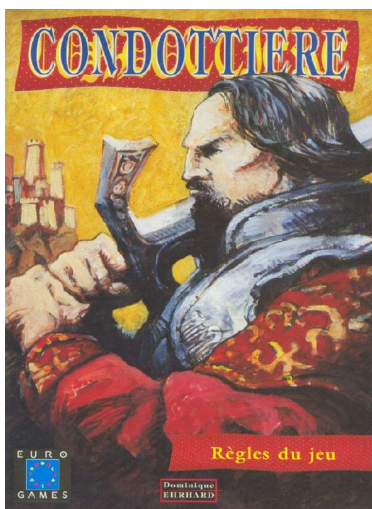


# Condottiere



**Tervezte: Dominique Ehrhard és Duccio Vitale**

**Illusztrációk: Dominique Ehrhard**

**Kiadja: Jeux Descartes  
1 Rue Colonel Pierre Avia  
75503 Paris Cedex 15  
[www.descartes-editeur.fr](http://www.descartes-editeur.fr)**

**Eurogames / Descartes-USA, Inc.  
P.O. Box 953,  
Phoenixville, PA 19460  
[egdusa1@aol.com](mailto:egdusa1@aol.com)**

2-6 játékos részére,  
12 éves kortól

A helyszín a reneszánsz Itália, számtalan, egymással hol szövetséges, hol háborúban álló, független városállamával, mint amilyen például a milánói hercegség vagy a velencei, a genovai és a firenzei köztársaság. E korban tűntek fel a *condottiere*-k, a zsoldosvezérek, akik a legerősebb városoknak ajánlották fel maguk és csapataik szolgálatát. Képzett katonák voltak, félelmetes híru stratégák, s egy idő után már nem elégítette ki őket az, hogy tudásukat és katonáik kardját bérbe adják – magasabbra törtek. Intrikáikkal, szövetségeikkel, csatáikkal és ostromaikkal átfurmálták Itália térképét. A legmerészebbek közülük dinasztiákat alapítottak: Francesco Sforza elfoglalta a milánói hercegséget, Giovanni di Medici pedig királyságot csinált Firenzéből.

A játék ezt az izgatott, pezsgő, hihetetlen kort támasztja fel, amikor egy maréknyi céltudatos ember számára semmi sem tűnt lehetetlennek. Te magad is egy ilyen *condottiere* bőrébe bújsz, s célod nem más, mint Itália leghíresebb városainak meghódítása. De vigyázz, e törekvésedben korántsem vagy egyedül! Hogy sikerrel jársz, a többi *condottiere* ambícióival is számolnod kell terveidben. Csapataid ereje önmagában kevés a sikerhez: ha győzni akarsz, szükséged lesz diplomáciai képességeidre is.

## A játék tartalmaz:

- egy, a reneszánsz Itáliát bemutató játékkeret, amelyen láthatóak az adott időben legjelentősebb királyságok és köztársaságok fővárosai
- 96 kártyát, amelyekkel a *condottiere*-k megvívják majd ütközeteiket:
  - 63 zsoldos: tizenöt 1-es, nyolc-nyolc 2-es, 3-as, 4-es, 5-ös, 6-os és 10-es
  - 15 madárijesztő
  - 6 dobos
  - 3 püspök
  - 3 megadás
  - 3 tél
  - 3 hősnő

- egy, a *condottiere*-t jelképező fa jelzőt, amely mindig annál a játékosnál lesz, aki eldönti a következő ütközet helyét
- 10-10 kis fa korongot hat különféle színben, amelyek az egyes játékosok által elfoglalt városokat jelzik majd
- és persze egy szabálykönyvet

## A játék célja

Minden egyes játékos célja, hogy (a játéktáblán vörös körökkel jelzett) városokat hódítson meg, s ezáltal létrehozza Itáliában a legerősebb királyságot.

Ha 4-en vagy többen játszanak, úgy a győzelemhez három, egymással szomszédos várost kell birtokolni. Két városállam akkor számít szomszédosnak, ha van legalább egy közös határuk. *Példa: az a játékos, aki birtokolja Genovát, Luccát és Bolognát, nyomban megnyeri a játékot, ha meghódítja Parma, Modena vagy Firenze bármelyikét.*

2 vagy 3 játékosnál négy szomszédos várost kell birtokolni a győzelemhez.

Ha egy játékosnak sem sikerül ezt a célt elérnie, az nyer, aki a legtöbb várost birtokolja.

## Előkészületek

A játékkeret az asztal közepére kell helyezni. A játékosok választanak egy-egy színt, és a korongjaikat maguk előtt – de a játékkeren kívül, hiszen ezek majd a meghódított városokat fogják jelezni – elhelyezik.

