

LEO COLOVINI
CAROLUS MAGNUS

Nagy Károly (Carolus Magnus) elvárja civakodó örökseitől - vagyis a játékosoktól -, hogy a császárság tartományaiban várak építésével állítsák helyre a békét és a nyugalmat. E célból a császár a legerősebb frank nemesi családokat rendeli a játékosok szolgálatára. Csak az lehet sikeres a tartományokban és nyerheti meg a játékot, aki előbb megnyeri magának ezeket a családokat.

Tartalom

- szabályfüzet
- **15 térképdarab**, a császárság tartományai (3 különféle alakban, és a térképdarabok könnyen egyesíthetők)
- **öt készlet 1-től 5-ig számozott korong** (2-2 készlet fekete és fehér, 1 pedig szürke színben)
- **4 várlap**, jobb szélükön öt színes körrel

- **2 vászonzsák:**
 - az egyikben **200 kis fakocka**, a nemesi családok lovagjai (40-40 mind az öt család színében)
 - a másikban:
 - **nagy sárga bábu**, maga Nagy Károly
 - **30 vár** (10-10 fekete, fehér és szürke)
 - **4 dobókocka** (öt oldaluk 1-1 nemesi család színével, a hatodik pedig egy koronával)
 - **5 kis henger** (1-1 minden család színében)

! *A játékban sok az új, szokatlan játékelem, ezért először a 2 játékosos szabályok elsajátítását ajánljuk. Ilyesformán alant a 2 játékosra vonatkozó szabályok következnek, és csak azután olvashatók a 3, illetve 4 játékosnál jelentkező különbségek.*

