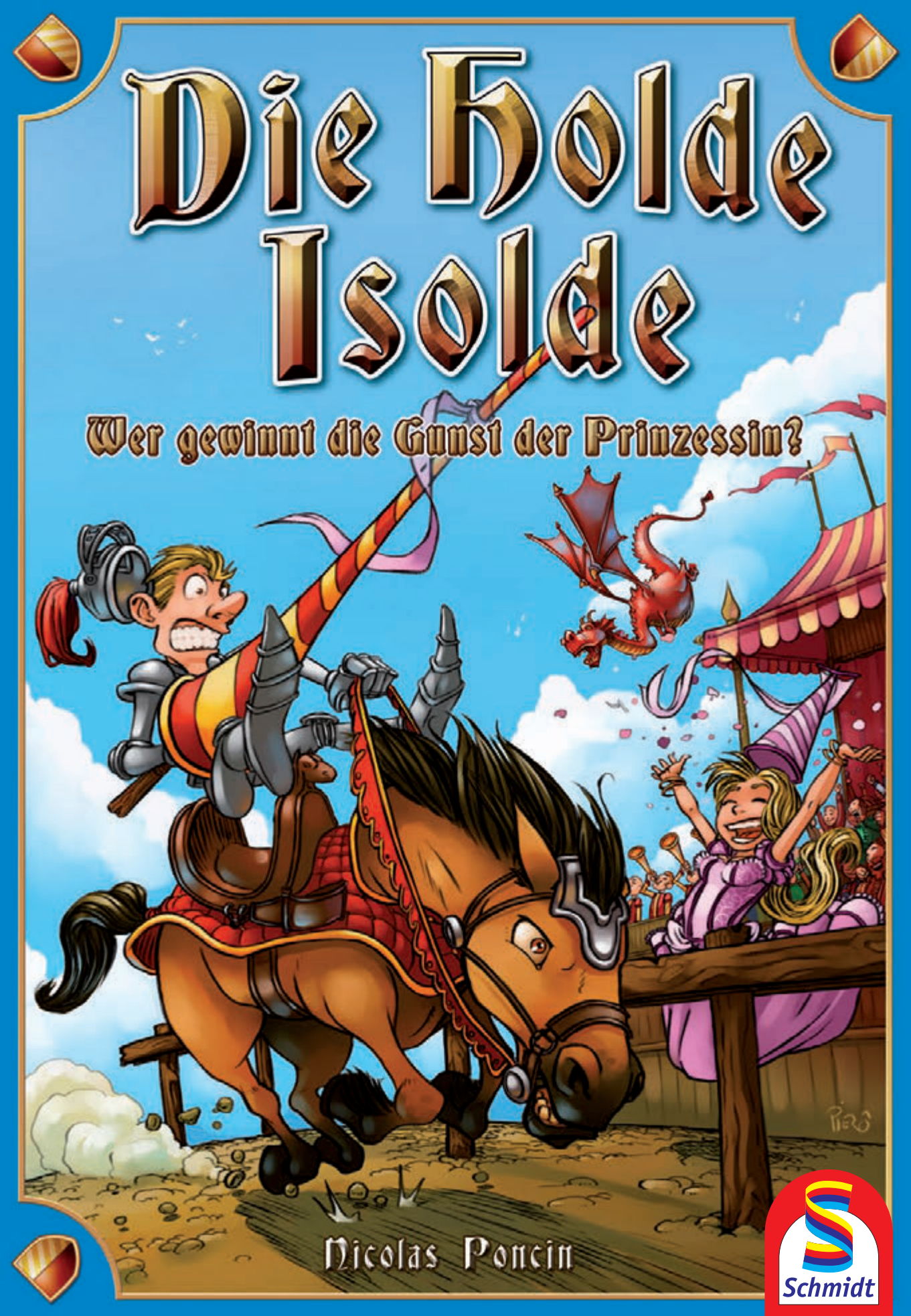
Die Holde Isolde

Wer gewinnt die Gunst der Prinzessin?



Nicolas Poncin

Schmidt

szép ízolda

Nicolas Poncin játéka, 2-5 fő részére, 8 éves kortól. Játékidő kb. 30 perc.

Szerezd meg a lovagi címet, a dicsőséget, és legfőképpen Szép Izolda kezét! Hat hónapon át kell iparkodnod lándzsatörésben és közelharcban, a Grál felkutatásában, no meg régi kódexek tanulmányozásában, hogy felhívd magadra a figyelmet; de persze a döntésnél udvariasságod és lovagiasságod is sokat nyom a latban. Ha felülkerekedsz lovagtársaidon, ha széles e földön te vagy a lovagság mintaképe, Szép Izolda neked adja a szívét, valamint a házasság szent kötelékében a kezét.

tartozékok

7 játéktábla

Szép Izolda | lándzsatörés | közelharc | tanulás | a király | a Grál keresése | lovagiasság

Figyelem: A táblák hátoldalára a variánsoknál van csak szükség.

