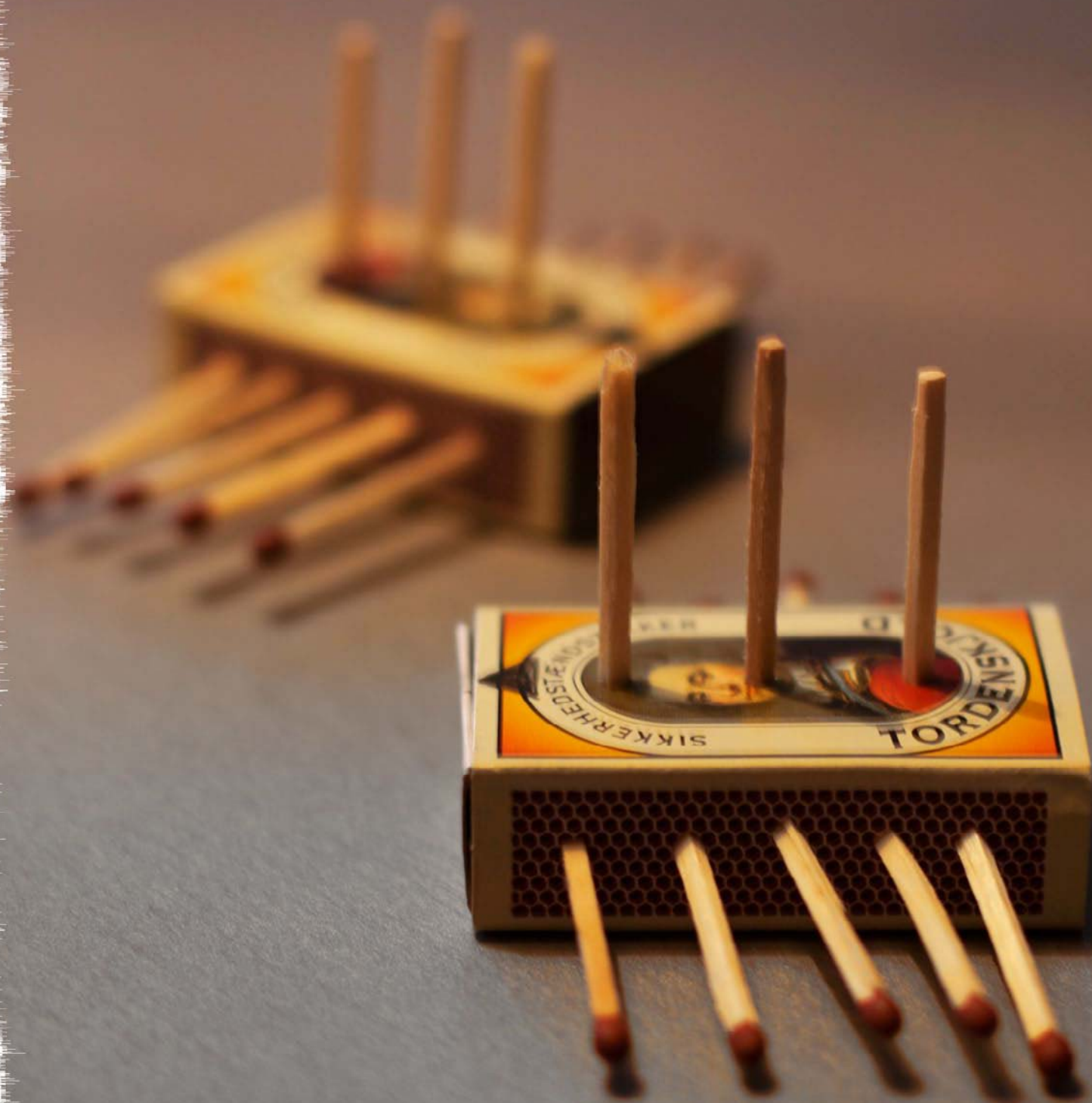


WAR GALLEY



A GAME OF NAVAL WARFARE BY THOMAS LØFGREN

WAR GALLEY

JÁTÉK A TENGERI HADVISELÉSRŐL,
TERVEZTE THOMAS LØFGREN

TARTALOM

- I. Bevezető
- II. A gályák összerakása
- III. A játék felállítása
- IV. A játékmenete
 - 1. szakasz - Parancsok kiadása
 - 2. szakasz – Parancsok felfedése
 - 3. szakasz – Parancsok végrehajtása
- V. A játék vége
- VI. Szerzői megjegyzések



