

Fredericus™

Eligio Cazzato játéka

II. Frigyes 2-4 solymásza részére, 8 éves kortól

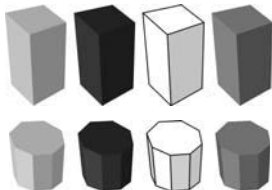
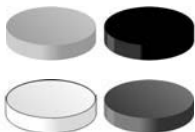
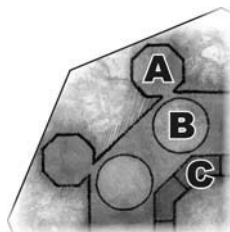
1246, Szicíliai királyság: II. Frigyes császár, aki palermói udvarában politikai ügyekkel van elfoglalva, értekezését írja a sólymokkal való vadászatról: De arte venandi cum avibus (A madarakkal való vadász módjáról). Egy futár figyelmezteti, hogy kastélya, Castel del Monte mesés teremtmények támadása alatt áll, ezért a kastélyhoz küldi legjobb sólymszárait, arra kérve őket, fogják el e teremtményeket, hadd tanulmányozhassa azokat. Aki legügyesebben használja sólymait és a császári pecséteket, kinevezi császári sólymáznak.

TARTALOM

► A tábla Castle del Montét ábrázolja (A: bástya, B: torony, C: udvar)

► 4 fogasdásjelző

► 8 vadászmadár: 4 vándorsólyom (magas jelzők) és 4 héja (alacsony jelzők)



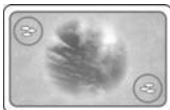
► 118 kártya

· 8 császári pecsét

· 24 erdő

· 24 ég

· 4 sólymász



· 32 mesés lény (8 fajta, mindegyikből 3)



· 24 titkos célkártya (mindegyik lényhez 3)



· II. Frigyes-kártya · kezdőjátékos-kártya



► játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy vadászmadaraitokat használva elfogjátok a II. Frigyes által megkívánt lényeket.

ELŐKÉSZÜLETEK

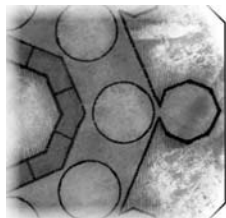
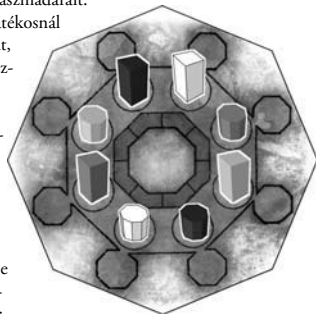
Minden játékos választ egy színt és magához veszi fogadásjelzőjét és vadászmadarait.

Solymászod tartsd magad előtt, hogy látszódjon, melyik a színed. Két játékosnál mind kaptok egy második fogadásjelzőt is. A nem használt solymászokat, vadászmadarakat és jelzőket rakd vissza a dobozba. Helyezzétek el vadászmadaraitokat a tornyokon a képen látható módon (a párokat egymással szemben). A sorrend nem számít. A játék tulajdonosa dönti el, ki kezd, vagy választatok véletlenszerűen. A kezdőjátékos megkapja a kezdőjátékos-kártyát, amit képpel felfelé maga előtt tart a játék végéig.

Keverjétek meg a célkártyákat és minden játékosnak osszatok egyet: minden játékos megnézi a sajátját és titokban tartja. Három játékosnál négy célkártyát, két játékosnál nyolcat rakjatok félre képpel felfelé; a maradékból négy célkártya közé keverjétek II. Frigyes kártyáját, és ezt a paklit rakjátok le képpel lefelé. Erre a **célpaklira** képpel lefelé rakjátok le a maradék célkártyákat. A kezdőjátékos jobb oldali szomszédja fogja kezelni a célpaklit. A játékosszám függvényében rakjatok vissza a dobozba:

- 4 játékosnál: semmit
- 3 játékosnál: 3 erdőt, 3 eget, 2 pecsétet és 8 lényt (minden fajtából 1-et)
- 2 játékosnál: 6 erdőt, 6 eget, 4 pecsétet és 16 lényt (minden fajtából 2-öt)

Keverjétek össze a többi kártyát és minden bástyához rakjatok le egy sort 11 kártyával (3 játékos esetén 9, 2 játékos esetén 7 kártyával). A kártyákat úgy helyezétek el, hogy részben fedjék egymást, de minden kártyáról látható legyen, micsoda. Végül sorban mind válasszatok egy bástyát, ahol szerintetek egy ellenfeletek végrehajt majd egy elfogást, és ide rakjátok le fogadásjelzőtöket (egy bástyán több fogadásjelző is lehet).



