

*Tervező:* Tony Boydell

*Fejlesztő:* Alan Paull, Mark Stansfield

*Játéktesztelők:* Karen Boydell, Alan Paull, Mark Stansfield, Peter Piggott és még sokan mások

*Illusztrátor:* Nadia Marrocco, Judy Stevens

*Fordító:* Thaur (thaur@freemail.hu)

*Tördelés:* Springboard Graphics

*Nyomda:* Crowes of Norwich, John Hampden Press, Slad Valley Press

*Köszönet:* Karen Boydellnek, Charlie Paullnak, Guy Inchbaldnak és a Society of Coppertwaddlers tagjainak

© 2000 Suprised Stare Games Ltd.

***A játékról további információkat (stratégiai tanácsokat, variánsokat, a kártyák hátterét, az Apát Rejtvényét) a honlapunkon találtok:***

[www.suprisedstaregames.co.uk](http://www.suprisedstaregames.co.uk)



## **Rézsár**

### **Játékszabály**

Gondosan összeállított füzetke a Rézsár játéknak mikéntjéről és hogyanjáról, mely leíratott az Úr megtestesülésének kétezredik évében.



A régi időkből való kártyás játék ez, mellyel kettő úriember vagy úrhölgy töltheti el szépen idejét. Sajat **birtokán** ki-ki kettő **rendet** hoz létre, melyek egyike a **nemeseké**, a másika pediglen a **parasztoké**. Melyüknek előbb töltetik fel birodalmában a két rend, hozzá **büszke** lapokkal, vagyis melyek képpel felfelé vannak, az nyer.

**Tartozékok:** E füzetecske, és még ötvenöt kártya. Szükséges még egy tiszta felszín, mint milyen egy asztal lapja, melyre a lapok lehelyezhetők. Nemesi öltözék is viselhető, úgy annál jobb.

**Cél:** Ki-ki lapokat helyez maga elé, mely hely nevezetik **birtokának**. Egy birtokon nyolc **szállás** van, négy felül és négy alatta, alkotván tehát két sort és nyolc oszlopot. A felső sor nevezetik nemesi rendnek, az alsó pediglen parasztnak.

Az **alattvalók** azon lapok, melyek a birtokok szállásaira kerülnek, méghozzá a státuszuk szerinti rendbe, akár úgy, hogy a játékos kezéből rakja le, akár pediglen úgy, hogy **elrabolja** ellenfelétől, saját alattvalói segítségével. Győztes az lesz, kinek fordulója végén birtoka telve van négy nemesi rendű és négy paraszti rendű alattvalóval, melyek mindegyike büszke, vagyis képpel felfelé van lerakva. Ám feledni nem szabad, csak a forduló végén kell megnézni, van-e teli birtok. A győztes pediglen kiszámolja pontjait úgy, hogy összeadja birtokán lévő alattvalói **erejét**.

Egy **sorozat** három játszából áll. A sorozat győztese az alábbiak szerint számolandó:

- minden megnyert játszmaért 1 pont jár;
- 1 pontot kap az, ki a legtöbb ponttal nyert egy játszmát;
- 1 pontot kap az, ki a sorozat során a legtöbb pontot gyűjtötte összesen.

Henrik király és Anna királynő több sorozatot is játszik. Az elsőben Anna hamar győzött az első játszmaiban, a *Bentham-hallal* és a *Lant és dudával* uralva mindkét rendet. 48 pontot gyűjtött, mely egyáltalán nem kevés, ám mégsem dicsteljes győzelem. Henrik visszavág, s a második játszma az övé 36 ponttal. A harmadikat viszont újfent Anna nyeri, 35 ponttal. Anna két pontot kap győzelmeiért, Henrik egyet. Anna kap még egy pontot a 48 pontos győzelem miatt, és egy másikat, mert 83 győzelmi pontot gyűjtött, míg Henrik csak 36-ot. A sorozatban tehát 4-gyel győzött Anna Henrik 1 pontja ellen.

