pontok sávja



bizánci győzelmi pontok sávja



fordulósáv

A játék menete

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

- 1) Cselekedetek
- 2) Bevétel és kiadás
- 3) Új forduló

1) Cselekedetek

Először a kezdőjátékos cselekszik, majd ezután az óramutató járása szerint követik egymást a játékosok. Az első fordulóban a véletlen dönti el, ki kezd, a második és a harmadik fordulóban pedig az, aki először passzol a megelőző fordulóban. A cselekedet-fázisban bármennyi cselekedetre sor kerülhet. Egy játékos, amikor rákerül a sor, mindig csak egy cselekedetet hajthat végre. Ezek egyike a passzolás; ám arra a játékosra, aki passzol, már nem kerül sor ebben a fordulóban.

A játékosnak, aki éppen soron van, az alábbi cselekedetek közül kell egyet végrehajtania:

- A) Egy város birtokba vétele
- B) Toborzás
- C) Speciális cselekedet
- D) Adószedés
- E) Templom/mecset építése
- F) Mozgás és támadás
- G) Passzolás

Ha egy cselekedetnél nincs külön feltüntetve, akkor az adott cselekedetet egy fordulóban a játékos többször is végrehajthatja.

A kockák: Minden játékos rendelkezik egy csomó kockával, ezek száma és holléte mutatja, hogy mennyi cselekedetet tud végrehajtani. Ha a játékos egy kockát le akar tenni valahová, akkor nem mindegy, honnét veszi el azt:

Tartalék: Innét ingyen vehető el a kocka, és akár a bizánciak, akár az arabok érdekében felhasználható.

Seregmezők és veszteség: A játékos elvehet egy kockát seregtáblája bármelyik seregmezőjéről, vagy pedig a veszteségéből, amennyiben fizet 3 aranyat. Ezt az összeget abból a kincstárba kell fizetnie, amely oldalnak hasznára válik a kocka lerakása. A játékos nem teheti meg, hogy elvesz egy kockát, fizet érte, majd azt tartalékába rakja, hanem a kockát mindenképp valamelyik fél érdekében kell felhasználnia. Egyszerre több kocka is elvehető és felhasználható, akár különféle helyekről, és több kincstárba fizetve. Például a toborzás folyamán a játékos megteheti, hogy elvesz egy kockát a tartalékából, és lerakja arab seregéhez (ingyenes), valamint elvesz kettőt a veszteségéből, és egyet bizánci, egyet pedig arab seregéhez rak le (3-3 arany a bizánci és az arab kincstárba). Az így elköltött aranyakat vissza kell rakni a bankba.



A) Egy város birtokba vétele



A játékos lerakja egy kockáját egy olyan bizánci vagy arab városra (az ottani hengerek tetejére), amelynek még nincs birtokosa. Ekkor birtokba veszi a várost. Azonnal annyi győzelmi pontot kap, ahány henger van a városban. Ezt persze a megfelelő pontsávon kell lelépnie, azaz például bizánci város birtokba vételéért bizánci győzelmi pont vagy pontok járnak. Konstantinápoly nem vehető birtokba. Amint először vesz birtokba egy játékos egy bizánci várost, azonnal le kell mellé raknia bizánci hadseregét (egyik bábuját).

Példa: Jenő kezdi a játékot. Űgy dönt, elvesz egy kockát veszteségéből, és lerakja azt Damaszkuszra. Fizet három aranyat bizánci kincstárából, viszont nyomban kap három bizánci győzelmi pontot. Egyik bábuját le kell raknia Damaszkusz mellé, ez a bábu lesz bizánci hadserege.

B) Toborzás



A játékos fog legfeljebb három kockát, és azokat lerakja seregtáblájának seregmezőire. Nincs felső határa annak, hogy hány kocka lehet egy mezőn. Azonban egy toborzás-cselekedet során egy elit-mezőre legfeljebb egy kocka rakható. Egyazon cselekedet során mind arab, mind bizánci mezőre lerakható kocka.

Példa: Anita elvesz két kockát tartalékából, és még egyet arab mozgási mezőjéről. Az egyik kockát a bizánci elitszeregekhez, egy másikat a bizánci főszereghez, a harmadikat pedig a bizánci segédszeregekhez rak. Az arab mozgási mezőről levett kockáért be kell fizetnie három aranyat a bankba bizánci kincstárából.

C) Speciális cselekedet



A játékos úgy hajt végre egy speciális cselekedetet, hogy lerakja egy kockáját annak mezőjére a játéktáblán. Egy ilyen mező fordulónként csak egyszer aktiválható, vagyis ha egy mezőn már van játékosnak kockája, akkor az a mező ebben a fordulóban már nem választható. A mező színe jelzi, hogy melyik fél profitál a cselekedetből. A bolgárok és az erődítés mindkét fél érdekében végrehajtható.