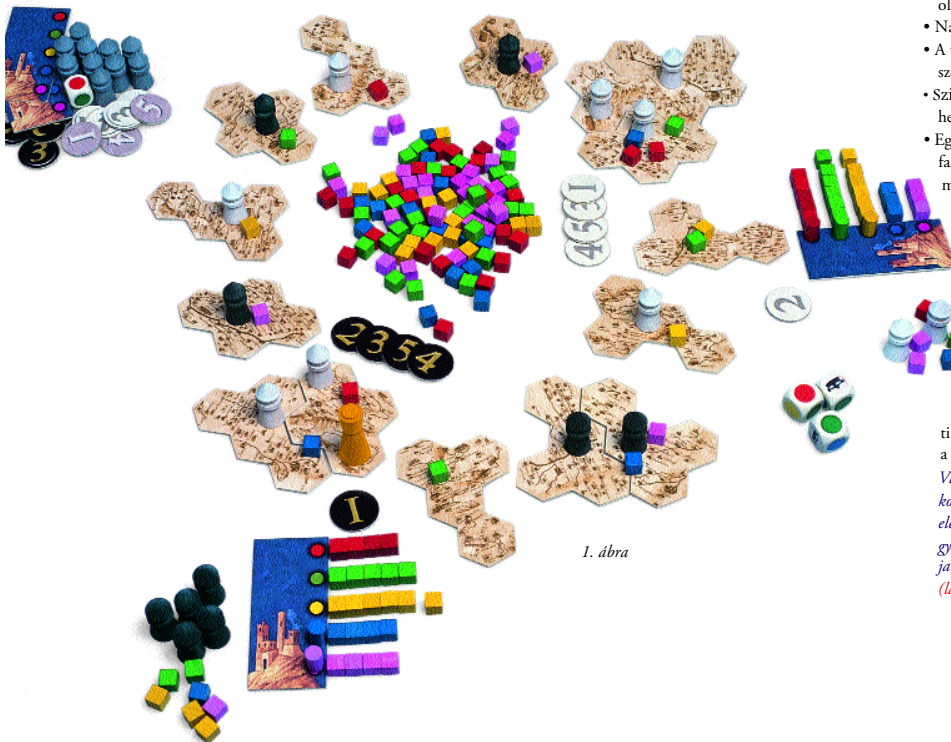
Szabályok 2 játékos esetén

Előkészületek

- A 15 tartományt helyezték el kör alakban az asztalon olyasformán, hogy kis rések maradjanak közöttük.
- Nagy Károlyt rakjátok egy tetszés szerinti tartományra.
- A tartományok alkotta kör közepére szórjátok ki az összes fakockát.
- Szintügy ide, a kör közepére készítsétek ki az öt kis hengert.
- Egyikőtök fogjon a markába minden színből 3 fakockát (vagyis összesen 15-öt), majd tetszése szerint minden tartományra rakjon le közülük egyet.
 - Válasszatok egy szint, és megkapjátok abból a színből a 10 várat, valamint egy készlet korongot.
 - Mindketten kaptok egy várlapot.
 - A felesleges tartozékokat, amikre nincsen szükség (10 vár, 3 készlet korong, 2 várlap, 1 dobókocka) rakjátok vissza a dobozba.
 - Mindketten hétszer dobtok a kockákkal (kétszer mind a hárommal, és még egyszer eggyel), és kaptok 7 kockát, olyan szintűeket, amelyeneket dobhatok. Ha koronát dobtok, ti választjátok meg a szintet. Ezek a lovak alkotják a tartalékokot.

Várlapokat, 10 váratokat, tartalékokot, az 5 korongotokat (képpel felfelé) rakjátok ki magatok elé. A tartalékokat úgy rakjátok, hogy jól láthatók legyenek a kockák. A várlapok jobb oldalán hagyjátok elég helyet a befolyáskockáknak.

(Lásd 1. ábra)



1. ábra

A játékmenet

Minden forduló egy **előkészületi** és egy **akciófázisból** áll. Az előkészületi fázisban eldöntitek, milyen sorrendben jöttek majd az akciófázisban, valamint azt, hogy legfeljebb mennyit léphettek Nagy Károllyal. Az akciófázisban mindketten sorban végrehajtatok az alábbi három cselekedetet:

- 1) Tartalékból játékba hozol 3 lovagot.
- 2) Lépsz Nagy Károllyal, és ahol a császár megáll, építesz egy várat (amennyiben ez lehetséges).
- 3) Dobsz a három kockával, hogy feltöltsd hette tartalékkodot.

Az előkészületi fázis

Előbb egyikőtök, majd másikotok választ egyet számozott korongjai közül, és azt kirakjátok magatok elé, de a körön belülre. Az első fordulóban eldöntitek, melyikőtök választ először; a következő fordulóban mindig az választ először, aki az előző fordulóban a kisebb számot választotta. **Aki másodjára jön, nem választhatja a másik játékos számát.** A már kijátszott korongokat félig rakjátok egymásra, hogy egyértelmű legyen, melyik az utolsó, de mind látható maradjon (*lásd az 1. ábrát*). Ha utolsó korongjaitokon ugyanaz a szám látható, az elsőként választó játékosét tekintétek "kisebbségnek". Ha már mind az 5 korongotokat felhasználtátok, visszakapjátok azokat, és a következő fordulóban újra 5-ből választhattok.

A számozott korongoknak két funkciójuk van:

- egyrészt ezek alapján dől el, melyikőtök kezd: akie a kisebb szám;
- másrészt a választott számotok határozza meg, hogy mennyit léphettek Nagy Károllyal.

Példa: Jenő a 3-as, Anita a 2-es korongot választja. Tehát Anita fog kezdeni, és egyet vagy kettőt léphet Nagy Károllyal. Utána következik majd Jenő, aki egyet, kettőt vagy hármat léphet Nagy Károllyal.

Az akciófázis

Amelyikőtök a kisebb számos korongot választotta az előkészületi fázisban, elsőként az hajítja végre mind a három akcióját, majd utána következik másikotok, szintűgy végrehajta ezt a három akció.

1) 3 lovag játékba hozása

A tartalékodban lévő hét lovag közül kiválasztasz hármat, és azokat egy vagy több tartományra rakod, illetve várlapod jobb oldalára.

A tartalékodban lévő lovagoknak nincs szerepük, egyszerűen csak innét hozod játékba a lovagokat. A játékba hozott kockákat viszont a későbbiekben nem lehet levenni, elmozgatni, a játék végéig azon a helyen maradnak, ahová lerakadt azokat.

a) Ha tartalékból egy lovagot várlapod jobb oldalára raksz, azt az ugyanilyen színű kör mellé rakod; ha volt már itt egy vagy több kocka, azok mellé, így a lovagok sort alkotnak. Akinek egy adott színben a legtöbb kockája van sorában, az vonja éppen befolyása alá ezt a családot; egyenlőségénél annál marad a befolyás, akinél eddig is volt. Ha befolyásod alá vonsz egy családot, megkapod címerét, a kis hengert, és azt lerakod várlapodra, a megfelelő színés körre, így jelzed, hogy az adott családnak a tartományokban lévő összes lovagja neked engedelmesskedik.

b) Ha tartalékból a lovagot egy tartományra rakod, több tartományra is rakhatsz lovagot, ahogy egy tartományra is rakhatsz több lovagot. A tartományokra lerakott lovagokkal megerősítheted pozíciódat, vagy éppen átveheted ott az irányítást.

