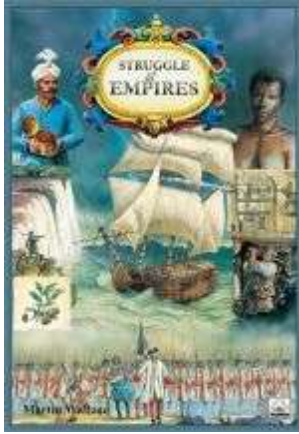


# Birodalmak vetélkedése

## (Struggle of Empires)



Tervezte: **Martin Wallace**  
[martinwallace@ntlworld.com](mailto:martinwallace@ntlworld.com)  
Kiadja: **Warfrog**  
[warfrog.co.uk](http://warfrog.co.uk)

2-7 játékos részére,  
13 éves kortól,  
játékidő: kb. 3-4 óra

*A játék a 18. századi Európában játszódik, és az akkori európai nagyhatalmak katonai, gazdasági és politikai vetélkedését modellezi. Ezen időszakban szinte állandóan folytak háborúk, s gyakorta távol Európától, a gyarmatokon.*

### Összegzés

A játék három nagy szakaszból, *háborúból* áll, és minden háború elején új szövetségi rendszerek alakulnak ki. A háborúk öt vagy hat fázisból, a cselekedet-fázison belül pedig öt vagy hat fordulóból állnak. A játékosok, amikor rajtuk van a sor, két cselekedetet hajthatnak végre. A háborúk végén, attól függően, kinek mennyi befolyásjelzője van az adott régiókban, a játékosok győzelmi pontokat kapnak. Katonai erővel meg lehet védeni vagy szerezni a befolyásjelzőket, de önmagában a katonai erő nem jelent befolyást. A fejlesztés-, szövetség- és társaságplakák különféle gazdasági, politikai, tudományos és katonai előnyöket biztosítanak; nélkülük aligha lehet megszerezni a győzelmet. Pénzre folyamatosan nagy szükség van a játék során, s mindig lehet is szerezni: ám a túlzásba vitt adóztatás a lázadás ígéretét hordozza magában.

### A térkép

A térképen (vagyis a játéktáblán) Európa, illetve a hat gyarmati régió látható. A három amerikai gyarmati régió (Észak-Amerika, Dél-Amerika és Közép-Amerika az Antillákkal) között azért más a határvonal, mert e régiók között a hajózás korántsem annyira veszélyes, mint a többi régió között. Minden más szempontból e régiókat teljesen külön kell kezelni, éppen úgy, mint Afrikát, Indiát és a Kelet-Indiai szigetvilágot.

Európában van hét nevesített „játékos” ország, ezekért nem jár győzelmi pont. Az öt másik nevesített európai országért/régióért, és a gyarmati régiókért győzelmi pontok járnak. Flottákat a hat gyarmati régióra, valamint a Mediterráneumra és a Baltikumra lehet tenni; a többi régióra csak seregeket és erődöket lehet rakni.

## Tartalom

térkép (játéktábla)

szabályfüzet (angol, francia és német nyelven)

a játékosok jelzői 7 különböző színben; minden színben:

- 14 sereg
- 7 flotta – *ténylegesen 8 flotta – a ford.*
- 2 erőd
- 23 befolyásjelző

60 lázadásjelző

- 24 darab 1 pontos
- 12 darab 2 pontos
- 12 darab 3 pontos
- 12 darab 5 pontos

65 országjelző

- Baltikum: 5 (2, 2, 3, 3, 3)
- Németország: 9 (2, 2, 2, 3, 3, 3, 3, 4, 4)
- Közép-Európa: 6 (2, 2, 3, 3, 4, 4)
- Mediterráneum: 6 (2, 2, 2, 3, 3, 3)
- Törökország: 4 (3, 4, 5 (1 győzelmi pont), 5 (1 győzelmi pont))
- Észak-Amerika: 6 (1, 1, lakosság, lakosság, lakosság, rabszolgák)
- Közép-Amerika: 7 (lakosság, lakosság, lakosság, rabszolgák, rabszolgák, rabszolgák, rabszolgák)
- Dél-Amerika: 6 (1, lakosság, lakosság, rabszolgák, rabszolgák, rabszolgák)
- Afrika: 3 (1, lakosság, lakosság)
- India: 7 (1, 1, 2, 3 (3 arany), 3 (3 arany), lakosság, lakosság)
- Kelet-Indiai szigetvilág: 6 (1, 1, 1, lakosság, lakosság, lakosság)

52 fejlesztéslapka

9 társaságlapka

11 szövetséglapka

1 háborújelző

1 fordulójelző

70 pénzérme

- 40 részszín (1 arany)
- 30 ezüstszín (5 arany)

2 segélykártya

4 dobókocka

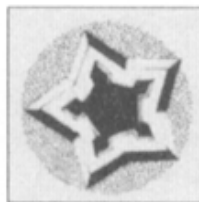
*(A segélykártyákat – "player aid cards" – nem tudom igazából értelmezni; talán arra a 3 (1-1 angol, francia és német) A4-es lapra gondolnak, amelyeken összegzik a szabályokat. Szintűgy problémám van a háború- és fordulójelzők azonosításával: talán az üres négyszögletes fehér lapka a háború-, és a kör alakú narancsszín a fordulójelző. Ezenfelül csomagoltak még a játékhoz öt fekete korongot, aminek funkciójára nem jöttem rá, bár nyilván ezek is kitűnően megfelelnek háború- és fordulójelzőnek. Illetve az Előkészületeknél fekete hengerekről írnak, tehát ezek a forduló- és háborújelzők – de akkor miért van belőlük 5? – A ford.)*

## A játékosok jelzői

sereg



erőd



flotta

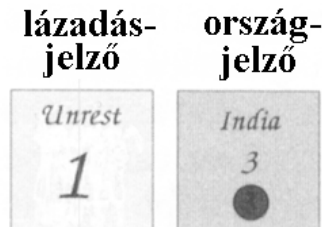


befolyás-  
jelző



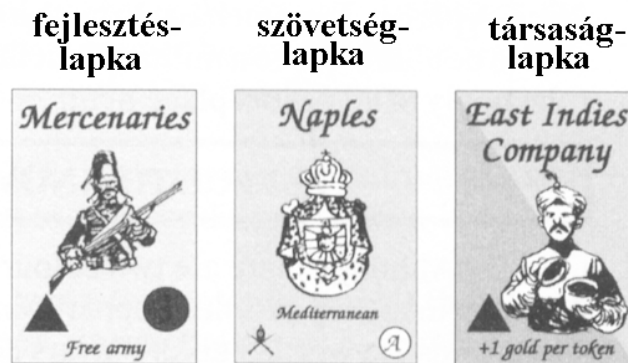
### A színek:

- vörös: Nagy-Britannia
- kék: Franciaország
- sárga: Spanyolország
- zöld: Oroszország
- fehér: Ausztria
- szürke: Poroszország
- narancssárga: Hollandia



Az **országjelzők** kisebb államok és helyi hatalmak jelölésére szolgálnak, és a játék folyamán lehetőséget biztosítanak a játékosoknak a terjeszkedésre.