A speciális cselekedetek:

Polgárháború

Ha ezt a cselekedetet választja, akkor a soron lévő játékosnak meg kell támadnia egy, hadseregével azonos színű várost; például bizánci hadseregével egy olyan



bizánci várost, amelyet egy másik játékos birtokol. A játékos megteheti, hogy előbb mozog hadseregével, és csak a támadás bejelentése előtt választja ezt a speciális cselekedetet. Fontos, hogy ez az egyetlen speciális cselekedet, amely egy másik cselekedet, jelesül a mozgás és támadás során választható. A játékosnak nem kötelező mozognia, megtámadhatja azt a várost is, amelynél éppen táborozik seregével. Ha a támadás sikertelen, a hadseregnek vissza kell vonulnia a visszavonulási szabályok szerint. Konstantinápolyt bizánci sereg nem támadhatja meg. Az ostrom a megfelelő szabályok szerint zajlik, és győzelem esetén az ostromló seregnek megfelelő győzelmi pontokat kap a játékos (ha bizánci sereggel vesz be bizánci várost, bizánci győzelmi pontokat kaphat, arab sereg és város esetén pedig arabokat).

Példa: Péter elkölt egy kockát bizánci mozgási mezőjéről, hogy bizánci hadseregével Antiochiából Damaszkuszhoz vonuljon, amelyet Jenő birtokol. Ezután Péter a tartalékából egy kockát rarak a bizánci polgárháború mezőjére. Most meg kell támadnia Jenőt. Mivel Jenő bizánci hadseregével máshol tartózkodik, csupán segédszeregeivel védekezhet. Űgy dönt, nem teszi, így Péter megostromolja a várost.

Város fejlesztése



A játékos lerak egy megfelelő színű hengert egy ugyanilyen színű városba. Egy városban legfeljebb három henger lehet. Nem szükséges, hogy a játékos általa uralt városba rakja le a hengert.

Példa: Anita birtokolja Mekkát. Elvesz egy kockát tartalékából, és lerakja azt az egyik arab városfejlesztési mezőre. Ezután elvesz egy fehér hengert, és lerakja a már Mekkában lévő két hengerre. Mekkába (hacsak ostrom okán le nem csökken a hengerek száma) a továbbiakban nem rakható le újabb henger. A henger lerakásáért nem kap győzelmi pontot.

A bolgárok támadása



A játékosnak növelnie kell a bolgárok haderejét, vagy támadnia kell velük. Bárhogyan is, először is a játékos lerak két narancssárga kockát a bolgárok mezőjére. Ha a támadást választja, a bolgárok megtámadnak egy olyan várost, amelyre narancssárga nyíl mutat, vagy egy olyan várost, amely összeköttetésben áll egy, általuk már ellenőrzött várossal. A csata és az ostrom a megfelelő szabályok szerint zajlik (lásd később). Minden narancssárga kocka a bolgár főszereghez tartozik, vagyis a bolgárok legfeljebb három kockával dobnak. Ha a bolgárok győznek, akkor a városra narancs henger vagy hengerek kerülnek.





A játékos nem rakja egy kockáját a városra, és nem is kap aranyat; azonban megkapja a győzelmi pontokat, éppen úgy, mintha saját seregével támadott volna. Ha a bolgárok bizánci várost vettek be, a kapott pontokat az arab pontsávon lépi le, és fordítva. Ha a játékosnak fizetnie kell azért a kockáért, amelyet a bolgárok támadása mezőre tesz, annak a félnek a kincstárából kell fizetnie, amely profitál, ha a támadás sikerrel jár.

Ha a játékos nem akar támadni a bolgárokkal, akkor az első két kockán túl még két narancsszín kockát kell raknia a bolgárok mezőjére (már amennyiben van elég kocka). Ha nincs még két kocka, a bolgároknak mindenképp támadniuk kell. Ha a játékos csak növeli a bolgárok haderejét, és fizetnie kell a kockáért, amelyet a bolgárok támadásának mezőjére tesz, akkor bármelyik kincstárából fizethet.

A bolgárok mezőjén legfeljebb 11 kocka lehet. A bolgárok sosem támadnak tengeren keresztül. Ha a bolgárok beveszik Konstantinápolyt, a játék azonnal véget ér.

