

# Carolus Magnus

Tervezte: Leo Colovini

Kiadja: Winning Moves  
Deutschland GmbH  
40545 Düsseldorf Belsenplatz 2  
[www.winningmoves.de](http://www.winningmoves.de)

Under licence of Venice Connection,  
Venice, Italy  
[www.venice-connection.com](http://www.venice-connection.com)

2-4 játékos részére, 12 éves kortól,  
játékidő: 30-45 perc

*Nagy Károly (Carolus Magnus) elvárja civakodó örököseitől – vagyishogy a játékosoktól, hogy a császárság tartományaiban várak építésével állítsák helyre a békét és a nyugalmat. E célból a császár a legerősebb frank nemesi családokat rendeli a játékosok szolgálatára. Ám csak az a játékos, aki megnyeri magának e családokat, lehet sikeres a tartományokban, s nyerheti meg ezáltal a játékot...*

## A játék tartalma

- **15 térképdarab** – a császárság tartományai (3 különféle alakban; a térképdarabok könnyen egyesíthetőek);
- **öt készlet 1-től 5-ig számozott korong** (2-2 készlet fekete és fehér, 1 pedig szürke színben);
- **4, várat ábrázoló kártya**, jobboldalukon öt színes ponttal;
- **200 kis fakocka** – a nemesi családok lovagjai (40-40 lovag mind az öt család színében);
- **egy nagy sárga figura** – maga Nagy Károly;
- **5 kis henger** (1 minden nemesi család színében);
- **30 vár** (10-10 fekete, fehér és szürke);
- **4 dobókocka** (öt oldaluk 1-1 nemesi család színével, a hatodikon pedig egy koronával).

*E játékban sok az új, szokatlan játékelem, ezért először a **2 játékos** szabályok elsajátítását ajánljuk. Ilyenformán alant a 2 játékosra vonatkozó szabályok következnek, s csak aztán olvashatóak a 3, illetve 4 játékosnál jelentkező különbségek.*

## Szabályok 2 játékos esetén

### Felkészülés a játékra

- A 15 tartományt – kis résekkel közöttük – kör alakban el kell helyezni az asztalon.
- Nagy Károlyt fel kell rakni az egyik, tetszés szerinti tartományra.
- A tartományok alkotta kör közepére ki kell rakni a 200 kis fakockát.
- Szintúgy a kör közepére kell kirakni az öt színes hengert.
- Egy játékosnak fognia kell 15 fakockát – minden színből 3-at – és tetszés szerint lerakni minden tartományra egyet.
- Mindkét játékos megkapja valamelyik színből a 10 várat, valamint egy sorozat megfelelő színű számozott korongot, továbbá egy várkártyát.
- Mindketten dobnak hetet a dobókockákkal (kétszer mind a hárommal, majd még egyet az egyikkel), és kapnak 7-7 darab, az általuk dobott színekkel megegyező színű kockát. (Ha egy dobás eredménye korona, úgy a játékos eldöntheti, milyen színű kockát szeretne.) Ezek a kockák alkotják a játékosok lovagtartalékait. A lovagtartalékot mindig úgy kell elhelyezni, hogy a másik játékos is jól láthassa.
- Azokat a tartozékokat, amelyekre a játékban nincs szükség, vissza kell rakni a dobozba (a maradék 10 vár, 3 készlet számozott korong, két várkártya, 1 dobókocka).



*A képen megfigyelhető a tartozékok célszerű elhelyezése: a játékos előtt a várkártya, attól balra a lovagtartalék a hét fakockával, valamint a még fel nem épített várak, a várkártya fölött a még fel nem használt számozott korongok, a várkártyáról jobbra pedig a játék során befolyásszerzésre használt fakockák kerülnek.*

## A játékmenet

Minden kör egy **előkészületi** és egy azt követő **akciófázisból** áll.

