

Tara, a királyok trónusa

Statéigai társasjáték 2-4 játékos részére, 10 éves kortól

Játékszabály

Minden játékos arra törekszik, hogy főkirállyá, **Ard Rívé** koronázzák **Tarában**, hol Írország ősi trónja áll. A játékosok kártyákat játszanak ki, és elköltik *cumal*jaikat (egy *cumal* három tehenet ér), hogy parasztjaikból pásztorokat, harcosokat, főnököket, végül pedig királyokat csináljanak. Ám hátuk mögött végig ott settenkednek az árulók...

A játékost, aki két tartományt is ural, **Tarában** főkirállyá koronázzák, és ezzel megnyeri a játékot.

Tartozékok

játéktábla

36 Tarakártya

4 erődkártya

8 áttekintőkártya (4 angol, 4 német)

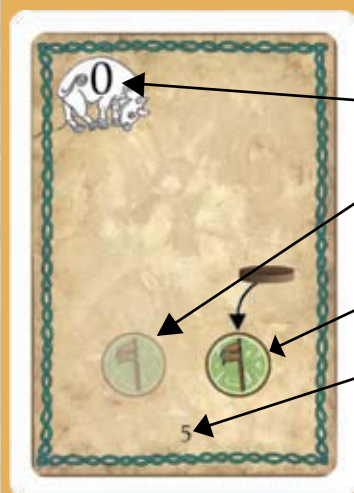
80 alattvaló (korong; minden színben 20)

8 király (henger; minden színben 2)

36 egycumalos és 7 ötcumalos

fekete kocka (a kezdőjátékos jelzésére)

A régi ír szó az erődre a *rath*.



Példakártya

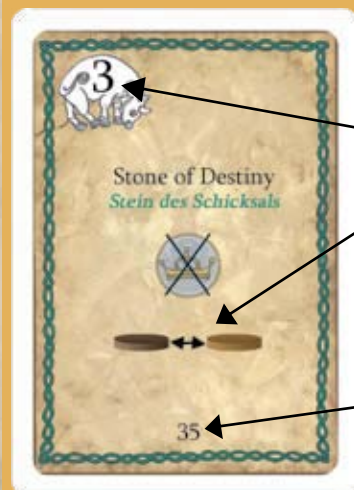
Aktivációs költség cumalban (0-4).

E pozícióknak létezniük kell (legyenek bár üresek vagy foglaltak).

Ide rakható le az alattvaló.

Szám (1-36).

A kártyákon látható, hogy a játékos hány alattvalóját rakhatja le, hová rakhatja le azokat, és mennyit kell fizetnie, hogy előléptesse alattvalóit. Emellett minden kártya alján található egy szám, amely a döntetlenek feloldására szolgál.



Példa-végzetőkártya

Aktivációs költség.

A játékos megcserél egy tartományban két alattvalót (de ezek egyike sem lehet király); ezután a játékos kifizetheti az aktivációs költséget.

Szám (1-36).



Erődkártya

A játékos kincstára.

A játékos foglyai.

Áttekintés

A játék **forduló**kéből áll. A forduló akkor ér véget, amikor minden játékos felhasználta már mind a három kártyáját.

Minden páratlan forduló elején a kezdőjátékos mindenkinek kioszt hat Tarakártyát. Ezekből mindenki választ magának hármat, amelyeket a fordulóban használni kíván, a többit pedig félreteszi - például erődkártyája alá. A következő fordulóban a félretett kártyákat fogja használni.

A fordulón belül a játékos, aki épp soron van, kijátszik egy kártyát a kezéből; utána bal oldali szomszédja tesz ugyanígy, és így tovább, míg mindenki ki nem játszotta mind a három kártyáját.

A játékos, aki épp soron van, a következőket teheti:

- Kijátszik egy kártyát egy tartományra, és oda lerakja alattvalóit.
- Kijátszik egy végzetőkártyát egy tartományra, hogy ott kicseréljen két alattvalót.
- Eldob egy kártyát és befizet 4 cumalt, hogy amnesziát hirdessen egy tartományban, elérve illetéknépp a foglyok szabadon bocsátását.
- Eldob egy kártyát, hogy kapjon 2 cumalt.

Ha a játékos alattvalót rak le vagy mozgat, kifizetheti a kártya aktivációs költségét, hogy két egymás melletti alattvalójánál egy előléptetést hajtson végre (*lásd az 5. példát*). Ha például a játékos lerak egy pásztort egy pásztora mellé, és kifizeti az aktivációs költséget, akkor egy két pásztora fölötti pozícióra lerakja egy harcosát. A cél az, hogy a játékosnak az előléptetések segítségével királya legyen.

Az alattvalók lerakásával és előléptetésével egyben foglyul is ejthetők a többiek alattvalói, illetve kiszabadíthatók a saját, fogságban lévő alattvalók.

