

LOVAGOK

Michael Schacht játéka

2-6 játékos részére, 8 éves kortól, játékidő kb. 20-40 perc

Áttekintés

A játékosok lovagi tornákon vesznek részt és várakat foglalnak el azon célból, hogy ők legyenek a legbefolyásosabb lovagok. Kockát vetnek, abban reménykedve, hogy minél több azonos lesz közöttük. A játékot várak elfoglalásával és tornák megnyerésével lehet megnyerni, a különleges kártyák pedig különféle képességeket biztosítanak a játékosoknak. Az győz, aki teljesíti a három célkártya feltételeinek egyikét; várakat mind a háromhoz el kell foglalni.

Tartozékok

6 dobókocka, 56 kártya, szabályfüzet



16 vár



9 torna



23 különleges és 3 célkártya



Előkészületek

-Választani kell egy kezdőjátékost.

-Félre kell tenni az 5 üres kártyát.

-A három célkártyát képpel felfelé az asztalra kell tenni. Ezek egyikét kell teljesíteni a győzelemhez.

-Minden játékos kap egy kezdővárat, mindegyiknél más színű legyen a címer. Kezdővárat mindenki képpel felfelé kirakja maga elé.

-A többi kártyát meg kell keverni, és két, kb. ugyanakkora paklira kell osztani. A két húzópaklit le kell rakni az asztalra, felcsapva mindkét pakli legfelső lapját.

A játék menete

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. A soron lévő játékos kockadobással megpróbál megszerezni egy kártyát, először bejelentve, melyik kártya az. Kezdetben ez csak a két felcsapott lap egyike lehet, de később már egymás kártyáit is meg lehet majd szerezni. A legtöbb kártya tetején látható egy *kockakombináció*. A játékosnak aki meg akarja szerezni ezt a kártyát, ennél a kombinációnál jobbat kell dobni.

-Ha ez sikerül, megkapja a kártyát, és azt képpel felfelé lerakja maga elé.

-Ha nem sikerül jól dobni, a kártyát képpel lefelé az adott pakli aljára rakja, és felcsap egy új lapot.

Ezzel köre véget is ért, bal oldali szomszédján a sor.

A kockadobások

-A kombinációkat mindig három piros és egy sárga kocka alkotja. A szabályfüzetben a piros fekete, a sárga szürke színű kockával van jelölve.

-A fenti képen 3 piros 3-as és egy sárga 2-es látható. A kártya megszerzéséhez jobbat kell dobni, például ilyen a 4 1-es, a 4 4-es, a 3 3-as és egy 4-es, stb.

-A játékos először mindig hat kockával dob.

-A játékos összesen háromszor dobhat (vagyis két újradobásra van lehetősége). Persze előbb is megállhat.



-Minden dobás után eldönti, mely kockákat tartja meg, nem kell mindegyik kockát újradobnia.

-A 6-os dobások szerencsétlenek, nem számítanak az eredménybe, de nem is dobhatók újra!



-A harmadik dobásnál újradobhatók olyan kockák is, amelyek nem voltak újradobva az előbb (kivéve a 6-osok).

Kártya megszerzése



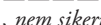
A dobások után meg kell nézni, meg lett-e szerezve a lap. Bármilyen kvint erősebb, mint bármilyen kvart, és bármilyen kvart erősebb, mint bármilyen terc.

Például egy ilyen kombinációs vár esetén  ez a dobás  erősebb a vár kombinációjánál.

-Az 5-ös terc erősebb a 4-es ternenél, és így tovább.

Például egy ilyen kombinációs vár esetén  ez a dobás  erősebb a vár kombinációjánál.

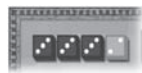
-Ha a dobott kombináció ugyanaz, mint a lap piros kombinációja, legalább egy kockával jobbat kell dobni, mint a lap sárga kockáival (az egyenlőség nem elég).

Például a -nál a legerősebb plusz a  és a -nál pedig a  Ha a játékos ilyen kombinációs vár megszerzéséért dob  és a dobása  a tercek ugyanolyan erősek, de a plusz kocka  nem sikerül megszereznie a várat. Ha a dobása  lett volna, övé lett volna a vár.

Lap megszerzése pakliból vagy másik játékostól

Ha egy játékos pakli tetejéről próbál különleges vagy várkártyát szerezni, a fentiek szerint dob. Ha sikerrel jár, a lapot képpel felfelé lerakja maga elé, ha nem, a kártyát a pakli aljára teszi; mindkét esetben felcsapja a pakli legfelső lapját.

Ha egy játékos társa várkártyáját támadja, a fentiek szerint dob. Ha sikerül a dobás, a kártya tulajdonosa is dob a fentiek szerint, és ha jobbat dob, megvédi a várat - megtartja a kártyát. Ha rosszabbat, elveszíti azt. Ha a támadó nem dob elég jól, a védekezőnek már nem kell dobni. Ha valakinek csak egy vára van, az nem támadható. Játékos társ különleges kártyájának támadásakor a védekező nem dob; ha a támadó elég jól dobott, megszerezte a különleges kártyát.