Az előkészületi fázisban döntenek el a játékosok, hogy milyen sorrendben követik majd egymást akciófázisaik, valamint, hogy legfeljebb mennyit léphetnek Nagy Károllyal. Az akciófázisban minden játékos az alábbi sorrendben végrehajt három cselekedetet: 1. lovagtartalékából 3 lovagot játékba visz; 2. lép Nagy Károllyal, és ahol a császár megáll, épít egy várat (amennyiben megetheti, 1. később); 3. és végül dob a kockákkal, hogy lovagtartalékát 7-re feltöltse.

### Az előkészületi fázis

Előbb az egyik, majd a másik játékos is választ egyet számozott korongjai közül, és maga elé, de a körön belülre kirakja. Az első körben közösen eldöntik, melyikük választ először; utána azonban mindig az választ először, aki az előző körben a kisebb számot választotta. **A második játékos nem választhatja ugyanazt a számot, amit az első választott!** Az előző körökben választott korongokat úgy el kell egymásra rakni, hogy az is egyértelmű legyen, melyik volt az utolsónak választott, de az is egyértelműen megállapítható legyen, mely korongjait használták már fel a játékosok. (Például olyanformán, ahogy az a [fentebbi képen](#) látható.) Abban az esetben, ha a játékosok utolsó korongján ugyanaz a szám látható, az elsőként választó játékosé tekintendő „kisebnek”. Ha már mind az 5 korongot felhasználták, visszakapják azokat, és újra 5-ből választhatnak.

A számozottkorongoknak két funkciójuk van: egyrészt, ezek alapján döntenek el, melyik játékos kezd – aki a kisebb szám; másrészt a választott szám határozza meg, hogy a játékos legfeljebb mennyit léphet Nagy Károllyal.

*Példa: András a 3-as, Barbara pedig a 2-es korongot választja. Így tehát Barbara kezd, és 1-et vagy 2-öt léphet Nagy Károllyal. Utána következik András, aki 1-et, 2-öt vagy 3-at léphet Nagy Károllyal.*

### Az akciófázis

Az a játékos, aki az *előkészületi fázisban* a kisebb számot választotta, elsőként hajtja végre az alábbi az alábbi három cselekedetet, majd őt követi a másik játékos, ugyanezen cselekedetekkel.

**1. A játékos 3 lovagot a játékba visz:** A játékos kiválaszt a lovagtartalékában lévő 7 lovag közül 3-at, amelyeket a várkártyája mellé, jobbra, **vagy** tartományra, illetve tartományokra helyez.

*A lovagtartalékban lévő kockáknak, amíg játékba nem kerülnek, nincs semmi szerepük; egyszerűen csak közülük kell a 3 lovagot kiválasztani. A játékba bevitt kockákat pedig ezután már nem lehet elvenni; a játék végéig ott maradnak, ahová a játékosok lerakták azokat.*

**a)** Ha a játékos lovagtartalékából egy lovagot a várkártyájától jobbra lerak, azt a megfelelő színű pont mellé kell lerakni, az újabb, ugyanilyen színű lovagot az előbbi mellé, és így tovább – sort alkotnak. A cél az, hogy a játékos minél több nemesi családot befolyása alá vonjon azáltal, hogy az adott család, illetve családok színében több kockát helyez el várkártyája mellett, mint ellenfele. Egyenlőnél annál a játékosnál marad a család fölötti befolyás, akinél eddig is volt. Ha egy játékos egy család fölött befolyásra tesz szert, megkapja annak címérét – a megfelelő színű hengert –, és azt várkártyájának megfelelő színű pontjára helyezi; ezzel jelzi, hogy immár befolyással bír ezen nemesi család összes, bármely tartományban tartózkodó lovagja felett.