Miután mindenki megszabadult mindhárom kártyájától, a forduló véget ér. Minden tartományban lesz egy áruló: a játékos, akié az áruló, egy ellenséges alattvalót sajátjára cserél. Ezután ki-ki alattvalói száma és pozíciója szerint begyűjti járandóságát. Ezt követően a tartományokból, ahol új király van, le kell venni az összes alattvalót, és az új király helyőrséget állíthat fel tartományában.

A forduló

A forduló kezdete

- Ha a játékosok kezében nincs kártya, keverni kell, majd mindenkinek kiosztani 6 lapot.
- Ezután:
 - Választani kell 3 kártyát erre a fordulóra, a másik 3-at pedig félretetni a következőre.
 - Az előző fordulóról maradt 3 lapot kell használni.

A játékos akciója

- Kiválaszt egy tartományt.
- Kijátszik egy kártyát, végrehajtva annak hatásait.
- A kijátszott kártyát a dobott lapokhoz rakja.
- A bal oldali szomszédja következik, vagy pedig a forduló vége.

A forduló vége

- Árulók.
- Jövedelem.
- Tartományok kiürítése.
- Cserék, váltságdíjak.
- Új kezdőjátékos kiválasztása.

A cselekedetek

- Kártya kijátszása és egy vagy több alattvaló lerakása a lapon látható pozíciókra. Előléptetés lehetséges.
- Végzetőkártya kijátszása és két alattvaló felcserélése (király nem). Előléptetés lehetséges.
- Egy kártya eldobása és 4 cumal befizetése, majd amneszia hirdetése egy tartományban. A foglyok szabadon bocsátása.
- Egy kártya eldobása 2 cumalért cserébe.

A rabok az erőd-kártyákra kerülnek, de sor kerülhet serékre és váltságdíjak megfizetésére. Végül a kezdőjátékos kiválasztja a következő forduló kezdőjátékosát. Új forduló kezdődik, s ebben vagy az előző fordulóban félretett kártyákat használják a játékosok, vagy mindenki kap 6 lapot, amelyből hármat félretesz a következő fordulóra.

A játék addig folytatódik a fentiek szerint, amíg valaki két tartományban király nem lesz: ő a győztes.

Előkészületek

A játéktáblát tegyék az asztal közepére. Ha négyen vagytok, mind a négy tartományt használjátok; ha hárman, csak három (tetszőleges) tartományt használtok.

Mindegyikőtök kap egy áttekintőkártyát, 2 cumalt, egy erőd-kártyát, valamint a megfelelő színű korongokat és hengereket.

Jelöléteki ki a kezdőjátékos: Keverjétek meg a Tarakártyákat, majd mindegyikőtöknek osszatok egy lapot. Akinek kártyája alján a legnagyobb szám látható, az lesz a kezdőjátékos, ő kapja meg a fekete kockát.

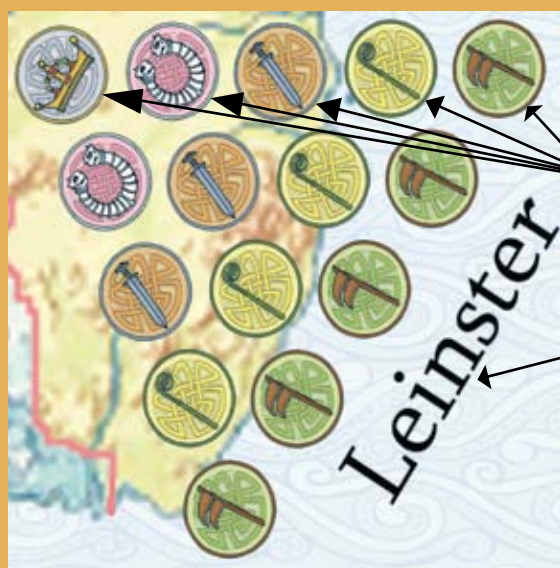
Újra keverjétek meg az összes Tarakártyát, majd mindegyikőtöknek osszatok képpel lefelé 6 kártyát. A megmaradt kártyákat képpel lefelé rakjátok le a játéktábla mellé: ez lesz a húzópakli.

Mindegyikőtök megnézi saját 6 lapját, és titokban választ közülük 3-at, a másik 3-at erőd-kártyája alá csúsztatva. A forduló akkor ér majd véget, amikor már mindegyikőtök elhasználta mindhárom kártyáját.

A fordulót a kezdőjátékos kezdi.

Kétszemélyes játék

Csak két tartományt használtok. Ha valamelyikőtöknek egy tartományban sikerült királyt állítania, oda lerakja egyik királyát, és arra a tartományra többé nem lehet kártyát kijátszani. Ha egyikőtöknek sikerül mindkét tartományban királyt állítania, megnyeri a játékot. Ha mindkettőtöknek egy-egy király van, akkor a játék egy harmadik tartományban folytatódik: az győz, akinek itt sikerül királyt állítania.