Lovagok tartományra rakásával megszerezheted ott az irányítást, hogy utána ide lépj Nagy Károllyal és lerakj ide egy várat. Azonban ez kockázatos, mert lehet, hogy utóbb ezek a lovagok ellenfeledet támogatják majd. Ráadásul ahány lovagot felraksz a tartományokra, annival kevesebbel tudsz befolyást szerezni. Általában nem túl célszerű hamar lovagokat küldeni a tartományokba, de végül ők döntenek majd el a játékokat.

2) A császár mozgatása

Miután játékba hoztad 3 lovagodat, az óramutató járása szerinti irányban lépsz Nagy Károllyal: legalább egyet és legfeljebb annyit, amilyen szám látható az előkészületi fázisban általad választott korongon. Ha Nagy Károly lépése után olyan tartományban tartózkodik, ahol a lovagok többsége felett te rendelkezel befolyással, építesz ott egy várat; ha azonban ellenfelednek van ott több befolyása, ő épít ott várat!

Példa: A játék kezdetén minden tartományon van egy kocka. Tegyük fel, hogy egyikőtök befolyása alá vonja a vörös családot (azáltal, hogy egy vörös kockát várlapja mellé rakott, és így megkapta a vörös hengert). Ha most Nagy Károly olyan tartományon áll meg, ahol csak egy vörös kocka van, ezé a játékosé ott a többség, ő épít ott várat. Az első fordulóban nagyon könnyű várat építeni, ez a későbbi fordulóban mind nehezebbé válik.

3) A tartalék feltöltése

Dobsz a három dobókockával, és elveszel középről 3 kockát a dobott színekben (ha koronát dobsz, te választod meg a színt), a tartalékodba rakva azokat.

Amennyiben egy szín kifogy, mindketten ugyanannyi kockát visszaraktok várlapotok mellől a kör közepére.

Ezzel akciófázisod végét is ért. Ha már mindketten befejezték akciófázisotokat, új forduló kezdődik, új előkészületi fázissal; ebben az választ először korongot, aki a kisebb számot rakta ki az előző fordulóban.

Várák és tartományok

Várák

Hogy győzz, összes váradat fel kell építened. Hogy egy várad felépítsd, két feltételnek kell teljesülnie: egyrészt **az adott tartományban olyan lovagok legyenek többségben, akik a te befolyásod alatt vannak**, másrészt **lépése után Nagy Károly az adott tartományon állapodjon meg**. A játék elején még elég könnyű megszerezni a többséget, utóbb azonban, amikor majd egymástól veszítetek el a tartományokat, mindig gondosan ellenőrizzitek le, kié az adott tartomány. Mindig az épít várat, akie a többség. Egyenlőségénél nem épül vár. Ha Nagy Károly olyan tartományban állapodik meg, ahol nincs olyan lovag, aki felett bárki is befolyással bírna (a játék elején ez megtörténhet), nem épül vár.

Egy tartományban **csak egy vár** épülhet.

Ellenséges tartomány megszerzése

Az, hogy kié is egy tartomány, idővel megváltozhat: akár úgy, hogy lovagok érkeznek a tartományba, akár úgy, hogy átveszítetek a családok (színek) felett a befolyást. Amikor Nagy Károly olyan tartományban állapodik meg, ahol már van vár, a többség megállapításánál **a vár egy lovagot ér**, és ahhoz a játékoshoz számít, aki megépítette.



2. ábra

Ha azé a játékosé a többség, aki a vár, nem történik semmi (nem épül újabb vár); ugyanez történik egyenlőségénél is. Ha azonban a másik játékosé a többség, ő eltávolítja innét elefele várát, és helyette felrakja a sajátját.

A 2. ábrán látható szituációban a tartomány feletti uralom kérdésessé válhat. Tegyük fel, hogy a fekete játékos befolyással bír a zöld, ellenfele pedig a vörös családra. Ekkor a fekete játékosé a többség, 3:1 arányban. Ha azonban a fehér játékos azáltal, hogy egy zöld kockát várlapja mellé rak, átveszi a zöld család feletti befolyást, máris ővé lesz a többség a tartományban, 3:1 arányban (3 lovag a vár ellenében), és ha Nagy Károly pont ide érkezik, a fekete vár lecsereleltetik fehérre. (A 6. ábrán jóval összetettebb helyzetet látható.)

