

# HATALOM ÉS GYENGESÉG



Az 5. századi Anglia: változások, új kor kezdete. A rómaiak eltávoztak, a szászok pedig meghódították a szigetet. A kereszténység még nem erősödött meg, még küzd a kelta vallással. A játék ezekben a bizonytalan időkben játszódik.

A játékosok igyekeznek növelni befolyásuk és hatalmuk az egyes régiókban, hogy végül uralhassák egész Angliát. A harc mágiával és acéllal folyik, ahogy lovagok és mágusok csapnak össze egymással.

Természetesen a mágusok és a lovagok módszerei különböznek: a lovagok karddal harcolnak, egyik régióból a másikba lovagolva, a mágusokat viszont nem kötik az idő és a tér törvényei, mágikus kapukon keresztül, hirtelen bukkannak fel az ellenség hátszágában. A küzdelem addig tart, amíg valaki túl nagy előnyre nem tesz szert.

A két harcmodor kétféle taktikát, játékstílust jelent, és ki-ki eldöntheti, inkább melyikre támaszkodik - vagy inkább mindkettőre.

## Áttekintés

A játék ciklusokból áll: van az acél ciklusa és van a mágiáé, és a szabályaik némiképp eltérnek. A ciklusok hossza is változik. A cikluson belül a játékosok felváltva következnek egymás után, míg a ciklus véget nem ér; ekkor legalább az egyik játékos kap egy győzelmi pontot. A ciklus végén meg kell nézni, hogy nem ért-e véget a játék; ha nem, úgy új ciklus kezdődik.

## Tartalom

A játéktáblán Anglia, Wales és Dél-Skócia látható, 15 régióra osztva, valamint a pontsáv, egy homokóra, és két mező az aktuális ciklus jelzésére.

Mindkét játékosnak a saját színében van **16 korongja (mágusok)** és **16 kockája (lovagok)**.



*mágusok*



*lovagok*

**Nyolc szürke kocka** a homokórához tartozik, a ciklus hosszának jelzésére; egy **kilencedik** pedig az aktuális ciklus jelzésére szolgál.

A négyzet alakú **akciólapkák** segítségével akciók hajthatók végre.



*akciólapkák*

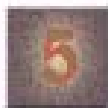
A kör alakú **régiójelzők** a térkép régióira kerülnek, és mutatják, hogy arra a régióra milyen mágia jellemző. A jelzők fajtái: kastély (sárga), sisak (vörös), sátor (kék), kulcs (zöld).



*régiójelzők*

Mindkét játékosnak van egy-egy **pontjelző bábuja**.

Az **időlapkák** szabják meg a ciklusok hosszát.



*időlapka*

## Definíciók

**Ciklus:** Kétféle ciklus van, a **mágia** és az **acél ciklusa**. A mágia ciklusában a mágusok igyekeznek hatalomra szert tenni, az acél ciklusában a lovagok küzdenek meg egymással. A két ciklus folyamatosan váltogatja egymást, a mágia ciklusa után az acél ciklusa következik, majd megint a mágiáé, és így tovább. A két ciklusban más egységek aktívak, és eltérők a **szomszédsági szabályok** is.

**Szomszédság:** A két ciklusban eltérők a szomszédsági szabályok. Az **acél** ciklusában két régió akkor szomszédos, ha van **közös határuk**, mivel a harcosok menetelve vonulnak csatába (azaz ilyenkor a régiójelzők nem számítanak). A **mágia** ciklusában viszont két régió akkor szomszédos, ha **ugyanolyan régiójelző** van rajtuk - a mágusok varázshatalmukkal könnyedén átjutnak a határokon és akadályokon.

**Aktív egységek:** A két ciklusban mások az aktív egységek. Az **acél** ciklusában a **lovagok** (kockák) az aktívak, a **mágia** ciklusában pedig a **mágusok** (korongok).

**Passzív egységek:** Az épp nem aktív egységek passzívak: az acél ciklusában a mágusok, a mágia ciklusában a lovagok.

**Aktív régió:** Aktív az a régió, ahol **több aktív egység van, mint passzív**. Ha ugyanannyi aktív és passzív egység van egy régióban, akkor az a régió nem aktív (ez a győzelmi pontok kiszámolásánál, valamint a kezdőjátékos meghatározásánál fontos).

