

ΣΑΥΟC

A százáves háború

*...Cry 'Havoc!'
and let slip the dogs of war...*

*...és uralkodói
Hangan kiáltja: Pusztítás!, megoldván
A harc ebeit...*

*Shakespeare: Julius Caesar
(3. felvonás, 1. szín)
Vörösmarty Mihály fordítása*



ΣΑΥΟC

A száz éves háború

*...Cry 'Havoc!'
and let slip the dogs of war...*

*...és uralkodói
Hangan kiáltja: Pusztítás!, megoldván
A harc ebeit...*

*Shakespeare: Julius Caesar
(3. felvonás, 1. szín)
Vörösmarty Mihály fordítása*



A Franciaország és Anglia között dúló, százéves háború egyik zsoldosvezére vagy. A háborúnak kilenc nagy csatája volt (az ütközetekről a csatakárttyák hátoldalán találsz információkat), és te döntöd el, melyekben veszel részt csapataiddal. Új egységeket (kárttyákat) toborzol, hogy különféle kárttyakombinációkat hozz létre. E kárttyakombinációk lerakásával vívhatsz csatákat és szerezhetsz győzelmi pontokat. A harc ebeivel viszont visszavonulhatsz csapataiddal, vagy plusz lapokat húzhatsz az eljövendő ütközetekhez.

Győzelem

Nyolc ütközet után kerül sor a végső csatára, és azután az a játékos, akinek a legtöbb pontja van, Franciaország királyává koronáztatik.

Tartalom

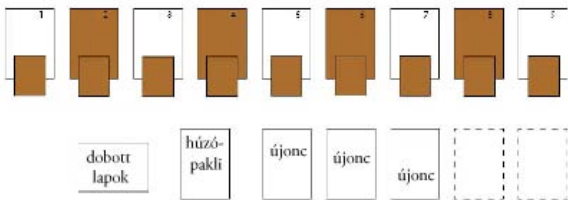
- 108 közönséges kárttya (6 színben, mindben 1-től 18-ig)
- 12 "harc ebei"-kárttya (0-ás érték)
- 2 Havoc /békekárttya
- 9 csatakárttya (1-től 9-ig számozva)
- 15 győzelmipont-jelző
- 3 áttekintőkárttya

Előkészületek

Szükséges kárttyák:

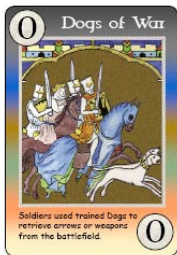
- 6 játékos: 6 szín, 1-18; 12 harc ebei; legfeljebb 5 kárttya az újoncoknál
- 5 játékos: 6 szín, 1-15; 10 harc ebei; legfeljebb 5 kárttya az újoncoknál
- 4 játékos: 6 szín, 1-13; 8 harc ebei; legfeljebb 5 kárttya az újoncoknál
- 3 játékos: 6 szín, 1-10; 6 harc ebei; legfeljebb 4 kárttya az újoncoknál
- 2 játékos: 6 szín, 1-8; 6 harc ebei; legfeljebb 4 kárttya az újoncoknál

A játéktér: A csatakárttyákat egy sorban, balról jobbra növekvő sorrendben kell lerakni (*e kárttyák számai a bal felső sarkokban találhatóak*). Legalább a négy következő ütközetnek mindenki számára láthatónak kell lennie. A győzelmipont-jelzőket a megfelelő csatakárttyához kell rakni.



5-6 játékos esetén azt a Havoc/békekártyát kell használni, amelynek békeoldalán csak **1-es** és **2-es** szám van; 2-4 játékos esetén pedig csak azt, amelyen **3-as** szám is van.

