

# Sun Tzu

## Játék célja

A játék legkésőbb a 9. kör végén véget ér és győztese az lesz, aki akkor a legtöbb ponttal rendelkezik. Amennyiben valamelyik félnek sikerül elérnie a legtöbb pontot a 3. vagy a 6. kör végén, abban az esetben hamarabb fejeződik be a játék.

## Előkészületek

A játéktáblát helyezzük az asztal közepére. Véletlenszerűen válasszunk ki 5 pontozás jelzőt. Helyezzük ezeket narancsszínű oldalával a tábla jobb és bal oldalához a tartományok nevei mellé, egyet-egyet mindegyikhez. A többit helyezzük vissza a dobozba.

**Pontozás jelzők összeszerelése: Hajtsd a fő elemet 3 részbe, majd helyezd el a háromszög alakú lezárókat mindkét végükre.**

Az arany figurát tedd a forduló jelző első mezőjére, az ezüst figurát pedig a pontozó sáv közepére.

Opcionális (lásd 3. oldal) : Keverd meg az 5 eseménykártyát és helyezd képpel lefelé a tábla mellé, majd fordítsd fel a legfelsőt a pakliból.

MINDEN JÁTÉKOS (KÉK:SZUN CE, PIROS: CSU KIRÁLY)

Vedd el a színedhez tartozó 18 katonát, ők alkotják az utánpótlás készletedet. A megmaradt 3 katonát tedd egyelőre félre.

Húzz egy Hadúr kártyát –amit a többiek nem láthatnak-, majd a többit pedig tedd vissza a dobozba.

Vedd magadhoz a 6 akciókártyát, ami 1-től 6-ig van számozva (ezek keretezett számonként vannak feltüntetve).

Keverd meg a maradék 14 akciókártyát, ez fogja képezni a huzópaklidat, amit magad elé teszel képpel lefelé fordítva. Húzd fel az felső 4 kártyát, így most minden játékosnál 10 lap lesz a kezében.

**Kezdő Változat:** Az első játékban távolítsd el a +2 és +3-as akciókártyákat, valamint a 10 Hadúr kártyát is. Minden játékos 21 katonával kezdi a játékot.

## A játék menete

A játék fordulókból áll, azok pedig 5 fázisból:

1. Forduló jelző mozgatása
2. Akciókártyák kiválasztása
3. Akciókártyák felfedése és harcállások elfoglalása
4. Pontozás

## 5. Új akciókártyák húzása

### Forduló jelző mozgatása

Forduló jelző az első helyen van az 1. kör elején, aztán minden körben előremozgatjuk eggyel.

### Akciókártyák kiválasztása

Minden játékos képpel lefelé elhelyezi 5 kártyáját Qin tartománytól kezdve Wu-ig.

### Akciókártyák felfedése és harcállások elfoglalása

Miután lehelyeztük az akciókártyáinkat, felfordítjuk azokat és összehasonlítjuk (Id. harcállás). A játék első körében a kártyák felfordítási sorrendje és a harc kimenetele Qin-től tart Wu-ig.

Későbbi körök folyamán (a 3. forduló elejétől) a legkevesebb táblán lévő hadsereggel rendelkező játékos döntheti el a felfordítás sorrendjét és a harcállást.

Döntetlen esetén, a ponttáblán hátrébb lévő játékosé ez az előjog. Ha ez is egyezik, akkor a játékosok folytatják úgy, ahogy az 1. fordulóban megkezdték a játékot, addig, míg valaki meg nem szerzi ezt az előjogot.

### Harcállás

Minden tartományban az újonnan lerakott akciókártyákat hasonlítjuk össze és a különbség fogja meghatározni a hadseregek változását. Már 1 hadsereggel is hozzád tartozik a tartomány.

Például: Wu-ban kék kijátszik egy 5-ös kártyát, Piros a 9-et. Különbség 4 ebben az esetben piros javára.

1. szituáció: Amennyiben Wu lakatlan volt vagy már Piroshoz tartozott – Piros letesz 4 katonát Wu-ra.
2. szituáció: Amennyiben Wu Kék által volt megszállva 4-nél több hadsereggel – Kék elvesz 4 egységet, de övé még a tartomány.
3. szituáció: Amennyiben Wu Kék által volt megszállva pontosan 4 hadsereggel – Kék leveszi a 4 egységét és most már a tartomány senkihez sem tartozik.
4. szituáció: Amennyiben Wu Kék által volt megszállva 4-nél kevesebb hadsereggel – Kék leveszi az összes hadseregét és a Piros annyi egységet tesz le, amekkora különbség volt a javára. (Ha Kéknek 3 hadserege volt itt, akkor azok megsemmisülnek és Piros  $4-3=1$  hadsereg helyez le). Mostantól Wu már Piroshoz tartozik.