Régiók kialakítása

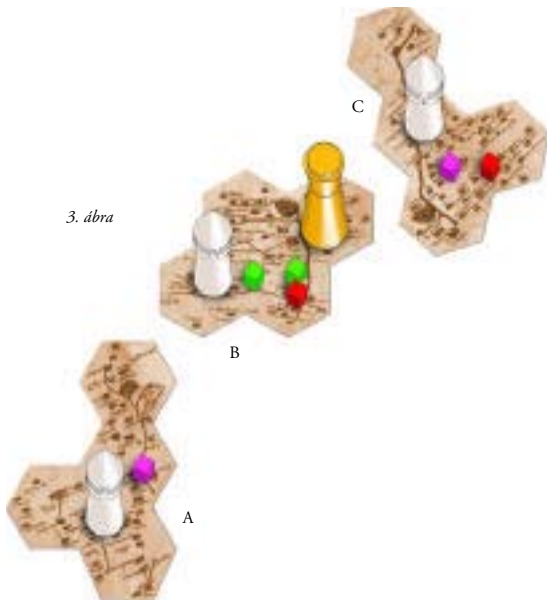
A játék egyik legfontosabb és legérdekesebb eseménye, amikor szomszédos tartományok egy régióban egyesülnek. Erre akkor kerül sor, amikor egy játékosnak szomszédos tartományokban állnak várai. Ilyenkor a tartományokat össze kell tolni, és belőlük egy régiót alkotni. Az eredeti tartományokhoz tartozó összes lovag és vár immár az újonnan létrejött tartományhoz fog tartozni.

A régiók erősebbek, mint az egyes tartományok, és nehezebb is elvenni őket, hiszen több (lovagként számolandó) vár van bennük. Ugyanakkor értékeesebb célpontok is, mivel ha sikerül átvenned a hatalmat ellenfeled egy régiója felett, az összes ottani várát megszerzed, azok mind szint váltanak.

Egy egyszer már létrejött régió többé nem darabolható fel, azonban további szomszédos tartományokkal, illetve régiókkal egyesülhet, ha azokban ugyanezen játékosé a többség. Ha egy régióddal szomszédos önnálló, vár nélküli tartományban várt építesz, utána a tartomány azonnal beolvasztódik a régióba.

Nagy Károly mozgatásánál a régió éppúgy csak egy lépést jelent, mint egy különálló tartomány.

Példa: A 3. ábrán látható, hogy Nagy Károly a B tartományon állapodott meg, és fehér megszerzte azt a tartományt feketétől (l. a 2. ábrát). Míntbogy a fehér játékos birtokolja az A és a C tartományt is, a három tartomány egyetlen régióban egyesül - ahol, ahogy ez a 4. ábrán látható, már sokkal többféle lehetőség van, míntbogy a tartományban három vár és hat lovag (három különböző színben) található.



3. ábra

4. ábra

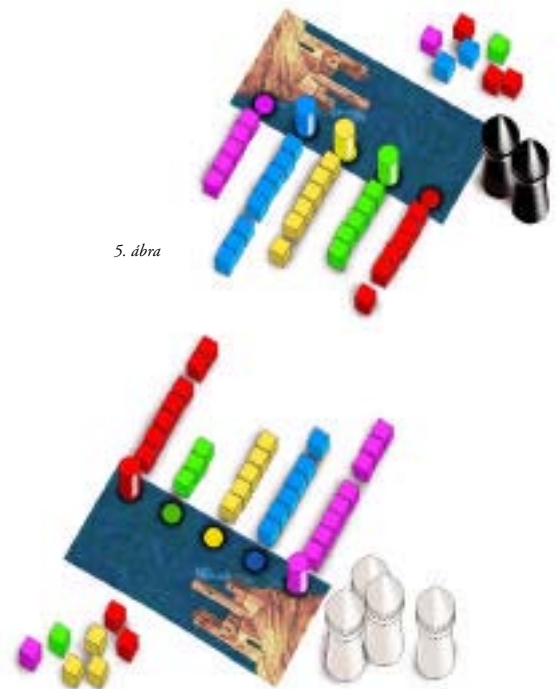


Az ellenfél lehetőségeinek figyelemmel kísérése

Folyamatosan figyelned kell arra, milyen lovagok vannak ellenfeled tartalékában, mivel ennek alapján kell eldöntened, mit cselekszel saját akciófázisodban.