A **harc ebei** speciális kártyák: értékük mindig **0**, és **bármelyik** színhez csatolhatók. A játék előtt ki kell válogatni ezeket, játékosonként kettőt megtartani (*két játékos esetén játékosonként hármat*), a többit pedig visszarakni a dobozba. Ezután minden játékos kap egy **harc ebeit**. Választani kell egy osztót, aki megkeveri a közönséges kártyákat, majd mindenkinek oszt **hét** lapot, hármat pedig képpel felfelé lerak az **újoncokhoz**. Ezután a megmaradt **harc ebeit** a megmaradt közönséges kártyák közé kell keverni: ez lesz a húzópakli. Az osztó bal oldali szomszédja megkapja a Havoc/békekártyát, amelyet békeoldalával felfelé lerak maga elé. Ez a játékos lesz a **Béke őre** (*defensor pacis*).



A játék menete

A játékot a **Béke őre** kezdi, utána sorban, az óramutató járása szerint következnek a többiek. Akire rákerül a sor, annak **két** lehetőségből kell választania: vagy újoncoz (lapokat húz), vagy azt kiáltja, *Havoc!*, és csatát kezd.

Újoncozás: A játékos húz két kártyát majd a kezéből lerak egyet az újoncokhoz. Húzhat a pakliból és vehet el újoncot is, tetszőleges kombinációban. Ha azonban az újoncozási terület tele van, első kártyáját onnét kell elvennie. 2-3 játékos esetén legfeljebb négy újonc lehet az újoncozási területen, 4 vagy több játékos esetén pedig legfeljebb 5. Nincs korlátozva, hány lap lehet egy játékos kezében.

A játékos újoncozás közben kijátszhat 1 vagy 2 **harc ebeit** a kezéből:

- **Kapd el!** Eldob 1 *harc ebeit*, hogy elvegyen egy újoncot vagy egy lapot a pakli tetejéről.
- **Hullarablás:** Eldob 2 *harc ebeit*, hogy átnézze a dobott lapokat, és elvegyen onnét 1 nem-ebek kártyát. Meg kell mutatnia a többieknek, mit választott. A dobott lapokat csak hullarablás közben lehet megnézni.

Miután a játékos befejezte az újoncozást, ha szükséges, fel kell tölteni az újoncozási területet: ott mindig **legalább 3** újoncnak lennie kell. Ha kifogy a húzópakli, akkor a dobott lapokat megkeverve új húzópaklit kell alkotni.

Valószínűtlen, de előfordulhat, hogy valakire úgy kerül a sor, hogy nincs elég lap a húzópakliban, az újoncozási területen és a dobott lapoknál ahhoz, hogy végrehajthasson egy újoncozást. Ilyenkor mindenképp *Havoc!*-ot **kell** kiáltania és csatát kezdeményeznie.

A *Béke örék*nek kell fenntartania a békességet. Amikor a *Béke öre* újoncozna, és kártyája Havocoldalával van lerakva, azt át kell fordítania a békeoldalra, olyasformán, hogy az 1-es oldal nézzen feléje. Ha a kártya a békeoldallal van lerakva, akkor el kell forgatnia, hogy az **eggyel nagyobb** szám nézzen feléje.

Ha a játékosnak forgatnia kellene a békekártyát, de annak már nincs nagyobb számos oldala, akkor bejelent **egy év békét**. Ekkor a soron következő csatakártát jelzőivel együtt **el kell távolítani**, és a *Béke örét* leszámítva mindenkinek el kell dobnia 1 kártyát a kezéből. A békekártyát úgy kell forgatnia, hogy az 1-es oldal nézzen feléje. Erőfeszítései jutalmául ő marad a *Béke öre*. Most kerülhet sor újoncozására.

Havoc!

A következő ütközet helyszíne mindig a soron következő csatakártya. A játékos, aki *Havoc!*-ot kiált, elveszi a Havoc/békekártyát, és azt Havoc-oldalával felfelé lerakja maga elé. Ezután **legalább 2** kártyát lerak a kezéből maga elé, képpel felfelé. Ő az *ütközet kezdeményezője*.