A harcban megsemmisült egységek visszakerülnek a játékos utánpótlás készletébe. Követve a csata eredményét a játékosnak annyi hadsereget kell letennie a tartományba, amennyit a harc eredményeképp megállapítottak. Ha nincs elég egység az utánpótlásban, akkor az általa választott seregeket kell egy vagy több szomszédos tartományból átmozgatnia. Abban az esetben, ha ez sem lenne elegendő, a tábla bármely más tartományából kell átmozgatni az újba a hiányzó egységeket.

Sok akciókártyán nincs számmal kifejezett akció érték, de különleges hatása van, ezek leírását a szabály végén találod meg.

### Különleges támogatás

Játék kezdetén minden játékosnak 3 egységet félre kell tennie. A játék során további egységek kerülhetnek ide, pl, ha a +2 vagy +3-as akciókártyákat használod- részletek később. Bármikor a játék során a játékos ezekből az egységekből 1-et hozzáadhat az utánpótlás készletéhez. Ehhez viszont véglegesen el kell dobnia egy kártyáját a kezéből (kivétel: az 1-6 bekeretezett akciókártyák). Az eldobott kártyákat be kell mutatni az ellenfélnek.

### Pontozás (3, 6, 9. fordulók)

A pontozás a 3., 6.,9. fordulók végén történik. Minden pontozón 3 érték szerepel, ezek mutatják meg, hogy az egyes tartományok birtoklása után mennyi pontot kapunk (az értékek megegyeznek mindhárom oldalon).

**Annak érdekében, hogy a pontok jól olvashatóak legyenek a következő pontozási fázisnál az előkészületek során a narancsszínű oldala nézzen a tábla felé, így az első pontozási fázis lesz színesben a későbbi köröké pedig szürkében.**

**4. kör előtt a pontozót fordítsuk a piros felére, ahol a középső szám van színesben.**

Végül a 7. forduló elején fordítsunk rajta még egyet és így a 3. pontozó fázis értékei lesznek rajta színesben.

A pontszámító körök végén (3,6,9) a pontozón feltüntetett értékeket az kapja, akihez a tartomány tartozik. Az értékelés után a játékosok az összesített különbség alapján mozgatják egyik irányba a pontjelzőt. pl. 3.kör után a Pirosnak 3 (2+1), a Kéknek 6 (3+2+1). A két játékos pontjai között a különbség 3, így a KÉK mozgathatja a jelzőt maga felé.

### Húzni új akciókártyát

Harc eredményeképp minden játékos visszakapja az 1-6-ig számozott akciókártyáját (ezek a számok bekeretezve szerepelnek a lapon), a többi kijátszott kártyát eldobjuk - ezek már nem kerülnek vissza a játékba. Ezután mindenki húzz 2 kártyát a tetejéről és az egyiket megtarthatja, a másikat pedig visszarakja a pakli aljára.

Amennyiben már csak 1 kártya van lent, úgy onnét felvéve megtarthatjuk azt.

Ha már elfogyott a huzópakli, akkor a kezünkben lévőkkel kell befejeznünk a játékot.

### Játék vége

Abban az esetben, ha a 3. vagy a 6. körben a pontjelző eléri a maximumot az egyik játékosnál, akkor a játéknak vége és Ő a győztes (nagyobb karika a végeken). Minden egyéb esetben a 9. körben legtöbb ponttal rendelkező nyeri a játékot (pontjelző figura az Ő oldalán van).

Döntetlen esetén a legtöbb tartalékkal rendelkező a győztes.

## ESEMÉNY KÁRTYÁK

Keverd meg őket és helyezd egy kupacba a tábla mellé, a legfelsőt képpel felfelé fordítsd meg.

A játék folyamán, amint valamelyik feltétel teljesült, akkor eldobható a kártya és felfordítható a következő.

Amennyiben az utolsó feltétel is teljesült belőle a játéknak azonnal vége.

**Járvány:** Amikor mind a 4 dögvész kártya kijátszásra került, minden játékos elvesz 1 hadsereget a tartalékai közül és odateszi a játék elején kiszedett 3 mellé. Amennyiben nem rendelkezik tartalékos hadsereggel, akkor a tábláról vesz le egyet.

**Harci szekér:** Ha a játékos már harmadik tartományához rakott le 6-os lapot, akkor választhat egy Hadvezért, amit játékba hozhat.