**Tartalék:** A játékos által a ciklusban felhasználható egységek alkotják a játékos tartalékát, ezeket maga előtt tartja. Időnként a készletből egységeket kap tartalékába.

**Készlet:** Itt van az összes egység, amely nincs fenn a játéktáblán vagy nincs tartalékban. A játékosok időnként a készletből egységeket kapnak tartalékukba. A veszteségek és a fizetségek a készletbe kerülnek.

## Előkészületek

Minden régióra le kell tenni **véletlenszerűen egy-egy régiójelzőt**, a megmaradt jelzőket pedig félre kell tenni. Mindkét játékos kap **3-3 mágust (korongot) és lovagot (kockát)** saját színében, így mindkét játékos 6 egységgel kezd tartalékában.



Az akciólapkákat képpel lefelé meg kell keverni, majd véletlenszerűen **fel kell csapni hetet**, és ezeket a játéktábla mellé rakni. A játék a **mágia** ciklusával kezdődik, ezért egy **szürke kockát** a megfelelő mezőre kell tenni. A **homokórára** viszont **négy szürke kockát** kell helyezni.



A pontjelzők a pontsáv 0-s mezőjére kerülnek.

## A játék menete


**Erősítés:** Mindkét játékos elvesz a készletből **két aktív egységet**.

**A ciklus hossza:** Fel kell csapni egy **időlapkát**, és **ennyi szürke kockát** kell a homokórára tenni, valamint **ennyi plusz három akciólapkát** kell felcsapni.

**Kezdőjátékos:** Az kezd, akinek kevesebb győzelmi pontja van; pontegyenlőségénél az, aki kevesebb aktív régiót irányít. Ha ez is egyenlő, ki kell sorsolni a kezdőjátékost.

A kezdőjátékos **két akciót hajt végre** (ha pontegyenlőség volt, csak egyet).

A lehetséges akciók:

- **Akciólapka elvétele:** A játékos elvesz **egy** a felcsapott akciólapkák közül. Ha a lapka villámikonos , az akciót nyomban végrehajtja, valamint levesz egy kockát a homokóráról.
- **Egység felrakása:** A játékos felrak a tartalékából **egy aktív egységet** egy üres vagy egy általa irányított régióra.
- **Toborzás:** A játékos elvesz a készletből **két passzív egységet** (illetve a ciklus első toborzásánál **hármat**), és levesz egy kockát a homokóráról.
- **Akciólapkák kijátszása:** A játékos akciólapkái közül bármennyit kijátszik, és minden kijátszott akciólapka miatt levesz egy kockát a homokóráról.

**A másik játékos köre:** Ez a játékos végrehajt két akciót.

**A kezdőjátékos köre:** Ez a játékos végrehajt két akciót.

*És így tovább...*

## A ciklus vége

A ciklus **azonnal** véget ér, amint az utolsó kocka is lekerül a homokóráról - ez gyakran egy játékos akciójának közepén történik. Az az akció, amiért lekerült az utolsó kocka, még végrehajtható.

Az a játékos, aki **több aktív régiót** irányít, kap **1 győzelmi pontot**. Egyenlőségénél mindkét játékos kap 1 győzelmi pontot.

Ha egy játékosnak **12 pontja** van (győzelmi pontjainak száma plusz az általa irányított régiók száma), győzött; egyébként új ciklus kezdődik.

**Erősítés:** A ciklus kezdetén mindkét játékos a készletből a tartalékjába rakja **két aktív egységét**. (A mágia ciklusában a mágusok (korongok), az acél ciklusában a lovagok (kockák) az aktív egységek.) Ha a készletben nincs elég egysége, a játékos csak egyet kap vagy egyet sem. Erősítés csak a ciklus **legelején** vehető el, nem pedig akkor, amikor egy játékos sorra kerül. Mivel a legelső ciklus a mágiáé, mindkét játékos végeredményben öt (aktív) mágussalés három (passzív) lovaggal fog kezdeni.



**Időlapka felcsapása:** A ciklus elején fel kell csapni egy időlapkát, és annyi (3-8) szürke kockát kell a homokórára rakni, amilyen szám látható a lapkán.

