

# Hatalom és Gyengeség



Andreas Steding  
MOD Games  
steding@mod-games.de

2 játékos részére, 12 éves kortól,  
játékidő kb. 45 perc

*Az 5. századi Anglia, változások és egy új kor kezdete. A rómaiak eltávoztak, a szászok pedig meghódították a szigetet. A kereszténység még nem erősödött meg, még küzd a régi kelta vallással. A játék ezekben a bizonytalan időkben játszódik.*

*A játékosok igyekeznek növelni befolyásuk és hatalmuk az egyes régiókban, hogy végül uralhassák egész Angliát. A harc mágiával és acéllal folyik, lovagokat és mágusokat küldenek egymás ellen.*

*Természetesen a mágusok és a lovagok módszerei különböznek: a lovagok karddal harcolnak, egyik régióból a másikba lovagolva, a mágusokat viszont nem kötik az idő és a tér törvényei, és a mágikus kapukon keresztül hirtelen bukkannak fel az ellenség hátszágában. A küzdelem addig tart, míg valaki túl nagy előnyre nem tesz szert.*

*A két harcmodor kétféle taktikát, játékstílust jelent, és ki-ki eldöntheti, inkább melyikre támaszkodik – vagy inkább mindkettőre.*

## Áttekintés

A játék ciklusokból áll, van az acél ciklusa és van a mágiáé, és a szabályaik némiképp eltérnek. A ciklusok hossza is változik. A cikluson belül a játékosok felváltva következnek egymás után, míg a ciklus véget nem ér – ekkor legalább az egyik játékos kap egy győzelmi pontot. A ciklus végén meg kell nézni, hogy nem ért-e véget a játék; ha nem, új ciklus kezdődik.

## Tartalom

A játéktáblán Anglia, Wales és Dél-Skócia látható, 15 régióra osztva, valamint a pontsáv, egy homokóra, és két mező az aktuális ciklus jelzésére.



*mágusok*



*lovagok*

Mindkét játékosnak a saját színében van **16 korongja (mágusok)** és **16 kockája (lovagok)**.

Nyolc **szürke kocka** a homokórához tartozik, a ciklus hosszának jelzésére – egy kocka pedig az aktuális ciklus jelzésére szolgál.

A négyzet alakú **akciólapkák** segítségével akciók hajthatók végre.

A kör alakú **régiójelzők** a térkép régióira kerülnek, és mutatják, hogy arra a régióra milyen mágia jellemző.



*akciólapkák*

A jelzők fajtái: kastélyok (sárga), sisakok (vörös), sátrak (kék) és kulcsok (zöld).



*régiójelzők*

Mindkét játékosnak van egy-egy **pontjelző** bábuja.



Az **időlapkák** szabják meg a ciklusok hosszát.

*időlapka*

## Definíciók

**Ciklusok:** Kétféle ciklus van, a **mágia** és az **acél** ciklusa. A mágia ciklusában a mágusok igyekeznek hatalomra szert tenni, az acél ciklusában a lovagok küzdenek meg egymással. A két ciklus folyamatosan váltogatja egymást, a mágia ciklusa után az acél ciklusa következik, majd megint a mágiáé, és így tovább. A két ciklusban más egységek aktívak, és eltérőek a **szomszédsági szabályok** is.

**Szomszédság:** A két ciklusban eltérők a szomszédsági szabályok. Az **acél** ciklusában két régió akkor szomszédos, ha van **közös határuk**, mivel a harcosok menetelve vonulnak csatába (ilyenkor a régiójelzők nem számítanak). A **mágia** ciklusában viszont két régió akkor szomszédos, ha **ugyanolyan régiójelző** van rajtuk – a mágusok varázshatalmukkal könnyedén átjutnak a határokon és akadályokon.

**Aktív egységek:** A két ciklusban mások az aktív egységek. Az **acél** ciklusában a **lovagok** (kockák) az aktívak, a **mágia** ciklusában pedig a **mágusok** (korongok).