Egy csata során egy játékos **legfeljebb 6 kártyát** rakhat le, valamint a csatán kívül 2 *harc ebeit*. A csata végén a lerakott kártyákat össze kell hasonlítani, olyasformán, mint a pókerben, és a **legerősebb kártyakombináció** nyer.

Miután megkezdődött a csata, minden játékos sorban eldönti, hogy részt vesz-e a harcban vagy sem.

- Aki részt akar venni a csatában, annak **legalább 2 kártyát** le kell raknia a kezéből maga elé, képpel felfelé. Nem szükséges, hogy a lerakott kártyakombináció erősebbek legyen a már lerakott kártyakombinációknál.
- Aki nem akar részt venni a csatában, az **húz 1 kártyát** a pakli tetejéről - viszont kimarad a harcból.



Amikor újra egy olyan játékosra kerül sor, aki részt vesz a csatában, ő újra lerakhat kártyákat: **legalább 1-et**, és legfeljebb annyit, hogy 6 kártyája legyen lerakva. Passzolhat is, ha elégedett lerakott kártyáival: ekkor a továbbiakban már nem rakhat le kártyát ebben a csatában, mindazonáltal a csatában marad. A *harc ebei*nek értéke 0, de bármelyik színhez hozzárakhatóak. Ha például a játékos lerak különböző színekben 1-est, 2-est, 3-ast, 4-est és 5-öst, valamint egy *harc ebeit*, az egy "6-os sor".

A csata végén a játékos kijelentheti, hogy 1 vagy 2, általa lerakott *harc ebei* **nem vesznek részt a harcban**: ekkor ezek nem számítanak, amikor a lerakott kártyakombináció erejét kell meghatározni. Ha például a játékos lerakott egy *harc ebeit*, valamint a kékből az 5-östől a 9-esig a lapokat, akkor az egy "6-os flős". Ha azonban kijelenti, hogy a **harc ebei** nem vesz részt a csatában, akkor egy ez "5-ös színsor". Ha a játékos már lerakott 6 nem-ebet, az általa még lerakandó *harc ebei* automatikusan nem vesznek részt a csatában.

Miután mindenki passzolt, meg kell nézni, ki rakta le a leg-erősebb kombinációt, ki kapja meg a győzelmi pontokat a csatakártáért (*az első helyezett megkapja a kártyát, a második és harmadik helyezett pedig a jelzőket, amennyiben vannak ilyenek*). A győztes a csatakártát lerakja maga elé, ahogy a többiek is a győzelmipont-jelzőket. A győzelmi pontokat mindig nyíltan kell tartani, hogy ki-ki láthassa, kinek mennyi van.

A kombinációk, erősségi sorrendben:

1. 6-os színsor (egymást követő számok, ugyanaz a szín) (példa: zöld 12, 11, 10, 9, 8, 7)
2. 6 ugyanolyan lap (példa: 10, 10, 10, 10, 10, 10)
3. 5-ös színsor (egymást követő számok, ugyanaz a szín) (példa: kék 4, 3, 2, 1, 0)
4. 5 ugyanolyan lap (példa: 11, 11, 11, 11, 11)
5. nagy full (4 ugyanolyan lap és egy pár) (példa: 12, 12, 6, 6, 6, 6)
6. 4 ugyanolyan lap (példa: 5, 5, 5, 5)
7. tercek (két terc) (példa: 4, 4, 4, 7, 7, 7)
8. 6-os flös (ugyanaz a szín) (példa: fekete 12, 8, 3, 3, 2, 0)
9. full (terc és pár) (példa: 13, 13, 13, 1, 1)
10. 6-os sor (egymást követő számok) (példa: 0, 1, 2, 3, 4, 5)
11. 5-os flös (ugyanaz a szín) (példa: kék 8, 3, 3, 2, 0)
12. 3 pár (példa: 12, 12, 4, 4, 7, 7)
13. 5-ös sor (egymást követő számok) (példa: 1, 2, 3, 4, 5)
14. terc (példa: 9, 9, 9)
15. két pár (példa: 8, 8, 0, 0)
16. pár (példa: 10, 10)
17. magas lap (példa: 13)

