Lovagok (Knatsch)

Áttekintés

A játékosok lovagi tornákon vesznek részét és várakat foglalnak el azon célból, hogy ők legyenek a legbefolyásosabb lovagok. A játékosok kockát vetnek, és azon igyekeznek, hogy a kockák között minél több azonos legyen. Csak így lehet tornákat nyerni, várakat elfoglalni vagy a vágyott különleges kártyákat megszerezni. A játékot várak elfoglalásával és tornák megnyerésével lehet megnyerni; a különleges kártyák pedig különféle képességeket biztosítanak a játékosoknak.
A játékosok minden körben kockát vetnek, így próbálva kártyákat szerezni. A játékot az a játékos nyeri, aki elsőként megszerzi a három lehetséges győzelemkártya valamelyikét. Megjegyzendő, hogy mindhárom győzelemkártya megszerzéséhez szükség van várak elfoglalására.

A játék tartozékai

6 dobókocka
56 kártya
- 16 vár
- 9 lovagi torna
- 23 különleges kártya
- 3 győzelemkártya

5 üres kártya
játékszabály

Előkészületek

Választani kell egy kezdőjátékost.
Félre kell tenni az 5 üres kártyát (ezek segítségével a játékosok megvalósíthatják saját kártyaötleteiket).
A három győzelemkártyát képpel felfelé le kell tenni az asztalra, így a játékosok mindig láthatják, milyen feltételeket kell teljesítniük a győzelemhez.
Ki kell venni hat különböző várkártyát (ez a képek vagy a címerek alapján könnyen elvégezhető), ezeket össze kell keverni, majd osztani egyet minden játékosnak: ezek lesznek a játékosok első várai.
Ha maradt (a játékosok számától függően) 1-3 várkártya, azokat vissza kell keverni az összes többi kártya közé; ezután a kártyákat két, nagyjából egyforma paklira kell osztani, és e paklikat képpel lefelé le kell rakni a győzelemkártyák mellé az asztalra. Mindkét pakli legfelső lapját képpel felfelé kell fordítani.

A játék menete

A játékot a kezdőjátékos kezdi, a többiek az óramutató járása szerint követik.
Az a játékos, akire rákerül a sor, kockadobással megpróbál megszerezni egy kártyát.
Elsőként bejelenti, hogy melyik kártya az, amelynek megszerzésével megpróbálkozik. Kezdetben ez csak a két képpel felfelé fordított kártya egyike lehet; később már másik játékos kártyájának megszerzésével is lehet próbálkozni.
A legtöbb kártya tetején látható valamilyen *kockakombináció*. Ha a játékosnak sikerül ennél a kombinációnál jobbat dobnia, megszerzi a kártyát, és azt képpel felfelé lerakja maga elé. Ha azonban nem sikerül jót dobnia, a kártyát képpel lefelé az adott pakli aljára rakja, és felcsapja a legfelső lapot.
Ezzel a köre véget is ér, és baloldali szomszédján a sor.

A kockadobások
A kártyák tetején látható kombinációkat mindig három piros és egy sárga kocka alkotja. *(A szabályokban a továbbiakban mindig a megfelelő színű számok jelzik ezt.)*
Tegyük fel, hogy az adott kombináció 3332. A kártya megszerzéséhez ennél jobbat kell dobni: például ilyen a 4444-es, a 3334-es, az 1111-es dobás, vagy bármely más, hasonló kombináció.
A játékos először mindig hat kockával dob.
A játékos összesen háromszor dobhat (vagyis két újradobásra nyílik lehetősége).
A játékosnak nem kötelező kétszer újradobnia, előbb is megállhat.
Minden dobás után a játékos eldönti, mely kockákat tart meg, és melyeket dob újra - ha még van újradobása. Tehát nem kötelező mind a hat kockát újradobnia.
A 6-os dobások szerencsétlenek. Az ilyen dobások nem számítanak az eredménybe, el kell különíteni őket - továbbá nem is dobhatóak újra.
A harmadik újradobásnál a játékos újradobhat olyan kockát is, amelyet a másodiknál nem dobott újra (természetesen ez a 6-os dobásokra nem vonatkozik).