A legfiatalabb játékos lesz az első *condottiere*, őelőtte kell elhelyezni a *condottiere*-jelzőt. Ő megkeveri a lapokat, és minden játékosnak – magát is beleértve – kioszt hátlappal felfelé 10-10-et. Ezután választ egy várost, kijelölve ezzel az első ütközet helyszínét – s a játék kezdetét veszi.

## A játékmenet

A játék több *forduló*ból áll. Minden egyes *forduló*ban több ütközetet is vívnak a nagy itáliai városok birtoklásáért. Az ütközeteket a kártyák segítségével vívják meg a játékosok, úgy, hogy egyenként maguk elé lerakva kijátsszák azokat. Egy *forduló* akkor ér véget, ha egy ütközet kezdetén már csak egyetlen játékosnak van a kezében kártya. Ekkor ő eldobja a lapját vagy lapjait, és az összes lapot össze kell keverni. Minden játékos kap 10 lapot, valamint minden, általa birtokolt városért még 2-öt. Ekkor kezdetét veszi az új *forduló*. A játék addig folytatódik, amíg valaki nem győz.

Itt kell megjegyezni, hogy a játékosok sosem tartoznak megmutatni egymásnak, pontosan mennyi kártya is van a kezükben.

## Az ütközet

Az ütközet helyét mindig a *condottiere* – vagyis az a játékos, akinél a *condottiere*-jelző van – választja ki. Ő kezdi az ütközetet, utána pedig óramutató járása szerint következnek a többiek. Meghódított város azonban már nem támadható meg!

Az ütközet során, amikor rákerül a sor, a játékos vagy

- **kijátsszik egy kártyát**, azaz képpel felfelé lefekteti maga elé. A kártya értéke hozzáadódik az eddig már kijátsszottakhoz. Elsőre is bármilyen kártya kijátsszható, akár *tél*, *dobos* vagy *madárijesztő* is.
- **passzol**, azaz hangosan kijelenti, hogy „passz”; ettől fogva ő már nem játszhat ki újabb kártyákat az ütközet folyamán. Ettől azonban még elfoglalhatja a várost – amennyiben, az ütközet végén, így is az ő serege lesz a legerősebb.

Fontos megjegyezni, hogy egy játékos addig játszhatja ki a lapokat, amíg úri kedve tartja – akkor is, ha már csak ő az egyedüli, aki még nem passzolt –, addig, amíg maga is nem passzol.

Senkinek sem kötelező résztvennie egy ütközetben – maga a *condottiere* is passzolhat már az első körben.

### ***Az ütközet vége***

Az ütközet addig tart, amíg mindenki nem passzol, vagy valaki ki nem játszik egy *megadást*. Ekkor az ütközet befejeződik, és a játékosok összegzik az ütközetben résztvett erőket. Minden játékos összeadja *zsoldosai* erejét, figyelembe véve a *speciális kártyák* hatásait is.

A várost az a játékos hódította meg, akinek a hadserege a legerősebb. Ekkor a saját jelzői egyikét felhelyezi a meghódított várost jelképező vörös körre. Emellett megkapja a *condottiere*-jelzőt is. Az ütközet során felhasznált összes kártyát a dobott lapok közé kell tenni.

Ha valaki kijátszik egy *püspököt*, az ütközet azon nyomban véget ér, de az erőket nem kell összegezni.

Ha senki sem vesz részt egy ütközetben, vagy pedig az ütközet végén két vagy több hadsereg holtversenyben a legerősebb, a várost nem sikerült meghódítani. A *condottiere*-jelző átkerül az eggyel balrább ülő játékoshoz.

Az ütközet végeztével az összes kijátszott kártyát – függetlenül attól, hogy volt-e győztes vagy sem – a dobott lapok közé kell tenni, s csak a következő *fordulóban* kell majd újra elővenni őket.

A következő ütközet helyét az a játékos választja meg, akiből az ütközet után a *condottiere* lett. Bármelyik, eleddig meghódíthatatlan várost választhatja – ha az előbb valamely város ostroma sikertelen volt, akkor akár azt is.

A *condottiere* dönthet úgy is, hogy nem jelöl ki várost; ebben az esetben a tőle balra ülő játékosnak átadja a *condottiere*-jelzőt, és majd az választ (kivéve, ha ő is továbbadja).

### **Ki a condottiere?**

A játék kezdetén a legfiatalabb játékos lesz a *condottiere*. Később mindig a győztes kapja meg a *condottiere*-jelzőt és az ezzel járó szerepet. Ha nincs győztes, úgy a jelzőt az, akinél utoljára volt, a tőle balra ülő játékosnak adja át.