Egy római gálya hajóorra
(forrás: fromoldbooks.com)

I. BEVEZETŐ

A War Galley (Hadigálya) egy 2 személyes hadi tengerészeti stratégiai játék, közös háztartási gyufás skatulyákkal (60x35mm) játszva.

Minden játékos irányítása alatt egy vagy akár egész flottányi „gyufásdoboz gálya” van. Ezeket parancsok sorozatával, vagyis egy jelrendszernek megfelelően beállított gyufákkal mozgathat.

A gályákra mért támadás sikerességét ill. az ágyútűz okozta sérülések mértékét, asztalra dobott gyufák állása alapján állapítjuk meg. Ha a gályákat találat éri, az eltalált evezőket és árbocokat, jelentő gyufákat el kell távolítani „hajótestükből”.

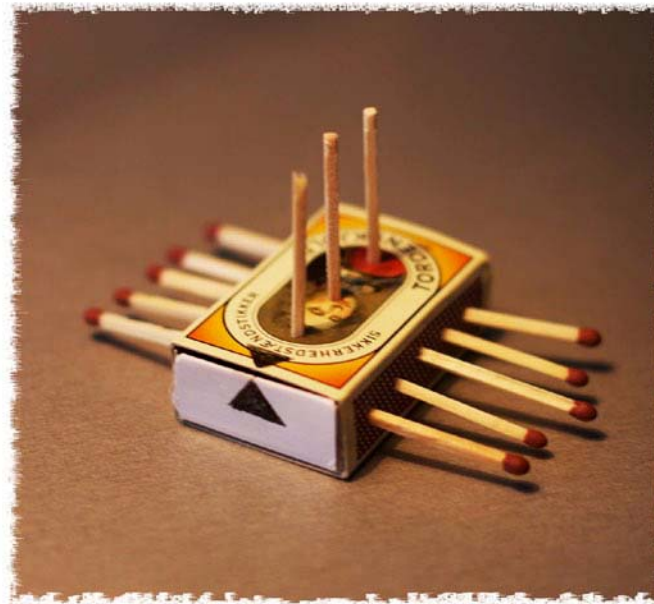
És mennyi gyufára is lesz szükséged? Az egész játékhoz közel 8 darab gyufásdoboz és egy marék gyufa kell.

War Galley a Creative Commons License (CC BY-NC 3.0). A játék megosztása és módosítása megengedett nem kereskedelmi érdekből. Jó szórakozást a játékhoz!



War Galley (1st Ed.)

Designed by Thomas Løfgren, Aug' 2011
thomas@loefgren.dk / twitter: @loeffe
www.grandtheftbicycle.net
Fordította: Grabal



Egy skatulya gálya orra. (arány 1:500)

II. A GÁLYÁK ÖSSZERAKÁSA

Minden játékos 2-2 gályát épít magának gyufásdobozokból és gyufákból. Egy gyors próba játékhoz bőven elegendő egy-egy skatulya gálya is.

Útmutató a barkácsoláshoz

- Szükséged lesz gyufásdobozra, gyufára és egy gyufányi lyuk fúrására alkalmas eszközre.
- Húzd ki a skatulya „fiókját”, egyelőre csak maga a doboz „külsője” kell.
- Fúrj bele lyukakat a játszani kívánt gálya típustól függően (lásd alább).
- Legfeljebb 4 lukat a tetejére az árbocoknak.
- Legfeljebb 6 lukat oldalanként az evezőknek.

Evezők

Az oldalsó lukakba a fejes gyufákat tedd fejjel kifelé. Ezek a gálya „evezői”, jelezve a hajó evezőseinek számát.