A **lázadásjelzők** a lázadási hajlandóság jelzésére szolgálnak.



A fejlesztéslapkáknak sokféle funkciójuk lehet; részletesen később kerülnek kifejtésre.

A szövetséglapkán szerepel azon régió vagy régiók neve, ahol segítséget nyújthat, valamint az is, ez a segítség milyen típusú katonai erőt jelent.

A társaságlapkák színe mutatja meg, mely régiókhoz tartoznak, és birtoklásuk mindig annyi plusz aranyat jelent, ahány befolyásjelzője van a játékosnak az adott régióban.

### Előkészületek

A **pénzeket** egy kupacba le kell rakni – ez lesz a **bank**.

Az **országjelzőket** egy zsákba kell tenni, majd húzni véletlenszerűen **10-et** közülük, és képpel feltenni ezeket a jelzőknek megfelelő helyekre a térképen.

A **fejlesztés-, szövetség- és társaságlapkákat** úgy kell képpel felfelé a térkép mellett elhelyezni, hogy a játékosok jól láthassák azokat.

1-1 fekete hengert kell rakni a háborúsáv 1. és a fordulásáv 1. mezőjére.

Valamilyen kockadobási módszerrel választani kell egy kezdőjátékost.

## Minden játékos

- elvesz magának egy **készlet jelzőt** (a színük határozza meg, hogy az adott játékos melyik nagyhatalmat irányítja majd a játék folyamán)
- egy befolyásjelzőjét a lakosságsáv 5-ös mezőjére rakja
- kap 10 aranyat a bankból
- egy befolyásjelzőjét a pontozósáv 0-s mezőjére rakja (ezzel jelöli majd győzelmi pontjai számát)
- húz **5 országjelzőt**, és az azoknak megfelelő helyekre lerakja 1-1 befolyásjelzőjét (ezek az országjelzők más szempontból nem számítanak – és nyomban vissza is kell rakni azokat a dobozba (nem a zsákba!))
- feltesz 5 katonai egységet (sereget, flottát, erődöt) a térképre

Az egységek felrakása egyesével történik: felrak egyet a kezdőjátékos, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek, újra egyet a kezdőjátékos, és így tovább. Sereg és erőd bármely olyan régióra lerakható, amelyért győzelmi pont jár (11 ilyen van). Flotta nem rakható Németországra, Közép-Európára és Törökországra, a többi 8 régióra azonban igen. Nem szükséges, hogy a játékosnak legyen egy régió befolyásjelzője ahhoz, hogy lerakjon oda egy katonai egységet. Ebben az előkészületi fázisban még nem számítanak a mozgásra vonatkozó szabályok.

## Hasznos tudni

- **Arany:** Két különböző színű érme van, de a szabályokban mindig arany olvasható. A rézszín érme 1, az ezüstsín 5 aranyat ér. A játékosoknak sosem fogy el a pénzüik: ha valamit meg akarnak venni, azt meg is tudják venni. Ha egy játékos meg akar venni valamit, de nincs nála elég pénz, annyszor elvesz 2 aranyat a bankból, amíg ki nem tudja fizetni a szükséges összeget. Azonban minden két arannyal egy lázadáspontra is jár. Csak vásárláskor lehet így pénzt felvenni a bankból - előre nem lehet. Nem lehet pénz befizetésével csökkenteni a lázadáspontra számát.
- **Lázadás:** A játékosoknál lévő lázadásjelzők mutatják, hogy mennyire elégedett birodalmuk lakossága. Ilyen jelzőket akkor kapnak, amikor plusz pénzt vesznek fel a bankból, ipart fejlesztenek, vagy katonai egységeket veszítenek a csaták során. A játékosok lázadásjelzőiket képpel lefelé tartják maguk előtt, a többiek elől rejtve.

A továbbiakban a *játékos* kifejezés nem csupán magát a játékost jelentheti, hanem az általa irányított birodalmat is.

## Játékmenet

A játék 3 szakaszból – *háborúból* – áll, a háborúk pedig az alábbi 6 fázisból:

1. 10 országjelző felrakása (az első háborúnál elmarad)
2. Szövetségek és játéksorrend meghatározása
3. A játékosok cselekedetei
4. Bevétel és fenntartási költségek
5. Győzelmi pontok
6. A háború vége

A harmadik háború végeztével a játék is véget ér.

### 1. fázis: Országjelzők

Véletlenszerűen húzni kell 10 országjelzőt, és ezeket képpel felfelé fel kell tenni a térképre a jelzőknek megfelelő helyekre. Ha az előző háborúból maradt országjelző a térképen, az továbbra is a térképen marad. Ez a fázis az első háborúnál elmarad, mivel a 10 országjelző már az előkészületek során felkerül a térképre.

### 2. fázis: Szövetségek és játéksorrend meghatározása

A játékosok, aukciók során eredményeként, **két szövetséget** alkotnak. Az első háborúnál az első aukciót a kezdőjátékos indítja, és a licitálás az óramutató járása szerint halad; a következő aukciót bal oldali szomszédja kezdi, és így tovább.

A második és harmadik háborúnál az a játékos indítja az első aukciót, aki utoljára mozgott az előző háborúban (*mármint az, aki a legutolsó helyen volt a szövetségesek-sávon – a ford.*). A következő aukciót az ő bal oldali szomszédja indítja, és így tovább.

A játékosok aranyakkal licitálnak, és vagy nagyobbat licitálnak, vagy passzolnak. Ha egy játékos már passzolt, de ugyanezen aukció során újra rákerül a sor, licitálhat. Az aukció akkor ér véget, amikor mindenki passzol, és az utoljára licitált játékos nyeri az aukciót. Lehet 0-t is licitálni.