Mindig az a játékos választja meg, mely városért vívják a következő ütközetet, aki éppen a *condottiere*.

### **A lapnélküli játékos**

Ha egy játékosnak már nincs egyetlen kártyája sem a kezében, az adott *fordulóban* már egy ütközetben sem vehet részt. A többiek nélküle vívják tovább csatáikat. Amennyiben megnyerte azt az ütközetet, amelyben letette utolsó kártyáját, úgy ő lesz a *condottiere*, ő jelöli ki a következő ütközet helyszínét, de abban természetesen már nem vesz részt.

### **A lapok eldobálása**

Az ütközetek végén bedobhatja összes megmaradt lapját az a játékos, akinek nincs egyetlen *zsoldos* sem a kezében. Ha csak egy *zsoldosa* is van, már nem dobhatja be a lapjait. A lapbedobás nem kötelező, a játékos dönthet úgy, hogy inkább kijátssza megmaradt speciális kártyáit.

### **A forduló vége**

A *forduló* akkor ér véget, ha egy ütközet után már csak egyetlen játékosnak van lap – egy vagy több – a kezében. Ekkor lapjait átadja az aktuális *condottiere*-nek, aki az összes – mind a 96 – lapot összekeveri. Ezután minden játékosnak kioszt 10-et, valamint még annyiszor 2-öt, ahány várost az adott játékos birtokol. *Példa: ha egy játékos birtokolja Pármát, Velencét és Sienát, úgy 16 kártyát kap.*

A *condottiere* kiválasztja a következő ütközet helyszínét, s ezzel ez új *forduló* elkezdődik.

### **Játékosok közötti tárgyalások**

A játékosok folyamatosan tárgyalhatnak egymással, kitárgyalhatják stratégiájukat. Akár még kártyáikat is megmutathatják egymásnak; cserélni azonban nem cserélhetnek. Ám a játékosoknak korántsem kell tartaniuk magukat megállapodásaikhoz!

## A játék vége

4 vagy több játékosnál a játék azonnal véget ér, ha egy ütközet befejeztével valamely játékos immár három szomszédos várost birtokol. 2 és 3 játékosnál négy szomszédos várost kell birtokolni.

Ha a játékosok már az összes várost elfoglalták, de a fenti feltételt nem sikerült teljesíteniük, úgy az nyer, aki a legtöbb várost birtokolja. Ha két vagy több játékos holtversenyben áll az első helyen, döntő ütközetet kell vívniuk. Mindannyian húznak 10 lapot, valamint minden általuk birtokolt városért még 2-öt, és ezekkel a kártyákkal vívnak egyetlen ütközetet. Az ütközet győztese lesz egyben a játék győztese.

Ha egyikőjük sem nyer e végső csatában, a játékosok kezét ráznak, megegyezve abban, hogy majd valamikor egy újabb játékkal eldöntik az elsőség kérdését.

## Opcionális szabályok

Azok a játékosok, akik hosszabb játékidőre, bonyolultabb szabályokra vágnak, az alábbi szabályokat is alkalmazhatják:

**Pontozás:** A játékosok megegyezhetnek valamely pontszámban (ami, például, lehet 20 vagy 30), amit több játék során el kell érniük. A végső győztes az lesz, aki először eléri vagy meghaladja ezt a pontszámot. Pontokat a következőképp lehet kapni:

- 1 pont jár minden egyes elfoglalt városért;
- az, aki három (illetve 2 vagy 3 játékosnál négy) szomszédos város birtoklásával nyer, a városok pontjain felül kap még 5 pontot.

Amennyiben ezzel a kiegészítéssel játszotok, úgy nem ajánljuk a *városok elhódítása* opcionális szabály alkalmazását.

**Nagyobb királyságok:** Növelhető azon szomszédos városok száma, amelyek birtoklása szükséges a győzelemhez. 4 vagy több játékosnál ez lehet négy, 2 vagy 3 játékosnál öt város.

**Városok elhódítása:** A már elfoglalt városok is megostromolhatóak és elfoglalhatóak. Ha a *condottiere* az ütközet helyszínéül olyan várost választ, amelyet egy másik játékos már elfoglalt, az illető játékos előnyben részesül: megteheti, hogy először passzol – tetszése szerinti kört –, s csak azután kapcsolódik be az ütközetbe. Azonban, ha már kijátszotta első kártyáját, a rendes szabályok vonatkoznak rá – ha megint passzol, többet már nem játszhat ki kártyát. A várost védő játékos ezáltal azt is megteheti, hogy csak azután játssza ki első lapját, hogy a többi, az ütközetben résztvevő játékos már mind passzolt. Ha sikerül megnyernie az ütközetet, ezzel nem csupán megvédi városát, hanem ő lesz a *condottiere*, s ő választja meg a következő ütközet helyszínét.