Árbocok

A tetejébe fejetlen gyufákat tegyél. Ezek a hajó árbocai, amik a hajó legénységének számát jelölik.

Gálya típusok

Három különböző típusú gályát építhetsz a következő tétel alapján:
Evezők/oldal + árbocok = 8

Típusok:

- 6 evező/oldal (összesen 12) és 2 árboc.
- 5 evező/oldal (összesen 10) és 3 árboc.
- 4 evező/oldal (összesen 8) és 4 árboc.

A gályák mindkét oldalán ugyan annyi evezőnek kell lenni, persze ez az ütközetek során változhat.

Hajóorr

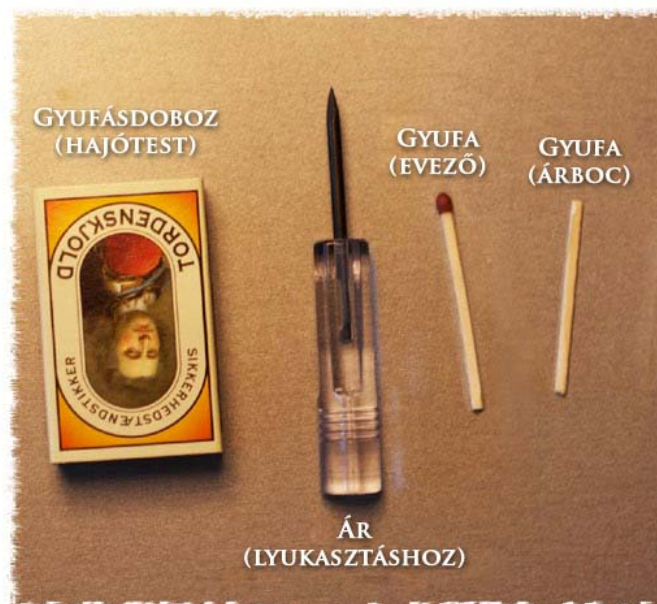
Rajzolj egy háromszöget a hajó fedélzetének elejére, jelezve a hajó orrát. A gálya ezzel a felével tud neki ütközni más gályáknak.

Barkács ötlet

A skatulya „fiókját” akár vissza is tolhatod a helyére ha le vágysz az oldalából, így a gálya elöl és hátul is fedve lesz.

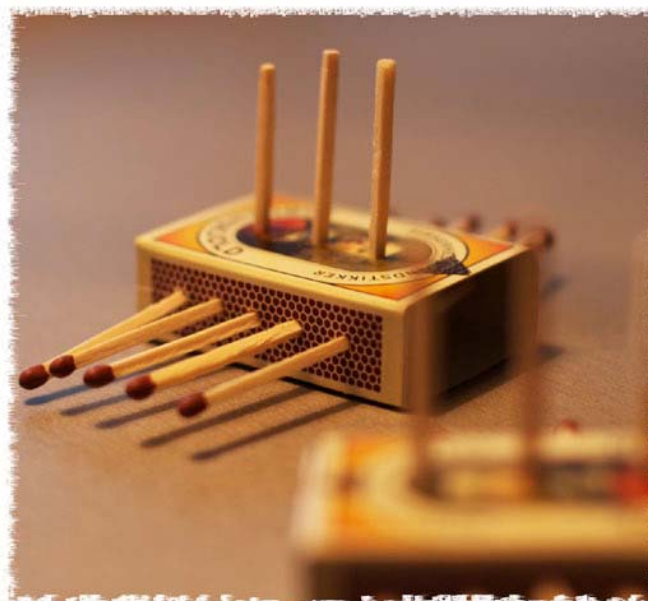
Fontos!

Legyél óvatos az előkészületeknél és játék közben. A gyufák gyúlékony feje lehetőleg *SOHA* ne érintkezzenek a gyufásdoboz oldalán lévő gyújtó felülettel. Erre figyelj oda mikor készíted a gályákat és játék közben is.