*A legelső ciklusnál nem kerül sor időlapka felcsapására, a homokórára 4 szürke kocka kerül.*

**Akciólapkák felcsapása:** A ciklus elején az előző fordulóból megmaradt (ti. el nem vett) akciólapkákat a dobott akciólapkákhoz kell tenni, majd annyit fel kell csapni, amilyen szám a felcsapott időlapkán látható, valamint **még hármat**; ha például a felcsapott időlapka 7-es, tíz akciólapkát kell felcsapni. A felcsapott akciólapkákat a játéktábla mellé kell rakni.

*A legelső ciklus során (amikor is nincs időlapka) hét akciólapkát kell felcsapni.*

Ha már nincs elég akciólapka, a dobottakat újra meg kell keverni.

## A játékos köre

A ciklus során a játékosok felváltva jönnek egymás után. Az a játékos kezd, akinek kevesebb győzelmi pontja van; ha ez egyenlő, az kezd, aki keveseb aktív régiót irányít. Ha ez is egyenlő, a véletlen dönti el, ki kezd (például ez a helyzet a játék legelső ciklusában).

A soron lévő játékosnak általában **két akciója** van; ha azonban a két játékosnak ugyanannyi győzelmi pontja van a játék kezdetén, a kezdőjátékosnak első körében csak egy akciója lesz (ez a helyzet a legelső ciklusban is).

Négyféle akció van, ezek közül hajt végre a soron lévő játékos kettőt; az akciók sorrendje tetszőleges, és végrehajthatja kétszer ugyanazt az akciót.

**Példa:** Mindkét játékosnak 2 győzelmi pontja van, de a fehér játékos négy aktív régiót irányít, a narancssárga játékos csak kettőt. A narancssárga játékos kezdi a ciklust, de csak egy akcióval; a továbbiakban viszont mind két akciót hajtának végre, amikor a ciklus során rájuk kerül a sor.

## A) Akciólapka elvétele

A játékos a játéktábla mellé felcsapott akciólapkák közül elvesz egyet és azt tartalékába rakja - legalábbis a legtöbb esetben a felhasználás egy külön akció (*D*). Egyes lapkák hatása azonban **azonnali** - ezt a lapkán egy villámikon ⚡ jelöli. Aki ilyen lapkát vesz el, az azt nyomban végre is hajtja, majd a lapkát a dobott lapkákhoz rakja. Villámikonos lapka elvételénél **mindig** le kell venni egy sűrke kockát a homokóráról; ha ez volt az utolsó kocka, a ciklus véget is ér, de ez az akció még végrehajtható.

Háromféle villámikonos lapka van, és ezeket a lapkákat **aukcióra** kell bocsátani. A játékosok egyszerre és egymás elől titokban licitálnak a tartalékukban lévő **aktív** egységekkel. Akié a nagyobb licit, az licitjét visszarakja a készletbe, elveszi a lapkát és nyomban végre is hajtja; a vesztes visszarakja licitjét saját tartalékába.

Egyenlőségénél senki sem kapja meg a lapkát, s azt a dobott lapkákhoz kell tenni. Ilyenkor is le kell venni egy sűrke kockát a homokóráról, vagyis ez is akciónak számít. Ilyenkor egyik játékos sem veszíti el a licitjét.



**Győzelmi pont:** A győztes 1 győzelmi pontot kap, amit nyomban le is lép pontjelzőjével.



**Lázadás:** A győztes nyomban levetethet egy régióról ellenfele **legfeljebb két** (aktív vagy passzív) egységét. A levett egységek a készletbe kerülnek.



**Régiójelző cseréje:** A győztes a térképről levetethet egy régiójelzőt, hogy a félretettek közül egy másikat rakjon fel helyette (ő választ a rendelkezésre állók közül). A cserének nem akadály, ha a régiót ellenfele irányítja.

## B) Egység felrakása

A játékos a tartalékából **egy aktív egységet** felrak egy régióra. A régiónak vagy **üresnek** kell lennie, vagy olyan **általá irányított** régiónak kell lennie, ahol **legfeljebb három** (aktív és passzív együtt) egysége van. A játékos akkor irányít egy régiót, ha ott van legalább egy egysége (az nem számít, hogy aktív vagy passzív egysége, egységei vannak-e ott).