**b)** A játékos megetheti azt is, hogy a lovagot egyenesen valamelyik tartományba helyezi. Ez – ahogy majd alantabb látható lesz – sokban segíthet egy tartomány megszerzésében, minthogy annak egyik feltétele, hogy ott olyan lovagoké legyen a *többség*, akik fölött az adott játékos befolyással bír. Ugyanakkor a dolog kockázatos, minthogy a játék folyamán a játékos könnyen elveszítheti egy szín felett a befolyást, és ekkor a korábban hűséges lovagokból veszélyes ellenségek lesznek. Emellett, természetesen, minden egyes, a tartományokba került lovaggal eggyel kevesebb kerül a várkártyához. Általában elmondható, hogy nem ajánlatos túl hamar lovagokat küldeni a tartományokba. Ugyanakkor a végjátékban rengeteget számíthatnak a tartományokba küldött lovagok.

**2. A játékos lép Nagy Károllyal:** Miután a játékos elhelyezte a 3 lovagot, az óramutató járásával megegyező irányban lép Nagy Károllyal; legalább egy lépést, és legfeljebb annyit, amennyi az *előkészületi fázis*ban általa választott korongon szerepel. Ha Nagy Károly lépése után olyan tartományban állapodik meg, ahol a lovagok többsége felett az adott játékos rendelkezik befolyással, a játékos épít ott egy várat. Ám akkor, ha a többség fölött a másik játékos rendelkezik befolyással, ő épít fel egy várat! (Lásd még: [Váarak és tartományok](#))

*A játék kezdetén minden tartományban van egy kocka. Tegyük fel, hogy az egyik játékos befolyással bír a vörös család felett (azáltal, hogy tett egy vörös kockát a várkártyája mellé, és megkapta a vörös hengert). Ha most Nagy Károly egy olyan tartományban áll meg, ahol csak egy vörös kocka van, az adott játékosé ott a többség, és épít egy várat. Az első körben nagyon könnyű várat építeni – a következőkben már egyre nehezebb lesz.*

**3. A játékos feltölti a lovagtartalékát:** Miután a játékos lépett Nagy Károllyal, dob a három dobókockával, és középről elvesz 3, a dobásoknak megfelelő színű kockát (ha koronát dobott, tetszése szerint választhat színt), és a lovagtartalékába rakja azokat. Ezzel véget ér az ő fordulója. Miután a második játékos is befejezi a saját *akciófázisát*, új kör kezdődik az *előkészületi fázissal*. Először az a játékos választ korongot, aki az előző körben a kisebb számot választotta, és így tovább.

*Amennyiben egy adott színből az összes lovag elfogy, mindkét játékos ugyanannyi lovagot rak vissza várkártyája mellől az asztal közepére.*

## Váarak és tartományok

**Váarak:** A játékos akkor győz, ha az összes várat felépíti. Ahhoz, hogy egy várat felépítsen, két feltételnek kell teljesülnie: egyrészt az adott tartományban **azon lovagoké legyen a többség, akik felett befolyással bír**, másrészt pedig **Nagy Károlynak az adott tartományban kell megállapodnia** lépése után.

A játék elején még könnyű megszerezni a többséget; utóbb azonban, amikor a játékosok már egymás tartományait igyekeznek megszerezni, mindig jól meg kell nézni, kié is a többség. Mindig az épít várat, akié a többség. Egyenlőnél nem épül vár.

Ha Nagy Károly egy olyan tartományban állapodik meg, ahol nincs olyan lovag, aki felett bárki is befolyással bírna (ez a játék elején megtörténhet), megintcsak nem épül vár.

Egy tartományban **csak egy** vár épülhet.

**Ellenséges tartomány megszerzése:** Az, hogy kié is egy tartomány, idővel megváltozhat. Annak, ha az egyik játékos átveszi egy szín felett a befolyást, vagy lovagot küld az adott tartományba, meglehetősen maga következménye.

Amikor Nagy Károly olyan tartományban állapodik meg, ahol már áll vár, a többség megállapításánál **a vár egy lovagot ér**, és ahhoz a játékoshoz számít, akihez a vár tartozik.

Ha azé a játékosé a többség, akié a vár, minden marad a régiben. (A játékos nem építhet újabb várat.) Ugyanez történik egyenlőnél is. Ha azonban a másik játékosé a többség, ő eltávolítja ezt a várat, és helyette felrakja a sajátját.