**Passzív egységek:** Az épp nem aktív egységek passzívak: az acél ciklusában a mágusok, a mágia ciklusában a lovagok.

**Aktív régió:** Aktív az a régió, ahol **több aktív egység van, mint passzív**. Ha ugyanannyi aktív és passzív egység van egy régióban, akkor az a régió nem aktív (ez a győzelmi pontok kiszámolásánál, valamint a kezdőjátékos meghatározásánál fontos).

**Tartalék:** A játékos által a ciklusban felhasználható egységek alkotják a játékos tartalékát, ezeket maga előtt tartja. Időnként a készletből egységeket kap tartalékába.

**Készlet:** Itt van az összes egység, amely nincs fenn a játéktáblán vagy nincs tartalékban. A játékosok időnként a készletből egységeket kapnak tartalékukba. A veszteségek és a fizetségek a készletbe kerülnek.

## Előkészületek

Minden régióra le kell tenni **véletlenszerűen egy-egy kerek régiójelzőt**, a megmaradt jelzőket pedig felfel kell tenni. Mindkét játékos kap **3-3 mágust (korongot)**

**és lovagot (kockát)** saját színében, így mindkét játékos 6 egységgel kezd tartalékában.

Az akciólapkákat képpel lefelé meg kell keverni, majd véletlenszerűen **hetet felcsapni**, és ezeket a játéktábla mellé rakni. A játék a **mágia** ciklusával kezdődik, **egy szürke kockát** a játéktábla megfelelő mezőjére kell tenni. **Négy szürke kockát** kell a homokórára tenni.

A pontjelzők a pontsáv 0-s mezőjére kerülnek.



## A játék menete


**Erősítés:** Mindkét játékos elvesz a készletből **két aktív egységet**.

**A ciklus hossza:** Fel kell csapni egy **időlapkát**, és **ennyi szürke kockát** kell a homokórára tenni, valamint **ennyi plusz három akciólapkát** fel kell csapni.

**Kezdőjátékos:** Az kezd, akinek kevesebb győzelmi pontja van, pontegyenlőségénél az, aki kevesebb aktív régiót irányít. Ha ez is egyenlő, ki kell sorsolni a kezdőjátékost.

A kezdőjátékos **két akciót hajt végre** (ha pontegyenlőség volt, csak egyet).

A lehetséges akciók:

**Akciólapka elvétele:** A játékos elvesz **egy** a felcsapott akciólapkák közül. Az akciót nyomban végrehajtja, ha a lapka villámikonos,  ekkor levesz egy kockát a homokóráról.

**Egység felrakása:** A játékos felrak a tartalékából **egy aktív egységet** egy üres vagy egy általa irányított régióra.

**Toborzás:** A játékos elvesz a készletből **két passzív egységet** (illetve a ciklus első toborzásánál **hárm**at), és levesz egy kockát a homokóráról.

**Akciólapkák kijátszása:** A játékos akciólapkái közül bármennyit kijátszik, és minden kijátszott akciólapka miatt levesz egy kockát a homokóráról.

**A másik játékos köre:** A játékos végrehajt két akciót.

**A kezdőjátékos köre:** A játékos végrehajt két akciót.

*...és így tovább...*

**A ciklus végre:** A ciklus **azonnal** véget ér, amint az utolsó kocka is lekerül a homokóráról – ez gyakran egy játékos akciójának közepén történik. Az az akció, amiért lekerült a kocka, még végrehajtodik.

Az a játékos, aki **több aktív régiót** irányít, kap **1 győzelmi pontot**. Egyenlőségénél mindkét játékos kap 1 győzelmi pontot.

Ha egy játékosnak **12 pontja** van (győzelmi pontok plusz az általa irányított aktív régiók), győzött; egyébként új ciklus kezdődik.

## Erősítés

A ciklus kezdetén mindkét játékos a készletből a tartalékjába rakja **két aktív egységét**. (A mágia ciklusában a mágusok (korongok), a kard ciklusában a lovagok (kockák) az aktív egységek.)

Ha a készletben nincs elég egység, a játékos csak egyet kap, vagy egyet sem. Erősítés csak a ciklus legelején vehető el, nem pedig akkor, amikor egy játékos sorra kerül.

Mivel a legelső ciklus a mágia ciklusa, mindkét játékos végeredményben öt mágussal (aktív) és három lovaggal (passzív) fog kezdeni.