Kártya megszerzése
A dobások végeztével a játékos megnézi, hogy megszerezte-e az adott kártyát.
Bármilyen *kvint* (öt ugyanolyan) erősebb, mint bármilyen *kvart* (négy ugyanolyan), és bármilyen *kvart* erősebb, mint bármilyen *terc* (három ugyanolyan), és így tovább. *Példa: A játékos olyan vár megszerzéséért dob, amelynek kombinációja: 3332. A játékos dobása 2222, ami erősebb a kártya kombinációjánál.*
Az 5-ös terc erősebb, mint a 4-es terc, és így tovább. *Példa: A játékos olyan vár megszerzéséért dob, amelynek kombinációja: 3334. A játékos dobása 555, ami erősebb a kártya kombinációjánál.*
Ha a játékos kombinációja ugyanaz, mint a kártyán látható piros kombináció, a kártya megszerzéséhez a játékosnak legalább egy kockájával jobbat kell dobnia, mint a kártyán látható sárga kocka (az egyenlőség kevés). *Például a kidobott 555436-nál a legerősebb "további" kocka 4-es, a 555226-nál pedig 2-es. Vagy a játékos olyan vár megszerzéséért dob, amelynek kombinációja: 3332. A játékos dobása 3331. A 3-as tercek ugyanolyan erősek, azonban a legerősebb "további" kockája csak 1-es, az pedig kisebb a kártyán szereplő 2-nél, így nem sikerül megszereznie a kártyát. Ha a dobása 3334 lett volna, megszerezte volna a kártyát.*

Kártya megszerzése - a paklikból és a többi játékostól

Ha a játékos a **két pakli egyikének tetejéről** próbál várkártyát vagy különleges kártyát szerezni, a fentiek szerint dob. Ha megszerzi a kártyát, azt képpel felfelé lerakja maga elé. Ha nem jár sikerrel, a kártyát visszateszi képpel lefelé az adott pakli aljára. Bárhogyan is, utána mindenképp képpel felfelé fordítja az adott pakli legfelső lapját.

Ha a játékos **játékostársai egyikétől** próbál **várkártyát** szerezni, a fentiek szerint dob. Ha elég nagyot dob, hogy megszerezze a kártyát, a megtámadott játékos megkísérelheti megvédeni azt. Ő is dob a fentiek szerint. Ha dobása erősebb, mint a támadó játékos dobása, megvédte várát - megtartja a kártyát. Ha nem járt sikerrel, a támadó elveszi a várat. Ha a támadó játékos dobása elégtelen a vár megszerzéséhez, a védő játékosnak nem kell dobnia. Nem lehet annak a játékosnak a várát támadni, akinek csak egy vára van.

Ha a játékos **játékostársai egyikétől** próbál **különleges kártyát** szerezni, a fentiek szerint dob. Ha elég nagyot dob, megszerzi a kártyát. A különleges kártyák esetében nincs védekező dobás.

Ha a játékos a **két pakli egyikének tetején lévő tornakártyát** választ, ő lesz a torna szervezője. Minden játékos részt vehet a lovagi tornán, de a torna szervezője nem csupán kétszer, hanem háromszor dobhatja újra dobását. Először ő dob, majd az eredményt akár háromszor is újradobja; őt követően a résztvevők az óramutató járása szerint dobnak egymás után. A legerősebb kombinációt dobó játékos nyeri meg a tornát, és ő veszi maga elé a kártyát.

A játékosok **nem vehetik el egymástól** a már megszerzett tornakártyákat.

Újabb próbálkozás
Általánosságban minden játékos, amikor rajta van a sor, **egyszer** próbálkozhat kártya megszerzésével. Akár sikerrel jár, akár nem, a köre véget ér.
E szabály alól kivételt jelent azonban, ha a játékos valamelyik pakli tetejéről megszerez egy különleges kártyát; ekkor ugyanis megpróbálkozhat még egy kártya megszerzésével, akár a paklik egyikének tetejéről, akár egy játékostársáról.
Ha újfent sikerül pakli tetejéről különleges kártyát szereznie, megint újra próbálkozhat, és így tovább.

Másik kártya felfedése
Még mielőtt megjelölné, melyik kártyát próbálja megszerezni, a játékos megteheti, hogy az egyik pakli tetejéről a kártyát képpel lefelé a pakli aljára teszi, majd felfedi a pakli tetején lévő kártyát. Ilyenformán a játékos bővítheti választási lehetőségeit. Előfordulhat, hogy egy játékos több ízben is próbálkozhat kártya megszerzésével *(lásd fentebb)*, de ilyenkor is összesen csak egyszer fedhet fel másik kártyát.

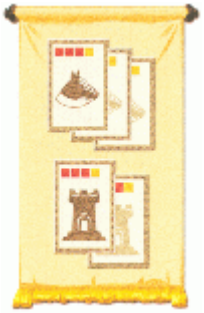
Ugyanolyan kártyák
A tornakártyákat leszámítva egy játékosnál sem lehet két ugyanolyan kártya.
A játékos bárhány tornakártyát megszerezhet.
Ha a játékosnak már van vörös vára, nem szerezhet újabb vörös várat, zöld várat azonban igen.