Példa: *Jenő fog egy kockát veszteségéből, és lerakja azt a bolgárok egyik támadás-mezőjére, majd lerak két narancs kockát a bolgárok mezőjére. A bolgárok már elfoglalták Thesszalonikét. Jenő úgy dönt, a bolgárok Athénre támadnak. Mivel a város a bizánciaké, a három aranyat arab kincstárából kell fizetnie. A bolgárok be is veszik Athént, és a két lila henger helyére egy narancs henger kerül. Jenő kap egy arab győzelmi pontot. Jenő dönthetett volna úgy is, hogy nem támad, hanem inkább még két narancsszín kockát rak a bolgárok mezőjére. Amennyiben Athénnél lett volna egy hadsereg, az azt irányító játékos megvívhatott volna a bolgárokkal, a megfelelő szabályok szerint.*

Császár



A játékos bizánci császár lesz. Azonnal kap két bizánci győzelmi pontot, és megkapja a Császári Testőrséget. Elveszi a császár mezőjéről a lila kockát, és azt seregtáblájára, a bizánci elitcsapatok mezőjére rakja. Ezért a kockáért nem kell fenntartási költséget fizetnie. Amint a játékos megszűnik császárnak lenni, vagyis a forduló végén, a lila kockát vissza kell rakni a császár mezőjére. Veszteséggént csakis akkor vehető le ez a kocka, amikor ez a hadsereg legutolsó kockája; ilyenkor is visszakerül a császár mezőjére.

Kalifa



A játékos kalifa lesz. Azonnal kap két arab győzelmi pontot, és megkapja a kalifa lovastestőrségét. Elveszi a kalifa mezőjéről a fehér kockát, és azt seregtáblájára, az arab elitcsapatok mezőjére rakja. Ezért a kockáért nem kell fenntartási költséget fizetnie. Amint a játékos megszűnik kalifának lenni, vagyis a forduló végén, a fehér kockát vissza kell rakni a kalifa mezőjére. Veszteséggént csakis akkor vehető le ez a kocka, amikor ez a hadsereg legutolsó kockája; ilyenkor is visszakerül a kalifa mezőjére.

A bizánci flotta



A bizánci flotta a játékos irányítása alá kerül. Ez egyrészt lehetővé teszi számára, hogy megduplázza az arab seregek tengeri mozgásának költségét. Emellett még a játékos annyi kockával dobhat, amennyit az arab sereg tengeri mozgására fordít. Minden 4-es vagy nagyobb dobás után egy kockával csökkenteni kell a tengeren hajózó arab sereget (a kockákat az elitcsapatoktól, a főseregtől vagy a mozgási mezőről lehet levenni). Fontos, hogy a bizánci flottával rendelkező játékos nem kötelezett annak használatára, ő dönti el, hogy használja-e képességeiket.

Az arab flotta



Az arab flotta a játékos irányítása alá kerül. Ez azzal jár, hogy arab seregének fele annyi kockát kell elköltenie, amikor tengeri mozgást hajt végre.

Erődítés



Ez a cselekedet bármelyik fél érdekében végrehajtható. A játékos fogja két megmaradt hengerének egyikét, és kicseréli azzal egy, városon lévő kockáját. Ez a kocka a veszteségekhez kerül vissza. A henger inntől erődítés, vagyis ostromnál eggyel több henger után kell dobni. Ez a henger nem számít bele a városok hengermaximumába, vagyis egy városon lehet három lila, illetve három fehér henger, valamint még egy erődítés. Egy városon csak egy erődítéshenger lehet. Minthogy egy játékosnak csak két hengere van (a másik kettő a győzelmi pontok jelzésére szolgál), ez azzal is jár, hogy ha mindkettőt felhasználja, akkor a továbbiakban csak akkor emelhet újabb erődítményt, ha a korábbiak valamelyikét egy ostrom során elpusztítják.

D) Adószedés



A soron lévő játékos tartalékából tetszőleges mennyiségű kockát az adómezőre rakhat. Minden ide rakott kockáért két aranyat kap; a kapott pénzt rakhatja csak az egyik kincstárába, de meg is oszthatja a kettő között. Egy játékos egy fordulóban csak egyszer hajthatja végre ezt a cselekedetet; ha egy játékosnak már van legalább egy kockája az adómezőn, akkor ebben a fordulóban már nem szedhet adót. Nincs felső határa annak, hogy hány kockáját rakhatja az adómezőre a játékos.



E) Templom/mecset építése



A játékos lerakja egy kockáját vagy a templom-, vagy a mecsetmezőre, valamint fizet hat aranyat a megfelelő fél kincstárából, viszont azonnal az illető fél kap két győzelmi pontot. Az ide lerakott kockák a játék végéig itt maradnak. Nincs felső határa annak, hány kocka lehet e mezők bármelyikén.

F) Mozgás és támadás

Egy játékosnak két serege (bábuja) lehet a térképen, egy bizánci és egy arab. Azt, hogy melyik melyik, az jelzi, hogy milyen város mellett állnak.

A játékosnak bizánci seregét amellé a város mellé kell leraknia, amelyet a bizánci városok közül elsőként birtokba vesz. Ha pedig nincs még a térképen az arab serege, azt bármelyik arab város mellé lerakhatja (nem szükséges, hogy a várost ő birtokolja); nyomban mozoghat is ezzel a sereggel, de ez is egy mozgáskockába kerül. A játékos megetheti, hogy csak lerakja arab seregét, de nem mozog vele; ekkor értelemszerűen nem kell mozgáskockát költenie.