Megjegyzések: A lerakott kombinációk értékelése hasonló a pókerhez, de itt 6 kártya is alkothat kombinációt. Flösnél vagy sornál minden lerakott kártyának (5 vagy 6) a kombinációhoz kell tartoznia. A többi kombinációnál előfordulhat, hogy vannak "felesleges" kártyák (ezeket például blöffként rakta le a játékos) - de egy játékosnak legfeljebb 6 lerakott kártyája lehet. Azonos kombinációknál mindig a nagyobb szám erősebb: például a két 5-ös erősebb, mint a két 1-es. (Fulloknál először a tercek döntenek, így a 2-2-2-1-1 erősebb, mint az 1-1-1-7-7. Ha a kombináció azonos erejű, a "kimaradó" lapok döntenek, így az 1-1-1-8-3-2 erősebb, mint az 1-1-1-7-6-5.) Az egyenlőség ritka; ilyenkor az győz, akinek **kevesebb** kártya van a kezében. Ha még ekkor is egyenlőség alakul ki, az érintett játékosok helyezéseikért járó pontokat össze kell adni, majd közöttük - lefelé kerekítve - szétosztani. Azok a *harc ebei*, amelyekről kijelentették, hogy nem vesznek részt a csatában, nem számítanak semmilyen módon a lerakott kártyákhoz.

A játékosok éppúgy lerakhatnak ebeket, mint bármely más kártyákat. 3 harc ebei egy tercet alkot, 2 harc ebei és három 10-es egy fullt, és így tovább. A csata után ezen ebek is aktiválhatók (de összesen legfeljebb 2). Mindazonáltal a játékos legfeljebb 6 kártyát rakhat le, s e kártyákból dől el, mennyire jól teljesít a csatában. Harc közben csupán kártyákat lehet lerakni; az ebek aktiválására csak a csata befejeztével kerül sor.

A harc ebei hasznos kis bestiák. A játékos alkalmasint szívesen felhasználna egyet vagy kettőt, de ezek lerakása elrontaná kombinációját. Ha azonban a játékos már lerakott három 5-öst és három 10-est (két terc), még mindig lerakhat egy vagy két harc ebeit. Ekkor a kombinációk kiértékelése előtt ki kell jelentenie, hogy ezek az ebek "nem vesznek részt a harcban". A kombinációt a két terc alkotja, s a játékos a csata befejeztével aktiválja ebeit.

Példa: Mind Anita, mind Jenő lerakott már 6 lapot, mindketten a 0, 1, 2, 3, 4, 5-ös, eltérő színű lapokat (6-os sor). Anita lerak egy 6-ost, Jenő pedig passzol. Anita kijelenti, hogy az ő harci ebei nem vesznek részt a csatában. Mivel az ő sora erősebb, mint Jenőé, ő győz. A csata befejeztével mindketten aktiválják lerakott harci ebeiket, függetlenül attól, hogy azok részt vettek-e az ütközetben vagy sem. (Az egyetlen megkötés, hogy egy játékos legfeljebb 2 harci ebeit aktiválhatja.)

Példa: Márk megteheti, hogy lerak 3 harc ebeit, majd ezután még öt nem-ebek lapot. Ez szabályos, de ebei közül 2 automatikusan "harcon kívülinek" számít, ezek a kombinációk kiértékelésénél nem veendő figyelembe.