Példatartomány

Az öt társadalmi státusz.

A tartomány neve.



Farmer
paraszt



Herdsman
pásztor



Warrior
harcos



Chieftain
főnök



King
király

A forduló kezdete

Minden páratlan forduló elején a kezdőjátékos megkeveri az összes Tarakártyát (összekeverve tehát a húzópaklit és a dobott lapokat), és mindenkinek kioszt kárpel lefelé 6 kártyát. Ebből mindenki választ 3-at, amelyeket ebben a fordulóban használni fog, a másik 3-at pedig erődikártyája alá teszi - ezeket használja majd a rákövetkező fordulóban.

A játékosok cselekedetei

A játékos, akin épp a sor van, megjelöl egy tartományt, és végrehajt az alábbi cselekedetek közül **egy**et:

- A) A játékos kijátszik a kezéből egy kártyát, és **alattvalókat rak le** a kártyán megjelölt egy vagy több pozícióra; a kártya függvényében egy vagy két alattvalót rakhat le. Ezután megfizetheti az aktivációs költséget, hogy aktiválja a kártyán megjelölt pozíciókon lévő alattvalóit, és előléptessen - amennyiben ez lehetséges...
- B) A játékos kijátszik egy **végzetkőkártyát** a kezéből, és a tartományban felcserél két **tetszőleges** alattvalót (de ezek egyike sem lehet a király pozícióján). Ezután kifizethet 3 cumalt, hogy aktiválja egyik vagy mindkét mozgatott alattvalóját, és előléptesse azokat, amennyiben ez lehetséges.
- C) A játékos **amnesztiát** hirdet: eldob a kezéből egy kártyát, és befizet 4 cumalt. A kiválasztott tartományban minden fogoly kiszabadul, visszakerül tulajdonosa készletébe.
- D) A játékos **eldob** a kezéből egy kártyát, és kap 2 cumalt.

Akár kijátszotta, akár eldobta a játékos a kártyát, az a dobott lapokhoz kerül.

Ezután a játékos bal oldali szomszédján a sor, amíg mindenki meg nem szabadul mind a három kártyájától.

Speciális esetek

Ha a játékos egy olyan tartományba szeretne korongot lerakni, ahol még nincs sem korong, sem henger, be kell adnia 2 cumalt; ez azonban az első forduló legelső cselekedetére nem igaz.

Ha egy játékos egy tartomány összes pozícióját megszerzi, a tartományt a szabályok szerint ki kell üríteni, és utána a forduló folytatódik. Minthogy a forduló nem ért véget, még nem kerül sor az árulókra, a bevételre, a kicserélésekre, a váltságdíjakra, az új kezdőjátékos kiválasztása.

A döntésnél érdemes arra figyelni, hogy mennyi cumal van a kincstárban, jusson elég az aktivációs költségek kifizetésére.

A cselekedet végrehajtható úgy is, hogy a játékos egy alattvalóját sem rakja le, csupán a költség megfizetésével aktiválja a megfelelő pozíciókon lévő alattvalóit.

A tartományban bármely két alattvaló felcserélhető (a király pozícióján lévő leszámítva). Így például a játékos megteheti, hogy egy fogoly alattvalóját kicseréli egy olyan ellenséges korongra, amely egy oszlop (több, egymáson lévő korong) tetején van. Ha a csere következtében egy vagy két "mozgatott" pozícióban legfelül a játékos saját korongja van, e pozíciókban az aktivációs költség kifizetése után előléptetést hajthat végre. Ha más játékos korongját mozgatta, azok semmiképp sem léptethetők elő.

A játékos a cserével létrehozhat erődöket - akár kettőt is. Azonban egy játékosnak egy tartományban csak egy erődje lehet; ha létrejön egy második is, a játékosnak azonnal döntenie kell, melyiket szünteti meg (veszi vissza arról a készletbe egyik alattvalóját).

Ilyenkor a játékosnak majd minden korongja ott van a tartományon - ugyebár, 15 pozíció van egy tartományban -, így jól jön neki, hogy visszakapja ezeket.

Az alattvalók lerakása

A kártyák zömén több pozíció látható, némelyik jól láthatóan, némelyik elhalványítva. Csak a nem-halvány pozícióra rakható le alattvaló - ezt a kártyán korong és nyíl is jelzi. A halvány pozícióknak azonban létezniük kell (az mindegy, hogy üresek-e vagy sem), ilyesformán korlátozzák azon pozíciókat, ahová az alattvaló lerakható.

1. példa: Parasztkártya



Amikor a játékos a kiválasztott tartományban alattvalót vagy alattvalókat rak le, a kijátszott kártya szerint, az alábbi útmutató szerint cselekszik:

1. Elsősorban az üres pozíciókra kell alattvalóit leraknia.
2. Ha a játékos két alattvalóját is lerakná, de nincs két megfelelő üres pozíció, elsősorban olyan lerakást kell választania, ahol az egyik pozíció üres.
3. Ha nincs megfelelő üres pozíció, bármelyik megfelelő pozícióra lerakhatja alattvalóját, alattvalóit.