A játéktáblák:

A fordulók, melyek végén e diszciplína kiértékeltetik.

A forduló, melynek végén a a jelző visszakerül a startmezőre.

startmező

Táblázatos áttekintés a megszerezhető és elveszíthető győzelmi pontokról.

Az adott diszciplína jelképe.

50 kerek jelző (minden színben 10 jelző)

pergamentekercs a fordulókkal

homokóra (fordulójelző)

az Excalibur, a kezdőjátékos jelölésére

52 kártya (minden kártyán egy játéktábla jelképe látható)

74 pajzs a diszciplínák színeiben és jelképeivel (vagyis ezek a játék során megszerezhető győzelmi pontok)

További tartozékok a variánsokhoz:

1 játéktábla (mágia)
1 kihíváskártya (a Szép Izolda-variánshoz)
1 Lancelotkártya (a kétszemélyes Lancelotvariánshoz)
1 titkoskódex-kártya (a tanulásvariánshoz)
1 kehely (a tornavariánshoz)
2 összehajtogatott pergamentekercs (a királyvariánshoz)
38 pajzs

elökészületek

Így néz ki a játék megkezdése előtt a játéktér öt játékos esetén:

A A játéktáblákat (keret nélküli) előoldalukkal felfelé rakjátok ki az asztalra a fenti ábra szerint.

B A homokórát rakjátok a pergamentekercs 1-es mezőjére.

C A kártyákat keverjétek meg jól és rakjátok le képpel lefelé húzópakliként az asztalra.

D A pajzsokat válogassátok szét és rakjátok mindet saját játéktáblája mellé.

E Válasszatok egy-egy színt és vegyétek el 10 jelzőtöket. Ezek közül minden játéktábla kezdőmezőjére rakjatok le egyet - az nem számít, hogy milyen sorrendben vannak egymáson. Mindőtök előtt marad 3 jelző - ezek jelzik, hogy melyik a ti színetek, valamint akkor van rájuk szükség, ha egy játéktáblán megtettetek egy teljes kört.

F Aki közületek a leglovagiasabb, az kapja az Excaliburt, ő lesz a kezdőjátékos.

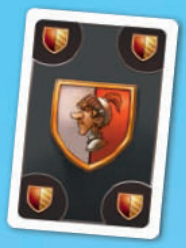
A JÁTÉK CÉLJA

Mind ifjú lovagok vagytok, kik arra törekedtek, hogy az egyes lovagi diszciplínákban ti legyetek a legjobbak, és így győzelmi pontokat gyűjtsetek. Ehhez a fordulókban ügyesen kell kártyákat kijátszanotok, hogy a jelzőitek a játéktáblákon megelőzzék a többiek jelzőit. Akinek a 6. forduló végén a legtöbb győzelmi pontja van, annak nyújtja majd a kezét Szép Izolda!

A JÁTÉK MENETE

Minden forduló öt fázisból áll, és ezek meghatározott sorrendben követik egymást:

1. Kártyahúzás
2. Kártyaválasztás
3. Négy kártya kijátsztása
4. Kiértékelés
5. A jelzők visszahelyezése, új kezdőjátékos



1. Kártyahúzás

A kezdőjátékos megkeveri az összes kártyát, majd mindenkinek képpel lefelé kioszt ötöt.

2. Kártyaválasztás

A kapott öt kártyátokból kiválasztotok egyet, azt, amit meg akartok tartani; ezt képpel lefelé lerakjátok magatok elé. A megmaradt négy lapot, még mindig képpel lefelé, átadjátok (a forduló függvényében) bal vagy jobb oldali szomszédotoknak. Eközben másik szomszédotoktól kaptok négy kártyát. A kapott lapokból megint kiválasztotok egyet, a maradék hármat pedig megint továbbadjátok. Ezt addig folytatjátok, amíg mindegyitőkök előtt öt kártya nem lesz lerakva. Ekkor ezt az öt lapot vegyétek a kezetekbe, a forduló következő fázisában ezeket tudjátok majd kijátszani.

Hogy balra vagy jobbra adjátok-e tovább kártyáitokat, az mindig az aktuális forduló függvénye: a pergamentekercsen minden fordulónál egy nyíl jelzi, hogy annál a fordulónál merre kell adnotok a kártyákat.

Az 1. forduló során bal oldali szomszédotoknak adtok és jobb oldali szomszédotoktól kaptok.