Ha egy játékos licitál, jeleznie kell, mi lesz az aukció végkimenetele akkor, ha ő nyer. Egy, *még szövetségen kívüli* játékos befolyásjelzőjét az A, egy másikat pedig a B javaslati helyre kell tennie. Nem szükséges, hogy e két jelző egyike az övé legyen. A játékos csak akkor helyezhet el csupán egyetlen befolyásjelzőt, ha a játékosok száma páratlan, és már csak az egyikük nem tagja valamely szövetségnek.

Az a játékos, aki nagyobbat licitál, tetszése szerinti befolyásjelzőket rakhat a két javaslati helyre – amíg ezek a játékosok szövetségen kívüliek. Természetesen a két javaslati helyen nem lehet ugyanolyan színű jelző.

A játékos, aki végül megnyeri az aukciót, kifizeti licitjét, és az A javaslati helyről a befolyásjelzőt a legbaloldalibb üres felső (szürke) szövetségi helyre; a B javaslati helyről a befolyásjelzőt pedig a legbaloldalibb üres alsó (fehér) szövetségi helyre rakja. Ha még van olyan játékos, aki nem tagja szövetségnek, új aukcióra kerül sor. Olyan játékos is licitálhat, aki már tagja egy szövetségnek.

Addig kell a fenti eljárást ismételni, amíg minden játékosnak nem kerül a befolyásjelzője a két szövetségi sor valamelyikébe.

### 3. fázis: A játékosok cselekedetei

**2-4 játékos esetén ez a fázis 6 fordulóból áll; 5 vagy több játékos esetén pedig 5-ből.**

**A játékosrendet a szövetségi pozíciók határozzák meg.**

**Minden játékosnak két cselekedetre van lehetősége fordulónként. Hatféle cselekedet van, ezek majdnem tetszés szerint kombinálhatóak:**

- **lapka vásárlása (fordulónként csak egyszer)**
- **katonai egység felállítása**
- **két katonai egység mozgatása**
- **támadás**
- **gyarmatosítás, rabszolgaszedés (fordulónként csak egyszer)**
- **passz**

**Miután minden játékos végrehajtotta a maga két cselekedetét, a fordulójelzőt egyvel előrébb kell helyezni, és új forduló kezdődik. Öt, illetve hat forduló után a játék a következő fázissal (*Bevétel és fenntartási költségek*) folytatódik.**

**Lapka vásárlása:** A soron lévő játékos megvesz egyet a térkép mellé kirakott lapkák közül. Kifizeti a lapka költségét, amely lehet arany (szám vörös körben), lázadáspontra (szám szürke kockában), és/vagy lakosság (bábu). Ha a lapkán nincs költség jelezve, a lapka ingyen van - ám ilyen lapka elvétele is cselekedetnek számít. Ha a lapkának van lázadás-költsége, a játékosnak a lapka megvásárlásakor magához kell vennie ennyi lázadásjelzőt is.

A legtöbb lapka a játék végéig a játékos birtokában marad, de e szabály alól van pár kivétel. A szövetséglapkák a háborúk végeztével mindig visszakertülnek a térkép mellé. A *kalóztámadást* és a *rabszolgázást* megvásárlás után nyomban végre kell hajtani. A *váratlan támadás*, a *blokád* és a *harcolva hátrálás* csak egyszer használhatóak. A játékos addig magánál tarthatja ezeket, ameddig akarja, de ha felhasználja valamelyiket, azt vissza kell raknia a térkép mellé. A játékos nem teheti meg, hogy felhasznál egy ilyen lapkát, és még ugyanebben a fordulóban vissza is vásárolja.

Hacsak nincs külön jelezve, a lapka folyamatosan kifejti hatását.

Ha egy lapkán **fekete háromszög** látható, az azt jelzi, hogy a lapka háborúként csak egyszer használható. Ha a játékos használja a lapkát, azt 90 fokkal el kell fordítania ennek jelzésére. Lapka használata „szabad” cselekedet, vagyis nem számít bele a játékos két cselekedetébe. Egy forduló során a játékos bármilyen lapkáját használhatja.

Ha a lapkán **fekete négyszög** látható, megszerzése, és a hatás végrehajtása után a lapkát vissza kell tenni a dobozba.

**Katonai egység felállítása:** A soron lévő játékos lerak egy sereget, flottát vagy erődöt saját (induló) országába. Ez egy lakosságpontra kerül. Ezután a játékos a mozgásra vonatkozó szabályok betartásával átmozgathatja ezt az egységet egy másik régióba. Az erődök csak ilyenkor mozoghatnak, és ilyenkor úgy kell kezelni őket, mintha seregek lennének. A tengeri mozgásra vonatkozó szabályok is érvényesek. Ha egy erődnek vissza kell térnie, mert nem sikerült a tengeri mozgása, vissza kell rakni a játékos saját országába. Ezzel az erőddel, ha a *két katonai egység mozgatása* cselekedetet választja, még mozoghat a játékos. Ha

azonban már egyszer győzelmi pontot érő régióba került, többé már nem mozgatható az erőd.

A játékos dönthet úgy, hogy megsemmisíti egy egységét, és azt állítja fel másutt. Ez mindösszesen egy cselekedetnek számít - azonban a megsemmisített egység miatt jár neki 1 lázadáspon.

**Két katonai egység mozgatása:** Csak seregek és flották mozoghatnak; az erődök ott maradnak, ahová a játékos a felépítés céljával letette.

Ez a cselekedet két egység mozgatását teszi lehetővé. A két mozgás egymástól teljesen független.

Nincs megkötés arra nézvést, mekkora távolságot mozoghat egy egység. Az egységek nem vonulnak át az útbaeső régiókon, hanem egyből a célhelyre érkeznek.

*Flotta mozgatása:* Flotta bármelyik régióból átmehet bármelyik másik olyan régióba, amely részben tengerinek számít. Ilyenformán flotta átmozoghat a hat gyarmati régió bármelyikébe, a Baltikumba és a Mediterráneumba; azonban nem mozoghat flotta Németországba, Törökországba és Közép-Európába.