A játék vége
A játék háromféleképpen érhet véget.

1) Valamelyik játékos megszerez négy (eltérő színű) várat.

2) Valamelyik játékos megszerez három (eltérő színű) várat, és letaszítja a királyt.

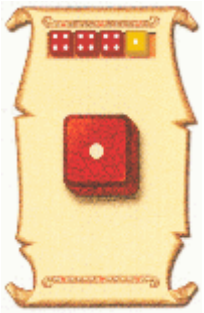
Ha egy játékosnak, amikor rákerül a sor, már van három vára, megpróbálhatja letaszítani a királyt. Ehhez jobbat kell dobnia, mint 55551. Ha sikerrel jár, letaszítja a királyt, és megnyeri a játékot. Ha azonban nem jár sikerrel, viselnie kell a király bosszúját: elveszíti egyik (általa kiválasztott) várát. Ezt a kártyát képpel lefelé az egyik (általa kiválasztott) pakli aljára kell tennie.



3) Valamelyik játékos megszerez két (eltérő színű) várat, valamint megnyer három lovagi tornát (megszerez három tornakártyát).

A győzelmi feltételek a három győzelemkártyán láthatóak, így azokat játék közben az összes játékos figyelemmel kísérheti.

A különleges kártyák
Minden különleges kártya valamilyen előnyt ad a játékosnak. A játékos bármikor élvezheti a különleges kártyája biztosította előnyt, amíg a kártya a tulajdonában van - így akár nyomban a megszerzés után is.



Dobás (8 db)

Ötféle ilyen kártya van, 3 db 1-es, 2 db 2-es, és 1-1 darab 3-as, 4-es és 5-ös. Ezzel a kártyával a játékos javíthat dobásának eredményén: úgy kell kezelni, mintha lenne még egy, az adott eredményt adott kockája. *Példa: a 3-as kártya egy 3-as párt 3-as terccé tesz.* A kártya "további" kockaként is használható.

Katapult (3 db)

Ha a játékos egy játékostársa várát próbálja megszerezni, és használ egy katapultot, nem kétszer, hanem háromszor dobhat újra. A kártya nem használható akkor, amikor a játékos az egyik pakli tetején lévő várkártyát próbál megszerezni.

Bajnok (1 db)

Ha a játékos lovagi torna során használja ezt a kártyát, háromszor dobhatja újra dobását, akkor is, ha nem ő a torna rendezője.

Pakli (3 db)

A játékos kétszer is felfedhet másik kártyát. A második felfedésnek nem kell azonnal követnie az elsőt, és nem is kell, hogy ugyanabból a paklból történjen.

Példa: A játékos, mielőtt dobna, a baloldali pakli legfelső lapját a pakli aljára teszi. Ezután dob, és megszerzi a pakli tetején lévő különleges kártyát. Újabb kísérletre nyílik hát lehetősége, de még mielőtt dobna, a jobboldali pakli legfelső lapját a pakli aljára teszi.

Várőrség (3 db)

A várőrség megvédi a játékos két várát a támadásoktól, amennyiben még a támadások előtt a játékos lerakta a lapot a várakhoz. (A kártyát úgy kell lerakni, hogy részben takarja mindkét várat.) A játékos saját körében megváltoztathatja, mely várait védi őrség. Maga a várőrség támadható.

Testőrség (3 db)

A testőrség megvédi a játékos egy különleges kártyáját a támadásoktól, amennyiben már a támadások előtt a játékos az adott kártyához rakta ezt a lapot. (A kártyát úgy kell lerakni, hogy részben takarja a védett lapot.) A játékos saját körében megváltoztathatja, melyik különleges kártyáját védi. Maga a testőrség támadható.

Árulás (1 db)

Ez a kártya tulajdonosa számára a pakli tetején lévő vár kombinációját megváltoztatja erre a kombinációra: 2224. A lap nem hat a játékostársaknál lévő várakra.

Királyi menlevél (1 db)

Ez a lap megvédi a játékost a király bosszújától. A játékos nem veszíti el egy várát akkor, amikor sikertelenül próbálja meg letaszítani a királyt.

Ugyanolyan különleges kártyák
A különleges kártyákra is igaz, hogy egy játékosnál nem lehet két teljesen ugyanolyan kártya.
Példa: Egy játékosnak nem lehet több várőrsége - azonban lehet egy várőrsége és egy testőrsége. Vagy egy játékosnak nem lehet két 1-es kártyája; azonban lehet egy 1-es, egy 2-es, egy 3-as, egy 4-es és egy 5-ös kártyája.