A csata után minden játékos az általa a csata során lerakottak közül **legfeljebb 2 harc ebeit aktiválhat**. Először az ütközet kezdeményezője teheti ezt meg, azután az óramutató járása szerint sorban a többiek:

- **Dögevés:** A játékos eldob egy harc ebeit (a dobott lapokra teszi), és a kezébe vesz az asztról egy nem-ebet. Bármelyik képpel felfelé lerakott kártya felvehető (olyan is, amelyet maga a játékos rakott le), vagy az újoncok bármelyike. A húzópakliból és a dobott lapok közül azonban így nem lehet lapot szerezni.
- **Hullarablás:** A játékos eldob 2 harc ebeit, megnézi a dobott lapokat, és onnét egy nem-ebet a kezébe vesz, miután megmutatta azt a többieknek. A dobott lapokat csak hullarablás közben lehet megnézni.

(Ha valaki két *harc ebeit* játszott ki, mikor rajta van a sor, eldobhatja mindkettőt - hullarablás -, vagy csak az egyiket - dögevés -; ez utóbbi esetben, mikor újra rá kerül a sor, a másikat is elküldheti dögöt enni.)

Ez mindaddig folytatódik, amíg mindenki, aki kijátszott *harc ebeit*, nem aktivált **legfeljebb kettőt**. (A játékos, aki lerakott egy vagy több *harc ebeit*, megteheti, hogy egyet sem aktivál - de ez eléggé ostoba dolog lenne tőle...) Az újoncozási területet csak az *ebek* aktiválásának befejeztével kell 3-ra feltölteni.

Ezután az összes, a csataterre képpel felfelé kirakott kártya a dobott lapokhoz kerül. Ha szükséges, ekkor kell az újoncozási területet 3-ra feltölteni.

Az **ütközet győztese** végrehajtja a csatakártya alján olvasható akciót: lapot vagy lapokat kell osztani egy vagy több játékosnak (az *ütközet kezdeményezőjének* mindenképp).

A csata győztese lesz a *Béke öre*; fogja a Havoc/békekártyát, és békeoldalával felfelé lerakja maga elé, olyanformán, hogy az 1-es oldal legyen feléje. Ezzel fordulója kezdetét is vette, tehát újoncozhat vagy csatát kezdeményezhet. Ha újoncozik, akkor utána a bal oldali szomszédja következik, és így tovább, az óramutató járása szerint.

Az utolsó csaták: Formigny és Castillon

Miután véget ért (vagy éppen elmaradt) a 8. ütközet, Formigny, nincsenek további fordulók. Az újoncozási területen lévő összes kártya a dobott lapokhoz kerül. A *Béke öre* mindenkinek oszt két lapot a húzópakliból. Ha kifogyna a húzópakli, akkor a dobott lapokból új húzópaklit kell csinálni.

Először a *Béke öre*, majd sorban a többiek eldobhatnak **legfeljebb 2** *harc ebeit* a kezükből, hogy ugyanennyi kártyát húzzanak a húzópakliból. A dobott lapok közül ekkor már nem lehet lapokat szerezni. (Ezt érdemes megtenni, mert az *ebek* az utolsó csatában már csak akkor hasznosak, ha részei egy kártyakombinációnak.)



Végül mindenki lerakja a legerősebb kombinációt, amit csak tud - természetesen legfeljebb 6 lapból. *Harc ebei* is lerakható, de részt kell vennie a harcban. (Vagyis nem rakható le a 6 lapon felül *harc ebei* azért, hogy így legyen kevesebb kártya a játékos kezében.) A csata győztese és helyezettjei megkapják győzelmi pontjaikat (11-8-5-3-1-0). Egyenlőségnél az az erősebb, akinek **kevesebb** kártya maradt a kezében. Ha még mindig fennáll az egyenlőség, a helyezéseikért járó pontokat össze kell adni és köztük megosztani, lefelé kerekítve.

A játék vége

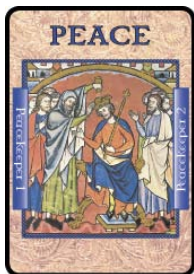
Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van; ő lesz a koronás uralkodó. Egyenlőség esetén az a játékos győz, aki több csatában győzött (aki előtt több csatakártya van). Ha ez is ugyanannyi, a Castillonnál vívott csatában kialakult sorrend dönt.