A 2. forduló során jobb oldali szomszédotoknak adtok és bal oldali szomszédotoktól kaptok.

3. Négy kártya kijátszása

Először a kezdőjátékos választ egyet a kezéből lévő lapok közül, kijátszva azt, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek; a kártyakijátszás mindig az óramutató járása szerint történik. A kártya színe, valamint a rajta látható jelképek megmutatják, hogy melyik játéktáblához (diszciplínához) tartozik, és a játékos azon a játéktáblán lép jelzőjével - annyi mezőt, amennyi a kártya értéke (2-5).

Ezt addig ismétlitek a fentiek szerint, amíg már csak egy lap marad a kezetekben - vagyis mind négyet játszotok ki a kezetekben lévő öt kártyából.

Figyelem: Az ötödik kártyátokat nem játsszátok ki, azt csupán a dobott lapokhoz teszitek.

Példa: Aki ezt a kártyát játssza ki, az 3 mezőt lép előre jelzőjével Szép Izolda játéktáblán.

A lándzsatörés- és közelharckártyáknál eldönthetitek, hogy a két harci diszciplínából melyiket növelitek. Azonban a kijátszott kártyátok értékét nem oszthatjátok meg a két diszciplína között, hogy mindkét játéktáblán léphessetek jelzőtökkel.

Figyelem: Ha jelzőtök végül olyan mezőn állapodik meg, ahol már van egy-több másik jelző, amazok tetejére kerül. Az értékeléseknél a felül lévő jelző mindig megelőzi az alatta levőt.

Speciális eset: Ha valamelyikőtök körbeért jelzőjével egy játéktáblán, a tartalékában lévő jelzői közül fogjon meg egyet, és rakja rá a játéktáblán lévő jelzőjére. Mostantól ez a két jelző együtt fog mozogni, így mindig látható lesz, hogy játékosuk már megtett egy teljes kört. Ez alól azonban a király játéktáblája kivételt jelent, mivel ott a 12. mezőről nem lehet előrébb lépni; itt a "felesleges" lépések elvesznek.

4. Kiértékelés

Néhány diszciplínát (pl. Szép Izoldát, a lándzsatörést, a közelharcot, a tanulást) minden fordulóban ki kell értékelnetek; más diszciplínákat viszont csak bizonyos fordulókban - hogy pontosan melyekben, az az adott játéktábla bal felső sarkában található pergamenről olvasható le. Aszerint, hányadikok vagytok az adott játéktáblán, győzelmi pontokat kaptok vagy veszítetek. Az egyes játéktábláknál a kiértékelést jelzőitek sorrendjében hajtsátok végre, a legelső jelzőtől a legutolsóig haladva.

Példa: Kiértékelés a 3. és a 6. fordulóban.

Példa: Kiértékelés csak a 6. fordulóban.

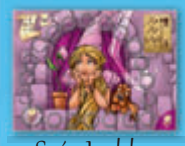
Emlékeztetőül: Ha egy mezőn több különböző jelző van, az értékelésnél a feljebb lévő tekintendő úgy, mint amelyik előrébb van - vagyis az van előrébb, amelyik később érkezett erre a mezőre.

Speciális eset: Szép Izolda

Mindig Szép Izoldával kell kezdenetek a kiértékelést.
Itt nem kaptok pontokat, azonban előrébb léptethetitek jelzőiteket a többi játéktáblán (azaz bárki bármelyiken, kivéve Szép Izolda játéktábláját).
Az első három helyezett léphet egy másik jelzőjével, az alábbiak szerint:

1. A harmadik helyezett (de csak legalább négy játékosnál) egy tetszőleges másik játéktáblán 1 mezőt lép előre jelzőjével.
2. A második helyezett egy tetszőleges másik játéktáblán 2 mezőt lép előre jelzőjével.
3. Az első helyezett egy tetszőleges másik játéktáblán 3 mezőt lép előre jelzőjével.

A kiértékelés mindig a játéktábla jobb felső sarkában található táblázat szerint történik. Ez esetben:


Szép Izolda

3 mező az első helyezettnek

2 mező a második helyezettnek

1 mező a harmadik helyezettnek (csak ha legalább négyen játszotok)

az első helyezett

az értékelés iránya

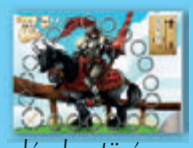
az utolsó helyezett

Figyelem: A két első helyezett nem oszthatja meg a lépéseit több játéktábla között, mindketten csak egy játéktáblán léphetnek két, illetve három mezőt ottani jelzőjükkel.