[kép]



## Időlapka felcsapása

A ciklus elején fel kell csapni egy időlapkát, és ennyi (3-8) szürke kockát kell a homokórára tenni.

*A legelső ciklusnál nem kerül sor időlapka felcsapására, és a homokórára 4 szürke kocka kerül.*

## Akciólapkák felcsapása

A ciklus elején az előző fordulóból megmaradt (ti. el nem vett) akciólapkákat a dobott akciólapkákhoz kell tenni, majd annyit fel kell csapni, amilyen szám a felcsapott időlapkán látható, valamint **még hármat**: ha például a felcsapott időlapka 7-es, tíz akciólapkát kell felcsapni. A felcsapott lapkákat a játéktábla mellé kell rakni.

Ha már nincs elég akciólapka, a dobottakat újra meg kell keverni.

*A legelső ciklus során (nincs időlapka) hét akciólapkát kell felcsapni.*

## A játékos köre

A ciklus során a játékosok felváltva jönnek egymás után. Az a játékos kezd, akinek kevesebb győzelmi pontja van; ha ez egyenlő, az kezd, aki kevesebb aktív régiót irányít. Ha ez is egyenlő, a véletlen dönti el, ki kezd (például ez a helyzet a játék legelső ciklusában).

A soron lévő játékosnak általában **két akciója** van. Ha azonban a két játékosnak ugyanannyi győzelmi pontja van a játék a ciklus kezdetén, a kezdőjátékosnak első körében csak egy akciója van (ez a helyzet a legelső ciklusban is). Négyféle akció van, ezek közül hajt végre a soron lévő játékos kettőt: az akciók sorrendje tetszőleges, és végrehajthatja kétszer ugyanazt az akciót.

***Példa:** Mindkét játékosnak 2 győzelmi pontja van, de fehér négy aktív régiót irányít, narancs csak kettőt. Narancs kezdi a ciklust, de csak egy akcióval; a továbbiakban mindig két akciójuk lesz a ciklus során.*

## A) Akciólapka elvétele

A játékos a játéktábla mellé felcsapott akciólapkák közül egyet elvesz, és azt tartalékába rakja, legalábbis a legtöbb esetben – a felhasználás egy külön akció (D).

Egyes lapkák hatása azonban **azonnali** – ezt a lapkán egy villámikon jelzi. Aki ilyen lapkát vesz el, az azt nyomban végre is hajtja, majd a lapkát a dobott lapkákhoz rakja. Villámikonos lapka elvételénél **mindig** le kell venni egy szürke kockát a homokóráról – ha ez volt az utolsó kocka, a ciklus véget is ér, de ez az akció még megtörténik.

Háromféle villámikonos lapka van, és ezeket a lapkákat **aukcióra** kell bocsátani: A játékosok egyszerre és egymás előtt titokban licitálnak a tartalékukban lévő **aktív** egységeikkel. Akié a nagyobb licit, az licitjét visszarakja a készletbe, elveszi a lapkát és nyomban végre is hajtja. A vesztes licitjét visszarakja tartalékába.

Egyenlőségnél senki sem kapja meg a lapkát, azt a dobott lapkákhoz kell tenni, és ilyenkor is le kell venni egy szürke kockát a homokóráról, vagyis ez is akciónak számít. Ilyenkor egyik játékos sem veszíti el licitjét.



**Győzelmi pont:** A győztes 1 győzelmi pontot kap, amit nyomban le is lép pontjelzőjével.



**Lázadás:** A győztes nyomban leveheti egy régióról ellenfele **legfeljebb két** (aktív vagy passzív) egységét. A levett egységek a készletbe kerülnek.



**Régiójelző cseréje:** A győztes a térképről levehet egy régiójelzőt, hogy a félretettek közül egy másikat rakjon fel helyette (ő választ a rendelkezésre állók közül). A cserének nem akadálya, ha a régiót az ellenfél irányítja.