Példa: Péter már megtámadta és elfoglalta Hírá-t. Anita van soron. Eddig még nem rakta le arab seregét, most megteszi, lerakja Hira mellé, és elkölt egy mozgáskockát, hogy Bagdadhoz menjen vele. Bagdad még a perzsáké, ami azt jelenti, hogy Anitának meg

kell ostromolnia a várost.

Egy sereg bármelyik másik városhoz átmozoghat, amely város mostani állomáshelyével közvetlen kapcsolatban van: ez az esetek zömében a két várost összekötő utat jelenti. Ehhez a játékosnak egy mozgáskockát kell fizetnie, vagyis seregének mozgásmezőjéről egy kockát a veszteségekhez kell tennie. Általában egy sereg csak egyet mozoghat, azonban a játékos dönthet úgy, hogy továbbmegy egy szomszédos városhoz: ez a rendes költségen felül még egy mozgáskockába kerül. Tehát ahhoz, hogy a játékos seregét egy várostól annak második szomszédjához mozgassa, összesen három mozgáskockát kell költenie. Ha egy arab sereg először szárazföldön, majd pedig tengeren mozog, akkor (a flották ténykedésével most nem számolva) összesen négy mozgáskockát kell költenie.



sivatagi út



hajózási útvonal

A sivatagi utakon csak az arab seregek képesek mozogni. Egy bizánci sereg egy hajózási útvonalon egy mozgáskocka lefizetésével mozoghat.

Ha egy bizánci sereg Konstantinápolyban tartózkodik, onnét tengeri mozgással bármelyik városhoz átmehet, amely a Fekete-tenger vagy a Földközi-tenger partján fekszik, beleértve azokat is, amelyekbe nem vezet hajózási útvonal (azaz például Trapezuntba). Ez a mozgás csupán csak egy mozgáskockába kerül. Fontos, hogy a bizánci sereg csak Konstantinápolyból távozva élhet ezzel a lehetőséggel, tengerparti városból Konstantinápolyba mozogva nem.

Ha egy arab sereg használ egy hajózási útvonalat, akkor neki két mozgáskockát kell fizetnie. A Niceából Konstantinápolyba vezető útvonal költsége kétszeres, vagyis négy kocka. Ebből persze nyolc is lehet, ha egy másik játékos irányítja és be is veti a bizánci flottát.

Példa: Az arabok bevették Alexandriát, amely most Anitaé. Anita arab serege Alexandriából Candiába hajózik. Ez elvileg két mozgáskockába kerül, azonban Anita irányítja az arab flottát, így csak egy kockát kell fizetnie. Ha viszont egy másik játékos irányítja a bizánci flottát, ő felhasználhatja azt, és akkor Anitának dupla költséget, vagyis két mozgáskockát kell fizetnie. Ezután még, ha akar, az illető játékos dobhat két kockával, hogy kiderüljön, mekkora veszteséget okoz a bizánci flotta a behajózott arab seregnek.

Ha egy sereg elér egy, az indulási várossal nem azonos színű várost (például bizánci sereg egy arab vagy egy perzsa várost), ott mindenképp meg kell állnia és azt meg kell ostromolnia. Természetesen egy sereg mozoghat úgy is, hogy egy olyan városhoz megy, amely az indulási városával egyszínű, de másik játékosé, vagy még senkié - ekkor alapesetben nem kerül sor ostromra.

A játékos nem teheti meg, hogy arab seregét általa birtokolt bizánci, vagy bizánci seregét általa birtokolt arab városhoz mozgatja, azaz a játékos nem támadhatja meg saját magát.

Harc

Ha egy sereg olyan városhoz mozog, amely nem vele azonos színű, támadnia kell. Szintúgy támadnia kell annak a játékosnak, aki a polgárháború cselekedetet választja: akár azt a várost, amelynél serege tartózkodik, akár azt, amelyhez serege mozog. A csatát az alantiek szerint kell végrehajtani.

Visszavonulás

Ha a megtámadott városnál van még egy vagy több sereg, akkor ezek tulajdonosai eldönthetik, hogy harcolnak vagy inkább visszavonulnak. Ha több sereg is van a városnál, a játékosoknak játéksorrendben kell dönteniük, a soron lévő játékos bal oldali szomszédjával kezdve.

Sereg bármelyik, közvetlen szomszédos városhoz visszavonulhat, és ez a mozgás nem kerül mozgáspontba. Ha ez a város baráti, azaz például visszavonuló bizánci sereg esetén bizánci, akkor a sereg ott megáll.