Amire szükséged lesz:

gyufásdoboz, ár(vagy szög), gyufa fejjel a nélkül



Egy kész háromárbcos (5 evező oldalanként)

III. A JÁTÉK FELÁLLÍTÁSA

Parancs gyufák kiosztása

Minkét játékos magához vesz adott számú "parancs gyufát", gályái típusától függően:

- **1 fejes gyufát** minden evező
- **1 fejetlen gyufát** minden árboc után

Gályánként nyolc gyufának kell kijönnie, ezekkel adsz majd ki parancsokat (IV.fejezet). Tartsd őket egy gyufásdobozban.

Parancsnoki paraván

Minden egyes gályának saját "parancsnoki paravánja" van. Ezt egy gyufásdoboz felvágva és szétnyitva egy paraván felállításával készítheted el. E mögött rakod majd le a parancs gyufákat, az ellenféltől elrejtve.

Gályák lerakása

A játékosok egymással szemben ülnek asztalhoz, és felváltva leraknak 1-1 gályát maguk elé, míg az össze gálya a helyére nem kerül.

A gályákat a saját oldaladon, az asztal peremétől számított **2 gyufányi** távolságon belül helyezheted el, de **2 gyufánál** közelebb nem kerülhetnek az ellenfél gályáihoz.



IV. A JÁTÉK MENETE

A War Galley-t több körön keresztül játszunk, az egyik fél győzelméig.

Minden kör három szakaszból áll:

1. Parancsok kiadása
2. Parancsok felfedése
3. Parancsok végrehajtása (5 lépésben mozgás és támadás)

Az **1. szakaszban**, a játékosok titokban osztják ki utasításait. A paravánok mögött max. 5 parancs gyufával megtervezhetik gályáik akcióit, ami szerint ebben a körben mozognak. (haladás, fordulás, tüzelés)

Az **2. szakaszban**, egyszerre feditek fel a gályáitoknak ebben a körben ki adott parancsaitokat, és a parancs gyufákat elhelyezitek a megfelelő gályák előtt.

Az **3. szakaszban**, a játékosok végrehajtják a max. 5 akciónyi parancsokat a lehelyezett parancs gyufák alapján. A gályák az egyik parancsot a másik után hajtják végre, mindaddig, amíg minden parancs végre nem lesz hajtva.

1. SZAKASZ – PARANCSONYI KIADÁSA

Helyezz el legfeljebb 5 gyufát a gályák paravánja mögé, ami szerint ebben a körben cselekedhetnek.

Ha mindkét fél kiadta parancsait, egyszerre fedjék fel őket a paravánok rejtekéből.

Parancsok

A jobb oldali ábrám láthatod a lehetséges parancsokat, és hogy hogyan helyezz el egy parancs gyufát a parancs kiadáshoz.

- Fejjel előre mutató gyufa: előre haladás
- Fejjel balra mutató gyufa: balra fordulás
- Fejjel jobbra mutató gyufa: jobbra fordulás
- Vízszintes fejetlen gyufa: Tűz!
- 2 Fejjel visszafelé mutató gyufa: evezők átrendezése

A parancsokat részletesen a következő oldalakon magyarázom el.

Támadás és mozgás korlátjai

A sérült, találatot kapott hajók veszítenek hatékonyságukból.

Egy gálya nem kaphat több támadó parancsot, mint amennyi árboca van. Pl. egy 2 árbocos gálya körönként 2x támadhat.