A rákövetkező sorozatban először Henrik győz 30 ponttal, mely nem túl sok. A második sorozatban gyors győzelemre tör, gyenge alattvalókkal. Sikerrel jár, ám csak 19 győzelmi pontja van – ám mégis, már 2 pontot gyűjtött a sorozatban. A harmadik játszma kemény küzdelem, s végül Anna győz, hozzá dicsteljes 54 ponttal. Habár csak egy játszmaiban győzött a háromból, a sorozat során 3 pontot gyűjtött, mert ő győzött a legtöbbel, és több győzelmi pontot gyűjtött, mint Henrik (54 a 49 ellen). Ezt a sorozatot is ő nyerte, Henrik legnagyobb bosszúságára.

Talán, ha Anna hajlandó lett volna veszíteni a kártyában, nem veszítette volna el a fejét...

Mikoron rajta van a sor, Anna az, ki rablással próbálkozik. Ám még a bejelentés előtt kijátszik egy *iránytűt* a *Bentham-balka*. Az *iránytű* kegy, mely szerint a fordulóban a célpontul jelölt alattvaló ereje nem számít rablás során, és képessége sem használható. Ezáltal a *Bentham-bal* haszontalanná vált: ereje nincsen, és képessége sem használható, ráadásul ezáltal le sem forgatható (nem elfelejtendő, hogy ha a megtámadott lap a rablás befejezte előtt leforgattatik, úgy el nem rabolható).

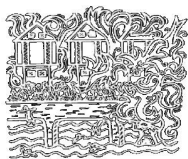
Anna királynő rablása célpontjául megjelöli a *Bentham-balat*, rablóként pedig az *Ararát begyét* kívánja használni. A rabló ereje 8, a megtámadotté 0, valamint a szomszédos nemesé, a *Koponyalékelő* miatt 1, a mögötte lévő paraszt, a *Csacsogó nők* miatt 3, vagyis összesen 4. Minthogy sem Anna királynő, sem Henrik király nem kíván kezéből kegyet kijátszani, sem alattvaló képességét használni, a rablás sikeres.



### Győzelmi pontok

Kinek fordulója végén birtoka teljes (szállásain 4 büszke nemes ül, és úgyannyi büszke paraszt), győz. Hogy mennyire, az győzelmi pontjaitól függ. Ekkor összeadja birtoka összes alattvalójának erejét, számolva a kegyekkel és kihírdetésekkkel is.

Ha 20 vagy kevesebb pontja van, győzelme **nevetséges**; ha legalább 21, ám legfeljebb 49, úgy győzelme **átlagos**; s ha pontjai száma legalább 50, úgy győzelme **dicsteljes**.



### Előkészületek

A kártyák megkeverendőek, majd a pakli kerüljék az asztal közpére, hogy senkinek se kelljék érte túlságost nyújtóznia.

Eldöntendő, ki kezd. Kinek mily kártyák vannak a kezében, csak az ő ügye az. A birtokokon lévő lapok, miként az eldobottak is, bármikor megvizsgálhatóak bármelyikük által.

### Játékmenet

Kinek éppen sora van, nevezetik **őrizőnek**, ellenfele pedig len **kihívónak**. A majd lentebb részletezendő lépések sorrendje szigorúan betartandó!

- **Szerződés:** Az őriző húz egy kártyát.
- **Kihívás:** A kihívó kezéből kijátszhat egy vagy több kegyet, illetőleg egy vagy több alattvalója képességét használhatja, ám passzolhat is, úri tetszése szerint.
- **Pástra!:** Az őriző játszhat ki kártyákat.
- **Rablás:** Az őriző megkísérelhet elrabolni egy alattvalót a kihívó birtokáról.
- **Haladék:** A forduló vége, mikor megnézendő, sikerült-é nyernie.

Ezután az őrizőből kihívó lesz, s megfordítva.

**Szerződés:** Az őriző büszkévé teszi birtokán ülő alattvalói közül azokat, melyek éppen nem azok, majd húz egy lapot. Ha a kártyák elfogyta miatt erre nem képes, úgy a játék döntetlennel véget ér.