2-3 játékos

Érdekesebb a játék, ha nem veszitek figyelembe a csatakártyákon **második** helyért járó pontokat. Így az 1. vagy a 3. csatában (Sluys, Poitiers) csak az első helyezett kap győzelmi pontokat. Ahol a harmadik helyért is járna pont, ott azt kapja a második helyezett; például a 2. csatában (Crecy) az első helyezettnek 5, a 2. helyezettnek 1. pont jár.

5-6 játékos

5-6 játékos esetén az a Havoc/békekártya használandó, amelynek nincs 3-as oldala. Az első fordulóban azonban még nem kell forgatni a békekártyát. 4-nél több játékos esetén túlságosan lelassítja a játékot, ha mindenki három körön át újoncoz, ezért nincs a békekártyán 3-as oldal.



Ha a játékosok gyorsabb, izgalmasabb játékot szeretnének, akkor 4 vagy kevesebb játékos esetén is ezt a Havoc/békekártyát használják.

A tesztelők tanácsai

Ha a játékosok az első csatákban is 5 vagy 6 kártyás kombinációkat raknak le, akkor túl hamar elfogynak a kezükből a kártyák. Agincourt és Castillon a legfontosabb ütközetek - érdeemes ezekre tartalékolni az erőt.

Ugyanakkor nem célszerű az sem, ha egy játékos mindig csak újoncoz, és a végső csatákra készül. Az ügyes játékos eldönti, mely csatákban vesz részt, figyeli, hogyan újoncoznak a többiek, és igyekszik elérni, hogy a többieknek megfogyatkozzanak a lapjaik.

Variánsok

A csatakárták lerakhatóak véletlenszerűen is, vagy az is lehetséges, hogy az ütközet nyertese döntse el, hol lesz a következő csata. Mindkét esetben így is Castillon legyen az utolsó csata. Így persze történelmileg kevésbé lesz hiteles a játék, viszont új stratégiákat lehet és kell kialakítani.

Példajáték

Négyen épp elkezdtek a játékot. Anita, aki az osztó balján ül, lerakja maga elé a Havoc/békekártyát. Mindenkinek 8 lap van a kezében, közöttük 1 harc ebei. A soron következő csatakártya Sluys, ahol a győztesnek 5, a második helyezettnek 3 győzelmi pont jár (nincs harmadik helyezett). Az újoncozási területen egy kék 9-es, egy narancs 2-es és egy zöld 12-es van.

Anita az 1-es oldalával maga felé fordítja a békekártyát. Először a húzópakliból húz egy lapot, majd elveszi a zöld 12-es újoncot. Végül lerakja a szürke 7-est az újoncozási területre.

Márk elvesz két lapot a húzópakli tetejéről, és lerakja újoncnak a sárga 1-est.

Éva szintén két lapot húz, és lerakja újoncnak a barna 10-est.

Mivel az újoncozási terület tele van, Jenőnek mindenképpen egy újoncot kell elvennie első lapjaként. Elveszi az újoncok közül a kék 9-est és a barna 10-est, majd lerak egy zöld 2-est.

Anita a békekártyát úgy forgatja, hogy a 2-es oldalával legyen felé. Húz egy lapot, és elveszi a zöld 2-est. Ezután eldob egy harc ebeit a kezéből, hogy elvegyen még egy kártyát: a barna 2-est választja. Végül újoncnak lerakja a kék 6-ost.

Márk Havoc!-ot kiált, elveszi a Havoc/békekártyát, és Havoc-oldalára fordítva lerakja maga elé. Ő az ütközet kezdeményezője. Lerak két 5-öst.

Éva úgy dönt, nem vesz részt a harcban, ezért megkapja a húzópakli legfelső lapját. Ő már akkor sem vehetne részt ebben az ütközetben, ha akarna.

Jenő egy harc ebeit rak le, és a narancs 10-est. Mivel lerakott két kártyát, részt vesz a csatában.