## B) Egység felrakása

A játékos tartalékából **egy aktív egységet** felrak egy régióra. A régiónak vagy **üresnek** kell lennie, vagy olyan **általa irányított** régiónak kell lennie, ahol **legfeljebb három** (aktív és passzív) egysége van. Akkor irányít egy régiót, ha ott van legalább egy egysége (nem számít, hogy aktív vagy passzív).

### C) Toborzás

A játékos a készletből a tartalékába rakja **két vagy három passzív egységét**. Ekkor le kell vennie egy szürke kockát a homokóráról – ha ez az utolsó volt, a ciklus véget is ér. Ha nincs elég passzív egysége a készletben, a játékos kevesebbet kap (2-t, 1-et vagy akár 0-t – csak azért is választhatja ezt az akciót, hogy levehessen egy szürke kockát a homokóráról). Minden ciklusban az **első** toborzásnál **három** passzív egység jár, az összes további toborzásnál viszont csak **kettő**.

*A toborzás lényegében előkészület a következő ciklusra.*

### D) Akciólapkák kijátszása

A játékos kijátszik bárhány akciólapkát, vagyis ezzel az akcióval igazából több akciót hajt végre. Minden kijátszott akciólapka a dobott lapkákhoz kerül, és mindegyikért **le kell venni egy szürke kockát a homokóráról**. Amikor az utolsó szürke kocka is lekerül onnét, a ciklus véget ér, de persze ennek az akciólapkának a hatását még végre kell hajtani.

Az akció úgy zajlik, hogy a játékos kijátszik a tartalékából egy akciólapkát, végrehajtja, majd kijátssza a következőt – mindaddig, amíg már nem akar újabbat kijátszani, míg el nem fogynak a kockák a homokóráról, vagy ki nem fogy az akciólapokból. Ilyesformán nem kell előre bejelentenie, hogy hány és milyen akciólapkák akar kijátszani, azokat egyesével, egymás után játssza ki.

### Az akciólapkák

**Befolyás:** Ezek az akciólapkák ugyanolyan szimbólumok vannak, mint a régiójelzőkön.



Ezekből van a legtöbb, és ezek a legfontosabbak. A játékos olyan régióban hajtja végre az akciót, amelyen ugyanilyen jelző van. Négyféle befolyáslapka van: sárga (kastély), vörös (sisak), kék (sátor) és zöld (kulcsok). A lapkák bármelyik ciklusban kijátszhatók. Befolyáslapka kétféleképpen játszható ki: **erősítésként** és **megszerzésként**.



**Erősítés:** A játékos saját tartalékából felrakja egy aktív egységét egy **üres vagy egy általa irányított régióra** – de a régión **ugyanilyen jelzőnek** kell lennie. Itt nem számít, hogy az általa irányított régió már hány egysége van.

*Az akció eléggé hasonlít a **B** akcióra, de több akciólapka kijátszásával (persze elegendő szürke kocka és tartalékban lévő saját egység esetén) akár több egység is felrakható egyszerre. Emellett olyan régióra is felrakható egység, ahol a játékosnak már háromnál több egysége van.*



**Megszerzés:** A játékos irányítása alá vonhat egy olyan régiót, amelyen **ugyanilyen jelző** van, és ahol képes **többséget** elérni. Akkor van többsége, ha a **szomszédos régiókban** több **aktív** egysége van, mint ahány **aktív és passzív** egysége van ellenfelének **ebben**, valamint **aktív** egysége a **szomszédos régiókban**.

*Bonyolultnak hangzik, de nem az. Két dologra kell ügyelni: egyrészt a mágia ciklusában a mágusok (korongok) az aktívak, a kard ciklusában pedig a lovagok (kockák), másrészt a kard ciklusában a közös határral bíró régiók szomszédosak, a mágia ciklusában viszont azok, amelyeken ugyanolyan régiójelző van.*

A támadó először megjelöli a régiót, kijátssza a megfelelő akciólapkát, majd megszámlolja, összesen mennyi **aktív** egysége van a **szomszédos régiókban**. Ezután ebből levon annyit, ahány **aktív** egysége van ellenfelének a **szomszédos régiókban**, majd még annyit, ahány **aktív és passzív** egysége van ellenfelének a **megjelölt régióban**. Ha a végeredmény pozitív (egy vagy több), sikerrel járt, és ellenfele egységei elhagyják a régiót: **egy** egységét ellenfele átrakhatja egy szomszédos régióra, amely vagy üres, vagy általa irányított (*a szomszédos továbbra is a ciklus függvénye*), a többi viszont visszakerül a készletbe. Ha nincs hová visszavonulnia, ez az egység is a készletbe kerül. Ezután a támadó saját tartalékából **egy** aktív egységet felrakhat az üressé lett régióra. Ha nem tud vagy nem akar egységet felrakni, úgy a régió üresen marad.