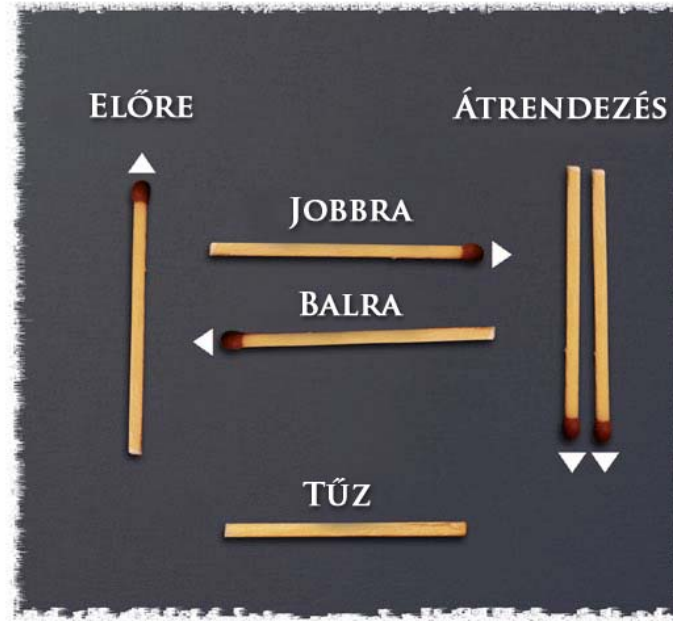
Egy gálya nem kaphat több mozgás parancsot mint amennyi evezője van, a kevesebb evezőssel rendelkező oldala számít. Pl. egy gálya 3 db evezővel az egyik míg 2 db evezővel a másik oldalán, legfeljebb 2 mozgás parancsot hajthat végre.

A sérült hajók már nem tudják végre hajtani a max. 5 parancsot, mivel a támadások során az evezősök és a legénység veszteségeket szenvedtek el.

Mindig annyi parancs gyufát kell leraknod amennyi lehetséges.

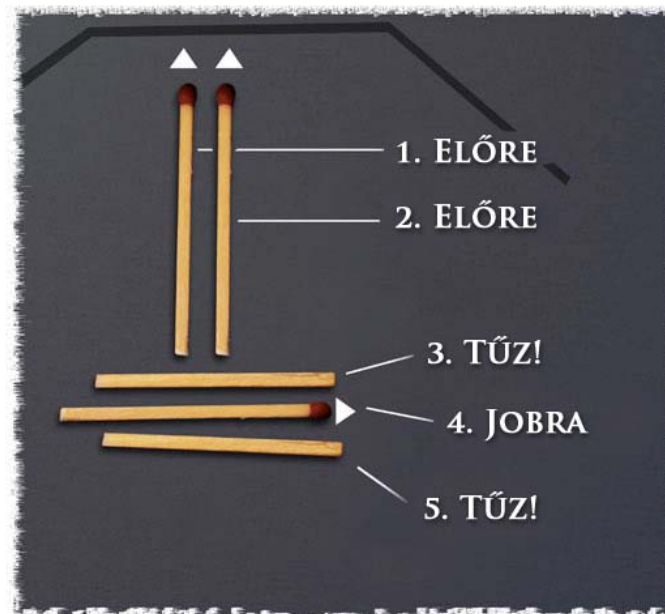
Gyufák elhelyezése

A gyufák lerakásakor arra figyelj, hogy a hajók felülről lefelé hajtják végre az utasításokat. Az első parancsuk így az első gyufa számít, majd tovább lefelé (lásd jobbra).



Lehetséges parancsok:

előre,
fordulj jobbra,
fordulj balra,
tűz! (fejetlen gyufával),
evezők átrendezése



Példa parancsok:

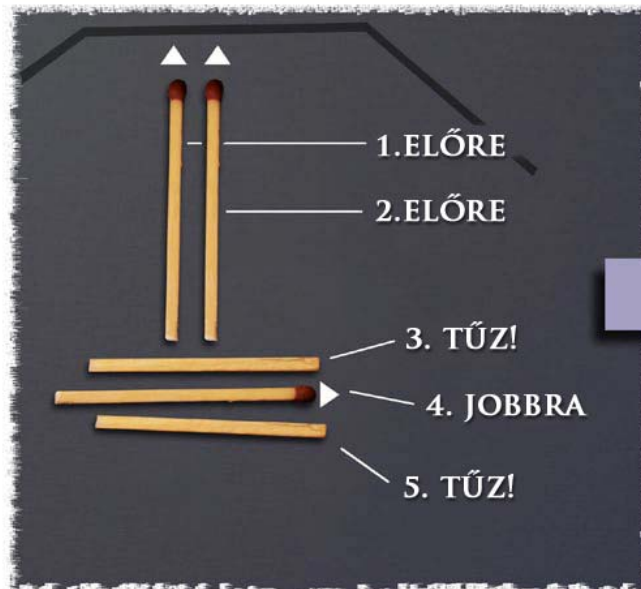
Az 5 parancsot ebben a sorrendben hajtjuk végre:

1. előre
2. előre
3. tűz!
4. balra fordulás
5. tűz!