Ha a játékos paki tetején lévő tornakártyát választ, ő lesz a lovagi torna szervezője. Mindenki részt vehet a tornán, de a szervezőnek nem két, hanem három újradobása van. Először ő dob, utána az óramutató járása szerint a többiek. A legerősebb kombinációt dobó játékos a győztes, ő veszi maga elé a lapot. (A párnál erősebb a terc, a ternenél a kvart, és így tovább. Sor vagy full house nincs.) A játékosok nem támadhatják egymás tornakártyáit.

Újabb próbálkozás

Általánosságban mindenki egyszer próbálkozhat, és akár sikerrel járt, akár nem, köre véget ért.

Ha azonban valaki különleges kártyát szerez meg pakli tetejéről, újabb lapot próbálhat megszerezni (a pakliból vagy játékos társától). Ha ez is különleges kártya a pakli tetejéről, megszerzése után megint újra próbálkozhat, és így tovább.

Másik kártya felfedése

Még mielőtt a játékos megjelenne, melyik kártyát támadja, egy pakli tetejéről a lapot képpel lefelé a pakli aljára teheti, felcsapva a következő kártyát. Ha valaki több lap megszerzésével próbálkozhat (lásd fentebb), csak egyszer van lehetősége új kártya felfedésére.

Ugyanolyan kártyák

A tornakártyákat leszámítva egy játékosnál sem lehet két ugyanolyan kártya.

Egy játékos bárhány tornakártyát megszerezhet.


Például ha egy játékosnak már van vörös vára, nem szerezhet újabb vörös várat, zöld várat azonban igen.

A játék vége

A játék háromféleképpen érhet véget:

1) Valaki megszerez négy (különböző) várat.

2) Valaki megszerez három (különböző) várat és letaszítja a királyt.

Ha valakire úgy kerül a sor, hogy három vára van, megpróbálhatja letaszítani a királyt. Ehhez jobbat kell dobni, mint a . Ha sikerül, győzött; ha nem, a király elveszi egy várat: a játékos kiválasztja egy várat, és azt képpel lefelé az egyik pakli (ő választ) aljára rakja.

3) Valaki megszerez két (különböző) várat és megnyer három lovagi tornát.

A győzelmi feltételek a három célkártyán láthatók.



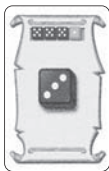
A különleges kártyák

Minden különleges kártya valamilyen előnyt ad. A játékos bármikor élvezheti a különleges kártyája biztosította előnyt, amíg a kártya nála van - akár nyomban a megszerzése után is.

-Dobás (8 db)

Ötféle ilyen kártya van (●-tól ■-ig). Ezzel a lappal a játékos javíthat dobásának eredményén: úgy kell kezelni, mintha lenne még egy, az adott eredményt adó kockája.

Példa: a ■-es kártya egy 3-as párt 3-as tercé tesz. A kártya "további" kockaként is használható.



-Katapult (3 db)

Ha a játékos egy ellenfele várát próbálja megszerezni, és használ egy katapultot, nem kétszer, hanem háromszor dobhat újra. A lap nem használható akkor, amikor a játékos pakli tetején lévő várkártyát próbál megszerezni.



-Bajnok (1 db)

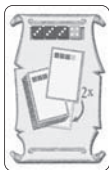
Ha a játékos lovagi torna során használja ezt a kártyát, háromszor dobhatja újra dobását, akkor is, ha nem ő a torna rendezője.



-Pakli (3 db)

A játékos kétszer is felfedhet másik kártyát. A második felfedésnek nem kell azonnal követnie az első, és nem szükséges, hogy ugyanabból a pakliból történjen.

Példa: A játékos, mielőtt dobna, a bal oldali pakli legfelső lapját a pakli aljára rakja. Ezután dob, megszerzve a pakli tetején lévő különleges kártyát. Így újabb kísérletet tehet, de még mielőtt dobna, a jobb oldali pakli legfelső lapját a pakli aljára rakja.



-Várórség (3 db)

A várórség megvédi a játékos két várát a támadásoktól, amennyiben még a támadások előtt lerakta a lapot a várakhoz (úgy, hogy részben mindkét várát takarja). Saját körében a lapot átrakhatja más várjaihoz. Maga a várórség támadható.



-Testőrség (3 db)

Úgy viselkedik, mint a várórség, csak a játékos egy különleges kártyájára rakja félig rá, és ez a különleges kártya nem támadható. (Minden másban - átrakhatóság, támadhatóság - a várórség módján működik.)



-Árulás (1 db)

Ez a kártya tulajdonosa számára a pakli tetején lévő vár kombinációját (●●●●●●) -ra változtatja. A lap nem hat a játékosoknál lévő várkártyákra.



