

# Az állam feje



Peter Hawes játéka

2-5 játékos részére

eggertspiele GmbH&Co.KG

Hamburg

[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

## Áttekintés

A játék a 16-18. századokban játszódik, ahol királyi és főúri családok küzdöttek egymással a hatalomért és a hírnévéért.

A játékosok angol, francia, spanyol és német királyi vagy főúri családokat irányítanak. Bárók, grófok, örgrófok, earlok, hercegek igyekeznek még hangzatosabb címekhez jutni, meggazdagodni, impozáns palotákat és kastélyokat emelni, hogy hírnevük növekedvén utóbb királlyá, az államok fejévé váljanak. Ehhez persze elengedhetetlen az Egyház és a hadsereg támogatása. Azonban az intrikákkal teli világ veszélyes hely, orgyilkosságok, forradalmak, kivégzések és inkvizíciós perek tehetnek tönkre magasra törő terveket – még a királyok sincsenek biztonságban. Az győz, aki a legtöbb befolyásos nemes irányítja a különböző tartományokban és udvarokban.

## Tartalom

szabályfüzet	5 nemesáblázat
szövetzsák	16 hatszögletű pontjelző
játéktábla	8 négyszögletű pontjelző
fordulójelző	3 nagy kerek pontjelző
forradalomkártya	24 kis kerek pontjelző
forradalomkorong	160 nemeslapka (minden színben 32)
70 nemeskártya	15 kocka (minden színben 3)
100 jellemzőkártya	5 ponthenger (minden színben 1)
29 áruláskártya	



160 nemeslapka: minden színből 32, 4-4 minden rangból, kivéve báróból és grófból (6-6).



16 hatszögletű pontjelző



8 négyszögletű pontjelző



3 nagy kerek pontjelző



24 kis kerek pontjelző



fordulójelző



5 nemestáblázat



5 ponthenger  
15 kocka  
(minden színben 3)

forradalomkorong



forradalomkártya

## A játéktábla

A játéktáblán Európa egy része látható, főként az a négy ország, ahol a játék zajlik. Minden ország területekből áll. Mindegyik területen található egy hatszög, valamint egy vagy két doboz. Terület lehet tartomány (vékony keretek) és főváros (vastag keretek). Például Angliában 3 terület van: Írország tartomány (2 doboz), Skócia tartomány (2 doboz) és a főváros (1 doboz).

Minden dobozon látható egy kép, ez jelzi, milyen nemes rakható le ide.

Minden hatszögben található egy szám. A játék elején egy ugyanilyen számos hatszögletű pontjelzőt ide kell rakni. Továbbá befolyás egyenlőségénél ez a szám dönt két játékos között a fordulók végén (akinek nagyobb számnál van a nemes, az győz).

Minden ország mellett, (általában) a tengeren van két négyzet az ország színében. Ide kerülnek az ország négyszögletű pontjelzői. Minden országhoz tartozik még egy nagy doboz, hat kerek mezővel, ide kerülnek az országok kis kerek pontjelzői.

A játéktábla jobb alsó sarkába kerülnek a nagy kerek pontjelzők.

A játéktábla jobb felső sarkában vannak a fordulókat jelképező zászlók.

A játéktáblát a pontsáv keretezi.

## Előkészületek

*Az első játék előtt a matricákat fel kell ragasztani a pontjelzőkre.*

1. A nemeskártyákat fajták szerint szét kell válogatni, és a 7 paklit a játéktábla jobb oldala mellé készíteni. Sorrendjük: király, főherceg, herceg, örgróf, earl, gróf, báró.

2. A játékoszám függvényében bizonyos jellemzőkártyákra nincs szükség:

5 játékos: mindegyikre szükség van;

4 játékos: nincs szükség az 5-ös kártyákra (azokra a kártyákra, amelyek jobb alsó sarkában egy „5”-ös van);

3 játékos: nincs szükség a 4-es és 5-ös kártyákra;

2 játékos: nincs szükség a 3-as, a 4-es és az 5-ös kártyákra.



