

Helstáb Ákos

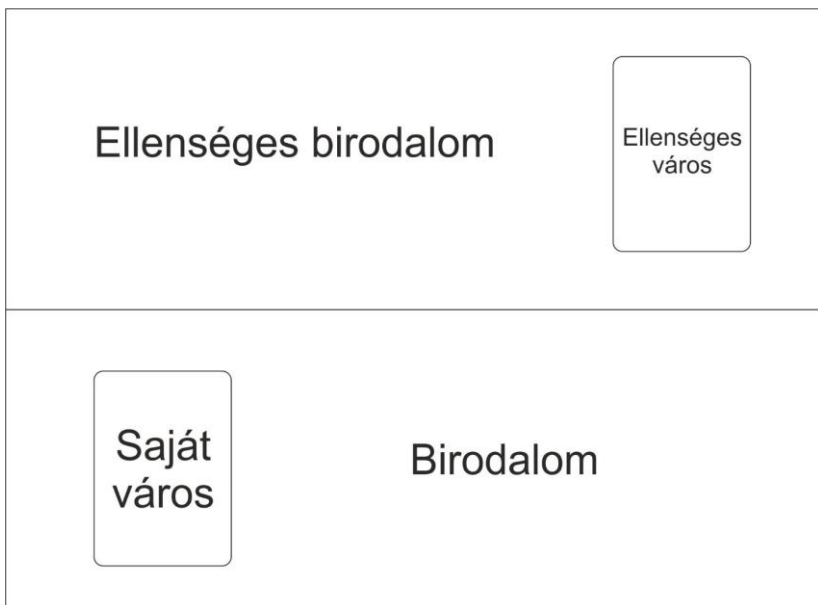


Játékszabály füzet

Ebben a történelmi kártyajátékban a játékosok különböző korok különböző kultúráiba helyezkedve mérhetik össze stratégiai, taktikai képességeiket. Feladatuk, hogy vagy elfoglalják ellenfelük minden települését, vagy elérjék az 1400 kulturális pontot, örök emléket állítva ezzel a történelemben. A játékhoz szükség van még papírra tollra és egy húsz oldalú dobókockára is.

A különféle paklik, korok, népek szabadon keverhetők egymással, bár az azonos kultúrák használata a játék során előnyt jelent.

A játékot akár hatan is játszhatják egyszerre. Több játékos esetén lehet akár szövetségeket is kötni. Két játékos esetén a terület felosztása a következő:



A játék elején mindenkinek van tehát egy birodalma, azon belül pedig egy városa, amit ő választ magának a paklijából. Mindenki 0 arannyal indul. A bevételeket és kiadásokat egy lapon írják.

VÁROSOK

A városoknál az alsó sorban a következő ételek láthatóak:

1.:Támadás: a városok nem tudnak önállóan támadni, ezért ez az érték itt 0. Csak a városokban levő csapatok támadhatnak. A város a támadási értéken nem módosít.

2.:Védekezés: a városok a falaikkal, épületeikkel növelik a bennük levő csapatok védekezését. Athén esetében 2-vel. Ha a városban nincs védő, akkor a város lakosai **5-el védekeznek!**

3.:Lövés: A város kilőhet a birodalom területén tartózkodó támadó csapatokra. Athén esetében ez az érték 1. A városban levő lövés alakulatok ezen kívül további lövéseket adhatnak le (ld. csata menete).

4.:Kultúra: minden újabb település növeli a birodalom kulturális értékét. Az elfoglalt városok kulturális pontjai is az ellenséghez kerülnek. Ha a keret kék, akkor a város kikötőváros is, tehát vízi egységekkel is támadható.

5.:Arany: A városok építése pénzbe kerül. Csak az első város ingyenes. A városok adót is fizetnek. Az adó mértékét az arany mező területének színe határozza meg:

Zöld: nincs bevétel.

Piros: körönként +50 arany.

Narancssárga: körönként +100 arany.



EGYSÉGEK

1.:Támadás: 1-15 közé eső érték. Nem nőhet 18 fölé! A mező kerületének színe mutatja meg, hogy a lap melyik nemzethez tartozik:

Bíbor: perzsa, Kék: német, Sárga: egyiptomi

Piros: római

Zöld: görög

Lila: orosz

Fehér: magyar



2.:Védekezés: 1-15 közé eső érték. Nem nőhet 18 fölé! A kerületének színe mutatja azt, hogy ez az alakulat melyik korszakban létezett.

Barna: ókor

Kék: középkor

Piros: újkor

3.:Lövés: 1-15 közé eső érték. Nem nőhet 18 fölé! Kerületének színe zöld.

4.:Lépés: Megmutatja, hogy az alakulat mennyit mozgatható, illetve hányszor támadhat egy fordulóban. 1-6 közé eső érték. Kerületének színe mutatja, hogy szárazföldi (zöld és barna), vízi (kék), vagy légi (sárga) egységről van-e szó.

5.:Arany: Megmutatja, hogy az egység mennyibe kerül. Ha a kerületének színe piros, akkor plusz bevételt is termel (+50 arany/kör).

A JÁTÉK MENETE:

Előkészületek:

Miután a játékosok kiválasztottak egy települést, amit kitehetnek a birodalmukba, a többi lapot megkeverik, majd lefordítják. A játék elején mindenki 5 lapot húz.

Minden játékosnak van egy saját birodalma, amiben a városa elhelyezkedik, az ehhez kapcsolódó tengerrel. Ez szomszédos a többi játékos birodalmával és tengerével. A játékos a birodalmán belül bárhova leteheti a városát. Az egységek, amiket majd vásárol, lehetnek a városában, a saját birodalmában, a tengerében és az ellenfél birodalmában, vagy tengerében. Ha sikerül bejutni az ellenfél városába, akkor az elfoglalt város automatikusan a saját birodalomhoz csatolódik.

A játékkezdés:

A kezdő játékos megkapja a városa után járó adót (ez 100 arany) és ezt felírja a lapjára, majd húz egy lapot. Ha tud és akar a kezében levő lapok közül vásárolni, akkor letehet egy, vagy akár több egységet is a városába.

Lépésszabályok: A lapok mozgathatók a városból a birodalomba, onnan pedig az ellenfél birodalmába, vagy vissza. Ezek a mozgások egy lépés pontot igényelnek. Az ellenséges egység támadása is egy lépésnek számít. Ha egy egységnek több lépése van, akkor többet is léphet, vagy többször is támadhat.

Egy forduló menete részletesen:

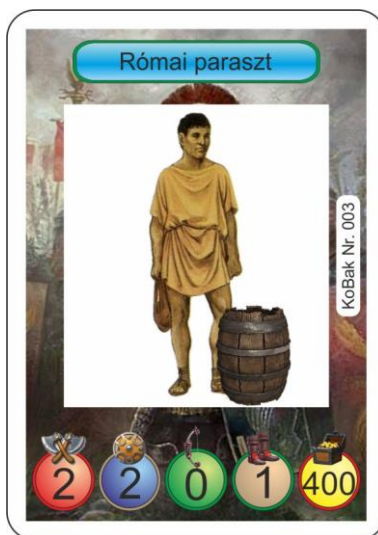
1. A játékos lapot húz
2. Begyűjti az adót és felírja
3. Egységeket, felszerelést, építményt vásárol
4. Mozgatja a lapokat
5. Támadhat vízen, vagy szárazföldön

Vásárlás:

A vásárlás egy lépésnek számít, ezért az éppen megvásárolt lapok nem mozgathatók, ha csak egy lépésük van. Ebben az esetben a városban kell maradniuk a következő fordulóig. A több lépéssel rendelkező lapok egyből mozgathatók is. Épületek csak városban helyezhetők el, kiegészítő fegyverek pedig csak egységeken.

Bevételek (adók):

A saját városban levő egységek, vagy épületek csak akkor termelnek plusz bevételt, ha az arany mező kerete piros, vagy narancssárga. Plusz 50 arany adó jár a saját birodalomban levő egységek után (létszámtól függetlenül összesen 50 arany a szárazon és 50 arany a vízen!). További plusz adó jár az ellenfél birodalmában levő seregek után (ellenfelenként 100 arany a szárazon és 100 arany a vízen a sereg méretétől függetlenül!). Éppen ezért érdekesebb a csapatokat az ellenfél birodalma felé mozgatni.



+50 arany bevételt adó lapok.

Támadás:

Támadni a szomszédos mezőben levő egységet lehet. A támadás két részből áll:

1. Lövész támadás: Ebben csak a löni képes egységek vehetnek részt. Először a támadó játékos dob minden lövész egysége után a 20 oldalú kockával. Ha az egység többször is léphet, akkor több lövész támadása is van, tehát annyiszor lehet dobni neki, ahány lépése van. Ha a dobott szám egyenlő, vagy kisebb a lövő erőnél, akkor a lövészek találatot értek el. Lövész támadásra csak löni képes egységek válaszolhatnak! Mindkét csapat annyi egységet veszít, ahány találatát az ellenfélnek volt. A kiesett egységet mindenki maga választja ki. Lövész támadás után nem kötelező a közelharc.

2. Közelharc: Ebben a támadók a támadás képességükkel vesznek részt. Azok is, amelyeket a támadás első részében lövéshez használtunk. A védők a védelmi értéküket használják. A dobások menete a lövész támadáshoz hasonlóan megy.

Egyéb szabályok:

Vízi egység csak kék kulturális kerettel rendelkező kikötővárost támadhat!

Szárazföldi és vízi egységek közelharcban csak akkor támadhatják egymást, ha a vízi egység várost támad. Más esetekben csak lövőképességüket használhatják, közelharcban nem vehetnek részt.

Ha valakinek a birodalmában szárazföldi ellenség van, de van kint hajója, akkor még megkapja a birodalomban levő hajó után járó +50 aranyat. Ellenfele +100 arany bevételhez jut az ellenséges birodalomban levő szárazföldi csapatai után. Ugyanez fordítva is érvényes. Ha valakinek ellenséges hajóflotta van a birodalmában, de vannak szárazföldi egységei, akkor azok után megkapja a +50 arany bevételt. (Ellenfele +100-at kap a hajója után.)

Ha valakinek a birodalmában ellenséges hajók vannak, akkor a városaiból, vagy a birodalmában levő szárazföldi egységeitől is lőheti őket. Ez a támadók lövésére is igaz.

A városok 5-el védekeznek. Ehhez járul hozzá a védők védelmi értéke, amihez a város védelmi bonuszát hozzá kell adni.

Város akkor bukik el, ha a támadó annyi találatot ér el támadáskor, hogy a város is elbukik. Amíg van elegendő védő a városban, addig a város nem veszhet el.

Ha egy egységnek elfogytak a lépéspontjai, akkor abban a körben már nem támadhat.



Fehér Sólyom Kiadó
Helstáb Ákos egyéni vállalkozó
Cím: Pécs, Lőtér dűlő 3.
Honlap: www.fehersolyom.hu
e-mail: fehersolyomkiado@gmail.com
Telefon: +36 30 3622632