Anita három 2-est rak le. Elég lett volna két kártyát leraknia, de abban reménykedik, hogy ezzel eltántorítja a többieket.

Márk lerak egy harc ebeit.

Éva kimarad, így Jenő következik, aki egy 9-est rak le.

Anita passzol. Már nem rakhat le kártyákat, de lerakott lapjai számítanak: egy terce van.

Márk is passzol, Jenő pedig lerak egy 9-est. Már csak ő rakhat le lapot, de ő is passzol.

Eredmény: Anita tarcével megnyeri a csatát, és megkapja az 5 pontot érő csatakárttyát. Jenőé a második hely (az ő 9-es párja erősebb, mint Márk 5-ös párja), ezért megkapja a 3 pontot érő jelzőt.

Az ütközetet Márk kezdeményezte, így elsőként ő aktiválja ebeit. Eldobja a kártyát, és elveszi Anita elől a zöld 2-est (bármelyik képpel felfelé az asztalon lévő, nem-ebet elveheti). Jenő is aktiválja ebeit, eldobja, és elveszi az újoncok közül a kék 6-ost. Ezután a játékosok által lerakott összes kártyákat a dobott lapok tetejére teszik.

Anita (a csata győztese) végrehajtja a csatakárttyán olvasható utasításokat. Mindenkinek (annak is, aki részt sem vett a harcban) oszt egy kártyát, és még egyet Márknak, az ütközet kezdeményezőjének.

Végül Anita elveszi a Havoc/békekártyát. Nyomban rajta a sor, a kártyát békeoldalára forgatja úgy, hogy az 1-es oldal nézzen feléje, és eldönti, mit csinál.

John of Gaunt - A kiegészítő

John of Gaunt 1340 márciusában született az angliai Ghentben, III. Edward angol király negyedik fiaként. Bátyja, a Fekete Herceg alatt szolgált a százéves háborúban, és 1367-ben szintúgy bátyja oldalán harcolt, amikor az a kasztíliai Kegyetlen Péter segítségére sietett.

1373-ban nagyjából tízezer emberével Calais-ból indulva nagyjából 600 mérföldet vonult, egész Bordeaux-ig, közben számtalan rablóportyát (chevauchées) hajtvva végre. Habár keresztülvágott Franciaország legközepén, útközben egyetlen nagyobb csatát nem vívott és egyetlen nagyobb ostromot sem folytatott.

Hűséges maradt unokaöccse, II. Richard uralkodása idején is. Az akkor Anglia egyik leghatalmasabb, leggazdagabb nagyura volt. 1399. február 3-án halt meg, Londonban.

Tartalom: 1 *John of Gaunt*-kártya, amit be kell keverni a húzópakliba, valamint 1 csatakártya (Chevauchées), két eltérő oldallal.

Előkészületek: A *John of Gaunt*-kártyát ugyanakkor kell belekeverni a húzópakliba, amikor a maradék *harc ebeit*. (Vagyis miután a játékosok megkapták kártyáikat, és lekerültek az asztalra az első újoncok.) A Chevauchées-kártyát egyelőre félre kell tenni.

A játék menete: Ha valaki felhúzza a *John of Gaunt*-kártyát, akkor képpel felfelé kirakja a bal kezéhez, és nyomban be is fejezi körét. Ha valaki csata közben húzza e kártyát, akkor előbb még be kell fejezni a csatát, és e kártya csak azután fejt ki hatását, hogy a csata győztese már teljesítette kötelességét.

Amint elkezdődne egy játékos köre, *John of Gaunt* játékba jön, és *Havoc!*-ot kiált. A csatát *John of Gaunt* kezdeményezi, és úgy kell kezelni, mintha lerakott volna három 9-est.

A legalacsonyabb sorszámú csatakártyát (vagyis azt, amire sor került volna, ha valaki csatát kezdeményez) félre kell tenni, és helyére a Chevauchées-kártyát kell tenni.