Ha a város nem baráti, a visszavonuló sereg elszenved egy veszteséget: le kell venni egy kockát az elitcsapatok, a főszereg vagy a mozgás mezőjének egyikéről. Ezután a sereg folytatja visszavonulását a fentiek szerint, mindaddig, amíg el nem ér egy baráti várost, vagy meg nem semmisül (egy sereg akkor semmisül meg, ha az elitcsapatok, a főszereg és a mozgás mezőjének egyikén sincs már egyetlen kocka sem). A játékosnak azt a visszavonulási útvonalat kell választania, amelynél a legkevesebb veszteség éri útközben (így például nem választhat szándékosan olyan útvonalat, amely során serege megsemmisül). Visszavonuló sereg elhaladhat olyan város mellett, amelynél ellenséges sereg van.



Példa: Jenő arab seregét megverték Tarszosznál, és most vissza kell vonulnia. A két legközelebbi arab város Palmíra és Damaszkusz. Jenő úgy dönt, hogy Palmírába vonul vissza. Eközben át kell vonulnia Antiochián, ami miatt arab seregből le kell vennie egy kockát. Úgy dönt, az arabok mozgási mezőjéről vesz le egy kockát.

Bizánci sereg mindig visszavonulhat tengeren keresztül is, arab sereg azonban csak akkor, ha egyik játékos sem irányítja a bizánci flottát, vagy ha mégis, az illető nem akarja azt felhasználni. Ha egy arab sereg nem tud visszavonulni, akkor megsemmisül, vagyis minden kockát le kell venni az elitcsapatok, a főszereg és a mozgás mezőjéről.

Segédcsapatok

Ha a megtámadott városnál nincsen másik sereg, a megtámadott város birtokosa dönthet úgy, hogy beveti segédcsapatát. Egy játékos sosem harcolhat egyszerre seregével és segédcsapataival, sem nem használhatja őket egyazon csatában, segédcsapatát főszerege után. Ha Konstantinápolyt támadás éri, a császár használhatja segédcsapatát. Egy sereg és a segédcsapatok csatája nagyjából hasonló, mint két sereg csatája; a fő különbség, hogy a segédcsapatokat ért veszteségeket csak a segédcsapatok mezőjéről lehet levenni.

Az ütközet

Ha csatára kerül sor, mindkét fél kockákkal dob; a két dobás egyidejűnek számít. Egy sereg annyi kockával dob, ahány kocka van a főszereg mezőjében, DE legfeljebb hárommal; a segédcsapatok szintúgy annyi kockával dobnak, ahány kocka van a segédcsapatok mezőjében, és szintén legfeljebb hárommal. Ezenfelül a sereg még annyi kockával dob, ahány kocka van az elitcsapatok mezőjében. Az elitcsapatok sosem harcolnak a segédcsapatok mellett.



Minden 4-es vagy nagyobb eredmény talál, és az ellenfélnek minden öt ért találat után egy kockát veszteségként el kell távolítania seregtáblájának megfelelő mezőiről. Ha segédcsapataival harcolt, akkor csak a segédcsapatok mezőjéről távolíthatja el az öt ért veszteségeket; ha viszont seregével, akkor a veszteségeket egyaránt leveheti az elitcsapatok, a főszereg és a mozgás mezőjéről. Az eltávolított kockák a veszteséghez kerülnek. Először a támadó távolítja el az öt ért veszteséget, azután a védő.

Miután mindkét fél dobott, és eltávolította veszteségeit, meg kell nézni, melyik félnek nagyobb a megmaradt serege: ez a játékos győzött. Egy sereg összereje annyi, ahány kockája van az elitcsapatok és a főszereg mezőjében. A segédcsapatok ereje annyi, ahány kocka van a segédcsapatok mezőjében.

Ha a támadó győzött, a legyőzött seregnek vissza kell vonulnia. A segédcsapatokat nem kell visszavonultatni, azok szétfutottak, de azután újra összegyülekeznek: ha még vannak kockák a segédcsapatok mezőjében, azok részt vehetnek egy másik város védelmében. Ezután a támadónak meg kell ostromolnia a várost.

Ha a védő győzött, a támadónak seregével vissza kell vonulnia ahhoz a városhoz, ahonnan jött.

Egyenlőség esetén a védő nyer.

Példa: Péter arab seregével Ankara alá vonul. E bizánci várost Anita birtokolja, így Péternek meg kell ostromolnia a várost. Anita bizánci serege szintúgy Ankara alatt táborozik. Anita úgy dönt, nem vonul vissza. Péter főszeregének mezőjén kilenc, mozgási mezőjén három kocka van. Anitaának elitcsapatok mezőjén egy, főszeregének mezőjén hat, mozgási mezőjén egy kockája van. Péter három kockával dob, az eredmény 2, 4 és 6, ami két találatot jelent. Anita négy kockával dob (három a főszereg miatt, egy az elitcsapatok okán), az eredmény 1, 3, 5 és 5, ami szintúgy két találat. Péter levesz egy kockát főszeregének mezőjéről, és egyet mozgási mezőjéről. Seregének összereje nyolc. Anita leveszi a kockát elitcsapatok mezőjéről, és még egyet főszeregének mezőjéről. Seregének összereje csak öt. Péter győzött, Anitaának vissza kell vonulnia.