Ha az ütközetben senki sem győz, a megtámadott várost birtokló játékos lesz a *condottiere*, és ő választja meg a következő ütközet helyszínét. Ha valaki kijátszik egy *megadást*, úgy, hogy a várost eleddig birtokló játékos még nem játszott ki lapot, már nem is teheti meg, és a város elesett. Ha valaki *püspököt* játszik ki, a város az az eredeti birtokosé marad, még akkor is, ha ő még egy lapot sem játszott ki.

## A kártyák



### A zsoldosok

A *zsoldosok*at a többi kártyától (a bal felső sarokban található) címerpajzsuk alakja különbözteti meg, illetve a beleírt szám, amely **1** és **10** között lehet – ez az adott *zsoldos* ereje. Az ütközetek során az egyes hadseregek olyan erősek, amennyi az őket alkotó (vagyis a játékos által maga elé helyezett) *zsoldosok* összesített ereje. A hadseregek erejét azonban még a *speciális kártyák* módosíthatják, az alábbiak szerint:



### A tél

A metsző hideg, az éhség, a rossz látási viszonyok mind-mind csökkentik a katonai műveletek hatékonyságát: minden *zsoldos* ereje 1-re csökken. Ez vonatkozik mind a már kijátszott, mind az ütközet során még csak ezután kijátszandó *zsoldosokra*, tartozzanak bár bármelyik játékoshoz - beleértve azon játékost is, aki a *telet* kijátszotta. *Példa: az egyik játékos seregében nyolc zsoldos van (két 10-es, egy 5-ös, két 4-es és három 1-es), mely sereg összesített ereje tehát 36. Ha az ütközet során bárki kijátszik egy telet, seregének összesített ereje 8-ra zuhan.*



### A dobos

A dobosz növeli a seregek harci kedvét. Mindazon *zsoldosok* ereje, amelyeket a játékos az ütközet során eddig kijátszott, vagy ezután ki fog játszani, megduplázódik. A játékos több *dobost* is kijátszhat, de nincs semmi különösebb hatása: a hadsereg összesített ereje marad a rendes erő kétszerese. A *dobos* csak annak a játékosnak a hadseregére hat, aki a kártyát kijátszotta. Ha egy *tél* is ki van játszva az ütközetben, a *zsoldosok* ereje egyetemlegesen 2 lesz. *Példa: Egy játékos seregében három zsoldos van, összesített erejük 21. Ha kijátszana egy dobost, a sereg összesített ereje 42 lenne. Ha ugyanezen ütközetben egy telet is kijátszanának, a sereg összesített ereje 6 (3x2) lenne.*



### A madárijesztő

A *madárijesztők* az ellenség megtévesztésére szolgálnak. Amikor a játékos kijátszik egy *madárijesztőt*, egyik *zsoldosát* visszaveheti a kezébe. *Madárijesztővel* nem vehető vissza sem *dobos*, sem *hősnő*, **(sem tél, sem másik madárijesztő)**, ahogy másik játékos kártyája sem. Csak az adott ütközetben kijátszott *zsoldos* vehető vissza a *madárijesztővel*. A *madárijesztő* úgy is kijátszható, hogy a játékos nem vesz vissza *zsoldost*.



### A hősnő

A *hősnő* ereje mindig 10, mindig ennyit kell hozzáadni a hadsereg összesített erejéhez. A *hősnőre* nem hat sem a *dobos*, sem a *tél*, ugyanakkor *madárijesztővel* sem lehet visszavenni. Egy hadseregben több *hősnő* is lehet.



### Megadás

Amikor egy játékos kijátszik egy *megadást*, az ütközet azon nyomban véget ér, minthogy a város megadta magát. A várost az a játékos foglalja el, akinek a *megadás* kijátszásakor a legerősebb a serege. Az ütközet során felhasznált kártyákat a dobott lapok közé kell rakni, a játék pedig a következő ütközettel folytatódik.



### **A püspök**

Amikor egy játékos kijátszik egy *püspököt*, a város, az Egyház közbelépésének köszönhetően, megmenekül. Az ütközet azon nyomban végetér, úgy, hogy senki sem győz. Az ütközet során felhasznált kártyákat a dobott lapok közé kell rakni, a játék pedig a következő ütközettel folytatódik.

*Thaur*

*2003.12.6.*

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!