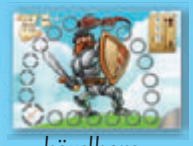
Fontos, hogy mindig Szép Izoldával kell kezdeni a kiértékelést, mert az általa nyert lépések befolyásolhatják a többi játéktábla kiértékelését.

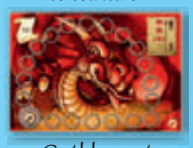
Speciális eset: Három játékosnál a harmadik helyezettnek nem jár semmi.

A többi diszciplína kiértékelése


lándzsatörés

A kezdőjátékos feladata a pajzsok kiosztása. A pajzsok értéke lehet pozitív és lehet negatív. Megszerzett pajzsaitokat képpel lefelé tartjátok magatok előtt.


közelharc


a Grál keresése

A lándzsatörésnél, a közelharcban és a Grál keresése során a helyezésetek szerint kaptok pontokat.

3 pont jár az első helyezettnek

2 pont jár a második helyezettnek

1 pont jár a harmadik helyezettnek (csak ha legalább négyen játszotok)

az első helyezett

az értékelés iránya

az utolsó helyezett

Speciális eset: Három játékosnál a harmadik helyezettnek nem jár semmi.

Tanulás és lovagiasság

E két diszciplínánál senki sem kap pontot, viszont pontokat veszítenek a leghátul lévők.

az utolsó előtti helyezett veszít 1 pontot (vagyis kap egy -1-es pajzsot)

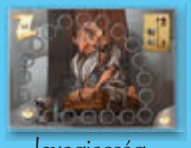
az utolsó helyezett veszít 3 pontot (vagyis kap egy -3-as pajzsot)

az utolsó előtti helyezett

az értékelés iránya

az utolsó helyezett

tanulás


lovagiasság

A kezdőmezőn maradt jelzők

Ha az értékelésig egy jelző még el sem hagyta a kezdőmezőt, automatikusan az utolsó helyen van a tulajdonosa. Ha többen is vannak így a tanulás vagy a lovagiasság játéktábláján, ők mind utolsók, és ezek szerint kapnak mínuszpontokat. A kezdőmezőn nem számít a jelzők helyzete (alul-felül), mind ugyanott vannak: az utolsó helyen. Az utolsó előtti helyért járó mínuszpont akkor is kijár valakinek, ha többen is vannak az utolsó helyen.

A király

A királynál aszerint kaptok győzelmi pontokat, mely mezőn van a jelzőtök:

a király

Ha a kezdőmezőtől az 5-ös mezőig tartó részen van a jelződ, 0 pontot kapsz.

Ha a 6-os mezőtől a 11-es mezőig tartó részen van a jelződ, 6 pontot kapsz.

Ha a 12-es mezőn van a jelződ, 12 pontot kapsz.

A király játéktábláján nem lehet a 12-es mezőn túlhaladni; a "felesleges" lépések elvesznek.

5. A jelzők visszahelyezése és az új kezdőjátékos

A 3. forduló értékelései után az összes játéktáblán - leszámítva a Grál keresését és a lovagiasságot - vissza kell raknotok a kezdőmezőkre jelzőiteket.

Minden forduló végén, mielőtt elkezdődne az új forduló, egyrészt rakjátok egy mezővel előrébb a forduló-jelzőt a pergamenterkercsen, másrészt az eddigi kezdőjátékos adja át az Excaliburt bal oldali szomszédjának - az illető lesz a következő fordulóban a kezdőjátékos.

a játék vége

A játék a 6. fordulóval, a kiértékelések befejezése után ér véget. Mind adjátok össze pozitív pajzsaitok értékét, és az összegből vonjátok le negatív pajzsaitok értékét. Akinek a legtöbb pontja lesz, az győzött, annak nyújtja kezét Szép Izolda. Holtversenynél az ebben érintettek közül az győz, akinek jelzője előrébb van Szép Izolda játéktábláján.

haladó játék

Ha már jól ismeritek a játékot, és komolyabb vetélkedésre vágytok, az alábbi három szabály alkalmazásával elérhetitek ezt:

1. A kezdőjátékos előnye

A kiértékelések előtti pillanatban a kezdőjátékos egy mezőn befolyásolhatja a jelzők elhelyezkedését. Ugyanis egyetlen játéktáblán megteheti, hogy egy olyan mezőn, ahol ott a saját jelzője és legalább egy másik jelző, a saját jelzőjét legfelülre rakja.

2. Szép Izolda kiértékelése

A kiértékelések után az a három játékos, aki Szép Izoldától jutalomlépéseket kapott, most ugyanennyit vissza kell lépnie (vagyis helyezésük szerint 1, 2 illetve 3 mezőnyit vissza kell lépniük egy tetszőleges jelzőjükkel). Ráadásul ugyanezen három játékos még 1 mezővel visszábblép jelzőjével Szép Izolda játéktábláján.