**Kihívás:** A kihívó használhatja most birtokán ülő alattvalói képességeit, kijátszhat kegyeket, ám passzolhat is. Ám ekkor az őriző nem használhatja alattvalói képességeit, és nem játszhat ki kegyeket, kivéve akkoron, ha ezt neki egy kártya külön megengedi, mint példának okáért a *részár*.

A kihívó annyi kártyát játszik ki, mennyit akar s tud.

**Pástra!** Most az őriző játszhat ki kegyeket, rakhat le egy alattvalót, **kihirdetéseket** játszik ki az alattvalókra, és használja azok képességeit, hozzá tetszése szerinti sorrendben. Ekkor a kihívó nem játszhat ki lapokat s használhat képességeket, kivéve akkoron, ha ezt neki egy kártya külön megengedi.

Az őriző annyi kihirdetést játszhat ki, mennyit akar s tud. Kihirdetés birtokon ülő alattvalóra játszható ki, bárkié is legyen az a birtok. Csak az őriző játszhat ki kihirdetéseket, és csakis e lépés során. A kihirdetést az alattvaló alá kell tenni olyasképpen, hogy a kihirdetés neve olvasható legyen. Egy alattvalóhoz több kihirdetés is lerakható.

Ekkor ki kell számolni a rablók és a megtámadott teljes erejét. Henrik rablóinak ereje még mindig 10, azonban Anna megtámadott alattvalója kap még a mögötte lévő paraszttól 1 erőt, vagyis az ereje 9 lesz.

Henrik király birtoka			
paraszti rend			Csacsogónők 3
nemesi rend		Köponyalékelő 1	Benthamhal +4 egy másik nemesnek 9
nemesi rend	az Ararát hegye +3 egy másik nemesnek 3		
paraszti rend	Kalapács és üllő 1	Lant és duda +3 egy másik parasztnak 9	

**Anna királynő birtoka**

Még mindig Henriké az előny, azonban Anna kegygel vagy alattvaló képességével még segíthet magán. A *Lant és duda* képessége az, hogy ha lefordítja, a birtkán kap egy másik paraszti rendű alattvaló +3-at erejéhez. Anna így is tesz, és a *Kalapács és üllő* erejét megnöveli erre a fordulóra.

Mást egyikük sem tesz. Henrik rablóinak ereje még mindig csupán 10, azonban Anna megtámadott alattvalójának ereje most 8+4, vagyis 12. Minthogy a megtámadott ereje nagyobb, mint a rablóké, s nem fordítja, a rablás sikertelen.

Miután már senki sem kíván sem kegyet kijátszani, nem alattvalója képességét használni, a rablók és a megtámadott erejét újfent ki kell számolni. Ha a rablók ereje nagyobb, **és a megtámadott alattvaló büszke**, a rablás sikeres. Az őriző lefordítja minden alattvalóját, melyek részt vettek a rablásban, és megkapja a megtámadott alattvalót, s azt, lefordítva, birtokán a megfelelő rend balról számolva első üres szállására teszi.

Ha azonban a rablás sikertelen, úgy minden rabolni indult alattvaló büszke marad.

Szél el nem rabolható senki által.



**Haladék:** Az őriző bejelenti, hogy fordulója véget ért. Ha birtoka minden szállásán ülnek, s mind büszkék, győzött. Ha nem, és a kezében négynél több van, azok közül választása szerint annyit kell eldobnia, hogy csak négy kártyája maradjon. Ezután ellenfele jön.

A túloldali képen látható Henrik király és Anna királynő birtoka, mikoron Henrik király rabolni indul nemeseivel.

Henrik király bejelenti, hogy el kívánja rabolni az *Ararát hegyét* a *Koponyalékelővel* és a *Bentham-hallal*. Ekkoron Henrik rablóinak ereje 9+1, vagyis 10, Anna megtámadott alattvalójának ereje pedig 8, a bejelentés tehát érvényes.