*Sereg mozgatása:* Sereg bármelyik régióból átmehet bármelyik másik régióba – bizonyos megkötésekkel:

- ◆ Sereg csak akkor mozgatható át valamely gyarmati régióba, ha abban a régióban a játékosnak van legalább egy flottája. Megjegyzendő, hogy egy Észak-Amerikánál tartózkodó flotta csak azt teszi lehetővé, hogy egy sereg Észak-Amerikába mozogjon, a Dél- vagy Közép-Amerikába irányuló mozgást azonban már nem.
- ◆ Sereg akkor mozgatható európai régióba, ha az alábbi feltételek legalább egyike teljesül:
  1. A játékosnak van befolyásjelzője az adott régióban.
  2. A játékosnak van befolyásjelzője egy szomszédos régióban.
  3. Az adott régió szomszédos a játékos saját országával. (Nagy-Britannia szomszédos Németországgal.)
  4. A játékosnak van flottája az adott régióban (ez csak két régió esetén lehetséges: a Baltikumban és a Mediterráneumban).
  5. Ha a mozgás Törökországba irányul, és a játékosnak van flottája a Mediterráneumban.
- ◆ Másik játékos saját országába sosem mozgatható sereg.
- ◆ Saját országba mindig átmozgatható sereg.

**Szomszédos európai régiók:**

- ◆ **Spanyolország: Mediterráneum**
- ◆ **Franciaország: Mediterráneum, Németország**
- ◆ **Nagy-Britannia: Németország**
- ◆ **Hollandia: Németország**
- ◆ **Poroszország: Németország, Baltikum, Közép-Európa**
- ◆ **Oroszország: Baltikum, Közép-Európa, Törökország**
- ◆ **Ausztria: Németország, Közép-Európa, Törökország, Mediterráneum**

*Tengeri mozgás:* Ha egy sereg vagy flotta valamely gyarmati régióba mozog, vagy gyarmati régióból visszatér Európába, dobni kell annak meghatározására, hogy e mozgás sikerült-e vagy sem. Ha a dobás 2-6, a mozgás sikerült. 1-es dobásnál újra kell dobni. 1-2-es eredményél az adott egység megsemmisül, 3-4-es dobásnál visszatér oda, ahonnan elindult, 5-6-os dobásnál pedig mégis sikerül a mozgása.

Európán belüli mozgásnál nincs szükség dobásra, a mozgás automatikusan sikerül. Nincs szükség dobásra akkor sem, ha egy egység az amerikai gyarmati régiók egyikéből mozog át egy másikba (a három régió: Észak-, Közép- és Dél-Amerika); mindazonáltal ahhoz, hogy a játékos átmozgasson egy sereget egyikből a másikba, szükséges, hogy a célrégióban legyen egy flottája. A legegyszerűbb talán azt az ökölszabályt követni, hogy tengeri mozgás esetén akkor van szükség dobásra, amikor az egység mozgása során áthalad a térképen egy „kötélen”.

**Támadás:** Minden támadás 2 aranyba kerül, ezt még a kockadobás előtt ki kell fizetni. A soron lévő játékos választja meg a régiót, ahol támadni szeretne. Támadhat másik játékost, de semleges országjelzőt is (olyan országjelzőt, amelyen egy szám látható). Ha egy régióban több országjelző is van, a játékos dönti el, melyiket támadja.

Szárazföldi támadáshoz szükséges, hogy a játékosnak legyen legalább egy saját színű serege. Ha serege nincs, csak flottája, azzal is támadhat, de csak tengeri csatát vívhat vele, szárazföldi csatát nem – ezzel a

támadással csak ellenséges flotta semmisíthető meg.

Nem támadható a játékkal egyazon szövetségbe tartozó játékos.

Ha a támadás a gyarmatok valamelyikén, a Baltikumban, a Mediterráneumban vagy Törökországban történik, először tengeri csatára kerül sor. Ennek kimenetele dönti el, hogy melyik játékos élvez majd a szárazföldi csatában tengeri támogatást. Németországban és Közép-Európában vívott csatáknál nincsen tengeri támogatás. Ha a szárazföldi csatát Törökországban vívják, a tengeri támogatást meghatározó tengeri csatára a Mediterráneumban kerül sor.

Tengeri csata esetén először a támadó eldönti, hogy akar-e csatázni vagy sem. Ha nem, úgy a védekező fél élvezi a tengeri támogatást. Ha a támadó harcolni akar, a védekező szintűgy elkerülheti a harcot, ekkor a támadó fél kap majd tengeri támogatást. Ha mindketten a harc mellett döntenek, ténylegesen tengeri csatára kerül sor. A játékosnak csak akkor nyílik lehetősége harcra, ha van legalább egy flottája az adott régióban.

A tengeri és szárazföldi csaták azonos szabályok szerint zajlanak. Minden egyes seregnek és flottának a harci ereje 1; a megtámadott erődöké 2, ám ezekkel támadni nem lehet. Mindkét játékos összesíti támadó, illetve védekező egységeinek harci erejét. Tengeri csatánál az a játékos, akinek több *jól kiképzett tengerészek* lapkája van, 1-et ad harci erejéhez. Szárazföldi csatánál az a játékos, akinek több *jól kiképzett katonák* lapkája van, 1-et ad harci erejéhez; az is 1-et ad harci erejéhez, aki tengeri támogatást élvez. Végül a támadó dob két kockával, és a két dobás eredménye közötti különbséget (például 4-es és 6-os dobásnál 2-öt) hozzáadja harci erejéhez, majd ugyanígy cselekszik a védekező is. Az győz, akinek nagyobb az összesített harci ereje.

A vesztes fél elveszíti egy egységét. Tengeri csata után a győztes fél kap majd támogatást a soron következő szárazföldi csatában. Ha a soron lévő játékos megnyeri a szárazföldi csatát, akkor eltávolíthatja a megvert játékos egy befolyásjelzőjét, és helyére a sajátját rakhatja. Ez azt is jelenti, hogy ha a védekező játékosnak nem volt befolyásjelzője az adott régióban, akkor a győztes támadó nem is kap befolyásjelzőt. Ha a soron lévő játékos legyőz egy semleges országot, az országjelzőt le kell venni a térképről, és helyére a játékos egy befolyásjelzője kerül.

Ha egy játékos által dobott két kocka eredményének összege 7, a játékos veszít egy egységet. Ha a vesztes játékos dobása 7, és van segítő szövetségese, ezt a második egységet (hiszen a vesztes mindenképp elveszít egy egységet) nem ő, hanem szövetségese veszíti el. Ha több segítő szövetségese is van, a vesztes játékos dönti el, melyik szövetségese veszíti el egy egységét.