**Bajnoki kihívás:** A játékosnak nem sikerül a 9-es kártyával ütközetet nyerni, akkor 1 egységet el kell dobni (ami történhet a tábláról vagy a tartalékosok közül).

**Hősi kihívás:** A játékosnak nem sikerül a 10-es kártyával ütközetet nyerni, akkor 2 egységet el kell dobni (ami történhet a tábláról vagy a tartalékosok közül).

**Könnyű gyalogság:** Két 1-es haderejű hadsereg találkozásánál, aki hátrébb van a pontozólistán az letehet 1 egységet az érintett tartományra.

## KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK

**1 kártya:** Amennyiben a játékos használta ezt a kártyáját az ütközetben, akkor 2 kártya húzása helyett 3-at húzhat és 2-öt tarthat meg belőle.

**-1 kártya:** A z értéke a kártyának megegyezik az ellenfelével egyet kivonva belőle.

**+1 kártya:** A z értéke a kártyának megegyezik az ellenfelével egyet hozzáadva ahhoz.

**+2 kártya:** A z értéke a kártyának megegyezik az ellenfelével kettőt hozzáadva ahhoz, ezen felül 1 egységet el kell dobni vagy a tartalékból vagy a tábláról.

**+3 kártya:** A z értéke a kártyának megegyezik az ellenfelével hármat hozzáadva ahhoz, ezen felül 2 egységet el kell dobni vagy a tartalékból vagy a tábláról.

**6 kártya:** Amennyiben kijátszottunk egy 6-os kártyát az egyik tartománynál, akkor 1 hadseregünkkel jelezniünk kell ezt a tábla oldalán elhelyezkedő provincia neve mellé tételével (Hadsereget a tartalékosok közül vesszük el. Ha az már elfogyott, akkor a tábláról). Ezt a sereget már nem használhatjuk fel a játék során. Harcászati értéke nincs, csak emlékeztetőnek tesszük oda, hogy a játékos nem tehet 6-os kártyát többet ide.

**Dögvész kártya:** Ezzel a kártyával megakadályozhatjuk, hogy harc legyen adott tartományban. Az ellenfél kártyájának hatását semlegesíti és az ott állomásozó hadsereg felét vissza kell tenni a tartalékok közé (lefelé kerekítve). Amennyiben mindkét játékos ezt játszotta ki, akkor csak egyszer kell figyelembe venni.

*Amennyiben mindkét játékos ugyan azt a fajta bónuszkártyát játszotta ki, akkor döntetlen és semmi sem történik a tartományban (-1, +1, +2, +3). Ha egy -1 kártyával szemben játszunk ki bármilyen pluszosat, akkor csak a pozitívokat számoljuk és a -1-et 0-nak tekintjük. A csata kimenetele ezért a bónuszkártyák értékeitől függ. Amennyiben különböző értékű + kártyákat játszanak ki az ütközet eredménye egyszerűen a 2 bónusz különbsége lesz.*

## **HADVEZÉR KÁRTYÁK**

Ha csak nincsen másképpen jelezve a játékban, ezeket a kártyákat a harci fázis előtt vagy után is kijátszhatod. Kijátszás után eldobandók.

### **Csu király hadvezér kártyái**

- Kijátszhatod a 6-os kártyádat egy olyan tartományban, ahol már korábban megtetted (jelöld ezt a tartománynál a második hadsereg elhelyezésével).
- A játék első 6. körének egyikében elvehetsz 1 hadsereget az egyik tartományról és visszateheted a tartalékok közé.
- Ellenállás a dögvésznek (ebben az esetben nincs hatása ránk).
- Ebben a körben a dögvész egy kivételével mindenkit elpusztít a tartományban (a fele helyett).
- Amennyiben kijátszol egy dögvész kártyát, azt később visszateheted a pakli aljára és aztán eldobod a legfelső lapot onnét.

### **Szun Ce hadvezér kártyái**

- A játék első 6 körének egyikében mozgathatod egyik hadseregedet egy szomszédos üres vagy ellenőrzésed alá tartozó tartományba.
- Miután felfordítottad a kártyáidat és kijátszottál 7-10 között egy kártyát ez úgy viselkedik, mintha 6-os értékűt játszottál volna ki, de nem kell jelölnöd ezt a tartománynál.
- Játék elején a pontozójelzőt 1 egységgel elmozgathatod feléd.
- Amennyiben kijátszol egy -1 kártyát, azt később visszateheted a pakli aljára és aztán eldobod a legfelső lapot onnét.
- A játék első 6 körének egyikében egy hadseregedet felhelyezheted egy olyan tartományodra, ami már hozzád tartozik.