A fenti képen látható szituációban a tartomány feletti uralom kérdésessé válhat. Tegyük fel, hogy a játékos, akié a fekete vár, befolyással bír a zöld, a fehér játékos pedig a vörös szín felett. Ekkor a fekete játékosé, 3:1 arányban, a többség. Ha azonban fehér azzal, hogy egy zöld kockát a várkártyája mellé rak, átveszi a zöld szín felett a befolyást, máris övé lesz a tartományban 3:1 arányban a többség (a 3 kocka a vár ellenében), és, ha Nagy Károly idejön, lecserélheti a fekete várat egy fehérre. ([Alant](#) egy jóval összetettebb hatalomváltásra látható példa.)

**Régiók kialakítása:** A játék egyik legfontosabb és legérdekesebb eseménye, amikor szomszédos tartományok egy régióban egyesülnek. Erre akkor kerül sor, amikor egy játékosnak szomszédos tartományokban állnak várai. Ilyenkor a tartományokat össze kell tolni, és belőlük egy régiót alkotni. Az eredeti tartományokhoz tartozó összes lovag és vár immár az újonnan létrejött régióhoz tartozik.

A régiók erősebbek, mint az egyes tartományok, és nehezebb is elvenni őket, mert több, lovagként számolandó vár található bennük. Ugyanakkor jóval értékesebb célpontok is, mivel, ha a másik játékosnak sikerül a régió felett átvenni a hatalmat, az összes vár szánt vált.

Egy egyszer már létrejött régió többé nem darabolható fel, azonban további szomszédos tartományokkal, illetve régiókkal egyesülhet, ha azokban ugyenezen játékosé a többség. Nagy Károly mozzgatásánál egy régió éppúgy csak egy lépést jelent, mint egy különálló tartomány.



A fentebbi képen látható, hogy Nagy Károly B tartományon állapodott meg, és fehér elfoglalta a tartományt feketétől. (Lásd a [második képet](#) az előzményekért.) Minthogy fehér birtokolja A és C tartományokat is, a három tartomány egy régióban egyesül – ahol, ez az alanti képen jól látható, sokkal többféle lehetőség van, minthogy a régióban 6 kocka és 3 vár található.



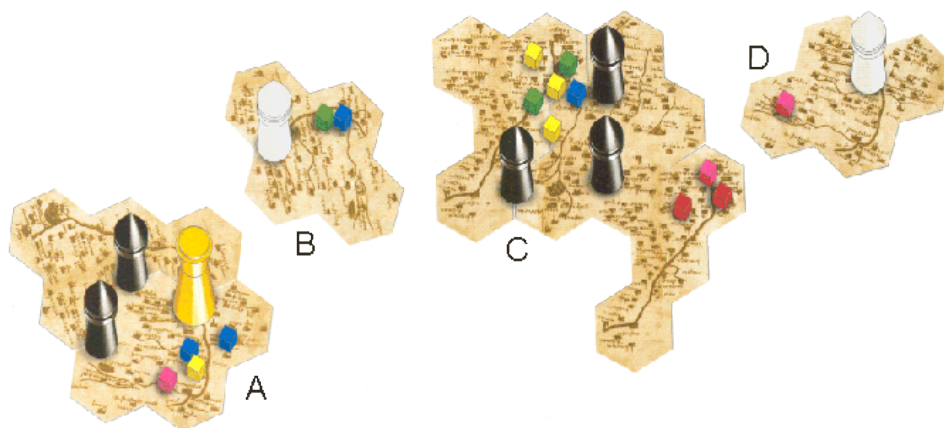
**Az ellenfél lehetőségeinek figyelemmel kísérése:** A játékosnak folyamatosan figyelnie kell arra, milyen lovagok vannak ellenfele lovagtartalékában, mivel ennek alapján kell eldöntenie, mit cselekszik a saját fordulójában.