Ha a dobások után a két fél harci ereje ugyanannyi, mindkettejük veszít egy egységet, de a védekező nem veszít befolyásjelzőt; erőd azonban semmiképpen sem veszhet el egyenlőség esetén. Ha a játékos semleges országot támadott, és harci erejük egyenlő, a támadó veszít egy egységet, az országjelző azonban a helyén marad. Eldöntetlenül végződött tengeri csata esetén egyik fél sem élvez tengeri támogatást.

A semleges ország harci ereje annyi, amilyen szám az országjelzőn látható. A játékosnak dobnia kell a megtámadott ország nevében is. Semleges ország esetén sosincs tengeri csata, így a támadó, ha van legalább egy flottája, mindig kap tengeri támogatást. A megtámadott semleges ország nem kaphat támogatást más játékosoktól. Ha a támadó győz, és az országjelzőn aranszimbólum is van (kör, benne számmal), a győztes ennyi aranyat kap a bankból; ha pedig az országjelzőn szürke kocka van, benne egy 1-essel, a győztes kap 1 győzelmi pontot.

Csak az egymással szövetséges játékosok támadhatnak, illetve védekezhetnek együtt. A szövetséges csupán saját seregei és flottái harci erejét „adhatja oda” játékostársának, a nála lévő fejlesztés- és szövetségslapkák nem számítanak. A szövetséges meghatározhatja, mely egységei harcolnak - például mondhatja azt, hogy a flottái harcolnak, de a seregei nem. Erőd sosem tud segítséget nyújtani. Győzelem esetén csak a soron lévő játékos rak fel befolyásjelzőt, a szövetséges nem kap semmit. Segítséget kérni a támadás bejelentése és költségének megfizetése után, de a kockadobások előtt kell. A játékosok már a támadás bejelentése előtt megbeszélhetik, fognak-e egymásnak segíteni, de a játékosok által kötött egyezségeket nem kötelező betartani. Semleges országot nem lehet segíteni. A játékos ajánlhat aranyat játékostársának segítségért cserébe.

A szövetségslapkák alkalmasint egy-egy sereget vagy flottát adnak a játékosnak – a lapkán látható szimbólum, és a lapka „hatóterülete” alapján. Szövetségslapka csak abban a régióban használható, amelynek neve a lapkán szerepel; illetve Törökország és Portugália esetében azokban a régiókban, amelyek neve szerepel ezeken a lapkákon. Ha a lapkán sereg- és flottaszimbólum is van, a játékosnak el kell döntenie, melyik

típusú harci erejét növeli meg 1-gyel. A döntést a szövetségesek szólitása után, de még a dobás előtt kell megejtenie. A szövetséglapkák folyamatosan kifejtik hatásukat; így az, hogy a játékos a lapka biztosította valamilyen egységet „használta” egy fordulóban, egyáltalán nem zárja ki azt, hogy egy másik fordulóban újra használja ugyanezt az egységet, akár egy másik régióban. Szövetséglapkát sosem lehet veszteséggént levenni.

Ahány egységet veszít egy játékos, annyi lázadáspontra kap.

A megtámadott játékos akkor is védekezik, ha nincs egyetlen egysége sem: ilyenkor harci ereje 0, de ehhez még hozzájön a dobása eredménye. Ha a támadó győz, természetesen „átvesz” egy befolyásjelzőt, azonban a vesztes nem kap lázadáspontra, mivel nem veszített egységet.

**Gyarmatosítás, rabszolgaszedés:** Ha a soron lévő játékos elkölt egy lakosságpontra, egy „lakosság” országjelzőt kicserélhet egy befolyásjelzőjére.

A soron lévő játékos kicserélhet egy „rabszolgák” országjelzőt egy befolyásjelzőjére, ha van flottája Afrikában. Ez nem kerül lakosságpontra.

A gyarmatosítás és a rabszolgaszedés ugyanolyan cselekedetnek minősülnek, tehát a játékos, aki választja, csak az egyiket hajthatja végre. Továbbá ez a cselekedet fordulónként csak egyszer hajtható végre - vagyis egy játékos nem gyarmatosíthat és szedhet rabszolgákat ugyanabban a fordulóban.

**Passz:** A játékos passzolhat is. Az a játékos, aki egy fordulóban passzol, a következő fordulóban minden további nélkül végrehajthat cselekedeteket.

#### 4. fázis: Bevétel, fenntartási költségek

Először a bevételeket kell kiszámolni, aztán a fenntartási költségeket.

Minden játékos kap annyi aranyat, ahány népességpontra van.

Minden játékos kap annyi aranyat, ahány befolyásjelzője van a térképen.

Minden játékosnak fizetnie kell egy aranyat minden, a térképen lévő egysége (flotta, sereg, erőd) után. A játékos nem teheti meg, hogy fizetés helyett leveszi az egységet a térképről.

A lakosság gyarapodása: Minden játékos kap 5 lakosságpontra. A lakosságpontok száma sosem lehet több, mint 9.

#### 5. fázis: Győzelmi pontok

Minden régióért győzelmi pontok járnak; hogy kinek, az a régióban található befolyásjelzők számától függ. Minden régió két vagy három játékosnak ad győzelmi pontot. A legtöbb győzelmi pontot az a játékos kapja, akinek a legtöbb befolyásjelzője van az adott régióban; a második legtöbb győzelmi pontot az, akinek a második legtöbb befolyásjelzője van ott, és így tovább.

Ha két vagy több játékosnak ugyanannyi befolyásjelzője van, mindjüket jár a teljes győzelmi pontmennyiség. Ha például két játékosnak ugyanannyi befolyásjelzője van, és nekik van a legtöbb, mindkettőjük megkapja az első helyért járó pontokat. Ebben az esetben továbbra is megkapja a második helyért járó pontokat az a játékos, akinek a második legtöbb befolyásjelzője van. A kapott győzelmi pontokat a pontozásávon kell lelépni.

#### 6. A háború vége

A háborújelzőt a következő mezőre kell mozgatni, a fordulójelzőt pedig vissza kell tenni a fordulósáv 1-es mezőjére. A használat miatt elforgatott lapkákat vissza kell forgatni, jelezve, hogy újra használhatóak. A szövetséglapkákat vissza kell tenni a játéktábla mellé. A szövetségsorokról le kell venni az összes befolyásjelzőt, ám meg kell jegyezni, ki volt az utolsó. Új háború kezdődik.