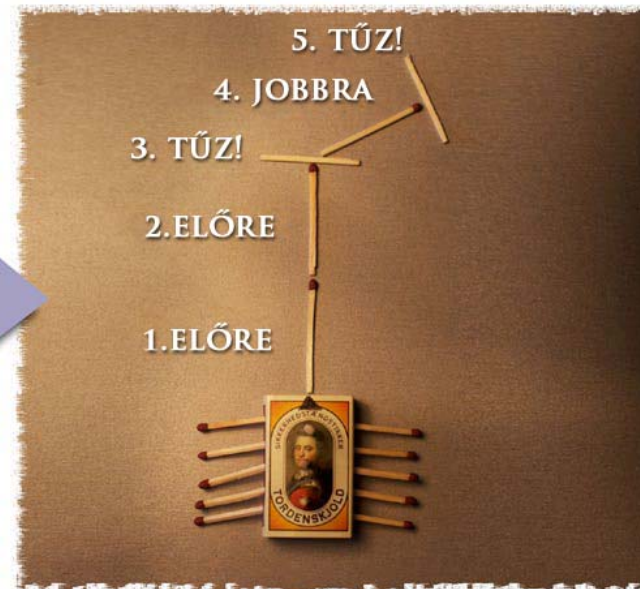
2. SZAKASZ – PARANCSONK FELFEDÉSE

A második szakaszban a játékosok felfedik a gályáiknak kiadott parancsokat, majd a gyufákat sorrendben lerakják a gályák elé (lásd lejjebb). Így látható lesz milyen akciókat fognak végrehajtani ebben a körben.

Példa a kiadott utasítások lerakására:



Előre, előre, tűz, jobbra, tűz



Előre, előre, tűz, jobbra, tűz

Hogy helyezd el a parancs gyufákat:

Előre: Ha ez az első gyufa akkor tedd hosszában a gálya orra elé. Máskülönb helyezd az előző gyufa után folytatva a sort.

Balra/jobbra fordulás: Helyezz egy (segéd) gyufát hosszában az előző elé (mint az előre haladásnál). Majd még két gyufát hozzátéve formázz egy **egyenlő oldalú háromszöget**, ami a fordulat irányába mutat. Az alsó oldala a háromszögnek adja meg a fordulás szögét. (lásd jobbra). Vedd el a másik két gyufát.

Tüzelés: Tedd le a fejetlen gyufát (tűz parancs) keresztben az előző parancs gyufa elé.

Egymást keresztező gyufák: Ha két gálya gyufái kereszteznék egymást, a maradékot majd csak akkor rakd le, ha már a lent levők utasításait már végrehajtottátok.



Példa a jobbra fordulásra. Vedd el a 2 segéd gyufát, ha kész az egyenlő oldalú háromszög (60°-os fordulás).

3. SZAKASZ – PARANCSONK VÉGREHAJTÁSA

A 3. szakaszban egymás után végrehajthatók a parancsokat (max. 5 lépésben) a gályák előtti első gyufákkal kezdve. Ha már mindegyik gálya végrehajtott az első parancsát (1. lépés), jöhet a második (2. lépés), a harmadik (3. lépés) és így tovább.

A parancsokat végrehajtva a következők történhetnek:

A. Mozgás (haladás és fordulás) az első körben. Két gálya összeütközhet vagy az egyik belerohanhat a másikba ha keresztezik egymás útját. Bővebben az „Ütközések” bekezdésben.

B. Tűz parancs, mozgás után hajtható végre. Egy gálya a tűz parancssal háromgyufányi távolságon belülre tud célozni. Bővebben a „Tüzelés” bekezdésben.

C. Az Evezők átrendezése utoljára hajthatók végre és két parancs gyufába kerül. A játékos ebben az esetben kihagyja az első parancsot, majd a következő lépésben átrendezheti az evezőket a gálya két oldalán csak arra figyelve, hogy legalább egy gyufa legyen mindkét evező soron.