Különleges eset
Ha a játékos olyan helyzetbe kerül, hogy sem a paklik tetejéről, sem ellenfeleitől nem tud kártyát szerezni (csak olyanok vannak, amelyekkel ő is rendelkezik), és már felfedett egy (vagy kettő) másik kártyát, addig fedhet fel újabb kártyákat, amíg egy olyant nem fed fel, amely megszerzésére már kísérletet tehet.

Megjegyzés
Mivel csak 9 tornakártya van, 5 vagy 6 játékos esetén nehéz összeszedni a három tornagyőzelmet.

Két játékos
Ha csak ketten játszanak, a játékos csak akkor támadhatja ellenfele egy várát, ha annak legalább három vára van.

Példa a játékmenetre
Annán a sor. Nem különösebben tetszenek neki ellenfelei kártyái. Az egyik pakli legfelső lapját a pakli aljára teszi, és felfed egy újabb kártyát. Úgy dönt, ennek a kártyának a megszerzésével próbálkozik; egy vár ez, amelynek kombinációja 3332. Bejelenti szándékát, és dob a hat kockával. A dobása: 552366. Először félreteszi a két 6-ost. Utána úgy dönt, megtartja a két 5-öst. A dob a megmaradt két kockával, az eredmény pedig 46. Félreteszi a 6-ost, és (utoljára) dob a megmaradt egy kockával; az eredmény 5. A végső eredménye tehát 555, ami erősebb, mint a vár kombinációja. Elveszi a várkártyát, lerakja maga elé, és felfedi a pakli legfelső lapját.
Most Robin a sor. Úgy dönt, az egyik pakli tetején lévő különleges kártyát próbálja megszerezni. A kártya kombinációja 4441. Robi bejelenti célpontját, és dob; az eredmény 444526. Ez a dobás már önmagában erősebb, mint a kártya kombinációja, így nincs szükség újradobásra - Robi elveszi a kártyát, és lerakja maga elé. Minthogy pakli tetején lévő különleges kártyát szerzett meg, újabb próbálkozásra nyílik lehetősége. Mivel a paklik tetején lévő lapok nem tetszenek neki, és mert még nem fedett fel másik lapot, most megteszi. Sajnálatos módon a felfedett lap sem érdekli. Úgy dönt, Anna egyik különleges kártyáját próbálja meg megszerezni. A kártya kombinációja 3334. Robi bejelenti szándékát, és dob. A dobás eredménye 416666. Mivel a 6-osokat félre kell tennie, csak két kockája marad, ezekkel pedig képtelenség erősebbet dobni, mint Anna kártyájának kombinációja. Nem is dob újra, így köre véget is ért.
Krisztina következik. Felfed egy másik lapot, de még mindig az a helyzet, hogy a paklik tetején lévő lapokkal rendelkezik. Nincs más lehetőség, valamelyik ellenfélétől kell kártyát szereznie. Robinak két vára is van, így úgy dönt, azok egyikét próbálja megszerezni. Bejelenti ezt, és dob. A vár kombinációja 4442, az ő eredménye pedig, három dobás után, 444366. Mivel ez erősebb, mint a vár kombinációja, Robinak meg kell próbálnia megvédeni a várát. Dob háromszor, az eredménye pedig 444516. Ez erősebb, mint Krisztináé, így Robi megvédte a várát. Krisztina szerzett lap nélkül fejezi be a körét.
Végül Dávid következik. Az egyik pakli tetejéről a kártyát a pakli aljára teszi, és felfedi a legfelső lapot, egy tornakártyát. Bejelenti, hogy ezt választja. Mivel ő a torna rendezője, háromszor dobhatja újra dobását. Végső eredménye 333346. A többiek, az óramutató járása szerint követve egymást, megpróbálják túldobni ezt az eredményt. Először Anna próbálkozik, sikertelenül. Rob eredménye azonban 4444431, ami erősebb, mint Dávidé. Krisztina dobása 111116, amivel megnyeri a tornát, elveszi és maga elé lerakja a kártyát. Dávid köre véget is ér - nem sikerült lapot szereznie.
Újra Annán a sor. Bejelenti, hogy az egyik pakli tetején lévő különleges kártya megszerzésével próbálkozik. Azonban hiába dob háromszor, nem sikerül a kártya kombinációjánál jobb eredményt elérnie. A különleges kártyát a pakli aljára teszi, és felfedi a pakli legfelső lapját. Ezzel köre véget is ért, megszerzett lap nélkül.
Robi bejelenti, hogy meg akarja szerezni Krisztina 4442-es várát. Három dobás után az eredménye csupán 444116. Ez nem elegendő, így a támadás sikertelen; Krisztinának nem is kell védekeznie. Robi is szerzett kártya nélkül fejezi be a körét.

fordította: rollox