## A játék vége

A játék a harmadik háborúval együtt ér véget. A játékosok felfedik lázadásjelzőiket. Ha egy játékosnak **20 vagy több** pontnyi jelzője van, győzelmi pontjainak száma 0 lesz - hiszen országában forradalom tör ki! Azon játékosok közül pedig, akiknél nem tör ki forradalom, az a játékos, akinek a legtöbb lázadáspontra van, veszít 7 győzelmi pontot; az pedig, akinél a második legtöbb, 4-et. Egyenlőség esetén ezek a játékosok ugyanannyi győzelmi pontot veszítenek; hogy mennyit, azt éppúgy kell kiszámolni, mint hasonló esetben a győzelmi pontok esetében kell.

**A játékot az a játékos nyeri meg, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze.**

## Példa a játékra

*A példajátékban öt nagyhatalom szerepel – Nagy-Britannia, Franciaország, Poroszország, Ausztria és Spanyolország. A második háború kezdődik.*

**Szövetségek:** Nagy-Britannia indítja az aukciót, mivel ő volt az utolsó az előző háborúban. 0-t licitál. Az angol játékos úgy dönt, saját befolyásjelzőjét rakja az A, a poroszt pedig a B javaslati helyre - vagyis háborúzni akar Poroszországgal. Ez a francia játékosnak tetszik, így ő passzol. A porosznak már kevésbé, így ő licitál 1-et, az osztrák jelzőjét teszi az A, a franciáét pedig a B helyre. Ausztria, Spanyolország, Nagy-Britannia és Poroszország passzol. Mivel a többiek mind passzoltak, Poroszország megnyerte a licitet. Az osztrák befolyásjelző az 1., a francia a 2. helyre kerül a szövetségessoroknál. A következő aukciót Franciaország indítja.

**Mozgás:** Nagy-Britannia úgy dönt, mozogni fog. Ez azt jelenti, hogy két egységét mozgathatja. Indiába szeretné vinni egy seregét, de mert ott nincs flottája, előbb egy flottát kell odavinnie Észak-Amerikából. Mivel ez tengeri mozgás, dobniá kell. Az eredmény 2, így a flotta gond nélkül átért. Most már tud Indiába sereget vinni, és meg is teszi: Németországból csoportosít át egyet. Ez is tengeri mozgás, így dobniá kell. 1-est dob, vagyis megint dobniá kell: ez pedig 3-as. Ez azt jelenti, hogy a sereg visszatér kiindulási helyére, Németországba. Ha még van Nagy-Britanniának cselekedete, akkor megint megpróbálkozhat azzal, hogy seregét eljuttassa Indiába.

**Csata:** Spanyolország úgy dönt, hogy megtámadja Nagy-Britanniát Észak-Amerikában. A spanyoloknak ott két seregük és két flottájuk van, az angoloknak egy seregük és egy flottájuk. Ezenkívül van ott még az osztrákoknak is egy flottájuk és egy seregük. Spanyolország kifizeti a támadás költségét, a két aranyat, Nagy-Britannia pedig szövetségese, Ausztria segítségét kéri. Ausztria nem akar flottájával beavatkozni, de megígéri, hogy serege az angolok mellé áll. Nagy-Britannia eláll a tengeri csatától, így a spanyolok tengeri támogatást élveznek.

Kezdődhet a szárazföldi csata. A spanyol játékos dobása 2 és 5, a különbség tehát 3. Ehhez jön 2 a seregei, 1 a tengeri támogatás miatt, egy azért, mert több jól képzett katonák lapkája van, mint Nagy-Britanniának (Ausztria lapkái nem számítanak), és még egy azért, mert nála van az indiánok szövetséglapka; ez összesen 8. Nagy-Britannia dobásai 1 és 6, aminek a különbsége 5. Ehhez jön kettő a seregek miatt (egy angol és egy osztrák), ez összesen 7. Spanyolország győzött, Nagy-Britannia veszít egy egységet. Azonban Spanyolország két kockájának összege 7, ezért veszít egy egységet; valamint Nagy-Britannia két kockájának összege is 7, így ő is veszít még egy egységet. Mivel egy szövetségese – Ausztria – mellette harcolt, ennek a második eltávolítandó egységnek osztráknak kell lennie (bár amúgy sincs már másik egység). Végül mindhárom nagyhatalom, Nagy-Britannia, Ausztria és Spanyolország is kap egy lázadásjelzőt. Nagy-Britannia leveszi egy befolyásjelzőjét, Spanyolország pedig felrakja egy sajátját.

**Győzelmi pontok:** Nagy-Britanniának és Franciaországnak 3-3 befolyásjelzője van Németországban, Ausztriának 2, Spanyolorzágnak pedig csak 1. Nagy-Britannia és Franciaország 8-8 győzelmi pontot kap, Ausztria 5-öt, Spanyolország pedig 3-at. Ha Spanyolorzágnak egy helyett két befolyásjelzője lett volna, ő is éppúgy 5 győzelmi pontot kapott volna, mint Ausztria.

## Stratégiai tanácsok

Ez nem egyszerű játék. Az első játéknál nem könnyű rájönni, melyik is volna a legjobb cselekedet. Az alábbi tanácsok talán segítenek valamelyest:

Az első egységek lerakásánál érdemes védekező stratégiát követni. Ha a játékos szeretne a gyarmatokon terjeszkedni, akkor legjobb, ha először hajókat rak le. Pazarlás erődöt tenni olyan régióra, ahol a játékosnak nincs legalább két befolyásjelzője.

Fontos tudni, hogy az országjelzők száma határozza meg, hány befolyásjelző lehet egy adott régióban. Például Törökországnak négy országjelzője van, így legfeljebb négy befolyásjelző lehet ebben a régióban.

Támadásnál arra érdemes figyelni, hogy tud a játékos magának a többi játékoshoz képest több győzelmi pontot szerezni. Ha a játékos olyan játékosársát támadja, akivel holtversenyben vannak az első helyen, a játékos semmiképp nem fog több győzelmi pontot kapni - csupán egy játékosársára győzelmi pontjait csökkenti.