3. A jelzők visszahelyezése

A 3. fordulós kiértékelések után Szép Izolda, a lándzsatörés, a kézitusa és a tanulás játéktábláján csak a legutolsó játékos rakja vissza jelzőjét a kezdőmezőre; az utolsó előtti helyezett az 1-es mezőre rakja a jelzőjét, az előtte lévő játékos a 2-es mezőre, és így tovább. Vagyis a játékosok sorrendje nem változik, és egy mezőn sem lesz több játékosnak jelzője, viszont a jelzők "összetömörülnek".

Példa:

A FORDULÓ

1. **5 KÁRTYA HÚZÁSA**
2. **1 KÁRTYA HÚZÁSA, A TÖBBI TOVÁBBADÁSA**
   Az irány fordulónként változik. Ez addig tart, amíg mindenki előtt 5 kártya nem lesz.
3. **4 KÁRTYA KIJÁTSZÁSA**
   Az óramutató járása szerint, a kezdőjátékosnál kezdve.
4. **KIÉRTÉKELÉSEK**
5. **JELZŐK VISSZAHELYEZÉSE A KEZDŐMEZŐKRE**
6. **ÚJ KEZDŐJÁTÉKOS**
   Az óramutató járása szerint.

Emlékeztetőül: Ha egy játéktábla egy mezőjén több jelző van egymáson, minél feljebb van egy, annál "előrébbnek" számít - így most minél feljebb van, annál kevesebb mezőt kell visszahelyezni.
A király játéktábláján az összes jelző a startmezőre kerül.

Tervező: Nicolas Poncin
Szerkesztő: Thorsten Gimmler
Illusztrátor: Pierô La lune
Tördelő: Leon Schiffer
Fordító: Thaur
(thaur@freemail.hu)

© Blue Cocker 2015.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

GAMEPLAY VIDEO

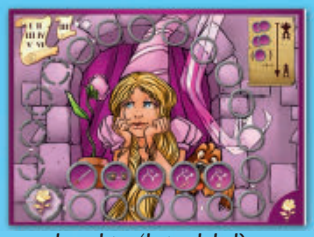
szép ízolda

variánsok

tartozékok

Csak a variánsokhoz szükséges tartozékok:
1 Lancelotkártya (a 2-személyes Lancelotvariánshoz)
1 játéktábla (mágia; a hátoldala udvarlás)
1 kehely (a tornavariánshoz)
1 kihíváskártya (a Szép Izolda-variánshoz)
1 titkoskódex-kártya (a tanulásvariánshoz)
38 pajzs
2 összehajtogatott pergamentekercs (a királyvariánshoz)

mágia (előoldal)


udvarlás (hátoldal)

speciális szabályok 2 játékos esetén

parcifalvariáns

A játék hasonlít a háromszemélyes játékhoz; van is egy harmadik, semleges fiktív "játékos". Minden fordulóban változik, hogy ki a kezdőjátékos, de a semleges játékos sosem lesz kezdőjátékos. Ha a semleges játékosnak döntést kell hoznia, azt mindig az aktuális kezdőjátékos hozza meg - ez alól azonban kivételt jelent az, hogy melyik kártyákat tartja meg a semleges játékos a kártyaválasztásnál.

Kártyaválasztás

A pergamentekercsről leolvasható, hogy az adott fordulóban mi a kártyaátadás iránya. Aki éppen a semleges játékosnak ad át kártyákat, az a legerősebb (legmagasabb értékű) kártyáját lerakja a semleges játékos elé képpel lefelé, a többit pedig már ellenfelének nyújtja át. Ha nincs egyértelmű legerősebb, a játékos képpel lefelé megkeveri a legmagasabb (és azonos) értékű kártyáit, majd kiválaszt egyet, és lerakja a semleges játékos elé (így maga sem tudja pontosan, melyik is az); a többi lapját pedig már ellenfelének nyújtja át.

Kártyakijátszás

Amikor a semleges játékoson a sor, a kezdőjátékos húz egy lapot a semleges játékos kártyái közül: a semleges játékos ezt játszotta ki, és ennek megfelelően kell léptetni jelzőjét a megfelelő játéktáblán.

Emlékeztetőül: Ha a semleges játékos döntésre kényszerül, a döntést a kezdőjátékos hozza meg. Így ha lándzsatöréses/közelharcos kártyát játszik ki, a kezdőjátékos határozza meg, hogy e két játéktábla közül melyiken halad előre a semleges játékos jelzője.