3. A jellemzőkártyákat meg kell keverni, majd képpel lefelé húzópakliként lerakni a játéktábla bal oldala mellé. Ezután a felső 10 lap közé be kell keverni a forradalomkártyát, és ezt a 11 lapot külön húzópakliként félretenni – e pakli tetejére le kell rakni a forradalomkorongot. Végül a rendes húzópakli felső 6 lapját fel kell csapni és a játéktábla mellé kirakni.

4. Az áruláskártyákat meg kell keverni, majd képpel lefelé húzópakliként lerakni a játéktábla bal oldala mellé. Ezután a felső 2 lapját fel kell csapni és a játéktábla mellé kirakni.

5. A hatszögletű pontjelzőket le kell rakni a játéktáblán a hatszögletű mezőkre úgy, hogy a mezőkön és a jelzőkön lévő számok megegyezzenek. Nagy-Britanniára vörös, Franciaországra kék, Spanyolországra sárga, Németországra zöld jelzők kerülnek.

6. A négyszögletű pontjelzőket az országokhoz tartozó négyszögletes mezőkre kell lerakni úgy, hogy a mezőkön és a jelzőkön lévő számok megegyezzenek.. Nagy-Britanniához vörös, Franciaországhoz kék, Spanyolországhoz sárga, Németországhoz zöld jelzők kerülnek.

7. A kis kerek jelzőket az országokhoz tartozó kerek mezőkre kell lerakni úgy, hogy a mezőkön és a jelzőkön lévő számok megegyezzenek. Minden országhoz 6 ilyen jelző tartozik, három több, három kevesebb pontot érő (például Franciaországhoz három 10 pontos és három 2 pontos jelző tartozik).

8. A nagy kerek jelzőket (16, 12 és 8 pont) a játéktábla jobb alsó sarkában található mezőkre kell lerakni. Két játékos esetén a 12 pontos jelzőt vissza kell rakni a dobozba.

9. Mindenki választ magának egy szint, és elveszi nemeslapkáit, nemestáblázatát és három hengerét.

10. Mindenki felrakja saját pontjelzőjét a pontsáv 0-s mezőjére.

11. A fordulójelzőt az 1589-es zászlóra kell tenni.



## A játék menete

A játék három fordulóból áll, ezek során a játékosokra többször is sor kerül, végül mindegyik forduló értékeléssel zárul. Véletlen segítségével ki kell jelölni a kezdőjátékost, aki kártyákat húz és végrehajtja akcióit. Miután köre véget ért, a húzópaklik tetejéről lapokat felcsapva pótolja az általa elvett kártyákat.

Ezután a balján ülő játékoson a sor, és így tovább, az óramutató járása szerint, míg ki nem fogy a jellemzőpakli. Innentől a forradalompakliból húznak, míg fel nem csapják a forradalomkártyák. Ekkor az 1589-es forduló azonnal befejeződik, és értékelésre kerül sor.

A fordulójelző átkerül az 1689-es zászlóra. Az új forduló kezdetén egy játékosnál legfeljebb 6 jellemzőkártya lehet (a kurtizánokkal is számolva), valamint 2 áruháskártya – a többit el kell dobni.

Az összes, nem kézben lévő jellemzőkártyát megkeverve új húzópaklit kell alkotni, és minként az előkészületeknél, meg kell alkotni a 11 lapos forradalompaklit, valamint fel kell csapni 6 kártyát. Az áruháspaklit nem kell megkeverni, de a felcsapott két áruháskártyát a dobott lapokhoz kell rakni és helyettük két másikat kell felcsapni.

Aki épp soron volt, amikor előjött a forradalomkártya, pontosan ott folytatja a körét, ahol az az előző fordulóban megszakadt. A játék a fentebb leírtak szerint folyik az 1689-es, majd az 1789-es forduló végéig. A játék az 1789-es értékelés után befejeződik a végső értékeléssel.