### C) Toborzás

A játékos a készletből tartalékába rakja **két**, illetve **három passzív egységét**. Ekkor le kell venni egy szürke kockát a homokóráról - és ha ez volt az utolsó, a ciklus véget is ér. Ha nincs elég passzív egysége a játékosnak a készletben, kevesebbet kap (2-t, 1-t vagy akár 0-t, mivel csak azért is választhatja ezt az akciót, hogy levehessen egy szürke kockát a homokóráról). Minden ciklusban az **első** toborzásért, bármelyik játékos is hajtja végre, **három** passzív egység jár, az összes további toborzásnál azonban már csak **kettő**.

*A toborzás lényegében előkészület a következő ciklusra.*

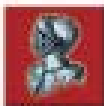
### D) Akciólapkák kijátszása

A játékos kijátszik bárhány akciólapkát, vagyis ezzel az akcióval igazából több akciót hajt végre. Minden kijátszott akciólapka a dobott lapkákhoz kerül, és mindegyikért **le kell venni egy szürke kockát a homokóráról**. Amikor az utolsó szürke kocka is lekerül onnét, a ciklus véget ér, de persze ennek az akciólapkának a hatását még végre kell hajtani.

Az akció úgy zajlik, hogy a játékos kijátszik egy akciólapkát a tartalékából, végrehajtja, majd kijátssza a következőt - mindaddig, amíg már nem akar újabbat kijátszani, míg el nem fogynak a kockák a homokóráról, vagy a játékos ki nem fogy az akciólapkákból. Ilyesformán nem kell előre bejelentenie, hogy hány és milyen akciólapkát akar kijátszani, azokat egyesével, egymás után játssza ki.

### Az akciólapkák:

**Befolyás:** Ezek az akciólapkák ugyanolyan szimbólumok vannak, mint a régiójelzőkön. Ezekből van a legtöbb és ezek a legfontosabbak. A játékos olyan régióban hajtja végre az akciót, ahol ugyanilyen jelző van. Négyféle befolyáslapka van: sárga (kastély), vörös (sisak), kék (sátor) és zöld (kulcsok). A lapkák bármelyik ciklusban kijátszhatók. Befolyáslapka kétféleképpen játszható ki: **erősítésként** és **megszerzésként**.



**Erősítés:** A játékos saját tartalékából felrakja egy aktív egységét egy **üres** vagy egy **által irányított régióra** - de a régió a kijátszottal **megegyező** jelzőnek kell lennie. Itt nem számít, hogy ha ő irányítja a régiót, hány egysége van már ott.

*Az akció eléggé hasonlít a B) akcióra, de több akciólapka kijátszásával (persze elegendő szürke kocka és tartalékban lévő saját egység esetén) akár több egység is felrakható egyszerre. Emellett olyan régióra is felrakható ezen a módon egység, ahol a játékosnak már háromnál több egysége van.*



**Megszerzés:** A játékos irányítása alá vonhat egy olyan régiót, amelyen **ugyanilyen jelző** van, és ahol képes **többséget** elérni. Akkor van többsége, ha a **szomszédos régiókban** több **aktív** egysége van, mint ahány **aktív és passzív** egysége van ellenfelének **ebben**, valamint **aktív** egysége a **szomszédos régiókban**.

*Bonyolultnak hangzik, de nem az. Két dologra kell ügyelni: egyrészt a mágia ciklusában a mágusok (korongok) az aktívak, a kard ciklusában pedig a lovagok (kockák); másrészt az acél ciklusában a közös határral bíró régiók szomszédosak, a mágia ciklusában viszont azok, amelyekeken ugyanolyan régiójelző van.*

A támadó először megjöli a régiót, kijátssza a megfelelő akciólapkát, majd megszámlolja, összesen hány **aktív** egysége van a **szomszédos régiókban**. Ezután ebből levon annyit, ahány **aktív** egysége van ellenfelének a **szomszédos régiókban**, majd még annyit, ahány **aktív és passzív** egysége van ellenfelének **ebben a régióban**. Ha a végeredmény pozitív (1 vagy több), sikerrel járt, és ellenfele egységei elhagyják a régiót: az ellenfél átrakhatja **egy** egységét egy üres vagy egy általa irányított szomszédos régióra (*a szomszédság továbbra is a ciklus függvénye*), a többi viszont visszakerül a készletbe. Ezután a támadó saját tartalékából **egy** aktív egységét felrakhatja a kiürült régióra. Ha nem tud vagy nem akar egységet felrakni, a régió üresen marad.