Az első játéknál a sok választható lapka ijesztő lehet. A játék tesztelése során leszűrt tapasztalatok alapján az első körben ezeket a lapkákat érdemes választani: *diplomácia, zsoldosok, jól képzett tengerészek, erőszakos verbuválás, hadügyminisztérium*.

Más lapkákat csak későbbi fordulóiban vagy akár későbbi háborúk során érdemes választani - ilyenek például a társaság- és szövetséglapok. (Nem szabad elfelejteni, hogy a szövetséglapok csak az adott háború végéig maradnak a játékosoknál, így jól meg kell fontolniuk, hogy valóban tudják-e használni elégszer az adott lapkát.) A játék előrehaladtával egyre jobban megfontolandó a *kormányzati reformok* választása is. Ami a többi lapkát illeti, azok hasznát a játékosnak választott stratégiája szerint kell mérlegelni.

Érdemes valamiféle nagystratégiát választani. Három nagystratégia van, a gyarmati, az európai, és a kevert. Mindegyiknek megvan a maga haszna. A választott nagystratégia határozza meg a választott lapkákat. A gyarmati nagystratégiánál ilyen a *kiképzett bennszülöttek*, a *navigáció* és az *erőszakos verbuválás*, európainál pedig a *milícia*, a *logisztika* és a *fejlett mezőgazdaság*.

Rendkívül fontos a szövetségi rendszer átlátása. Általában érdemes úgy manőverezni, hogy a játékos ellenségeivel legyen egy szövetségben, és a barátai a szembenálló szövetség tagjai legyenek. Ilyenformán ugyanis valószínűleg kevesebben támadnak majd rá. Ha pedig befolyásjelzője van Németországban, ügyeljen rá, hogy legalább egy olyan szövetségese legyen, akinek szintén van ott befolyásjelzője, mert különben a többiek megeszik reggelire!

## A lapkákon látható szimbólumok

-  **3 az ár aranyban**
-  **az ár lakosságponiban**
-  **2 lázadásponittal jár**
-  **megszerzése után vissza kell tenni a dobozba**
-  **azonnal felhasználandó**
-  **szövetséglapka**
-  **plusz sereg**
-  **plusz flotta**
-  **Háborúként csak egyszer használható; ez nem számít cselekedetnek.**

### Társaságlapok (9 darab)

A játékos, akinek van társaságlapja, annyi aranyat kap, amennyi befolyásjelzője van az adott régióban. Ha a társaságlapokhoz két régió is tartozik, a játékosnak el kell döntenie, melyik régió után kapja a pénzt. Társaságlapok használata nem számít cselekedetnek. Mindegyik társaságlapok háborúként csak egyszer használható.

- ◆ Levantei Társaság: Mediterráneum vagy Törökország (2 db)
- ◆ Kelet-Indiai Társaság: India vagy Kelet-Indiai Szigetvilág (2 db)
- ◆ Baltikum Társaság: Baltikum
- ◆ Aranybányák: Dél-Amerika
- ◆ Cukornád-ültetvények: Közép-Amerika
- ◆ Dohányültetvények: Észak-Amerika
- ◆ Rabszolgák: Afrika

### Szövetséglapkák (11 darab)

A szövetséglapkák növelhetik a játékos tengeri vagy szárazföldi harci erejét. Szövetséglapka nem használható akkor, amikor a játékos egy játéktársát akarja segíteni a támadásban vagy a védekezésben. A *jól képzett tengerészek* és a *jól képzett katonák* nem hatnak a szövetséglapkára. Ha egy lapkán sereg- és flottaszimbólum is van, a játékosnak még a dobás előtt el kell döntenie, melyiket veszi igénybe.

- ◆ Bajorország: Németország, sereg
- ◆ Dánia: Baltikum, sereg vagy flotta (1 aranyba kerül)
- ◆ Nápolyi Királyság: Mediterráneum, sereg
- ◆ Portugália: Dél-Amerika, India, Kelet-Indiai szigetvilág, sereg vagy flotta (1 aranyba kerül)
- ◆ Svédország: Baltikum, sereg vagy flotta
- ◆ Szászország: Németország, sereg
- ◆ Törökország: Mediterráneum, Törökország, sereg vagy flotta (1 aranyba kerül)
- ◆ gauchók: Dél-Amerika, sereg (1 aranyba kerül)
- ◆ indiánok: Észak-Amerika, sereg
- ◆ kozákok: Közép-Európa, sereg
- ◆ navabok: India, sereg

### Fejlesztések (52 darab)

- ◆ Jól képzett katonák: Szárazföldi csatánál az a játékos (a támadó vagy a védekező), akinek több ilyen lapkája van, 1-et hozzáad harci erejéhez. A játékos csak akkor kapja meg ezt a módosítót, ha legalább egy serege vagy erődje harcol. A lapka semleges ország megtámadásakor is kifejti hatását. (6 aranyba kerül; 6 darab)
- ◆ Jól képzett tengerészek: Tengeri csatánál az a játékos (a támadó vagy a védekező), akinek több ilyen lapkája van, 1-et hozzáad harci erejéhez. A játékos csak akkor kapja meg ezt a módosítót, ha legalább egy flottája harcol. (5 aranyba kerül; 3 darab)
- ◆ Tartalékok: Csatánál, a dobások után a játékos megismételtetheti a dobásokat. Ilyenkor mindkét fél újra dob mindkét kockájával, és az új eredmények számítanak. Egy csata során mind a támadó, mind a védekező használhat ilyen lapkát, akár több ízben is (azonban segítő játékos nem használhat ilyen lapkát). (4 aranyba kerül, háborúként csak egyszer használható; 4 darab)
- ◆ Hadügyminisztérium: A játékos háborúként egyszer úgy támadhat, hogy az nem számít bele a fordulónkénti két cselekedetébe, és ezért a támadásért fizetnie sem kell. (8 aranyba kerül, háborúként csak egyszer használható; 1 darab)
- ◆ Zsoldosok: A játékos háborúként egyszer úgy állíthat fel egy sereget, hogy nem kell érte lakosságpontot fizetnie. (3 aranyba kerül, háborúként csak egyszer használható; 2 darab)
- ◆ Erőszakos verbuválás: A játékos háborúként egyszer úgy állíthat fel egy flottát, hogy nem kell érte lakosságpontot fizetnie. (3 aranyba kerül, háborúként csak egyszer használható; 1 darab)
- ◆ Kiképzett bennszülöttek: A játékos felállíthat egy hadsereget anélkül, hogy lakosságpontot fizetne érte; ez a sereg egy gyarmatra kerül, és ehhez nem kell dobni, és nem szükséges, hogy legyen az adott helyen a játékosnak flottája. Csak olyan gyarmati régióba lehet a sereget letenni, ahol a játékosnak van legalább egy befolyásjelzője vagy egysége (lehet flotta is). A lerakás után a sereggel egyet még mozogni is lehet, ami azt jelenti, hogy akár Európába is hozható – ám ehhez már dobni kell tengeri mozgást. (4 aranyba kerül, háborúként csak egyszer használható; 1 darab)
- ◆ Milícia: Amikor a játékos felállít egy egységet, akkor emellett felállíthat még egy egyet. E második egységért is fizetni kell egy lakosságpontot. A lapka nem használható akkor, amikor a játékos zsoldosok, erőszakos verbuválás vagy kiképzett bennszülöttek segítségével állít fel egységet. (4 aranyba kerül; 3 darab)