Ostrom

A támadónak most meg kell ostromolnia a várost. A védő annyi kockával dob, ahány henger van a városon, beleértve az erődítést is. Minden 4-es vagy nagyobb eredmény egy találatot jelent, a támadó ennyi kockát távolít el elitcsapatok, a főserég vagy a mozgás mezőjéről.

Ha ezután az elitcsapatok és főserég mezőin összesen több kocka van, mint a városon lévő hengerek száma, a támadó győzött; ellenkező esetben veszített, és vissza kell vonulnia.

Ha Konstantinápolyt támadás éri, úgy kell tekinteni, mintha öt henger lenne a városon, vagyis öt kockával kell dobni. Emellett minden találat után két kockát kell veszteségként eltávolítani.

Példa: *Miután legyőzte Ankara mellett Anita seregét, Péternek ostrom alá kell vennie a várost. Ankarában három városhenger van, és még egy erődítmény. Anita négy kockával dob, az eredmény 1, 1, 3 és 6, ami egy találatot jelent. Péter elveszi egy kockáját főserégének mezőjéről. Seregénekösszeje 7, amit több a négynél, így beveszi a várost. Péter arab serege elfoglalta Ankarát.*

Sikerés ostrom után

Ha a városban volt erődítmény, az lekerül onnét, és visszakerül tulajdonosához. Ha a hengerek tetején volt kocka, az is visszakerül tulajdonosa veszteségébe.

Ezután a támadó eltávolítja a városból a hengereket, és az ellenkező színű hengerekből eggyel kevesebbet rak a városra vissza. Ha például egy városban három bizánci henger volt, akkor oda két arab henger kerül. Ezután a játékos győzelmi pontokat és aranyat kap (mivel kirabolja a várost), méghozzá mindkettőből annyit, ahány henger van most a városban. Ha az ostrom kezdetén csak egy henger volt egy városban, akkor oda egy ellenkező színű henger kerül, de a győztes nem kap sem győzelmi pontot, sem aranyat. Végül a győztes egy kockáját rárakja a hengerek tetejére, így jelezve, hogy a város immáron az övé. Ha nincs a tartalékjában kockája, és venni sem tud kockát, akkor seregéből kell két kockát eltávolítani (az elitcsapatok, a főserég és a mozgás mezőiről); ezek egyike kerül a városba, a másik pedig a veszteségbe. Ennek során csak akkor távolítható el lila vagy fehér kocka, ha más kocka már nincsen.

Példa: *Miután sikeresen megostromolta Ankarát, Péter eltávolítja onnét a három városhengert és az erődítést, majd lerak helyettük két fehér arab hengert (eggyel kevesebbet, mint ahány bizánci henger volt a városban). Kap két arab győzelmi pontot, valamint a bankból két aranyat arab kincstárába. A tartalékjába nincs kockája, és csak a most kapott két aranya van. Kénytelen két kockát eltávolítani seregéből: egyet elvesz a főserégtől, egyet a mozgási mezőről. Az egyiket a veszteségbe rakja, a másikat pedig a városra, a hengerek tetejére. Ha lett volna három aranya, akkor ezeket elkölte vennie kellett volna egy kockát, hogy azt a városra tegye.*

Ha egy játékos seregével perzsa városhoz mozog, ott ostromra kerül sor a fentiek szerint; ekkor egy másik játékos dob a perzsák nevében a kockákkal. A város ereje a városra nyomtatva látható. Ha a támadó győz, eggyel

kevesebb hengert rak fel, mint amennyi a város eredeti ereje. Perzsa várost bizánci és arab sereg is megtámadhat.

Ha egy játékos polgárháború során vesz be egy várost, az megmarad bizáncinak, illetve arabnak. Mindazonáltal a városon lévő hengerek száma eggyel csökken, és mind a győzelmi pont, mind a fosztogatásból származó arany jár.



Ha valaki beveszi Konstantinápolyt, akkor kap öt arab győzelmi pontot, és a játék azonnal véget ér. Ekkor csak az arab győzelmi pontok számítanak, a bizánciak nem. A birtokolt városokért sem jár győzelmi pont: egyszerűen az a játékos nyer, akinek a Konstantinápoly bevétele után éppen a legtöbb arab győzelmi pontja van.

Sereg megsemmisülése

Ha egy harc végén egy játékos valamely seregénél sem az elitcsapatoknál, sem a főserégnél, sem a mozgási mezőn nincs egyetlen kocka sem, a sereg megsemmisült, a bábu lekerül a térképről. Utóbb, mikor rajta van a sor, a játékos visszarakhatja a bábút a térképre, ugyanolyan módon, ahogy a játék elején az arab seregek felkerülnek a térképre. Ahhoz, hogy felkerülhessen a térképre egy sereg, szükséges az, hogy legalább egy kocka legyen az elitcsapatok, a főserég vagy a mozgási mező valamelyikén. Persze, ha egy seregnek már csak egyetlen kockája van, a mozgási mezőn, és az a sereg mozog, akkor automatikusan meg is semmisül.

Bolgár város megtámadása

Ha egy játékos megtámad egy olyan várost, amely épp a bolgároké, akkor a bolgárok teljes seregükkel védekeznek. Ha legyőzettek, akkor a támadónak még meg is kell ostromolnia a várost.

Több védő

Ha egy megtámadott városnál több sereg is van, amely nem vonul vissza, akkor a támadónak az ostrom előtt ezeket külön-külön le kell győznie. A támadó dönti el, hogy milyen sorrendben csap össze a védekező seregekkel. Akkor kell sort kerítenie az ostromra, ha már az összes védő sereget legyőzte.

G) Passzolás

Ha egy játékos passzol, akkor fog egy kockát veszteségéből, és azt a passzolási mezőre rakja. Ez nem kerül aranyba. Ezután ebben a fordulóban már nem cselekedhet, nem kerül rá a sor. Ha a veszteségében nincs kocka, akkor a tartalékából vagy valamelyik seregmezőjéről kell a kockát elvennie.

Az első passzoló játékos kockáját a belső, kisebb mezőre rakja. Ezzel jelzi, hogy ő kezdi majd a következő forduló. Miután egy játékos kivételével már mindenki passzolt, akkor az utolsóként játékban maradt játékosnak már csak egy cselekedete lehet (ez persze szintúgy lehet passz). E cselekedet után a fázis véget ér.



Az elsőként passzoló játékos ide rakja kockáját. A többiek kockái a nagyobb mezőre kerülnek majd.

2) Bevétel és kiadás

A játékosok városaikból bevételhez jutnak, viszont fizetniük kell seregük fenntartásáért. Minden városkorong után két aranyat kap a várost birtokló játékos. Az arab és a bizánci városkorongokból kapott bevételt külön kell számolni és kezelni, azok a megfelelő kincstárakba kerülnek.

Ezután fizetni kell a seregek fenntartásáért. A seregtáblán a mezők bal alsó sarkában, arany körben látható, hogy mennyibe kerül minden ott lévő kocka fenntartása. Természetesen mindig a megfelelő kincstárból kell fizetni, az arab seregek kockái után az arab, a bizánci seregek kockái után a bizánci kincstárból. Ha egy játékos nem tud fizetni egy kocka fenntartásáért, az a kocka végleg kikerül a játékból (nem a veszteséghez kerül, hanem vissza kell tenni a dobozba); ezenfelül a játékos még veszít egy győzelmi pontot is (arab seregekért arab, bizánciért bizánci győzelmi pontot). Egy játékosnak sosem lehet 0-nál kevesebb győzelmi pontja.

Ezután a játékosok visszaveszik kockáikat a speciális cselekedetek mezőiről, az adómezőről és a passzolási mezőről, és ezeket mind tartalékukba teszik. Végül a veszteségükben lévő kockák felét is, felfelé kerekítve, tartalékukba rakják.

3) Új forduló

A fordulójelzőt eggyel arrébb kell léptetni. Az a játékos lesz az új fordulóban a kezdőjátékos, aki elsőként passzolt a megelőző fordulóban. Ő cselekszik elsőként az új fordulóban, a többiek pedig az óramutató járása szerint következnek őtána.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik forduló befejeztével ér véget.

Ekkor minden játékos még annyi bizánci és arab győzelmi pontot kap, ahány bizánci, illetve arab városhenger van az általa birtokolt városokban.

Ezután meg kell nézni, hogyan aránylanak egymáshoz egy játékos arab és bizánci győzelmi pontjai. Ha az egyikből többje van, mint a másiktól, de az alacsonyabb összes annyi vagy több, mint a magasabbnak a fele, a játékos összeadja arab és bizánci pontjait. Ha azonban az alacsonyabb összeg kevesebb, mint a magasabbnak a fele, a játékos csak a magasabb összeggel számol győzelmi pontként.

Példa: Jenő 18 arab és 40 bizánci győzelmi ponttal fejezte be a játékot. Mivel arab pontmennyisége kevesebb, mint a bizánci fele, végeredményben 40 pontja van. Anita csak 15 arab és 30 bizánci pontot gyűjtött, ám az arab pontmennyiség eléri a bizánci felét, így összeadja a kettőt: 45 pontja van.