**Példa:** Ha ez az acél ciklusa, a narancssárga játékos megszerezheti a D régiót, amennyiben kijátsszik egy sárga befolyáslapkát. A fehér lovag a C vagy a B régióba vonulhat vissza. A narancssárga játékos nem képes megszerezni a B régiót: 4 aktív egysége van annak szomszédságában, ellenfelének viszont 2 egysége van magán a régión, valamint 1-1 aktív egysége a C és a D régión, ami szintúgy 4.

Ha ez a mágia ciklusa, a fehér játékos megszerezheti az F régiót, ha kijátsszik egy vörös befolyáslapkát, mivel a C régión, ami szomszédosnak számít, 2 aktív egysége van. A narancssárga mágus nem tud hová visszavonulni (nincs sem üres, sem általa irányított sisakos régió). Ugyanakkor a fehér játékos nem képes megszerezni sem az A, sem a G régiót.





**Erő:** Ha a játékos ilyen lapkát játszik ki, akkor a ciklus hátralévő részében adott jelzős régió megszerzésére tett kísérletnél (legyen bár ő a támadó vagy a védekező) +1 járul összeréjéhez.



**Példa:** Az előző oldalon látható térképen a narancssárga játékos megpróbálja megszerezni a mágia ciklusában a B régiót. Kijátszik egy sátras erőlapkát, majd egy sátras befolyáslapkát (levéve két szürke kockát a homokóráról). Az A és a G régiókban összesen 2 aktív egysége (mágusa) van, valamint +1 járul az erejéhez - ez már elég a B régió megszerzéséhez.

Az erőlapkák **toborzásra** is felhasználhatók (l. lentebb).



**Mozgás:** Ha a játékos ilyen lapkát játszik ki, két szomszédos régió között mozgathatja egységeit - a szomszédság természetesen a ciklus alapján dől el. A játékos csak saját egységeit mozgathatja, de azok lehetnek passzívok és aktívok is.

Nem szükséges, hogy az összes egységét mozgassa. Ha akarja, az egyik régiót üresen is hagyhatja.

**Példa:** Az előző oldalon látható térképen az acél ciklusában a fehér játékos kijátszik egy mozgáslapkát, majd a C régióról két mágusát a D régióra mozgatja, onnét pedig lovagját a C régióra.

A mozgáslapkák **toborzásra** is felhasználhatók (l. lentebb).



**Hajózás:** Ha a játékos ilyen lapkát játszik ki, egy tengerparti régióról bármilyen egységét átmozgathatja egy másik régióra, amelyiknek üresnek, vagy pedig általa irányítottnak kell lennie. A két régiónak nem kell szomszédosnak lennie, és a régiójelzők sem számítanak. A játékos aktív és passzív egységeit is mozgathatja. A tengeri mozgás, ellentétben a mozgáslapkás mozgással, egyirányú. A játékos, ha akarja, a kiindulási régiót üresen is hagyhatja.

**Példa:** Az előző oldalon látható térképen a narancssárga játékos kijátszik egy hajózáslapkát, és az A régióról mágusát átmozgatja az F régióra.

A hajózáslapkák **toborzásra** is felhasználhatók (l. lentebb).

**Megjegyzés:** Csak mozgás- és hajózáslapkák révén lehet mozogni (ill. régió megszerzése utáni visszavonulással). A hasonló játékoktól eltérően a mozgás nem tartozik az alapakciók közé!



**Merlin:** A lapka kijátszható tetszés szerinti (sárga, vörös, kék, zöld) befolyáslapkaként, vagy pedig **toborzásra** is felhasználható (l. lentebb).



**Kígyó:** A lapkát a játékos ellenfele körében játszhatja ki, hogy semlegesítsen egy kijátszott akciólapkát. Ekkor az ellenfél akciólapkája a dobott lapkákhoz kerül, a hatása nem jön létre - de a szürke kockát ilyenkor is le kell venni miatta a homokóráról (ahogy magáért a kígyóért is le kell venni egyet - csak akkor játszható ki, ha van elég kocka a homokórán). Ez az egyetlen akciólapka, ami az ellenfél körében játszható. A kígyólapka **toborzásra** is felhasználható (l. lentebb), de arra csak a saját körben.