A fenti képen a két játékos várkártyái, valamint a lovagtartalékok láthatóak. Jelenleg fehér bír befolyással a vörös (7 a 6-hoz) és a rózsaszín (8 az 5-höz) család, ugyanakkor fekete bír befolyással a kék (8 a 6-hoz), a sárga (6 az 5-höz) és a zöld (5 a 3-hoz) család felett. Éppen fehéren a sor. Látja, hogy a rózsaszín feletti befolyása egyelőre nincs veszélyben, nem úgy a vörösnél: hiszen a fekete játékos tartalékában van 3 vörös kocka, amelyekkel, amikor legközelebb rákerül a sor, átveheti a család feletti befolyást. Fehér azonban bebiztosíthatja magát azzal, hogy két vörös kockát átrak a várkártyája jobboldalára. Azonban támadhat is, úgy, hogy 2 sárga kockával e család feletti befolyást elveszi feketétől. Melyik a jobb? Általánosságban jobb a védekezés.

(Technikai megjegyzés: Megkönnyíti a számolást, ha minden ötödik kocka után egy kis rést hagyunk.)

**Ellentámadás:** Nem feltétlen a védekezés a legjobb válasz. Különösen a játék végén gyakori a nagyhatású hatalomváltás.



A szituáció ugyanaz, mint az [előbb](#), csak most a tartományokat látjuk. Még mindig fehéren a sor – és a helyzete majdhogynem reménytelen. Nagy Károly A régióban tartózkodik. A fekete játékos két erős régiót, A-t és C-t uralja, míg fehér csak két gyenge tartományt, C-t és D-t. Ha most a fekete játékoson lenne a sor, gyakorlatilag az ujját sem kellene mozdítania, máris győzne, és ezzel a játék is befejeződne: Nagy Károlyt átvinné B-be, ahol, a hiába a fehér vár, a többség az övé. Miután kicserélné a fehér várat egy feketére, egy régióba egyesítené A-t, B-t és C-t – ebben a hatalmas régióban már 6 vára lenne. No igen – most nem ő jön, hanem a fehér játékos, aki az előkészületi fázisban a 3-as korongot választotta, így 1-et, 2-őt vagy 3-at léphet Nagy Károllyal.

Egyet lépni öngyilkossággal ér fel, így úgy tervezi, hogy hármat lép, és Nagy Károlyt a D tartományba viszi; ha időlegesen is, de így biztonságban van. Hanem van ennél sokkalta jobb lehetősége is. C régióban ugyan a fekete játékosé a többség 9 a 3-hoz arányban, azonban ez a 3 sárga kockán alapszik; márpedig fehérnek, mint tudjuk, van a lovagtartalékában 3 sárga kockája. Közülük 2-őt a várkártyája jobboldalára rak, és ezzel megszerzi a befolyást a sárga család felett, a harmadikat pedig C régióba rakja, s ezzel ott 7 a 6-hoz arányban (4 sárga, 2 vörös és 1 rózsaszín 2 zöld, 1 kék és 3 vár ellenében) megszerzi a többséget. Ezután Nagy Károlyt C-be lépteti, a várakat kicseréli fehérekre, és a régiót egyesíti B és D tartományokkal. A szakadék szélén imbolyogott ugyan, mégis a kör végére fehér szerzett magának egy erős, 5 váras régiót.

## A játék vége

A játékot az nyeri meg, akinek sikerült mind a 10 várat felépítenie. A játék azonban akkor is véget ér, ha már 4-nél kevesebb tartomány vagy régió marad az asztalon. Ekkor az a játékos nyer, akinek több vára van.

## Szabályok 3 játékos esetén

Ez egy kicsit szerényebb változat, ugyanakkor több dologra kell a játékosoknak figyelni. Ajánlott csak azután belekezdeni egy 3 játékos játékba, hogy a játékosok már játszottak a 2 játékos verzióval.

A szabályok, az alábbiak kivételével, megegyeznek a 2 játékos verzió szabályaival:

- A játékosok 10 helyett csak **8 várat** kapnak. Emellett szükség van mind a 4 dobókockára, 3 várkártyára, valamint három különböző színű korongkészletre.
- Az nyer, aki felépíti mind a 8 (és nem 10) várat.
- A játékosok a lovagtartalékukban **9 lovaggal** kezdenek (7 helyett), így kezdésnél kilencszer dobnak (három kockával, háromszor).
- A játékosok *akciófázisukban* **4** (és nem 3) **lovagot** visznek játékba, és persze a fázis végén 4 lovaggal töltik fel lovagtartalékukat, úgy, hogy dobnak egyszer mind a 4 dobókockával.
- A tartományokban a többség kiszámolásánál elegendő a **relatív** többség, nem kell abszolút. Azé a többség, akinek több lovagja van, mint ellenfeleinek külön-külön; nem kell, hogy több lovagja legyen, mint amennyi ellenfeleinek együttvéve van.  
*De legalább 1 lovaggal többnek kell lennie a játékosnak ahhoz, hogy a többség az övé legyen.*
- A játékosrendet a játékosok által választott korongokon látható számok döntenek el; a következő körben ugyanebben a sorrendben választanak korongot.

## Szabályok 4 játékos esetén

A játék ilyenkor a legizgalmasabb és a legdinamikusabb, leggyakoribbak az uralomváltások és a befolyáscserék.

A 4 játékos 2 kétfős csapatot alkot. A partnerek nem ülhetnek egymással szemben. A szabályok, az alábbiak kivételével, megegyeznek a 2 játékos verzió szabályaival:

- Egy csapat közösen kap 10 várat. Ezenkívül minden játékos mindazt megkapja, amit a 2 játékos verzióban. A korongkészletek színe természetesen a csapat várainak megfelelő.
- A játékosok az általuk választott korongokon látható számok sorrendjében következnek, így előfordulhat, hogy a csapatok tagjai egymás után kerülnek sorra.
- Minden játékosnak saját várkártyája van, ahová a lovagtartalékából a lovagokat rakja. A csapattagok nem cserélhetik ki kockáikat.
- Egy szín felett az a játékos bír befolyással, akinek a várkártyája mellett a legtöbb kocka van az adott színből. A két játékos ilyen kockái nem adódnak össze.
- Amikor egy tartományban a többséget kell meghatározni, a csapattagok lovagjai összeadódnak. Az a csapat épít várat, akinek több lovagja van a tartományban. Ugyanez áll az ellenséges tartományok megszerzésére és a várak cseréjére.
- A játékosoknak még a játék előtt el kell dönteniük, hogy a csapattagok beszélhetnek-e egymással játék közben, vagy sem. Egy „komoly” játék során a csapattagok nem adhatnak egymásnak sem információkat, sem tippeket; habár lehet, hogy a „komolytalan” játék jóval szórakoztatóbb.

### **Stratégiai tanácsok:**

- Csapatjáték: Ha egy játékos befolyással bír egy színben, a csapattársnak nem érdemes ugyanezen színből lovagokat raknia várkártyájához; rakja inkább ezeket a tartományokba.
- Játéksorrend: Ez sokkal fontosabb itt, mint a 2 vagy a 3 játékos verzióban. Bizonyos esetekben „élet-halál kérdése” lehet, hogy a csapattársak egymás után következzenek. Még az is megtörténhet, hogy a csapattársak összesen négyszer jönnek megszakítatlanul egymás után (ha az egyik körben ők lépnek utoljára, a rákövetkezőben pedig elsőként).
- Tartományok és régiók megvédése: A cél érdekében minden követ meg kell mozgatni. 4 játékos esetén könnyebb egy tartomány vagy régió megszerzése, mivel az egyik játékos lovagokat küld oda, a másik pedig, gyakorta nyombán csapattársa után következve, kihasználja a lehetőséget.

*Thaur*

*2003.12.25.*

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!