Példa: Az 5. ábrán a két játékos tartalékja és várlapja látható. Jelenleg a fehér játékos bíró befolyással a vörös (7 a 6-hoz) és a rózsaszín (6 az 5-höz) család felett, a fekete játékos pedig a kék (8 a 6-hoz), a zöld (5 a 3-hoz) és a sárga (6 az 5-höz) család felett. Eppen a fehér játékoson a sor. Látja, hogy a rózsaszín család feletti befolyása nincs veszélyben, nem úgy a vörös család feletti - hiszen a fekete játékos tartalékában van 3 vörös kocka, amelyekkel, amikor megint rá kerül majd a sor, átveheti a család irányítását. Fehér azonban bebiztosíthatja magát azzal, ha 2 vörös kockát átrak tartalékából várlapja jobb oldalára. Azonban támadhat is, például úgy, hogy 2 sárga kockával e család feletti befolyást elveszi feketétől. Melyik a jobb? Általosságban jobb a védekezés.

(Technikai megjegyzés: Megkönnyíti a számolást, ha minden ötödik kocka után kis rést hagytok.)



5. ábra

Ellentámadás

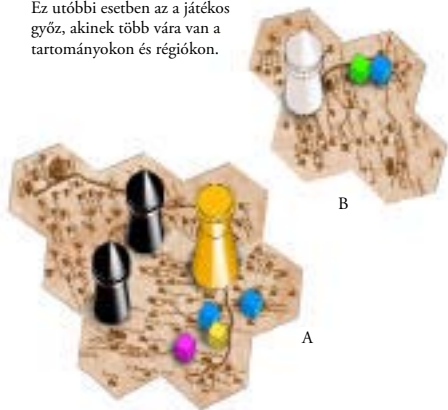
Persze nem mindig a védekezés a legjobb válasz. Különösen a játék vége felé gyakori a nagyhatalú hatalomváltás.

Példa: A 6. ábrán a szituáció ugyanaz, mint az 5. ábrán, csak most a tartományokat látjuk. Még mindig a fehéren a sor, és a helyzete majdhogynem reménytelen. Nagy Károly az A régióban tartózkodik. A fekete játékos két erős régiót ural, A-t és C-t, fehér pedig csak két gyenge tartományt, B-t és D-t. Ha most a fekete játékoson lenne a sor, gyakorlatilag az újját sem kellene mozdítania, mégis győzne: Nagy Károlyt átvenné B-be, ahol hiába a fehér vár, a többség az övé. Miután kicserélné a fehér várat feketére, egy régióban egyesítené A-t, B-t és C-t, és ebben a hatalmas régióban 6 vára lenne!

No igen, csak hogy most nem ő jön, hanem fehér, aki az előkészületi fázisban a 3-as korongot választotta, így egyet, kettőt vagy hármat léphet Nagy Károlyval. Egyet lépni öngyilkossággal ér fel, így úgy tervezi, hármat lép Nagy Károlyval, a D tartományra; ha időlegesen is, de biztonságban marad. Hanem van ennél egy sokkalta jobb lehetőség is! C régióban ugyan a fekete játékosé a többség 9 a 3-hoz arányban, azonban ez a 3 sárga kockán alapul; márpedig fehérek, mint tudjuk, van tartalékában 3 sárga kockája. Közülük 2-t a várlapja jobb oldalára rak, és ezzel megszerzi a befolyást a sárga család felett, a harmadikat pedig C régióba rakja, s ezzel ott 7 a 6-hoz arányban (4 sárga, 2 vörös és 1 rózsaszín a 2 zöld, 1 kék és 3 vár ellenében) megszerzi a többséget. Ezután Nagy Károlyt C tartományra lépteti, az ottani várakat kicseréli fehérekre, és a régiót egyesíti B és D tartományokkal. A szakadék szélén imbolygott ugyan, mégis akciófázisa végére a fehér játékos szerzett magának egy 5 váras régiót.

A játék vége

A játékot az nyeri meg, akinek sikerül mind a 10 várat felépítenie. A játék azonban akkor is véget ér, ha már 4-nél kevesebb tartomány és régió maradt az asztalon. Ez utóbbi esetben az a játékos győz, akinek több vára van a tartományokon és régiókon.

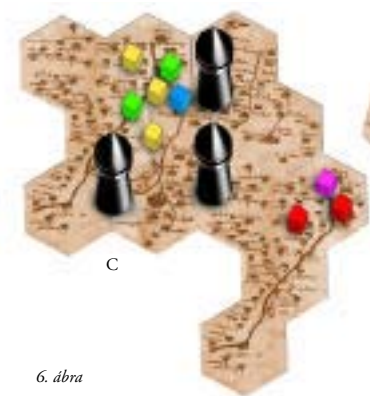


Szabályok 3 játékos esetén

Ez egy kicsit szerényebb változat, ugyanakkor több dolgra kell figyelnetek. Célzerű csak akkor belekezdenetek, ha már jól ismeritek a kétszemélyes játékot.

A szabályok, az alábbiak kivételével, megegyeznek a két-játékosos verzió szabályaival:

- 10 vár helyett mind csak **8** várat kaptok. Emellett szükség van mind a 4 dobókockára, 3 várlapra, valamint 3 (különböző színű, vagyis fehér, fekete és szürke) korongkészletre.
- Az nyer, aki elépíti mind a 8 várat.
- Tartalékotokban 7 helyett **9 lovaggal** kezdtek, így a kezdet előtt kilencszer dobtok (3 kockával háromszor).
- Akciófázisotokban nem 3, hanem **4 lovagot** hoztok játékba, és persze a fázis végén 4 lovaggal töltitek fel a tartalékotokat (egyszer dobva mind a 4 dobókockával).
- A tartományokban a többséghez elegendő a **relatív** többség, nem kell abszolút. Azé a többség, akinek több lovagja van, mint ellenfeleinek külön-külön; nem kell, hogy több lovagja legyen, mint ellenfeleinek együttvéve.
- A játékosrendet a választott korongokon látható szám határozza meg, és a következő fordulóban is ebben a sorrendben kell korongot választani.



Szabályok 4 játékos esetén

A játék ilyenkor a legizgalmasabb és legdinamikusabb, leggyakoribbak az uralomváltások és a befolyáscserek.

Két kétfős csapatot alkottok, a csapattagok nem ülhetnek egymással szemben. A szabályok, az alábbiak kivételével, megegyeznek a kétjátékosos verzió szabályaival:

- Egy csapat közösen kap 10 várat; ezen kívül mind ugyanazt kapjátok, mint a kétjátékosos verzióban. A korongkészletek színe természetesen a csapatotoké. 1 dobókockát, a szürke korongkészletet és a szürke várakat rakjátok vissza a dobozba, ezekre nincs szükség.
- Az előkészületi fázisban kiválasztott korongotok száma szerint kerültek sorra az akciófázisban, így előfordulhat, hogy a két csapattag egymás után következnek.
- Mindegyikötöknek saját várlapja van, ahová tartalékotokból rakjátok a lovagokat. Nem cserélhettek kockákat csapattagok másik tagjával.
- Egy család felett az a játékos bír befolyással, akinek a várlapja mellett a legtöbb kocka van az adott színből, a csapattagok várlapjai mellett lévő ugyanolyan színű kockák nem adódnak össze, azokkal külön-külön kell számolni.
- Amikor egy tartományban kell kiszámolni a többséget, a csapattagok lovagai összeadódnak. Az a csapat épít várat a tartományban, amelyiknek ott több lovagja van. Ugyanez áll az ellenséges tartományok megszerzésére és a várak cseréjére.
- Még játék előtt el kell döntenetek, hogy a csapattagok játék közben beszélhetnek-e egymással vagy sem. A "komoly" játék során a csapattagok nem adhatnak információkat vagy tanácsokat egymásnak, de olykor bizony a "komolytalan" játék szórakoztatóbb.

Sztratégiai tanácsok

- **Csapattjáték:** Ha befolyással bírsz egy színben, csapattársadnak nem érdemes ugyanezen színből lovagokat rakni várlapjához; ilyen színű lovagjait rakja inkább a tartományokra.
- **Játékosrend:** Ez sokkal fontosabb itt, mint a két- vagy háromjátékosos verzióban. Bizonyos esetekben "élet-halál kérdése" lehet, hogy a csapattagok egymás után következzenek. Még az is megtörténhet, hogy a csapattagok négyeser jönnek megszakítatlanul egymás után (az egyik fordulóban ők jönnek utoljára, a következőben elsőként).
- **Tartományok és régiók megvédése:** A cél érdekében minden követ meg kell mozgatnotok. 4 játékos esetén könnyebb egy tartomány vagy régió megszerzése, mivel egyikötök lovagokat küld oda, a másikatok pedig, utána következve, kihasználja a kínálkozó lehetőséget.

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)