ÜTKÖZÉSEK

Ha két gálya (ha szövetségese akkor is!) ha mozgás következtében egymáshoz érnek, azt ütközésnek kell venni. Ha mozgásuk egy időben történik, hajtásuk végére parancsaikat (az ebben a lépésben lévőket), majd mérjétek föl az egymásnak okozott károkat.

A gályák orrán erős ütközők vannak, amivel súlyos károkat okozhatunk az ellenfél hajóinak, ha neki rohannak. Egy ütközés okozta kár felméréséhez, állapítsátok meg a gályák helyzetét.

„Roham” oldalról: Ha egy gálya az orrával ütközik egy másiknak. Az így támadott gálya 2 pontnyi kárt szenved (lásd a “károkozás”-t lentebb).

„Roham” hátulról: Ha egy gálya hátulról ütközik neki egy másiknak. Az így támadott hajó 1 pontnyi kárt szenved.

Frontális ütközés: Két frontálisan ütköző gálya 2-2 pontnyi kárt szenved.

Sebesség bonusz: Mindegy egyes „haladás” parancsért +1 sebzés bonuszt kap a támadó hajó ütközéskor, mivel a roham során kellően felgyorsult. (megjegyzés: ez azt is jelenti, hogy egy frontális ütközés során nem mindig ugyan annyit sebződik két összeütköző gálya).



A baloldali gálya oldalról rohamozza a jobboldalit, legalább 2 pontnyit sebezve.

TÜZELÉS

A gályák fedélzetén katonk is vannak (az árbocok képében), akik tüzes nyilakkal és dárdákkal lőnek az ellenfél hajóira. A hatótávolságuk **3 gyufány** körben van a gálya testétől számítva. Vagyis ha a hajód testétől lerakott három gyufa eléri az ellenfélét, akkor tüzelhet rá.

Minél közelebb van a hajó annál nagyobb a sebzés. A hajón lévő csapatok a hajó oldaláról tudnak célozni a legjobban (lásd az ábrán lent).

Tüzelés (gyufák dobása)

Tüzelni egy marék gyufával fogsz, pontosabban annyival, ahány katona (árboc) van a gályán, Az is számít, hogy milyen mesze van a becélzott gálya (lásd az ábrán lent).

Távolság szorzók

- 1 gyufa (távolság) x 2
- 2 gyufa x 1
- 3 gyufa x 1/2 (felfelé kerekítve)

Pl.: egy gálya 3 árboccal, 1 gyufányi távolságra $3 \times 2 = 6$ gyufával lőhet.

Fogd a megfelelő mennyiségű gyufát az ujjaid közé és kb. 15cm-es magasságból, ejtsd bárhová az asztalra.

Sebzés

Minden olyan gyufa ami a foszforos felével mutat a megtámadott gálya felé, 1 pontnyi sebzést okoz (lásd a „Sebzés okozása” résznel).

Oldalzóna

Ha egy ellenséges gálya benne van az **oldal zónában** (a gályák oldalával párhuzamos területek, lásd az ábrán lent), azok a gyufák is sebeznek, amik a **végükkel** (nem foszforos) mutatnak rá. Így egy gályát oldalról löve megnő a találat esélye.

Elhibázott lövés

Ha *bármelyik* eldobott gyufa hozzáér egy gályához vagy parancs gyufához, mielőtt megállapodna, egyik gyufa sem találta el a célzott gályát (automatikusan mellé lőtt)! Óvatosan és körültekintően dobd el a gyufákat.



SEBZÉS OKOZÁSA

Ha egy gályának nekimennek, vagy eltalálják *gyufákat veszít* (evezőket és árbocokat). Az ilyen gályákból gyufákat veszünk el az alábbi szabályok alapján:

A) Az első találat mindig egy evezőt ér a támadó hajó felőli oldalon (illetve a hozzá a közelebbi).

B) A maradék sebzést a hajó kapitánya (a játékos) oszthatja szét a maradék gyufák között (evezők, árbocok), de a támadó hajó felőli oldalnak, kell elszenvednie a legtöbb kárt.