A játékos dönti el, mely pozícióra, pozíciókra rak le alattvalót, de csak fenti szabályokat követve, illetve a kártya megszabta módon.

2. példa:

Lerakás



Minden játékosnak 20 korongja van. Ha egy játékos készletében már nincs több, nem tud alattvalót lerakni.

Alattvaló lerakása nem kötelező. Ha egy kártya két alattvaló lerakását teszi lehetővé, az azt kijátszó játékos lerakhatja mindkettőt, csak az egyiket, vagy akár egyet sem.

3. példa: Pásztorokártya



1. példa Parasztkártya

Ha ezt a kártyát játssza ki, a játékos alattvalóját a parasztkártya pozíciói közül nem rakhatja a legbaloldalibbra, minthogy annak nincs még egy baloldali szomszédja.

2. példa Lerakás

A példában a játékos az 1. példánál jelzett kártyát játssza ki. Ha lerak alattvalót, azt mindenképp a jobb szélső pozícióra kell tennie - az az egyetlen olyan üres pozíció, amelyre az alattvaló lerakható. A bal szélső pozícióra nem rakhatja le korongját, mert akkor nem teljesülne a kártya lerakási feltétele. A három középső pozícióra sem rakhat le alattvalót, hiszen van olyan üres pozíció, amelyre az alattvaló lerakható.

3. példa Pásztorokártya

E kártya kijátszása után a játékos bármelyik üres pásztorpozícióra lerakhatja alattvalóját a kiválasztott tartományban; ha ott nincs üres pásztorpozíció, akkor bármelyik pásztorpozícióra lerakhatja alattvalóját.

4. példa: Két lerakás egy kártyával



Ha a játékos egy másik játékos korongjára rakja le alattvalóját, akkor **elfogja** az ellenséges alattvalót. Ha saját korongjára rakja le alattvalóját, **erődöt** hoz létre.

Korongok elfogása

Ha a játékos nem tudja alattvalóját üres pozícióra lerakni, megetheti, hogy azt egy ellenséges korongra rakja. Ekkor az az alattvaló az ő foglya lesz. Ha a pozíción már több korong volt (de legfelül épp nem az ő korongja volt), az ott lévő összes ellenséges alattvaló a foglya lesz, míg az ott lévő saját alattvalói kiszabadulnak, visszakerülnek a készletébe.

Mindig a legfelül lévő korong jelzi, kié az adott pozíció, az összes lentebbi korong pedig fogoly.

Erőd létrehozása

Ha a játékos nem tudja alattvalóját üres pozícióra lerakni, megetheti, hogy azt egy saját korongra rakja. Egy pozíción legfeljebb két azonos színű korong lehet egymáson. A játékos második korongja lerakásával erődöt hoz létre.

Kivétel: A király pozíciójában nem hozható létre erőd.

Ha egy játékos lerakás vagy előléptetés során egy alattvalóját egy ellenséges erőd tetejére rakná, akkor nem rak le korongot; ellenben az erőd felső korongját leveszi, és visszaadja a tulajdonosnak.

Az erőd nem akadályozza meg sem az áruállással, sem a végzetkővel végrehajtott cserét.

Az erőd felső korongja alatti saját korong is fogolynak tekintendő.

Egy tartományban egy játékosnak csak egy erődje lehet. Azonban a játékos megetheti, hogy kijátszik egy kártyát, létrehoz egy második erődöt, de ekkor a régebbi erődjéről vissza kell vennie készletébe felső korongját.

4. példa

Két lerakás egy kártyával

E kártyával a játékos két alattvalóját is lerakhatja: egyet egy pásztor-, egy másikat egy paraszt-pozícióra. A paraszt nem kerülhet a jobb szélső pozícióra. Ha a játékos rak le parasztot, akkor a pásztornak közvetlenül e pozíciótól jobbra felfelé található pozícióra kell kerülnie. A halvány paraszt-pozíciónak akkor is léteznie kell, ha a játékos csak egy pásztor rak le.

Erőd létrehozható olyan tartományban, ahol már egy vagy több játékosnak van erődje.

Előléptetés

Ha a játékos kifizeti a kártya aktivációs költségét, az alábbi alattvalói aktiválódnak:

- 1) Olyan saját alattvaló, amelyet a játékos most rakott le, és amely mellett van a játékosnak egy másik alattvalója.
- 2) Olyan saját alattvaló, amelyet a játékos most léptetett elő, és amely mellett van a játékosnak egy másik alattvalója.
- 3) Olyan saját alattvaló, amely olyan pozícióban van, ahová a játékos lerakhatott volna most egy alattvalót, vagy ahová előléptethetett volna.
- 4) Olyan alattvaló, amely áruházzal vagy végzetkövel került egy pozícióra legfelülre.