Egyenlőség esetén az nyer, akinek a bizánci és arab pontjait összeadva a legtöbb pontja van (ez akkor számíthat, ha az egyenlőségben érintettek közül egy vagy több játékos csak a nagyobb pontmennyiséggel számolhatott). Ha továbbra is fennáll az egyenlőség, akkor az a játékos nyer, aki a legtöbb várost (nem városkorongot!) birtokolja. Ha még mindig nem dönt el az első sorsa, az a játékos győz, akinek a két kincstárában összesen a legtöbb pénze van.

TANÁCSOK

Ezek csak a tervező tanácsai, nem pedig egy profié.

A játékos, aki csak most ismerkedik a játékkal, először még nemigen tudja, mit is csináljon. Ilyenkor érdemes konzervatívan játszani: kiegyensúlyozott stratégiát követni, arab és bizánci győzelmi pontokat egyformán gyűjteni. Érdemes legelőször is birtokba venni a bizánci városokat: így egyrészt gyorsan győzelmi pontokat lehet szerezni, másrészt ez bevételt jelent a forduló végén. Bizonyos városok biztonságosabbak, így például szinte biztos, hogy Niceát nem éri támadás az első fordulóban, míg Jeruzsálemet vagy Thesszalonikét szinte bizonyosan. Fontos, hogy a játékos bizánci serege az első birtokba vett bizánci város mellé kerül. Arra is érdemes ügyelni, hogy saját bizánci város nem támadható saját arab sereggel, így nem érdemes elzárni a hódítás elől az utat.

Ezután érdemes rátérni az arab pontok gyűjtésére. Kezdetben még nagyon könnyű városokat megtámadni az arabokkal, de a veszteségek növekedtével ez egyre kevésbé lesz így. Érdemes az arab városokat is birtokba venni, hiszen például nem túl valószínű, hogy Mekkát támadás érne. A városok birtokbavétele vagy elfoglalása azért is fontos, hogy a forduló végén ki lehessen fizetni a seregeket.

A speciális cselekedetek közül legelőször talán a császárt és a kalifát érdemes választani, mert azonnal győzelmi pontokat adnak. A városfejlesztés sem rossz választás, mert a biztonságos városok fejlesztésével növelhető a bevétel. Talán érdekesebb néhány hármast birtokolni és védeni, mint több kettest és egyest.

Az első forduló a birodalmak létrehozásáról szól. Persze, lesznek harcok, de általában csak a perzsa, valamint a határ közeli bizánci városoknál. A második és a harmadik fordulóban azonban a gyorsan tönkremenő városok folyton változtatják uraikat. Mindazonáltal a játék végén a mecset- vagy templomépítéssel is könnyen lehet győzelmi pontokat szerezni.

Ha valakinek nem sikerült túlságosan az első fordulójában, akkor még mindig lehetősége van arra, hogy hamar befejezze a játékot: be kell vennie Konstantinápolyt. A többieknek ez ellen vagy seregeikkel kell védekezniük, vagy a lehető legtöbb arab pontot gyűjteniük, hogy ebben az esetben mégis ők nyerjenek (ne feledjük, Konstantinápolyt bevételéért öt arab győzelmi pont jár!).

Nem feltétlenül baj, ha a seregmezőkről lekerülnek kockák. Egyrészt a kisebb sereg kisebb fenntartási költséget jelent. Másrészt pedig a következő forduló elején így sok kocka lesz a tartalékban.



Érdemes kockákat vásárolni, olykor még úgy is, ha vannak kockák a tartalékban. A bizánciaknak kezdetben sok pénzük van. Ha a játékos kockákat vásárol a speciális cselekedetekhez, akkor ezek a forduló végén a tartalékba kerülnek, és a következő fordulóban már mindkét oldal érdekében felhasználhatóak. Ilyenformán a játékos, ha közvetetten is, de bizánci pénzből támogathatja arabjait. Nehéz az arabokkal a Balkán felől Konstantinápolyra támadni, hiszen a bolgárok éppoly könnyen ráuszíthatóak az arabokra, mint a bizánciakra. Nem célszerű a bolgárok első támadását Hadrianopolisz felé irányítani, mert ekkor a következő játékos akár nyomban meg is rohanhatja Konstantinápolyt a

bolgárokkal, és a játék igen hamar véget érhet! A polgárháború mindig egy lehetőség. Amíg valaki nem választotta, addig sosem lehet tudni, mikor támadnak hátba barátinak vélt seregek. Célszerű elsőként passzolni, mert így elsőként lehet cselekedni a következő fordulóban. Ha például egy játékos meg akarja támadni arabjaival Konstantinápolyt, akkor célszerű, ha passzol, majd a következő fordulóban először irányítása alá vonja a bizánci flottát, így gondoskodva arról, hogy az nem fogja akadályozni támadását. Az első játék után kiderül, hogy a szabályok valójában elég egyszerűek; ami nehéz, az győztes stratégia kialakítása!

Tervező: Martin Wallace
Illusztrációk: Peter Dennis
Grafikus design: Solid Colour Ltd.

martinwallace@ntlworld.com

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)