## A forduló

Az éppen soron lévő játékosnak (aktív játékos) választani kell az alábbi két lehetőség közül.

### 1. lehetőség: jellemzőkártya

**A játékos jellemzőkártyákat húz, majd játékba hozhat egy vagy több nemeset.**

A kártyahúzásnál két lehetőség közül választ:

a) A játékos elvesz három kártyát.

b) A felcsapott lapok mindegyikét félrerakja, és helyettük felcsap másik hatot. Ezután elvesz egy kártyát. Köre végén a félrerakott hat kártyát vissza kell keverni a húzópakliba. A b) lehetőség nem választható akkor, ha ehhez a forradalompakliból kellene egy vagy több lapot felcsapni.

Mindkét lehetőségnél a játékos vehet el kártyát a felcsapottak közül vagy a húzópakli tetejéről. Az elvett lapokat a játékos a kezébe veszi.

Köre végén a játékosnak legfeljebb 10 jellemzőkártya lehet a kezében; ha több van a kezében, el kell dobnia annyit, hogy 10 maradjon.

### 2. lehetőség: áruláskártya

**A játékos elvesz egy áruláskártyát és egy jellemzőkártyát, majd kijátszhat egy vagy több áruláskártyát, végül játékba hozhat nemeseket a megölteteket pótlandó.**

A játékos a lapokat elveheti a felcsapottak közül vagy a paklik tetejéről. Az elvett áruláskártyát a kezébe veszi, de nyomban ki is játszhatja. Ha a kezébe veszi, utóbb saját körében felhasználhatja, ha akkor a 2. lehetőség mellett dönt. A játékos bárhány áruláskártyát kijátszhat. Nem játszhat ki áruláskártyát az a játékos, aki az 1. lehetőséget választotta.

Minden kijátszott áruláskártyánál a játékosnak meg kell jelölnie egy nemeset, aki ennek a célpontja. Egy körben egy nemes csak egyszer választható célpontul, így több áruláskártya kijátszásánál mindegyiknek másik célpontot kell választani.

Ha az árulás révén a célpont nemes meghal, a játékos kijátszhat a kezéből megfelelő jellemzőkártyákat, hogy a helyére felrakja saját nemesét.

Köre végén a játékosnak legfeljebb 4 áruláskártya lehet a kezében; ha több van a kezében, el kell dobnia annyit, hogy 4 maradjon.

**Elvett lapok pótlása:** Akár az 1., akár a 2. lehetőség mellett döntött a játékos, köre végén az általa elvett felcsapott lapok helyére új lapokat kell felcsapni.

**Legelső kör:** A játékosok legelső körükben csak az 1. lehetőséget választhatják, és a játéksorrendben betöltött helyüktől függ, hány lapot húzhatnak:

2 játékos: 2, 3 (a kezdőjátékos 2, a másik játékos 3 lapot húz)

3 játékos: 1, 2, 3

4 játékos: 1, 1, 2, 3

5 játékos: 1, 1, 2, 2, 3

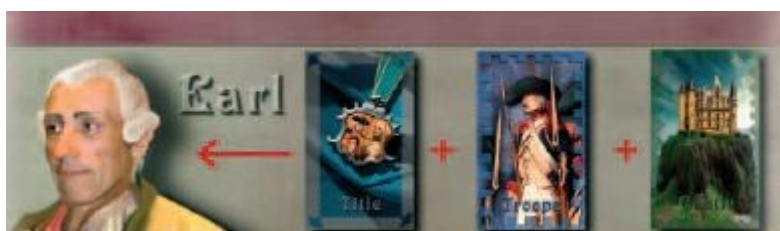
## Nemes játékba hozása

A játéktábla dobozain nemesek képei láthatók: csak ilyen nemes rakható ide, másmilyen nem.