Ha a játékosnak van egymás mellett két alattvalója, melyek közül legalább az egyiket aktiválta, a játékos azonnal előléptethet a fölöttük lévő pozícióba. Ekkor a készletből egy korongját lerakja arra a pozícióra *(lásd az 5. példát)*.

Ha a játékos úgy dönt, hogy előléptet, először ki kell fizetnie a kártyán látható aktivációs költséget. Utána:

Ha a két alattvalója fölötti pozíció üres,

=> a játékos lerak oda egy korongot a készletéből.

Ha a két alattvalója fölötti pozícióban legfelül egy másik játékos korongja van,

=> a játékos a készletből lerakja egy korongját a pozícióra, foglyul ejtve az ottani ellenséges alattvalókat, és egyben kiszabadítja saját ottani, eleddig fogságban lévő alattvalóit.

Ha a két alattvalója fölötti pozícióban legfelül saját korongja van,

=> a játékos a készletből lerakhatja rá egy korongját, erődöt hozva létre ily módon.

Az előléptetett alattvaló azonnal aktiválódik. Ha a játékosnak a két korongja fölötti pozícióban saját korongja van, de a játékos nem hoz létre erődöt, a felső pozícióban lévő korongja akkor is aktiválódik.

Ha emellett az újonnan aktivált alattvaló mellett a játékosnak van saját alattvalója, újra előléptethet - ezért nem kell külön fizetnie *(lásd az 5. példát)*.

Előléptetni nem kötelező.

Amnesztia

A soron lévő játékos cselekedetét fordíthatja arra, hogy amnesztiát hirdessen. Ekkor választ egy tartományt, eldob a kezéből egy kártyát és befizet 4 cumalt. A kijelölt tartományban az összes fogoly kiszabadul, visszakerülnek tulajdonosaikhoz. Minthogy az erődök alsó korongja is fogolynak számít, az amnesztia azt is jelenti, hogy a kijelölt tartományból minden erőd eltűnik. Amnesztiát követően a tartomány pozíciói vagy üresek lesznek, vagy egyetlen korong lesz rajtuk. Az amnesztia nem hat a királyra.

1) Ha a játékos két korongot rakott le, és mindkettő mellett van a játékosnak egy másik alattvalója, mindkettő aktiválódik. Ugyancsak két helyre is előléptethet az a játékos, aki két alattvalója közé rak le egy harmadikat.

2) Vagyis az előléptetett alattvaló azonnal aktiválódhat, újabb költség megfizetése nélkül, így akár egy paraszt aktiválásával, előléptetési lánc segítségével, akár királlyá is előléptethet a játékos.

3) Vagyis a játékos megteheti, hogy kijátszik kártyát, de nem rak le alattvalót, csupán megjelöli, hogy "ha leraktam volna alattvalót, az - az összes szabály betartásával - ide történt volna, erre az alattvalómra, márpedig akkor ez és ez az alattvalóm aktiválható lenne; ezért kifizetem a költséget, hogy aktiváljam azt vagy azokat..." Ugyanígy a játékos mondhatja azt is, hogy "ugye, a lerakás után ide előléptethetnék, de nem akarok rátenni a saját korongomra még egyet, ellenben mivel van mellette egy másik korongom, ez az alattvalóm aktiválódik, és..."

4) Vagyis ha a játékos kijátszik egy végzetkökártyát, és a csere során mozgatott egy vagy két saját alattvalót, méghozzá egy pozícióban legfelülre, akkor az aktivációs költség megfizetésével az az alattvaló (vagy az a két alattvaló) aktiválódhat.

5. példa: Előléptetés



A forduló vége

A forduló véget ér, mikor már minden játékos megszabadult mindhárom kártyájától.

Az árulók

Minden tartományban lehet egy áruló. Először Connachtban derül ki, ki az áruló, majd sorra, az óramutató járása szerint a többi tartományban. Az áruló aktivációs költsége 1 cumal. Az árulót csak olyan játékos aktiválhatja, akinek van legalább egy alattvalója a tartományban; azonban a tartomány legerősebb játékosa nem aktiválhatja az árulót. A fogoly nem számít, tehát az áruló használatához legalább egy olyan alattvaló kell, amely egy pozíción legfelül van.

Legerősebb játékos: A játékos, akinek alattvalója vagy királya a király pozícióján van, szükségszerűen a tartomány legerősebb játékosának számít. Ha a tartományban nincs király, az a legerősebb játékos, aki a legtöbb pozíciót uralja (neki van legfelül korongja). Egyenlőség esetén nincs legerősebb játékos.