Kiértékelés

Ha a semleges játékos Szép Izoldától jutalomlépést, -lépéseket kap, a kezdőjátékos dönti el, mely játéktáblán lépi le. A többi diszciplínánál a normál szabályok szerint járnak a pontok, a semleges játékos normál játékosként kap győzelmi pontokat (és mínuszpontokat); ahol ez számít, úgy kell kezelni, hogy hárman játszotok. A játék végén a semleges játékos pontjait is számoljátok össze - ki tudja, lehet, hogy ő fogja megnyerni a játékot!

Lancelotvariáns

Haladó játékos két játékos részére

Az alábbi szabályok felülírják a normál szabályokat. Mindketten két színnel játszotok - például egyikőtök a zölddel és a kékkel, a másikótok a sárgával és a vörössel -, amelyek külön cselekednek és külön értékeltetnek ki; a játék végén azonban majd összeadjátok a színeitek által gyűjtött pontokat. Azt, hogy az egyes fordulókban mi a színek sorrendje, a Lancelotkártyán találjátok meg.

Kártyahúzás

A kezdőjátékos megkeveri az 52 kártyát, majd minden játékosnak kioszt 6 lapot.

Kártyaválasztás

Megnézitek a kapott lapjaitokat, majd képpel lefelé két paklit alakítotok ki, mindkettőben három-három kártyával. Miután ezzel megvagytok, egyszerre felfeditek paklijaitokat, így az összes kártyát látni fogjátok.

A kezdőjátékos választ egyet ellenfele paklijai közül és annak három lapját a kezébe veszi; ellenfele a kezébe veszi megmaradt pakliját. Ezután ő választ egyet a kezdőjátékos paklijai közül és veszi a kezébe annak lapjait, majd a kezdőjátékos kezébe veszi megmaradt pakliját.

Így most megint hat-hat lap lesz a kezetekben, ezeket osztjátok szét színeitek között. Mindkét színeteknek három kártyát kell adnotok. Ez a szétosztás titkos, ellenfeletek nem láthatja, milyen lapokat adtok színeiteknek, és a kártyákat képpel lefelé rakjátok le magatok elé két külön pakliban.

Kártyakijátszás

Játéksorrendben az éppen soron lévő játékosszín egyesével kijátssza a neki adott három lapot.

Kiértékelés

A kiértékelés úgy zajlik, mintha négyen játszanátok.

Variánsok

A Szép Izolda nagyon sokféleképpen játszható. Megváltoztathatjátok a játéktáblákat, például a hátoldalukat használva, vagy kibővíthetitek a játéktáblákat a mágia játéktáblájával.

A normál szabályok mind érvényesek, az alant részletezett eltérésekkel.

Udvarlásvariáns

Előkészületek

Szép Izolda játéktábláját cseréljétek ki erre a játéktáblája (azaz a mágiatábla hátoldalára). A játék megkezdése előtt mind készítsétek két jelzőtöket e játéktábla mellé (meg persze rakjatok egyet a kezdőmezőre is).

Kiértékelés

A kiértékelés során a legelől lévő játékosok választanak Szép Izolda bónuszai közül egyet vagy kettőt, végrehajtva azokat.

Aki legelől van Szép Izolda játéktábláján, az az idekészített két jelzőjét rárakja egy-egy bónuszkorongra, és végrehajtja azokat. Ugyanígy tesz a második helyezett is, végül pedig a harmadik helyezett hajtja végre a még üres bónuszkorong képességét. Egy bónuszképességet csak egyvalaki használhat.
Ha négynél kevesebben játszotok, a harmadik helyezett nem hajt végre bónuszképességet.

A bónuszképességek

Te mondod meg, ki lesz a következő kezdőjátékos.

Kijátszod az ötödik kártyádat.

Egy tetszőleges játéktáblán rakj egy mezővel előrébb egy jelzőt.

A lándzsatörés vagy a közelharc játéktábláján rakj két mezővel előrébb egy jelzőt.

A király játéktábláján rakjd két mezővel előrébb egy jelzőt.

mágiavariáns

Előkészületek

Nyolcadik játéktáblaként rakjátok ki a mágiáét is az asztal közepére, és a kezdőmezőjére rakjátok rá egy-egy jelzőtöket.

Kártyakijátszás

Minden kártya kijátszható mágiakártyaként - ahogy ez a mágia játéktáblájának jobb alsó sarkában is látható.

Kiértékelés

Miként Szép Izoldánál, itt sem pontokat kaptok, hanem jelzőitekkel léphettek előre a többi játéktáblán. A 2. és az 5. forduló kiértékelésénél, nyomban Szép Izolda kiértékelése után, a mágiatábla első három helyezettje (három játékosnál az első két helyezettje) plusz lépéseket kap. A sorrend fordított, ahogy az a játéktábla pergamentekercséről levolvasható. Aki jutalomban részesül, az a többi játéktáblán összesen annyit lépre előre jelzőivel, amilyen számos mezőn van itt a jelzője - vagyis igen, a jutalom megosztható több játéktábla között!