**Toborzás:** Az akciólapkák egy része (erő-, mozgás-, hajózáslapkák, Merlin, kígyó) toborzáslapkaként is kijátszható. Minden ilyen lapka alsó részén látható, milyen egységek toborozhatók az adott lapkával. A játékos az egységeket a készletből veszi el és tartalékába rakja. Merlin vagy kígyó kijátszásánál a játékos dönthet, hogy milyen két egységet toboroz: 2 lovat vagy 2 mágust.

Toborzáslapka kijátszásánál is le kell venni egy szürke kockát a homokóráról.

**Példa:** *A narancssárga játékos kijátszik egy hajózáslapkát toborzáslapkaként, és a készletből 1-1 aktív és passzív egységét átrakja tartalékába.*

## A ciklus és a játék vége

Az aktuális ciklus véget ér, amint lekerül az utolsó szürke kocka a homokóráról. Ekkor meg kell nézni, hogy ki hány **aktív régiót** irányít; ekinél ez több, az kap **1 győzelmi pontot**. Egyenlőségénél mindkét játékos megkap az 1 győzelmi pontot. Azok a régiók **aktív**ak, amelyek **több aktív egység van, mint passzív**.

Ezután meg kell nézni, megnyerte-e valaki a játékot, vagyis van-e valakinek **12 pontja**. Ebbe beleszámítanak a **győzelmi pontok**, valamint a játékos által irányított **aktív régiók** (minden ilyen régió 1 pontot ér). Ilyenformán megeshet, hogy olyan játékos győz, akinek kevesebb győzelmi pontja van, mint ellenfelének.

Ha senkinek nincs elegendő pontja, új ciklus kezdődik: ha a most befejeződött ciklus az acélé volt, most a mágia ciklusa következik, és megfordítva. Az új ciklus az erősítéssel kezdődik.

## Példajáték

**Az acél ciklusa:** 4-es időlapkát sikerült felcsapni, így 4 szürke kocka került a homokórára és 7 (4+3) akciólapkát kellett felcsapni. Mindkét játékos a készletből tartalékába rakott 2 lovagot.



A narancssárga játékos kezdi a ciklust (neki csak 2 győzelmi pontja van, ellenfelének 3). Két akciója van: először elvesz egyet a felcsapott akciólapkák közül, majd lerak a tartalékából 1 lovagot a H régióra.

A fehér játékos első akciójának a toborzást választja és elveszi 3 passzív egységét (vagyis mágusát) a készletből - azért 3-at, mert most először lett választva ez az akció a ciklus során. Utána levesz egy szürke kockát a homokóráról. Második akciójaként lerakja 1 lovagját a B régióra.

Megint a narancssárga játékoson a sor, aki lerakja 1 lovagját a H régióra, majd második akciójaként az akciólapkák kijátszását választja. Egy sárga (kastélyos) lapkát játszik ki, hogy megszerezze a D régiót. Levesz egy szürke kockát a homokóráról. A fehér játékos egységével a C régióba vonul vissza, a narancssárga játékos pedig felrak a tartalékából 1 lovagot a D régióra.

Ezután kijátszik egy mozgáslapkát, és az E régióról a D régióra mozgatja 3 egységét. Megint levesz egy szürke kockát a homokóráról, az utolsó előttit. Végül kijátszik egy vörös (sisakos) befolyáslapkát, hogy megszerezze a C régiót (6:5). Leveszi az utolsó szürke kockát a homokóráról, és felrak a tartalékából egy lovagot a C régióra, ahonnan a fehér játékos egy egységével visszavonulhat a B régióba, a másik két egységét azonban vissza kell raknia a készletbe.

A ciklus véget is ért, és a narancssárga játékos kap 1 győzelmi pontot, mert ő irányít több aktív régiót.

A következő ciklus a mágiáé lesz, és a fehér játékos kezdi majd - ugyanannyi győzelmi pontjuk van, de neki kevesebb az aktív régiója -, de csak egy akcióval.

© 2007 MOD Games  
stedin@mod-games.de

Tervező: Andreas Steding  
Illusztráció és tördelés: Richard van Vugt  
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