C) Ha a sebzés 3 vagy nagyobb, a kapitánynak legalább 1 árbocot (katonát) le kell vennie a gályáról, ha van még. Ha nincs több árboc valamelyik evezőt kell elvenni.

Egy gálya elsüllyesztése

Egy gálya elsüllyed amint nincs több evezője egyik oldalon sem. De nem süllyed el ha nem marad több árboca. Még mindig neki tud menni más gályáknak, (lőni viszont már nem tud).

Ha egy gálya egyik oldalán már csak 1-2 evező maradt, tanácsos átrendezni az evezőket vagy az ép oldalát fordítani az ellenfél hajója felé.

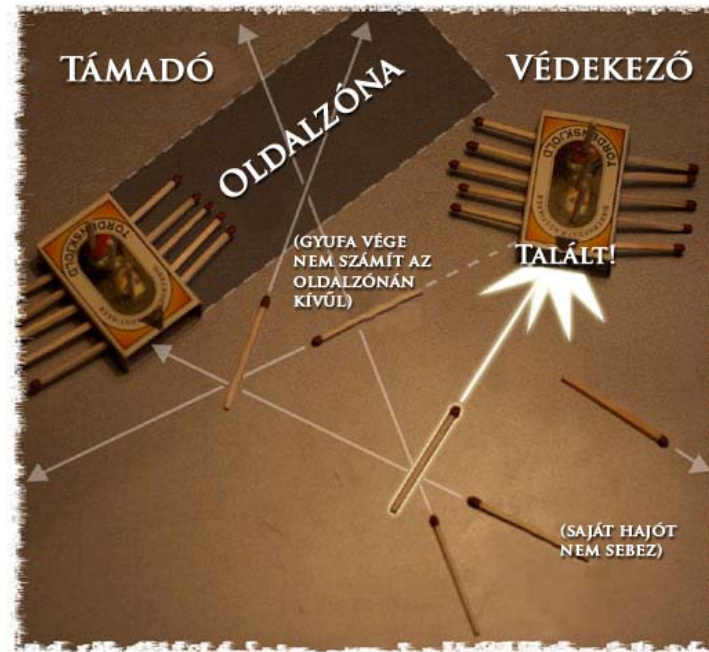
Sérülések hatása

Ahogy az a "1 Szakasz – Parancsok kiadása" alatt le volt írva, a játékosok nem adhatnak ki több tűz parancsot egy gályának, mint amennyi árboca van. És nem adhatnak ki több mozgás parancsot, mint amennyi gyufa van legkevesebb evezővel rendelkező oldalán.

Ahogy a gályák egyre több kárt szenvednek el, egyre kevesebb parancsot lehet nekik adni a maximális 5-ből. Így egyre kevésbé lesznek hatékonyak és alkalmasak a csatára.

V. A JÁTÉK VÉGE

A játszma vége, ha valamelyik játékosnak elsüllyed az utolsó gályája is vagy feladja a játékot.



Példa a támadásra:

Csak 1 gyufa (jelölve) mutat a védekező gályára, ezzel 1 pontnyi sebzést okozva. A védekező gálya elveszít egy evezőt a támadó felőli oldalán.

A saját hajóra mutató gyufák nem számítanak. A végükkel mutató gyufák csak akkor számítanak, ha a célba vett hajó az oldalzónában van (nincs bemutatva a fenti ábrán).

VI. SZERZŐI MEGJEGYZÉS

Az illusztrációkhoz használt gyufásdobozokon a dán "Tordenskjold" (1690-1720), admirális és háborús hős látható (aki valójában fregattokat kommandírozott nem gályákat).

A játék szabályainak további alakítására sok lehetőség van. A fejlesztés során felmerülő ötletek: speciális hajók, hajók elfoglalása, tapasztalati pontrendszer, zátonyok, szigetek és más tereptárgyak, de biztos vagyok benne, hogy találtok ki még jobbakat is!

Köszönöm, hogy elolvastad! Jó szórakozást.

刀梳最梳玲