A jelzők visszarakása a kezdőmezőre

A 2. forduló végén a mágiatáblán az összes jelzőt rakjátok vissza a kezdőmezőre.

Megjegyzés: A 6. fordulóban nincs értelme mágiakártyák kijátszásának.

tornavariáns

Előkészületek

A két tornatáblát (lándzsatörés és közelharc) hátoldalukkal felfelé rakjátok le egymás mellé a képen látható módon. A kelyhet rakjátok le a két játéktábla határára, a kis fekete és a kis fehér kelyhek közé. Mind a két játéktábla kezdőmezőjére rakjátok le egy-egy jelzőtöket.

E variánsnál szükségetek lesz az 5-ös és a 8-as pajzsra is.

Kártyakijátszás

Ha tornakártyát játszotok ki, döntsétek el, hogy a fekete vagy a fehér lovag játéktábláján lépitek le az értékét. Emellett a kelyhet annyit mezőt mozgatjátok az adott színű lovag irányába, amennyi a kijátszott kártya értéke.

Ha a kehely már valamelyik lovag előtti utolsó mezőn van, onnét nem mozoghat tovább az adott irányba. Később egy másik tornakártya kijátszásával a kehely elmozgatható a másik lovag irányába.
A játék során mindig szabadon eldönthetitek, amikor tornakártyát játszotok ki, hogy melyik irányba mozgatjátok a kelyhet - bármikor átállhattok eddigi támogatottatok ellenfeléhez.

Kiértékelés

A lándzsatörés és a közelharc kiértékelésénél (azaz a 2., a 4. és a 6. fordulókban) aszerint kaptok győzelmi pontokat, hogy a fehér vagy a fekete lovag áll-e nyerésre: az a lovag áll ugyanis nyerésre, akinek az oldalán van a kehely.
Győztes lovag: Akié közületek az első helyezés a játéktábláján, 8 pontot kap, a második helyezett 5 pontot, és a harmadik helyezett (amennnyiben legalább négyen játszotok) 2 pontot.
Vesztes lovag: Akié közületek az első helyezés a játéktábláján, 5 pontot kap, a második helyezett 3 pontot, és a harmadik helyezett (amennnyiben legalább négyen játszotok) 1 pontot.

A jelzők visszarakása a kezdőmezőre

A 2., valamint a 4. forduló kiértékelése után mindkét játéktáblán rakjátok vissza jelzőiteket a kezdőmezőkre. A kelyhet is rakjátok vissza a két játéktábla határára, egyenlő távolságra a két lovagtól.

Szép Izolda-variáns

Előkészületek

A kihíváskártyát rakjátok Szép Izolda játéktáblája mellé, és mind rakjátok az egyik tartalék jelzőtöket e kártya mellé.

Kártyaátadás

Miután megkaptátok kártyáitokat és meg is néztétek azokat - de még azelőtt, hogy átadnátok azokat a szomszédotoknak -, játéksorrendben mind válasszatok egy diszciplínát, és jelöljétek meg a kihíváskártyán ezt a diszciplínát jelzőtökkel. Ugyanazt a diszciplínát többen is megjelölhetitek.

Kiértékelés

Szép Izolda kiértékelésénél az első három helyezett (illetve csak az első két helyezett, ha csak hárman játszotok) minden olyan általa kijátszott kártyáért, ami az általa a kihíváskártyán megjelölt diszciplínához tartozik, 1, 2 illetve 3 mezőt lép előre jelzőjével az adott diszciplína játéktábláján.

Példa: A forduló elején egy játékos a Grál keresését jelölte meg a kihíváskártyán, majd 3 ilyen kártyát sikerült kijátszania. Mivel ő a második helyezett Szép Izolda játéktábláján, Szép Izolda kiértékelésekor jelzőjét a Grál keressének játéktábláján 2x3, azaz 6 mezővel előrébb lépteti.

tanulásvariáns

Előkészületek

E variánsnál szükségetek lesz még egy kártyára, a titkos kódexére. Erre a kártyára képpel lefelé rakjatok annyi pajzsot, ahányan játszotok: fordulónként egy -1-es, egy -3-as, a többi pedig 0 pontos. A kezdőjátékos képpel lefelé keverje meg ezeket a címereket, és még mindig képpel lefelé rakja ezeket a titkos kódex címermezőire.

Kártyakijátszás

Amikor valamelyikőtök tanuláskártyát játszik ki, előbb lépjen jelzőjével a tanulás játéktábláján, majd nézze meg a titkos kódexen lévő egyik pajzsot - úgy, hogy a többiek ne lássak, mennyit ér az a pajzs. A megnézett pajzsot képpel lefelé rakja vissza a helyére.

Kiértékelés

Először a tanulás első helyezettje vesz el magának egy pajzsot a titkos kódexről, majd a második helyezett vesz el egyet a megmaradtak közül, és így tovább, míg mindenki el nem vett egyet. Miután ezzel mindenki megvan, akik 0-s pajzsot vettek el, adják ezeket vissza; a kezdőjátékos adjon hozzájuk egy -1-es és egy -3-as pajzsot, és a következő fordulóra újra töltse fel a titkos kódexet.

királyvariáns

Előkészületek

E variánshoz szükség van a király 1-4 pontos pajzsaira, ezeket is készítsétek a játéktáblája mellé. A két összetekert pergamentekercset rakjátok le a király játéktáblájának 6-os és 12-es mezőjére.

Kártyakijátszás

Akinek jelzője először rálép egy pergamentekercses mezőre, vagy áthalad azon, megkapja onnét a pergamentekercset.

A jelzők visszarakása a kezdőmezőre

Ha egy forduló során elvettétek a 12-es mezőről a pergamentekercset, a forduló végén jelzőiteket rakjátok vissza a játéktábla kezdőmezőire, és a két pergamentekercset rakjátok vissza a 6-os és a 12-es mezőre.

Kiértékelés

Ha egy forduló során elvettétek bármelyik pergamentekercset, ki kell értékelnetek a királyt. Mind annyi pontot kaptok, amelyik mezőn van a jelzőtök. Ezután, ha ez a 6-os mező pergamentekercse volt, azt rakjátok le a játéktábla mellé.

Ha egyazon fordulóban mindkét pergamentekercset elvettétek, mind kétszer annyi pontot kaptok, mint amelyik mezőn van a jelzőtök.

grálvariáns

Előkészületek

E variánsnál nincs szükség a vörös pajzsokra, azokat rakjátok vissza a dobozba.

Kiértékelés

Az utolsó értékelésnél (vagyis a 6. fordulóban) bónuszpontokat kaptok (vagy veszítetek) aszerint, mennyi győzelmi pontot (világosköket és sötétkéket) szedtetek eddig össze - a negatív pontok (a tanulás narancsszínű és a lovagiasság szürke pajzsai) itt nem számítanak, csakis a pozitív pontokért jár a jutalom és a büntetés!

Az első helyezett annyiszor 1 pontot kap, ahány győzelmi pontot összegyűjtött eddig.

A második helyezett 1 győzelmi pontot kap minden eddig összegyűjtött 2 győzelmi pontja után.

Az utolsó helyezett -1 győzelmi pontot kap minden eddig összegyűjtött 2 győzelmi pontja után.

Emlékeztetőül: Mind automatikusan utolsó helyezettek vagytok, akiknek jelzője még semmit sem lépett ezen a játéktáblán, és így mind -1 győzelmi pontot kaptok minden eddig összegyűjtött 2 győzelmi pontotok után.

lovagiasságvariáns

Előkészületek

E variánsnál nincs szükség az udvariasság szürke pajzsaira, azokat rakjátok vissza a dobozba.

Kiértékelés

Az utolsó értékelésnél (vagyis a 6. fordulóban) az első helyezett átadja egy mínuszpontos (narancssárga tanulás-) pajzsát az utolsó helyezettnek, aki cserébe ad neki két pozitív győzelmi pontos (világos- vagy sötétkék) pajzsot - ez utóbbiak értéke nem lehet nagyobb 3-nál. Az első helyezett választja ki a kapott pajzsait.

Ha legalább négyen játszotok, a második helyezett is átadja egy mínuszpontos (narancssárga tanulás-) pajzsát az utolsó előtti helyezettnek, aki cserébe ad neki egy pozitív győzelmi pontos (világos- vagy sötétkék) pajzsot - ez utóbbi értéke nem lehet nagyobb 3-nál. A második helyezett választja ki kapott pajzsát.

Ha valakinek nincs elegendő átadható pajzsa, annyit ad, amennyit tud - ami lehet semmi is -, de a csere ekkor is végrehajtódik.

Fontos: Ha egyszerre alkalmazzátok a Grál- és a lovagiasságvariánst, előbb értékeljétek ki a Grál keresését és csak utána a lovagiasságot.

© Blue Cocker 2015.

Schmidt Spiele GmbH, Lahnstraße 21, D-12055 Berlin www.schmidtspiele.de