-Királyi menlevél (1 db)

Ez a lap megvédi a játékos a király bosszújától. A játékos nem vesztíti el egy várát akkor, amikor sikerültenül próbálja meg letaszítani trónjáról a királyt.



Ugyanazon különleges kártyák

A különleges kártyákra is igaz, hogy egy játékosnál nem lehet két teljesen ugyanolyan kártya.

Például egy játékosnak nem lehet több várórsége, azonban lehet várórsége és testőrsége. Vagy egy játékosnak nem lehet két ■-es kártyája, azonban lehet egy ■-es, egy ■-es stb. lapja.

Különleges eset

Ha a játékos olyan helyzetbe kerül, hogy sem a paklik tetejéről, sem ellenfeitől nem tud kártyát szerezni (csak olyanok vannak, amilyenekkel ő is rendelkezik), és már felfedett egy (vagy kettő) másik kártyát, addig fedhet fel újabb kártyákat, amíg olyant nem fed fel, amely megszerzésére már kísérletet tehet.

Megjegyzés

Mivel csak kilenc tornakártya van, 5 vagy 6 játékos esetén nehéz összeszedni három tornagyőzelmet.

Két játékos

Ha csak ketten játszanak, egy játékos csak akkor támadhatja ellenfele egy várát, ha ellenfelének már legalább három vára van.

Tervező: Michael Schacht

Grafika: Hans-Jörg Brehm

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

All Rights Reserved.

© 2000 ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG,
63303 Dreieich, Made in Germany
www.abacusspiele.de

Példa a játékmenetre

Anitán a sor. Nem tetszenek neki a többiek kártyái, így az egyik pakli legfelső lapját a pakli aljára teszi, felfedve egy újabb kártyát. Ez egy vár, a kombinációja: (●●●●●●). Úgy dönt, ezt próbálja megszerezni. Bejelenti szándékát, és dob: (●●●●●●). Először félre teszi a két 6-ost, majd úgy dönt, megtartja a két 5-öst. A dob a két megmaradt kockával, az eredmény (●●●●). Félre teszi a 6-ost, és (utoljára) dob a megmaradt egy kockával; az eredmény (●). Végső eredménye tehát (●●●●●●), ami erősebb a vár kombinációjánál. Elveszi a várkártyát, lerakja maga elé, és felfedi a pakli legfelső lapját.

Most Jenőn a sor. Az egyik pakli tetején lévő különleges kártyát próbálja megszerezni (●●●●●●). Bejelenti célpontját és dob: (●●●●●●). Ez már önmagában erősebb, mint a kártya kombinációja, nem kell újradobnia; elveszi és maga elé rakja a lapot. Mivel különleges kártyát szerzett meg, újra próbálkozhat. Nem tetszenek neki a paklik tetején lévő kártyák (csere után se), így Anita egyik különleges kártyáját támadja (●●●●●●). Dobása (●●●●●●), és mivel a 6-osokat félre kell raknia csak két kockája maradt, ezekkel pedig képtelenség erősebbet dobni, mint Anita kártyájának kombinációja. Nem is dob újra, így köre véget is ért.

Éva következik. Felfed egy új lapot, de még mindig az a helyzet, hogy a paklik tetején lévő lapokkal rendelkezik. Ellenfelet kell támadnia, és Jenő egyik várát (●●●●●●) esik a választása. Három dobás után végeredménye ez: (●●●●●●). Mivel ez erősebb, mint a vár kombinációja, Jenőnek meg kell védenie várát: (●●●●●●). Ez erősebb, mint Éva dobása, így Jenő megvédte a várát. Éva szerzett lap nélkül fejezi be a körét.

Végül Márk következik. Az egyik pakli tetejéről a lapot a pakli aljára rakja, és felfed egy tornakártyát. Bejelenti, hogy ezt választja. Mivel ő a torna rendezője, háromszor újradobhatja dobását. Eredménye: (●●●●●●). A többiek, az óramutató járása szerint követve egymást, megpróbálják ezt túldobni. Először Anita próbálkozik, sikertelenül. Jenő eredménye azonban (●●●●●●), erősebb Márkénál. Végül Éva dob: (●●●●●●). Ezzel megnyeri a tornát, elveszi és maga elé lerakja a lapot. Márk köre véget is ért - nem sikerült lapot szereznie.

Újra Anitán a sor, pakli tetején lévő különleges kártyát próbál megszerezni. Hiába dob kétszer is újra, nem sikerül jobbat dobnia a kártya kombinációjánál, így azt a pakli aljára rakja, új lapot fedve fel. Köre véget is ért, Jenő jön, aki Éva egy várát (●●●●●●) támadja. Eredménye csak (●●●●●●), ami kevés, a támadás sikertelen, Évának nem is kell védekeznie. Ő sem szerzett körében lapot.