Meg kell nézni, hogy a legerősebb játékost leszámítva ki uralja a legtöbb pozíciót a tartományban. Egyenlőség esetén az érintettek mindegyike felcsap egy kártyát a húzópakliból, és akinek a kártyáján a legnagyobb szám látható, azé a lehetőség. Ez a játékos eldönti, hogy aktiválja-e 1 cumalért az árulót. Ha passzol, sorban az óramutató járása szerint a többieké a lehetőség (természetesen kihagyva a tartomány legerősebb játékosát), hogy kifizessék az árulót, vagy passzoljanak. Ha valaki fizet, akkor a többiekre már nem kerül sor; ha mindenki passzol, akkor ebben a tartományban nincs áruló.

A játékos, aki kifizette az árulót, felcsapja a húzópakli legfelső lapját. Ezután választhat a tartományban egy pozíciót, de csak olyat, amely a kártyán szerepel (ha a kártyán két pozíció is van, csak az egyiket választhatja). Innét leveszi a felső, ellenséges korongot, és visszaadja tulajdonosának, majd lerakja oda saját alattvalóját (az esetlegesen ott lévő további ellenséges korongokat foglyul ejti, a saját korongjait kiszabadítja). Ha kifizeti a kártya aktivációs költségét, akkor e pozícióból elő is léptethet, amennyiben képes erre. Az árulónál is figyelembe kell venni a kártyán látható lerakási megkötéseket.

Ha a játékos végzetőkártyát csap fel, a tartomány bármelyik, ellenfél uralta pozícióját választhatja, a király pozícióját leszámítva.

Speciális eset: Ha a játékos végzetőkártyát csap fel, a tartomány bármelyik, ellenfél uralta pozícióját választhatja, a király pozícióját leszámítva.

5. példa Előléptetés

A kék játékos kijátssza az 1. példánál látható kártyát, és lerakja egy alattvalóját az 1-es pozícióra, foglyul ejtve az ottani fehér korongot. Ezután kifizeti az aktivációs költséget - ami a jelen esetben igen olcsó, minthogy 0 -, majd előléptet a 2-es pozícióra. Ha a 3-as pozíción is az ő korongja lenne, újabb előléptetést hajthatna végre, lerakva így egy harcost. Ha még a 4-es pozíción is az ő korongja lenne, akkor egyszeri fizetéssel és egy paraszt lerakásával egy pásztort, egy harcost és egy főnököt is lerakhatna.

Ha azonban a bal szélső paraszt-pozíció üres lenne, akkor parasztját továbbra is az 1-es pozícióra kellene leraknia (minthogy van alkalmas üres pozíció, nem rakhatja alattvalóját saját vagy ellenséges korongra), ám nem hajthatna végre előléptetést.

A forduló vége

- Árulók.
- Jövedelem.
- Tartomány kiürítése.
- Cserék, váltságdíjak.
- Új kezdőjátékos kiválasztása.

Egy tartományban csak egy áruló lehet.

Az árulással kiszabadíthatók saját korongok, illetve elfoghatók más korongjai.

Az erőd nem véd meg az árulótól!

Jövedelem

Minden fordulóban a játékosok jövedelemhez jutnak.

Sorra végig kell menni a tartományokon. Minden tartománynál meg kell nézni, hogy az egyes társadalmi státuszoknál (paraszt, pásztor, harcos, főnök - a királyért nem jár jövedelem) ki uralja a legtöbb pozíciót - az illető minden "uralt státuszért" 1 cumalt kap. Egyenlőség esetén senki sem kap azért a státuszért jövedelmet.

A négy tartomány végignézése utána minden státusznál meg kell nézni, hogy van-e olyan játékos, akinek legalább két tartományban van legalább egy uralt pozíciója - minden játékos, aki teljesíti e feltételt, kap 1 cumalt.

6. példa: Jövedelem



Kiürítés

Minden tartományt ki kell üríteni, ahová ebben a fordulóban új király került. Ha sehol sincs új király, akkor nem kerül sor kiürítésre.

Kiürítésnél a játékosok visszaveszik az általuk uralt pozíciókról alattvalóikat, a foglyaikat pedig rabként erődvárjukra rakják.

Ezután az új király egyik királyát felrakja a király pozíciójára. Ha akarja, helyőrséget is létrehozhat: ekkor két alattvalóját lerakja két tetszőleges (nem-király) pozícióra - tehát erődöt nem hozhat létre.

A királyra nem hat sem áruló, sem végzetkőkártya. Ha egy másik játékos kártyája kijátszása és az aktivációs költség kifizetése után előléptethetné egy alattvalóját királlyá, a király visszakerül tulajdonosához, azonban pozíciója üresen marad. Ilyenkor nincs király a tartománynak, de inentől a szokott módon előléptetéssel új király állítható a tartomány élére.

Ez az egyetlen módja annak, hogy valaki elveszítse királyi címét.

6. példa

Jövedelem

Jenőnek (kék) 2 parasztja, 2 pásztora, 2 harcosa és 1 főnök van Leinsterben, és 1 pásztor Ulsterben. Anita (sárga) 3 parasztja, 1 pásztora és 1 harcosa van Leinsterben, 2 parasztja, 1 pásztora és 1 harcosa Ulsterben.