A JÁTÉK MENETE

Az óramutató járásra szerinti sorrendben játszatok. Körödben vadászattal próbálsz szert tenni lényekre és célkártyákra: **négy** tetszőleges akciót **kell** végrehajtanod. **Kivétel:** A legelső körben az első játékos csak két akciót hajt végre, a második játékos csak hármat. A lehetséges akciók:

- **Egy kártyát** egy sor végétől egy másik sor végére **áthelyezel**.
- **Egy vadászmadaradat áthelyezed** egy toronyról egy szomszédos toronyra. Egy tornyon több vadászmadar is lehet.
- **Sapkát borítasz** ellenfeled solymaira.

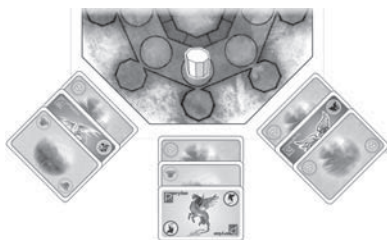
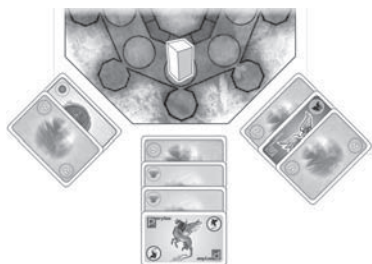
Az akciókat bármilyen sorrendben végrehajthatod, és többször is végrehajthatod ugyanazt az akciót. Nem kötelező körödben mindhárom akciófajtát végrehajtanod. Körödben kétféle módon gyűjthetsz lényeket és célkártyákat (ezek egyike sem számít akciónak):

- A) egy vagy két lény elfogása
- B) a császár pecsétjének feltörése

A) Egy vagy két lény elfogása

A körödben mindegyik vadászmadaraddal maximum egy lényt foghatsz el.

- Magas röptetés: A vándorsólyom el tudja fogni a lényt a tornya alatti sor végétől, ha a két szomszédos sor végén égkártyák vannak.
 - Alacsony röptetés: A héja el tudja fogni a lényt a tornya alatti sor végétől, ha az egyik szomszédos sor végén erdő-, a másik sor végén égkártya van.
- Az elfogott lényt magad előtt tartod, képpel felfelé.

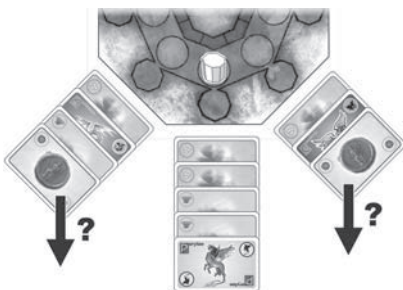
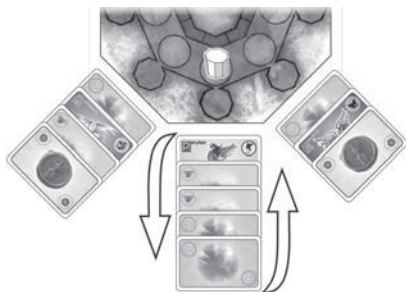


Ha bármelyik **másik** játékosnak van fogadásjelzője a bástyán, ahol vadászmadar elkapott egy lényt, ez a játékos húz egy célkártyát és levezi a bástyáról fogadásjelzőjét; ha többen vannak, az óramutató járás szerinti sorban húznak, bal oldali szomszédodtól kezdve. (Ha valaki felhúzza II. Frigyes kártyáját, a többiek, akiknek még járna célkártya, már nem húznak.)

B) A császár pecsétjének feltörése

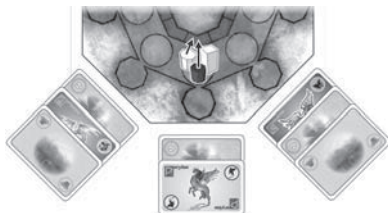
Ha egy toronyban van vadászmadarad, és a két szomszédos sor végén **császári pecsétek** vannak, feltörhetsz pecsétet. Ekkor fogod a toronyodnál lévő sort lapjait, és fordított sorrendben rakod le azokat: a sor végén lévő kártya lesz az első, az utolsó előtti lap a második, és így tovább (*lásd a képet*). Ezután az egyik szomszédos sor végéről (te választasz) dob el a pecsétkártyát, majd húzz egy célkártyát. Kapsz **két plusz akció**t ebben a körben.

Körrödben csak egyszer törhetsz fel pecsétet.