Az őriző kijátszhat egy, és csakis egy alattvalót kezéből, lerakván azt egy üres szállásra birtokán, a kártya szerinti rendbe. A szállások balról jobbra töltenek fel, az alattvaló legbalfelé az első üres szállásra kerüljék. A szálláson ülő alattvaló csak akkor helyeztethetik máshová, ha ez egy kártya miatt történik. Lefordított alattvaló nem rabolható el, sem nem hathat rá másik kártya, csakis akkor, ha ama kártya képessége kijelentetten hat lefordított alattvalóra.

Habár általában csak egy alattvaló játszható ki, mégis ezenfelül az őriző kijátszhatja még a kezéből a szelek egyikét (*északi, déli, keleti, nyugati szél*). A szél bármely birtokra kerülhet, de csak paraszti rendbe, s vagy üres szállásra, vagy egy olyanra, melyen lefordított alattvaló van. Ha egy lefordított alattvalón szél van, nevezetik elnyomottnak, és míg a szél rajta van, vissza nem forgatható.



Az őriző bármennyi kegyet kijátszhat a kezéből.

**Rablás:** Az őriző megkísérelheti elrabolni ellenfele egy alattvalóját amannak birtokáról. A rablás akkoron sikerül végül, mikor a rabló ereje nagyobb, mint az elrablandóé, és az elrablandó még mindig büszke.



A rablásnál elsőként az őriző bejelenti, hogy rabolni szeretne, megjelöli, mely alattvalót szeretné elrabolni, ahogy azt is, saját alattvalói közül kik vesznek részt a rablásban. A bejelentés csakis akkor érvényes, ha a rabolni indulók ereje nagyobb, mint az elrablandó alattvalóé, nem számolva még a támogatásokkal.

A rabolni induló alattvalóknak azonos rendből kell lenniük, mert nemesek nem szövetkeznek parasztokkal.

Az elrablandó alattvalónak ugyanazon rendbe kell tartoznia, mint a rabolni indulóknak, mert mivé lenne a világ, ha parasztkorontanának a nemesekre, vagy a nemesek lealacsonyodnának a parasztokhöz?

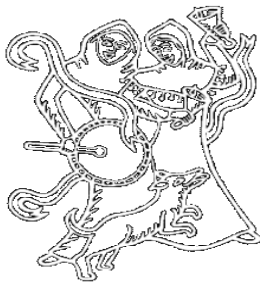
Az őriző birtokán kell egy üres szállás, hozzá a megfelelő rendben, hová az elrabolt alattvaló kerül, ha a rablás sikeres.

Ezután az őriző és a kihívó megnézi, mekkora a rablók ereje, és mekkora a megtámadotté.

A rablók ereje úgy számolandó, hogy össze kell adni mind a rabolni indulók ereje, beleértve a kegyekből, kihirdetésekből és alattvalók képességeiből származó erőket is.

A megtámadott ereje úgy számolandó, hogy az ő erejéhez hozzá kell adni jobb és bal oldali szomszédja erejét. Nemkülönben, ha a megtámadott nemes, a mögötte lévő paraszt ereje is őt segíti, mert ezen rend Istentől rendelt feladata a nálánál jobbak segítése.

Számos lap lehet, mely valamely oldalon részt vesz a rablásban bármi módon. Azonban más kártyák, valamint képességek révén elérhető, hogy egy lap ereje nem számítson avagy képessége ne hasson. Ilyenkor az erő természetesen csökken. Ha egy lap ereje már nem számolandó a rabolni indulók közé, úgy siker esetén nem is kell lefordítani.



A rablás bejelentése után ki-ki használhatja alattvalói képességeit, és kijátszhatja a kezéből kegyeket. Ezt először az őriző teheti, majd a kihívó, s felváltva így mindaddig, míg már egyikük sem kíván így tenni. Nem szabad feledni, hogy kihirdetés ilyenkor már nem játszható ki senki által.