S hogy melyik oldalával? Fel kell csapni, majd a dobott lapokhoz kell tenni a húzópakli legfelső lapját. Ha ez páratlan, a *Calais to Tours*-oldalt kell használni; egyébként pedig a *Tours to Bordeaux*-oldalt.

E csatákért rendhagyó módon járnak győzelmi pontok. Az első esetben az első és a harmadik helyezett kap győzelmi pontokat, a második viszont nem; a másik esetben pedig csak a második helyezettnek jár győzelmi pont.

Ezzel **John of Gaunt** elkezdte a csatát. A “tőle” balra ülő játékos következik, majd sorban a többiek. **Minden játékosnak, akinek van legalább két kártya a kezében, részt kell vennie e csatában.** Egyebekben a szabályok nem változnak. Amikor újra *John of Gauntra* kerül a sor, ő passzol (vagyis végső kombinációja a 9-es terc).

Ha *John of Gaunt* nyeri a csatát, megkapja a csatakártyát és teljesíti a győztes kötelességét (illetve helyette bármelyik játékos). Ekkor ő lesz a *Béke őre*. Amikor rá kerül a sor, forgatja a békekártyát, de nem újoncoz, és nem is kezdeményez csatát. Ha egy év békét jelent be, akkor minden játékos eldob egy kártyát. Amint bárki más csatát kezdeményez (vagy ha nem ő nyeri meg a Chevauchées-t), azonnal el kell távolítani a játékból, minthogy visszavonult angliai birtokaira.

A csata második vagy harmadik helyezettje megkaphatja az eltávolított csatakártya győzelmipont-jelzőit, képpel lefelé, vagy más módon kell feljegyezni a kapott győzelmi pontok számát.

Variáns: Az is egy lehetőség, hogy Chevauchées nem kivált egy csatát, hanem a “rendes” csaták mellett kell megvívni (vagyis összességében eggyel több csatát vívnek a játékosok). Ezt még a játék megkezdése előtt el kell dönteneni, és e variáns valamivel megnyújtja a játékot.

Közreműködők

Köszönet Doug Cooley-nak a középkori téma ajánlásáért, Tom Powersnek a szerkesztésért, George Vriese-nek a pontjelzők ötletéért, Julie Brooks-nak a segítségéért és Jay Schindlernek a pontozási ötletekért.

Játéktesztelők: Aaron Curtis, Alex Rodriguez, Ben Corliss, Bill Hughes, Bobby Warren, Chris és Julie Brooks, Chris Lemon, Dave Eggleston, Dave Heberer, Doug és Mimi Walker, Ed Rozmiarek, Greg Paulos, Gwen Gray, Iain Cheyne, Jacob Brooks, Jason Harrison, Jason Sato, Jay Farrell, Jeff DeBoer, Jeremy Avery, Jim Cilek, Jim Harvey, John Haley, John Williamson, Ken Crangle, Ken Rude, Kevin Graham, Lennart Bjorksten, Lorna Wong, Mark és Terri Koberstein, Matt Riley, Michael Chapel, Mike Chastain, Mike Deans, Mike Frantz, Peter Sarrett, Rich Rowan, Rita Humphrey, Susan Rozmiarek és Tim Isakson. *Köszönjük!*

Tervező: KC Humphrey

Grafika és illusztráció: a *Morgan-keresztbiblia* (másnéven a *Maciejowski-biblia* illusztrációi, a Pierpont Morgan Library (New York, morganlibrary.org) engedélyével.

További illusztrációk: Barbara Bloom, KC és Rita Humphrey

Kártyaszöveg: Larry Gormley (szerkesztő) Leaders and Battles database (www.lbdb.com)

Szerkesztő: KC és Rita Humphrey, Tom Powers

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

RULE SET 9/19/05

© 2005 KC Humphrey / Sunriver Games

www.sunrivergames.com