



A népek kiosztása

Az alábbi módszer a népek szétosztására szolgál, ezáltal a tapasztalt játékosok is új stratégiákkal és lehetőségekkel találkozhatnak.

Amikor valakire rákerül a sor, választ magának egy népet (vagy egy nép-kombinációt).

Bizonyos népek nem célszerű, ha együvé kerülnek – ha valaki már kiválasztott egy népet, tiltólistán szereplő népet csak akkor választhat, ha nincs más lehetősége.

Tiltólista

római – angol, belga, brigant, ír, jüt, pikt, szász, walesi bármelyike
angol – dán
angol – szász
dán – szász
dán – norvég
norvég – szász
normann – szász

A rómaiak lehetőségei eléggé korlátozottak, de valamennyire azok a dánok, szászok, norvégok és angolok lehetőségei is. Persze, könnyen megeshet, hogy már csak tiltott nép választására van lehetőség – ha például utoljára a rómaiak játékosja választ, és már csak a belgákat nem választotta senki, a belgákat kell választania.

Három játékos

Hogy mindenki ugyanannyit választhasson, a rómaiak és a romanizált britek külön vannak, a jütök és a dubliniak, illetve a romanizált britek és a belgák együtt. Összesen tehát 15 „nép” van.

A három játékos egyike az A, a másik a B, a harmadik a C játékos lesz. Tetszőleges döntik el (kockadobással, kor szerint, stb.), ki melyik. A választási sorrend:

A B C C B A C B A A B C

Az utolsó választás sorrendjét kockadobással kell eldönteni – vagy használható az öt játékosnál leírt módszer is.

Négy játékos

A rómaiak és a romanizált britek együtt vannak, így 16 „nép” van. A választási sorrend:

A B C D D C B A D C B A A B C D

Variáns: A rómaiak és a romanizált britek külön népek, de a romanizált britek együtt vannak a dubliniakkal.

Öt játékos

A rómaiak és a romanizált britek külön vannak, a jütök és a dubliniak, illetve a romanizált britek és a belgák együtt. Összesen tehát 15 „nép” van. A választási sorrend:

A B C D E E D C B A

Az utolsó választásnál két módszer használható. Az egyik, hogy hogy kockadobással dől el a sorrend. A másik, hogy össze kell adni az eddig választott népek átlagpontjait (*l. lentebb*), és ebben a sorrendben választanak a játékosok, a legkevesebbtől a legtöbbig.

Megjegyzések

Előfordulhat, hogy valaki olyan népet választott, hogy több fordulón át nem csinál semmit, nincs népe játékban (ez különösen öt játékos esetén fordul elő könnyen). Érdeemes ügyelni ennek elkerülésére a választásnál.



A tiltólista miatt egyes játékosok megtehetik, hogy nem azt a népet választják, amelyet leginkább szeretnének, hanem egy másikat, hiszen azt a népet a többiek nem választhatják, megmarad nekik. Például, ha hárman játszanak, és A játékos a rómaiakat, B a szászokat, C az angolokat választja, a dánokat már sem B, sem C játékos nem veheti el, így A játékosnak nem kell mindjárt (neki a 2., összesen a 6.) választásnál elvennie, ráér később (neki a 3., összesen a 9. választás) is.

Persze, el lehet tekinteni a tiltólístától, de ilyenkor még tapasztalt játékosoknál is könnyen előnybe kerülhet valaki. Egy ilyen játékban például 441-249-95 lett a végeredmény: az egyik játékos megszerezte a walesieket, a szászokat, a brigantokat és az angolokat, és a játék közepérszében gyakorlatilag mindenki mást kiirtott.

A játékesztelők szerint a választás után célszerű a választott nép-kombinációkat győzelmi pontokkal licitálva újraosztani.

Pekka Marjola adatbázisa alapján a népek átlagos győzelmi pontjai:

rómaiak	125
romanizált britek	8
skótok	28
dublíniak	18
norvégok	36
walesiek	91
kaledónok	36
jütök	16
dánok	67
brigantok	55
írek	28
szászok	98

vikingek	42
belgák	22
piktek	62
angolok	92
normannok	42

Példa

Anna, Bence, Csilla és Dóra játszanak (a nevek kezdőbetűi szerint A, B, C és D).

Anna a rómaiakat és romanizált briteket választja, Bence az angolokat, Csilla a walesieket, Dóra a szászokat.

Megint Dóra választ, most a pikteket (nem választhatja a normannokat, norvégokat, dánokat). Csilla a normannokat választja, Bence a norvégokat (a dánokat nem választhatta). Annának korlátozottak a lehetőségei a rómaiak miatt, és a dánok mellett dönt.

Dóra a brigantokat választja. Szászok, piktek, brigantok – jó kombináció, és egyértelműen a rómaiak-romanizált britek-dánok ellen fog küzdeni.

Csilla a normannok és a walesiek mellé a vikingeket választja.

Bence az angolok és a norvégok mellé a skótokat veszi el – készülődik a nagy északi szövetség.

Anna a belgák, írek, kaledónok, dublíniak, jütök közül választhat, pontosabban csak a kaledónok és a dublíniak közül, a többi tiltott. A dublíniak mellett dönt.

Megint ő választ – pontosabban nincs választása, elveszi a kaledónokat.

Bence a jütök, írek és belgák közül a jütöket választja, Csilla az íreket, hogy megvédhesse a walesieket. Dórának maradnak a belgák.

Anna: rómaiak, romanizált britek, dánok, dublíniak, kaledónok

Bence: angolok, norvégok, skótok, jütök

Csilla: walesiek, normannok, vikingek, írek

Dóra: szászok, piktek, brigantok, belgák

A stratégiák eléggé megváltoznak. Az írek nem a szászokat fogják segíteni a walesiek ellen, épp ellenkezőleg! A piktek és az angolok ellenségek lesznek (ami történelmileg igaz is volt), viszont a skótok és az angolok közösen lépnek fel a piktek ellen. Az angolokat viszont a szászok, a piktek és a brigantok szorítják harapófogóba. A négy királyt most pont négy különböző játékos irányítja, de ez nem mindig lesz így. A játék valószínűleg kevésbé kiegyenlített, mint a „rendes”, de talán ugyanennyivel izgalmasabb is.

Csilla helyében sokan nem a normannokat, hanem a dánokat vették volna el, de ő valami

újra vágyott. A negyedik körben először a belgák mellett tipródott, de végül úgy döntött, jobb az, ha nem fenyegetik a hátát az írek. Az írek és a vikingek közösen léphetnek fel, és nem a walesiek ellen – érdekes helyzet. Bencének a harmadik fordulóig egy egysége sincs a játéktáblán, és talán összességében neki a leggyengébbek a népei. Talán inkább a jütök helyett az íreket kellett volna elvennie? Mindegy, az ő döntése volt. Anna viszont a játék közepén alig csinál valamit, mert a romanizált briteket hamar szét szokták cincálni, a kaledónok pedig általában eléggé passzívak.