Leinsterben Anita nyeri a parasztokat (3 a 2 ellen), és kap 1 cumalt. Jenő nyeri a pásztorokat és a harcosokat (mindkettő 2 az 1 ellen), valamint a főnöket (csak neki van főnöke), így ő 3 cumalt kap.

Ulsterben Anita nyeri a parasztokat és a harcosokat (csak neki van parasztja, illetve harcosa), és tehát 2 cumalt kap. A pásztoroknál egyenlőség van (1 az 1 ellen), főnöke pedig senkinek nincsen, ezért a társadalmi státuszokért itt senki sem kap jövedelmet (a királyokért pedig sosem jár).

Jenő még kap 1 cumalt, mert két tartományban is van pásztor, Anita pedig 3 cumalt, mert két tartományban is van parasztja, pásztora és harcosa. Összességében tehát Jenő 4, Anita pedig 6 cumalt kap.

A király felrakása kötelező, a helyőrségé opcionális.

A következő fordulóban persze a király játékos kártyák segítségével lerakhatja ide további alattvalóit is - elsősorban akkor teszi ezt, ha más játékosok alattvalói is felbukkannak itt.

Csere és váltságdíj

Először a kezdőjátékos hajthatja végre ezeket, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek.

A játékosoknak az erődkártyáikon lévő rabokat ki kell cserélniük, illetve váltságdíjért el kell engedniük, amennyiben ez lehetséges. A soron lévő játékosnak először is ki kell cserélnie a nála lévő rabokat azok tulajdonosaival saját, rabságban tartott alattvalóira, egy rabért egy rabot bocsátva szabadon. Ezután fel kell ajánlania, hogy váltságdíj fejében szabadon engedi a még nála lévő rabokat.

A cserét kötelező végrehajtani, azonban váltságdíjat nem kötelező fizetni. A váltságdíj a következő: 1 cumal 1 rabért, 2 cumal 2 rabért, vagy 3 cumal az összes saját rabért az illető játékos erődkártyáján. A váltságdíjat mindig a rabságban tartott alattvalók tulajdonosa fizeti a foglyok őrizőjének.

Ki-ki csak saját alattvalóit cserélheti ki, illetve válthatja ki: sem cserével nem lehet más játékosok alattvalóit megszerezni, sem nem lehet más játékosok alattvalóiért váltságdíjat fizetni.

Kicserélni kötelező, váltságdíjat fizetni opcionális.

1 cumal = 1 rab
2 cumal = 2 rab
3 cumal = összes rab

7. példa: Csere és váltságdíj



7. példa

Csere és váltságdíj

Kék: Mint kezdőjátékos, először is kicseréli két fehér rabját a fehér játékosnál lévő alattvalóival. Ezután felajánlja, hogy váltságdíj fejében szabadon engedi fehér és vörös rabját. A fehér, illetve a vörös játékosnak el kell döntenie, hogy kifizeti-e az 1 cumalt alattvalója kiszabadulásáért. Egyikük sem fizet: a fehér úgy gondolja, jobban jár, ha a sárga játékosnál lévő rabjait váltja ki, a vörösnek pedig éppen nincs igazán nagy szüksége arra az egy alattvalójára, így hagyja, hadd penészedjen még egy kicsit cellájában.

Sárga: Kicseréli két fehér rabját a fehér játékosnál lévő alattvalóira, majd felajánlja a váltságdíjért kiengedést. A fehér játékos kifizeti a 3 cumalt, és ezért visszakapja mind a 4 alattvalóját.

Fehér: Már nincsenek rabjai, így nem csinál semmit.

Vörös: Nincsenek rabjai, így nem csinál semmit.

Új kezdőjátékos választása

Ha senki sem győzött, új forduló következik. A kezdőjátékos a többi játékos közül választ egy új kezdőjátékost, és ennek jeleként átadja neki a fekete kockát.

Győzelem

Ha egy játékos két tartományban egyszerre uralja a király pozícióját, azok helyére azonnal királyait rakja, Tarában főkirállyá koronázzák, és ezzel megnyeri a játékot.

Azonnal, még a forduló közben véget ér a játék ilyenkor. A második hengert már fel sem kell rakni valójában - esztétikai okokból mégis két királya van minden játékosnak.

A tervező megjegyzései

A játék megnyeréséhez bölcs stratégia, ravasz taktika, ügyes erőforrás-kezelés szükséges - és egy kis szerencse.

Érdemes előre eldöntened, mely tartományban próbálkozol elsősorban a király cím megszerzéséért, és hogy nagyjából hány alattvalód foglalkozzon jövedelmed "előállításával". Stratégiádnak természetesen az ellenfelek stratégiájához kell alkalmazkodnia. Ha királyi címet szerzel, azt meg is kell védened, miközben a második királyi cím megszerzésén ügyködsz.