- ◆ Logisztika: Ha a játékos mozog, eggyel több egységgel mozoghat. (1 lakosságpontba kerül; 3 darab)
- ◆ Bankok: Ha a játékos úgy fizet, hogy lázadáspontokat kap, 2 helyett 3 aranyanként kap egy lázadáspontot. (2 darab)
- ◆ Navigáció: Ha a játékos a tengeri mozgásnál először 1-est dob, második dobásának eredményéhez 2-öt hozzáadhat. (2 darab)
- ◆ Diplomácia: A játékos háborúként egyszer elvehet egy szövetséglapkát a térkép mellől. Ez nem számít bele a fordulónkénti két cselekedetbe, ám ha a szövetséglapkáért fizetni kell, akkor ilyenkor is fizetnie kell. (2 aranyba kerül, háborúként csak egyszer használható; 1 darab)
- ◆ Fejlett mezőgazdaság: Háborúként a játékos kap egy lakosságpontot. (4 aranyba kerül, háborúként csak egyszer használható; 5 darab)
- ◆ Kormányzati reform: A lapka megszerzésekor a játékos visszatesz 2 lázadásjelzőt. (megszerzése után vissza kell tenni a dobozba; 10 darab)
- ◆ Ipar: A játékos azonnal kap 3 győzelmi pontot. (2 lakosságpontba és 2 aranyba kerül, megszerzése után vissza kell tenni a dobozba; 3 darab)
  
- ◆ Kalóztámadás: Bármelyik gyarmati régióra kijátszható. A játékos kijelöl itt egy befolyásjelzőt (szövetségese befolyásjelzője is lehet!). A lapka harci ereje 1, és megküzd a megtámadott játékosnak a régióban lévő flottáival. Ha a védekező játékosnak nincsenek flottái, 0-ás harci erővel védekezik. A harc a rendes szabályok szerint folyik, leszámítva, hogy a védekező játékos nem kérhet segítséget. Ha a kalózosok győznek, a lapkát a régióba kell hagyni, rajta a befolyásjelzővel. Ezután a befolyásjelző után nem jár sem bevétel, sem győzelmi pont. Az a játékos, aki sikeres tengeri támadást hajt végre a lapka ellen, megszerzi a befolyásjelzőt. Erre a csatára a semleges országok ellen csata szabályai érvényesek. Ha a lapka veszít, visszakerül a térkép mellé. Amint a lapka visszakerül a térkép mellé, máris újra választható. (azonnal fel kell használni; 1 darab)
- ◆ Rabszolgázás: Bármelyik gyarmati régióra kijátszható. A játékos kijelöl itt egy befolyásjelzőt (szövetségese befolyásjelzője is lehet!). A lapka harci ereje 3, és megküzd a megtámadott játékosnak a régióban lévő seregeivel (*beleértve, vélem, az erődöket is – a ford.*). Ha a védekező játékosnak nincsenek seregei, 0-ás harci erővel védekezik. A harc a rendes szabályok szerint folyik, leszámítva, hogy a védekező játékos nem kérhet segítséget (tengeri támogatása viszont lehet). Ha a rabszolgák győznek, a lapkát a régióba kell hagyni, rajta a befolyásjelzővel. Ezután a befolyásjelző után nem jár sem bevétel, sem győzelmi pont. Az a játékos, aki sikeres szárazföldi támadást hajt végre a lapka ellen, megszerzi a befolyásjelzőt. Erre a csatára a semleges országok ellen csata szabályai érvényesek, és a lapka 3-as erővel védekezik. Ha a lapka veszít, visszakerül a térkép mellé. Amint a lapka visszakerül a térkép mellé, máris újra választható. A lapka csak Észak-, Közép- és Dél-Amerikában használható. (azonnal fel kell használni; 1 darab)
  
- ◆ Harcolva hátrálás: A játékos, ha veszít akár tengeri, akár szárazföldi csatában, és felhasználja ezt a lapkát, nem veszít egységet, ahogyan szövetségesei sem. A befolyásjelzőjét azonban így is elveszíti. A kockadobások után is használható. Használata után vissza kell tenni a térkép mellé.
- ◆ Váratlan támadás: A támadó játékos e lapka felhasználásával megakadályozhatja, hogy a védekező játékos segítséget kapjon. A védekező játékos szövetséglapkáit ilyenkor is használhatja. Használata után vissza kell tenni a térkép mellé. A játékos nem veheti vissza e lapkát ugyanabban a fordulóban, amelyben felhasználta.
- ◆ Blokádi: A lapka kétféleképpen használható. 1) A soron lévő játékos lerakja a lapot egy gyarmati régióhoz, egy ottani flottája alá. Innentől a többi játékos közül csak az mozgathat ebbe a régióba egységet, akinek több flottája van, mint a blokádozó játékosnak. A lapkát legkésőbb a háború végén vissza kell tenni a térkép mellé, vagy már előbb, amennyiben a blokádozó játékos elveszíti minden flottáját. 2) A játékos felhasználhatja arra is e lapkát, hogy egy szárazföldi csatában nem 1-et, hanem 2-öt kapjon harci erejéhez a tengeri támogatásból. A lapka ilyenén felhasználásáról a kockadobások előtt kell határoznia. Használata után a lapkát vissza kell tenni a térkép mellé. A játékos nem veheti vissza e lapkát ugyanabban a fordulóban, amelyben felhasználta.

*Thaur*

2005.03.13.

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