Ellenséges vadászmadarak sapkázása

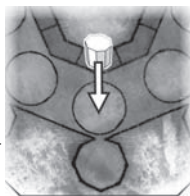
Ha van olyan torony, ahol a két szomszédos sor végén erdőkártmányok vannak, ott sapkát boríthatsz az összes ellenséges vadászmadárra - egyetlen akcióval. Ezek a torony mellé, az **udvarra** kerülnek. Nem szükséges, hogy neked is legyen ott vadászmadarad; ha van, azt nem sapkázod meg. Egy játékosnak csak egy vadászmadara lehet megsapkázva; ha valakinek már van sapkás vadászmadara, a másikat nem sapkázhatod meg. Ha a toronyban mindkét vadászmadara ott van, te döntesz, melyiket sapkázod meg. A megsapkázott vadászmadár nem mozoghat és nem vadászhat.



A kör vége

A körröd végén:

- Ha van **megsapkázott** vadászmadarad, kiszabadítod: rakd vissza a toronyra.
- Helyezd fel vagy át **fogadásjelző**det egy tetszőleges bástyára. 3 vagy 4 játékosnál a jelzőt a **kastély közepére** is teheted, ha ott még nincs fogadásjelző. A következő körröd



elején vedd vissza a jelzót és húzz egy célkártyát; ha azonban bármelyik játékos elfog egy lényt, azonnal vissza kell vened a jelzót, célkártya húzása nélkül.

Ezek a kör végi tevékenységek nem számítanak köröd négy akciója közé. Továbbá a célpaklit kezelő játékos minden saját köre végén felcsapja és képpel felfelé a dobott lapokhoz rakja a célpakli legfelső lapját.

A JÁTÉK VÉGE

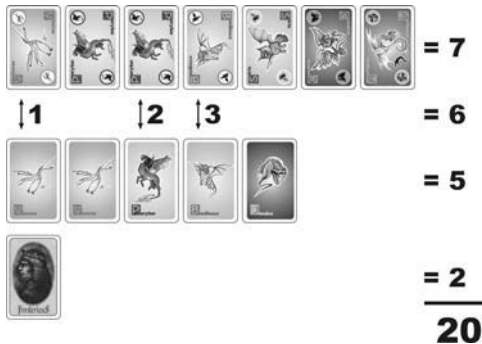
Amikor egy játékos:

- elfogja 8. lényét *vagy*
- felhúzza II. Frigyes kártyáját

bejelenti ezt. Ezután már senki sem húz célkártyát, és a játék még a kezdőjátékos jobb oldali szomszédja köre végéig tart (mindenki ugyanannyiszor kerül sorra). Ezután mindenki összeszámolja a pontjait:

- minden lény és minden célkártya **1 pontot** ér
 - II. Frigyes kártyája **2 pontot** ér
 - **1 pont** jár az első egyező lénykártya-célkártya párért, **2 pont** a második, **3 pont** a harmadik párért és így tovább.
- A legtöbb pontot elérő játékos nyer. Egyenlőség esetén a győző, aki az érintettek közül utoljára került sorra.

Példa:



Variáns (rövidebb játék): Ha egy sor végén (legtávolabb a kastélytól) 3 erdőkártya vagy 3 égkártya van, ezeket átteheted a sor legelejére (legközelebb a kastélyhoz). Ezt körönként egyszer teheted meg, azon belül bármikor, viszont kell, hogy legyen vadászmadarad az adott toronyban. Ez az átrakás nem számít akciónak.

Fredericus™

Tervező: Eligio Cazzato

Fejlesztők: Domenico Di Giorgio, Andrés J. Voicu, Roberto Corbelli

Illusztrátor: Stefan De Fazi

Szerkesztők: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



©2005 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
All rights reserved.



Partner for the U.S.:
Mayfair Games, inc.
Skokie, Illinois, USA
www.mayfairgames.com

Köszönet jár Roberta Barlettának, Silvano Sorrentinónak, Dario Iacopininek, Luca Simonének, Giovanni Bettinek, Riccardo Canebanak, Daniele Lostiának, Devan Magginak, Marcello Manninónak, Salvatore Pernának, Andrea Puggellinek, Sergio Roscinónak, játéktársaiknak és mind a többi tesztelőnek értékes javaslataikért.

www.davincigames.com - info@davincigames.com

II. Frigyes, német-római császár, a két Szicília uralkodója egyike az itáliai történelem legfontosabb személyiségeinek. A 12. század végén és a 13. század elején uralkodva keresztes hadjáratot szervezett, és megalapította az első világi egyetemet. Háborút viselt fia, Henrik német király ellen, és a mai Pugliában megépítette Castel del Montét, a titkos szimbólumokkal teli kastélyt; a vár képe látható az olasz egyentes hátoldalán. Ha többet szeretnél megtudni II. Frigyesről, látogass el a www.sturpormundi.it oldalára.