*Példa: Erre a tartományra csak egy gróf, illetve egy earl rakható le (a sorrend nem számít).*

Minden játékosnak van egy nemestáblázata, erről leolvashatja, milyen jellemzőkártyák kellene egy adott nemes játékba hozásához.



*Példa: Earl játékba hozásához egy-egy rangra, seregre és kastélyra van szükség.*

A játékosok jellemzőkártyákat gyűjtenek, hogy azokkal nemeseket hozhassanak játékba.

Az 1. lehetőségnél a játéktábla üres dobozaira rakhatók fel nemesek. A soron lévő játékos bárhány nemest játékba hozhat, amíg képes beadni az ehhez szükséges kártyákat.

A 2. lehetőségnél csak olyan dobozokra rakhatók fel nemesek, ahonnan ebben a körben kerültek le megölt nemesek.

A beadott kártyák a dobott lapokhoz kerülnek, és a játékos nemeslapkáját felrakja a dobozra. Ezután elveszi egy nemeskártyát a megfelelő pakli tetejéről, és lerakja azt maga elé.



*Példa: A kék játékos felrakja egy earljét a dobozra, majd elvesz egy earlkártyát és lerakja azt maga elé.*

Az egy területen lévő két nemes tartozhat ugyanahhoz a játékoshoz, például a fenti példában a kék játékos felrakhat egy grófot a terület másik dobozára.

**A kurtizánok:** Nemes játékba hozásánál beadható kurtizánkártya egy hiányzó jellemzőkártya helyett, mintegy dzsókerként. Egy nemesnél csak egy kurtizánkártya használható fel. Király és báró játékba hozásánál nem adható be kurtizánkártya. A játékos kezében több kurtizánkártya is lehet.



*Példa: A kastély helyett a játékos kurtizánt ad be az earl lerakásánál.*

## Felrakott nemes eltávolítása

Játéktáblára felrakott nemes csak áruláskártyával távolítható el. Ha a kísérlet sikeres, a nemes lapkáját át kell forgatni másik oldalára és a hatszögletű mezőre kell tenni. (Ez azért fontos, mert pontok jár annak, aki egy ország minden területére rakott fel nemest, és a megölt nemes is számít.) Az aktív játékos a megölt nemes helyére, ha akar és képes, felrakhatja egy saját nemesét, beadva a megfelelő jellemzőkártyákat. A már köre megkezdése előtt üresen lévő dobozokra nem rakhat fel nemeseket, csak oda, amelyeket körében ő tett üressé áruláskártyáival.

Saját nemes nem távolítható el áruláskártya révén.

## Áruláskártya kijátszása

Háromféle áruláskártya van: orgyilkos, országspecifikus lap (1-1 Nagy-Britannia, Franciaország, Spanyolország és Németország számára), dupla országspecifikus lap. A 2. lehetőséget választó játékos kijátszhatja az éppen felvett áruláskártyát is, meg azokat is, amelyek már a kezében voltak: körében bárhány áruláskártyát kijátszhat. Minden kijátszott áruláskártyának ki kell jelölnie egy célpontot, egy nemest, de egy nemest csak egyszer jelölhet ki körében célpontul – ha sikertelen a kísérlet, a nemes a dobozon marad, de nem jelölhető ki célpontul újabb áruláskártya kijátszásánál ebben a körben.

Ha az árulás sikeres, az aktív játékos felrakhat saját nemest az eltávolított helyére. A megölt nemesek közül legfeljebb egy maradhat pótolatlan! Ha például az aktív játékos csak egy nemest öl meg, vagy üresen hagyja annak helyét, vagy felrakja oda egy nemesét; ha két nemest öl meg, legalább az egyik helyére fel kell raknia egy nemesét, és így tovább.

**Orgyilkos:** Az aktív játékos ilyen kártya kijátszásával megpróbál végezni egy másik játékos egy nemesével. Ha **egy** ilyen kártyát játszik ki, bármelyik tartományon lévő ellenséges nemest választhatja; ha **két** ilyen kártyát játszik ki, bármelyik fővároson lévő ellenséges nemest választhatja. Ezután berakja három hengerét a zsákba, és berakja oda a célpont nemes tulajdonosának egy hengerét. Ezután húz a zsákból egy hengert: ha az a sajátja, a gyilkossági kísérlet sikerült, és a nemes átforgatva a hatszögletű mezőre kerül. Ezután, ha akarja és képes rá, felrakhatja ide egy saját nemesét. Ha viszont az ellenfél hengerét húzza ki a zsákból, a kísérlet sikertelen volt. Végül a kijátszott egy vagy két orgyilkoskártyát a dobott áruláskártyákhoz rakja, valamint kiveszi a zsákból az összes hengert.

**Országspecifikus lapok:** Négyféle ilyen kártya van, a színük az országuk színe.

Hóhér: csak Nagy-Britannia

Nyaktiló: csak Franciaország

Inkvizíció: csak Spanyolország

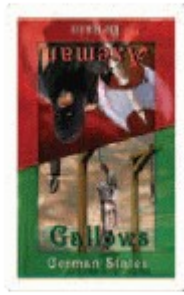
Bitó: csak Németország

Ha az aktív játékos kijátszik **egy** ilyen kártyát, az adott országról egy tartományáról levesz egy ellenséges nemest (a fővárosról nem vehet le) – ha például nyaktilót játszik ki, egy francia tartományról vesz le egy ellenséges nemest.

Ha az aktív játékos kijátszik **két** ilyen, egyazon országhoz tartozó kártyát, levesz egy ellenséges nemest az adott ország fővárosáról – ha például két nyaktilót játszik ki, levehet a francia főváros dobozáról egy főherceget vagy királyt.

Ezután az aktív játékos az üressé lett dobozra lerakhatja egy saját nemesét.

**Dupla országspecifikus lapok:** E hat kártya használata megegyezik az országspecifikus lapokéval, a különbség csupán annyi, hogy két országhoz is felhasználhatók.



*Példa: Ez a kártya használható Nagy-Britanniában (hóhétként) és Németországban (bitóként) is.*

Minden kijátszott áruláskártya a dobott áruláskártyákhoz kerül. Amikor kifogy az áruláspakli, a dobott lapokat megkeverve új paklit kell alkotni.

*Példa: A kék játékos orgyilkosságot kísérel meg a sárga herceg ellen, és sikerrel jár.*



*A meggyilkolt sárga herceg lapkája képpel lefelé a hatszögletű mezőre kerül. Az üressé vált dobozra új herceg kerülhet.*

*A kék játékos még ebben a körben bead jellemzőkártyákat és felrakja ide egy herceget, valamint maga elé vesz hercegekártyát.*



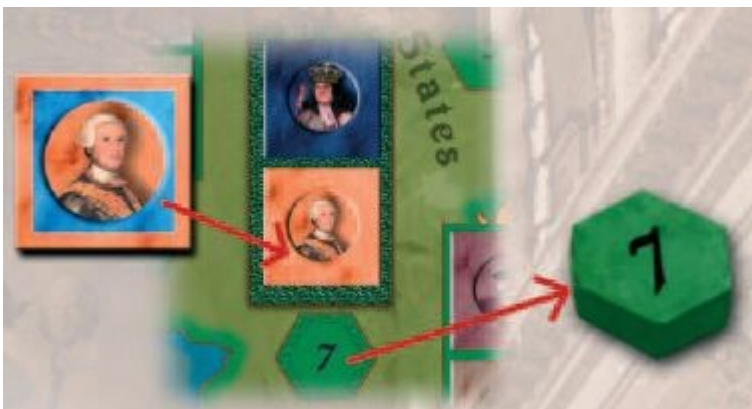
A játékos, akinek meghal egy nemes, nem adja vissza a nemeskártyát, amelyet e nemes felrakásánál kapott. E kártyák annak számontartására szolgálnak, hogy a játékosok hány nemes hoztak játékba, nem arra hány van még játékban. A fenti példánál maradván a sárga játékos megtartja hercegekártyáját.

## Értékelések

Értékelésre kerül sor, amikor: **1)** egy területre felkerül az első nemes; **2)** egy ország összes területére felrakott egy játékos egy nemes; **3)** egy játékos minden típusú nemesből felrakott egyet; **4)** a fordulók végén (országok); **5)** valamint értékelésre kerül sor a játék legvégén (a legtöbb nemesért egy-egy típusból).

Az 5. pontot leszámítva mindegyik értékeléshez pontjelzők tartoznak, aki pontot kap, maga elé veszi a jelzőt, majd kockájával ennyi mezőt halad a pontsávon. A jelzők segítenek abban, hogy a játék végén utána lehessen számolni a pontoknak.

**1. Hatszögletű pontjelzők:** A játék kezdetén minden hatszögletű mezőre felkerül egy ilyen jelző. Az a játékos veszi el, aki elsőként rakja fel egy nemesét az adott területre, és persze nyomban le is lépi a pontsávon a kapott pontokat.



*Példa: A kék játékos lerak egy főherceget és elveszi a 7 pontot érő jelzőt. Amikor majd valaki felrak ide egy királyt, azért nem kap pontokat: pontok mindig az adott területre felrakott első nemesért járnak.*



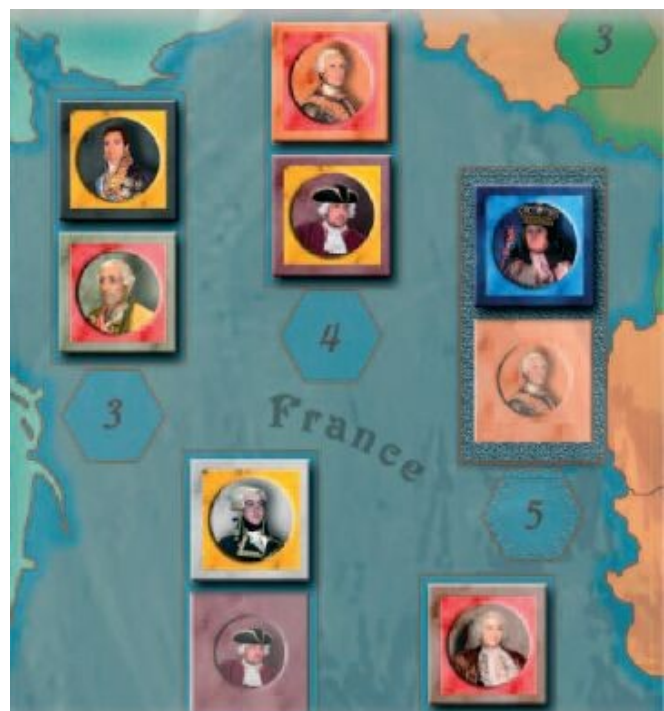
	legtöbb befolyás	második legtöbb befolyás
Franciaország	10	2
Nagy-Britannia	8	3
Spanyolország	7	4
Németország	6	5

Az esetleges egyenlőségek feloldása az alábbiak szerint történik: 1) akinek az érintettek közül a legrangosabb nemese van az országban, 2) akinek az érintettek közül több pontot érő területen (lásd a hatszöget) van nemese.