**Példa:** Ha a kard ciklusa van, narancs megszerezheti a D régiót, ha kijátsszik egy sárga befolyáslapkát. Fehér egysége visszavonulhat a C vagy a B régióba.

Narancs nem tudja megszerezni B régiót: 4 aktív egysége van annak szomszédságában, ellenfelének viszont 2 egysége van a régióban, 1-1 aktív egysége a D és a C régióban, ami szintűgy 4.

Ha a mágia ciklusa van, fehér megszerezheti az F régiót, ha kijátsszik egy vörös befolyáslapkát. Két aktív egysége van a C régióban, ami szomszédosnak számít. A narancs egység nem tud visszavonulni (nincs üres vagy a narancs által irányított sisakos régió). A fehér nem képes megszerezni az A vagy a G régiót.



**Erő:** Ha a játékos ilyen lapkát játszik ki, akkor a ciklus hátralévő részében adott jelzőjú régió megszerzésére tett kísérletnél (legyen bár a támadó vagy a védekező) +1 ereje van.

**Példa:** A fenti képen, a mágia ciklusában a narancs megpróbálja megszerezni a B régiót. Kijátszik egy sátras +1-es erőlapkát, majd egy sátras befolyáslapkát (levéve két szürke kockát a

homokóráról). Az A és a G régiókban összesen két aktív egysége (mágusa) van, valamint van még +1 ereje, ami elég a B régió megszerzéséhez.

Az erőlapkák **toborzásra** is felhasználhatók (l. lentebb).



**Mozgás:** Ha a játékos ilyen lapkát játszik ki, két szomszédos régió között mozgathatja egységeit – a szomszédság természetesen a ciklus alapján dől el. A játékos csak saját egységeit mozgathatja, de azok lehetnek passzívak és aktívak is. Nem kell az összes egységét mozgatnia. Ha akarja, az egyik régiót üresen hagyhatja.

**Példa:** A fenti képen, a kard ciklusában a fehér kijátszik egy mozgáslapkát, majd a C régióból két mágusát a D régióba mozgatja, onnét pedig lovagját a C régióba.

A mozgáslapkák **toborzásra** is felhasználhatók (l. lentebb).



**Hajózás:** Ha a játékos ilyen lapkát játszik ki, egy tengerparti régióból bárhány egységét átmozgathatja egy másik, üres vagy általa irányított tengerparti régióba. A régióknak nem kell szomszédosnak lenniük, és a régiójelzők sem számítanak. A játékos aktív és passzív egységeit is mozgathatja. A tengeri mozgás, ellentétben a mozgáslapka mozgásával, egyirányú. A játékos, ha akarja, a kiindulási régiót üresen is hagyhatja.

**Példa:** Narancs kijátszik egy hajózáslapkát, és az A régióból a mágusát átmozgatja az F régióba.

A hajózáslapkák **toborzásra** is felhasználhatók (l. lentebb).

**Megjegyzés:** A régió megszerzése utáni visszavonulást leszámítva a mozgás- és hajózáslapkák akciói teszik csak lehetővé a térképen a mozgást. A legtöbb hasonló játéktól eltérően itt a mozgás nem tartozik az alapakciók közé.



**Merlin:** A lapka kijátszható tetszés szerinti (sárga, vörös, kék vagy zöld) befolyáslapkaként, vagy pedig **toborzásra** is felhasználható (l. lentebb).



**Kígyó:** A lapkát a játékos ellenfele körében játszhatja ki, hogy semlegesítsen egy kijátszott akciólapkát. Ekkor az ellenfél akciólapkája a dobott lapokhoz kerül, az akció nem jön létre, de a szürke kockát le kell miatta venni a homokóráról – ahogy maga a kígyó miatt is le kell venni egyet.