A stratégia célok megvalósításához vezető taktikai lépéseket a kártyák segítségével hajtod végre. Csábító gondolat előre megtervezni a három lépést, azonban az ellenfelek könnyen keresztülhúzzhatják számításaidat; a taktikának figyelembe kell venni az ellenfelek helyzetét és lehetőségeit.

A parasztkártyákkal alulról lehet építkezni, aláásva az ellenfelek pozícióit, míg a drágább kártyákkal gyorsabban lehet királyi címet szerezni. Ne feledd, az alattvalók lerakásáért nem kell fizetned, és az ügyes lerakás még előléptetés nélkül is tönkretelheti ellenfeleid terveit.

A játéksorrend is igen fontos. Aki hamarabb jön, az úgy juthat a csúcsra, hogy ellenfelei nem tudják megállítani; aki később jön, az könnyebben elérheti, hogy több jövedelemhez jusson, vagy hogy jó pozíciókban várja a következő fordulót, ráadásul foglyul ejtheti a már lerakott alattvalókat. Azon is érdemes elgondolkodni, hogy valószínűleg hányadikként kerülsz majd sorra a következő fordulóban.

A fő erőforrás a pénz, a cumal. A kártyákkal csak parasztokat, pásztorokat és harcosokat lehet letenni, tehát csak előléptetéssel tehetsz szert főnökökre és királyokra. A parasztokat lehet a legolcsóbban előléptetni, azonban szinte bizonyos, hogy előbb-utóbb drágán kell majd előléptetned. Érdemes az alattvalók egy részét jövedelemszerzésre használni, akár úgy, hogy neked legyen egy státuszban a legtöbb alattvalód, akár úgy, hogy több tartományban is legyen ugyanazon státuszú alattvalód - vagy akár közvetlen, fogolyszerzéssel. Az árulásokra a jövedelemszerzés előtt kerül sor, így az árulók ügyes használatával nagy pluszjövedelemhez juthatsz - különösen, ha te vagy az utolsó játékos. Sőt néha akkor is jobban jársz, ha kijátszás helyett inkább megszabadulsz egy hasznavehetetlen kártyától.

Jól gazdálkodj alattvalóiddal. Ha több tartományba is sok alattvalódat teszed, vagy sok alattvalód esik fogságba, akkor előfordulhat, hogy nem kártya- vagy pénzhiány, hanem az alattvalók hiánya miatt nem tudsz majd királlyá előléptetni.

Ne feledd, a játék akkor ér véget, amikor valaki megszerzi második királyát. Sose engeddd, hogy valaki szabadon "királykodjon" egy üres tartományban!

És végül, ne ess kétségbe! Ha a dolgok rosszul is állnak, az árulók segítségével még mindig megfordíthatod szerencsédet.

Közreműködők

Tervező: Alan Paull

Illusztrátor: Tony Boydell

Tördelő: Charlie Paull

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Játéktesztelők: Külön köszönet mindenkinek, aki tesztelte a játékot, a KOTC-tól a TSOK-ig; köztük Tony Boydellnek, Richard Breese-nek, Pete Burley-nek, Bruce Coramnak, David "a család esze" Briannek (és barátainak), Nicolas és Nicola Evansnek, Simeon Jonesnak, Oliver MacDonalddnak, Paul Mountstevensnek, Charlie Paullnak, Pete Piggottnak, Jonathan Pizzey-nek, James Rogersnek, az oxfordi népségnek, Ken Woodnak és még nagyon, nagyon sokaknak.

© Surprised Stare Games Ltd 2006

Index

- aktiváció 7
 aktivációs költség 1, 2, 4, 7
 aktiválás 1, 7
 aktivált alattvaló 7
 amnesztia 2, 4, 7
 áruló 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9
 áttekintőkártya 1, 3

 cumal 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10

 cselekedet 2, 4

 dobott lapok 4

 egyenlőség 1, 3, 8
 eldobás 4
 előkészületek 3
 előléptetés 2, 4, 6, 7, 8
 erőd 6
 erőd-kártya 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10

 foglyul ejtés 2, 6
 fogoly 3, 4, 6
 forduló 2, 4, 8
 forduló kezdete 4
 forduló vége 2, 8
 főnök 1, 8, 9

 győzelem 10
 győztes 3, 10

 harcos 1, 2, 8, 9
 helyőrség 3, 9

 jövedelem 2, 4, 8, 9

 kezdőjátékos 1, 2, 3, 4, 8, 10
 kicserélés 2, 3, 4, 8, 10
 király 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10
 kiürítés 2, 9

 legerősebb játékos 8
 lerakás 5. 7

 paraszt 1, 5, 6, 8, 9
 pásztor 1, 2, 5, 6, 9
 pozíció 1, 4, 5, 6, 8

 tartomány 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
 tartozékok 1

 üres tartomány 4

 váltságdíj 2, 3, 4, 8, 10
 végzetkő 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9