*Példa: Németország kiértékelése folyik éppen. A vörös játékosnak 4 befolyása van (főherceg), a sárgának 3 (2 a herceg, 1 az earl miatt), a kéknek 4 (2-2 az őrgfróf és a báró okán). A vörös játékosnak kell úgy tekinteni, mint akinek több befolyása van, mivel neki van a legrangosabb nemese (egy főherceg). Ő 6 pontot kap, a kék játékos 5-öt, a harmadik legtöbb befolyással bíró sárga játékos viszont nem kap semmit.*

*Példa: Franciaország kiértékelése folyik éppen. A vörös játékosnak 5 befolyása van (2 a főherceg, 2 a báró, 1 az earl miatt), a sárga játékosnak is 5 (2 a herceg, 2 az őrgfróf, 1 a gróf miatt), a kék játékosnak pedig csak 4 (király). A vörös játékosnak kell úgy tekinteni, mint akinek több befolyása van, mivel neki van a legrangosabb nemese (egy főherceg). Ő 10 pontot kap, a sárga játékos 2-t, a kék viszont nem kap semmit.*





A dobozokban mindig a felül lévő nemes a rangosabb.

*Példa: A felül lévő herceg magasabb rangú, mint az alul lévő earl.*

**5. Nemeskártyák (végső értékelés):** Az 1789-es forduló végi értékelés után kerül sor a végső értékelésre. Meg kell nézni, hogy a nemesek egy-egy fajtájából ki előtt van a legtöbb kártya – aki előtt, az pontokat kap, még hozzá:

legtöbb báró	4 pont
legtöbb gróf	6 pont
legtöbb earl	8 pont
legtöbb örgróf	10 pont
legtöbb herceg	12 pont
legtöbb főherceg	14 pont
legtöbb király	16 pont

Ha két játékos között egyenlőség van, mindketten a pontok felét kapják. Ha három vagy négy játékos között van egyenlőség, senki sem kap pontot.



*Példa: Ezek a nemeskártyák vannak egy játékos előtt. Neki van a legtöbb bárója, ezért 4 pontot kap. A legtöbb örgrófja is neki van, ezért 10 pontot kap. Két királya van, egy másik játékosnak is ennyi, vagyis kap 8 pontot. Miként neki, két másik játékosnak is két grófja van, ezekért egyikük sem kap pontokat. Nem nála van a legtöbb earl, herceg és főherceg, így ezekért nem kap pontokat.*

Minden nemesfajtaához csak 10 kártya tartozik, így az a játékos, aki felrakja a tizenegyedik herceget, már nem kap hercegekártyát – erre a játék végi értékelés miatt érdemes figyelni.

## A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az 1789-es fordulóban a játékosok felcsapják a forradalomkártyát. Ekkor előbb sor kerül a forduló végi értékelésre (kis kerek pontjelzők), majd a játék végi értékelésre (nemeskártyák).

A játékban az győz, akinek a legtöbb pontja van. Egyenlőség esetén az győz, akinek az érintettek közül a legtöbb királya van; ha ez is egyenlő, a legtöbb főhercege, majd hercege, stb.

### Gyakran elfeledett szabályok

Az 1. lehetőség (jellemzőkártyák) választásánál nem játszhatók ki áruházkártyák.

A 2. lehetőség (áruházkártyák) választásánál csak oda rakható fel nemes, ahonnét a játékos ugyanezen köre során áruházzal eltávolított nemest.

A 2. lehetőség (áruházkártyák) választásánál egy kivételével az összes megölt nemes helyére másikat kell felrakni – ha például a játékos megölt három nemest, kettőt mindenképp fel is kell raknia (persze felrakhat hármat is).

Ha csak egy játékosnak van befolyása egy országban, csak a legtöbb befolyásért járó pontokat kapja meg, nem kapja meg a második legtöbb befolyásért járó pontokat is.

Mielőtt valaki hat új jellemzőkártyát csapna fel, meg kell győződni arról, hogy a húzópakliban van még legalább hat lap. Az ilyenkor félrerakott hat régi kártyát csak a játékos körének végeztével kell visszakeverni a húzópakliba.

Az elvett lapok helyére csak az aktív játékos körének befejeztével kell új lapokat felcsapni.

Egy nemes játékba hozásához csak egy kurtizán használható – királynál és bárónál még ennyi sem.

2009.04.26.

*thaur@freemail.hu*