A kígyó csak akkor játszható ki, ha a homokórán van hozzá kocka. Ez az egyetlen akciólapka, amely kijátszható az ellenfél körében.

A kígyó **toborzásra** is felhasználható (l. lentebb), a játékos saját körében.

**Toborzás:** Az akciólapkák egy része (erő-, mozgás-, hajózáslapkák, Merlin, kígyó) toborzáslapkaként is kijátszható. A lapkák alján látható, milyen egységek toborozhatók velük. A játékos az egységeket a készletből veszi el és a tartalékába rakja. Toborzáslapka kijátszásánál is le kell venni egy szürke kockát a homokóráról. Merlin vagy kígyó kijátszásánál a játékos dönthet, hogy milyen két egységet toboroz, két lovagot vagy két mágust.

*Példa: Narancs kijátszik egy hajózáslapkát toborzáslapkaként, és elveszi a készletből egy aktív és egy passzív egységét.*

### A ciklus és a játék vége

Az aktuális ciklus véget ér, amint lekerül az utolsó szürke kocka a homokóráról. Ekkor meg kell nézni, hogy ki mennyi **aktív régiót** irányít: akinél ez több, az kap **1 győzelmi pontot**. Egyenlőségnél mindkét játékos megkapja az 1 győzelmi pontot.

**Aktív** az a régió, ahol a játékosnak **több aktív egysége van, mint passzív**.

Ezután meg kell nézni, megnyerte-e valaki a játékot, vagyis van-e valakinek **12 pontja**. Ebbe beleszámítanak a **győzelmi pontok**, valamint a játékos által irányított **aktív régiók** (minden ilyen régió egy pontot ér). Ilyesformán lehet, hogy olyan játékos győz, akinek kevesebb győzelmi pontja van, mint ellenfelének.

Ha senkinek nincs elég pontja, új ciklus kezdődik: ha a kard ciklusa volt, most a mágiáé jön, és megfordítva. Az új ciklus az erősítéssel kezdődik.

## Példajáték

**Az acél ciklusa:** 4-es időlapkát sikerült felfordítani, így négy szürke kocka kerül a homokórára és hét (4+3) akciólapkát kell felfordítani. Mindkét játékos a készletből a tartalékába rak 2 lovatot.



A narancs játékos kezdi a ciklust (csak 2 győzelmi pontja van, a fehérnek 3). Két akciója van: először elvesz egyet a hét felcsapott akciólap közül, majd lerak a tartalékából egy lovatot a H régióra.

A fehér első akciójának a toborzást választja, és elvesz három passzív egységet (vagyis mágust) a készletből – azért hármat, mert most először lett választva ez az akció a ciklus során. Levesz egy szürke kockát a homokóráról. Második akciójaként lerakja egy lovaját a B régióra.

Megint narancson a sor, aki lerakja egy lovaját a H régióra, majd az akciólapkák kijátszását választja. Egy sárga (kastély) lapkát játszik ki, hogy megszerezze a D régiót. Levesz egy szürke kockát a homokóráról. Fehér egységével a C régióba vonul vissza, narancs pedig felrak a tartalékából egy lovatot a D régióra.

Ezután kijátszik egy mozgáslapkát, és az E régióból a D régióba mozgatja három egységét. Megint levesz egy szürke kockát a homokóráról, az utolsó előttit. Végül kijátszik egy vörös (sisak) akciólapkát, hogy megszerezze C régiót (6:5). Leveszi az utolsó szürke kockát a homokóráról. A fehér egy egységével visszavonulhat a B régióba, de a többi egységét vissza kell raknia a készletbe; ezután a narancs felrak a tartalékából egy lovatot a C régióra.

A ciklus véget ért, és narancs kap egy győzelmi pontot, mert ő ural több aktív régiót.

A következő ciklus a mágiáé lesz, és fehér kezd majd – ugyanannyi győzelmi pontjuk van, de neki kevesebb aktív régiója van –, de csak egy akcióval.



Fordítás: Thaur ([thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu))