

átdolgozott, bővített
kiadás

Condottiere

Áttekintés



reneszánsz korszak Itáliája független városállamokból állt, melyekben virágzott a gazdaság és a kereskedelem, a féltékeny szomszédos államok azonban a félelem sötét árnyékát vetették a városállamokra. Ez hívta életre a rettegett zsoldos hadseregeket irányító ambiciózus hadvezéreket, a Condottiere-eket.

A *Condottiere*-ben 2-6 játékos verseng a hatalma megszilárdításáért, Itália városainak és régióinak megszerzéséért. Készülj fel, mert minden tudásodra és merészségedre szükséged lesz, ha át akarod formálni Itália politikai és katonai erőviszonyait.



Tartozékok



1 JÁTÉKTÁBLA



118 KÁRTYA



30 URALOMJELZŐ
(6-FÉLE SZÍN, MINDEGYIKBŐL 5 DB)



1 HARCJELZŐ



1 KEGYJELZŐ

Előkészületek

1. Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
2. Tegyétek vissza a dobozba mind a 8 klasszikus verziójú ikonnal (gyümölcs) ellátott kártyát. Keverjétek meg a maradék kártyákat, és minden játékosnak osszatok belőle 10 lapot képpel lefelé. A paklit helyezzétek a játéktér közepére.
3. Minden játékos választ egy színt, és magáéhoz veszi a hozzá tartozó 6 uralomjelzőt.
4. A legfiatalabb játékos megkapja a harcjelzőt. Ő kezdeményezi az első harcot, és kezdi a játék első körét.



A játék menete



Condottiere játékban a játékosok a játéktábla régióin harcolnak vívni egymással. Az egyes csatákban egy vitatott régiót harcolnak, különböző kártyákat játszhatnak ki, amik növelik a harci erejüket, és különleges hatásokkal befolyásolhatják a játékot.

Minden csata végén az a játékos győz és szerzi meg a vitatott régiót, akinek a kijátszott kártyáinak harci ereje a legnagyobb. A játék akkor ér véget, amikor egy játékos **három szomszédos** vagy **összesen öt tetszőleges helyen lévő régiót** ural.

Lapok húzása a csata után

Egy adott csatában akár több lapot is kijátszhat, de **nem húzhat szautomatikusan új kártyákat helyettük a csata végén**. Ehelyett, miután mindegyik játékosnak elfogytak a lapjai, a pakli és a játékosok keze újratöltődik.

Ez előfordulhat akár egy vagy több csata után; a kártyákkal való gazdálkodás és az ellenfelek stratégiájának a figyelése kulcsfontosságú a győzelem megszerzéséhez.

Marc

Egy csata kezdeményezéséhez a harcjelzővel rendelkező játékos lerakja a harcjelzőt egy üres régióra (olyanra, ami nem tartalmaz más jelzőt). Ez jelzi, hogy az adott régió vitatott, és a győztes megszerzi az uralmat felette.



Egy játékos köre

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban jönnek, kezdve azzal a játékoskal, aki kezdeményezte a csatát. Egy játékos a saját körében választhat, hogy **kijátszik egy kártyát** vagy **passzol**.

Kártya kijátszása

A kártya segítségével növelheted a harci erődöt, akadályozhatod az ellenfeled vagy egyéb különleges hatásokat válthatsz ki. Kétféle kártyatípus van: **zsoldos** és **különleges**.

A **zsoldos kártyák** alkotják a

sereged gerincét és egy értékkel ellátott pajzs ikonnal (bal felső sarok) rendelkeznek. Minden kijátszott zsoldos kártyád értéke hozzáadódik a harci erődhöz. Ha a csata végére neked lesz a legnagyobb harci erőd, akkor megnyered a csatát és az uralmat a vitatott régió felett.



A **különleges kártya** többféle

módon befolyásolhatja az adott csatát, például idő előtt véget vethet neki, vagy megsokszorozhatja a harci erőt. Minden különleges kártyán egyedi ikon van (bal felső sarok) és az (alján lévő) tekercsen található a különleges hatása. Az egyes kártyák hatásait a „Különleges kártyák” résznél találjátok az 5-6. oldalon.



Amikor kijátszol egy kártyát, akkor képpel felfelé helyezd magad elé. Ha különleges kártyát játszol ki, hajtsd végre a különleges hatását.

Minden kijátszott kártyádnak az összes játékos számára láthatónak kell maradnia az adott csatában.

Passz

Ha nem akarsz kártyát kijátszani, vagy elfogytak a lapjaid, akkor passzolnod kell. A csata hátralévő részében nem játszatsz ki több kártyát, és a köröd kimarad.

Az eddig kijátszott lapjaid a játékban maradnak, az értékük és a különleges hatásuk érvényben marad; függetlenül attól, hogy mikor passzoltál, ha te rendelkezel a legnagyobb harci erővel a csata végén, akkor azt te nyered meg.

Ha rajtad kívül minden játékos passzolt, akkor tetszőleges számú kört lejátszatsz, és addig rakhatsz ki kártyákat, amíg te is passzolsz.



Harci erő és zsoldosok

Miután kijátszol egy kártyát, add hozzá az értékét az aktuális harci erődhöz (az általad kijátszott zsoldosok összesített ereje, plusz az esetleges különleges kártyák általi módosítók) és hangosan jelentsd be a többi játékosnak. Ez segít mindenkinek figyelemmel kísérni a csata aktuális állását.

A pakli 58 zsoldos kártyát tartalmaz: 10 db 1-es, és 8 db 2-es, 3-as, 4-es, 5-ös, 6-os és 10-es erejű zsoldost.



Csata vége

Miután minden játékos passzolt, az aktuális csata véget ér.

Győztes meghatározása

A játékosok összehasonlítják seregeik erejét, és a legnagyobb harci erővel bíró játékos nyeri a csatát. A győztes megszerzi az uralmat a vitatott terület felett, és ráhelyez egyet az uralomjelzőiből. Ezenkívül megkapja a harcjelzőt is (mely segítségével bejelentheti a következő csata helyszínét).

Ha döntetlen állás alakul ki a győztes meghatározásakor, senki nem nyeri meg a csatát, és nem kerül fel uralomjelző sem. Véletlenszerűen döntsétek el a döntetlen állást kialakító játékosok közt, hogy kihez kerül a harcjelző.

Ne feledjétek, hogy a *kém* kártya befolyásolhatja, hogy kihez kerül a harcjelző (lásd a „Különleges kártyáknál”, az 5-6. oldalon).

Kör vége és újratöltés

Miután a győztest meghatároztátok, helyezze-tek minden játékban lévő kártyát a kidobott lapok közé. Amennyiben a *tél* vagy *tavasz* kártyák játékban vannak, azokat szintén tegyék a kidobott lapok közé.

Ezután sorrendben hajtsátok végre a következőket:

1. Ha nincs zsoldos kártya a kezekben, döntsetsz úgy, hogy eldobod a maradék, kézben tartott lapjaid. Ezt a műveletet a játékosoknak egyesével kell eldönteniük, kezdve azzal, akinél a harcjelző van, majd az óramutató járásával megegyező irányba a többieknek.
2. Ha csak egy játékosnak van lap a kezében, annak mindenképpen el kell dobnia lapjait még akkor is, ha **van kezében zsoldos kártya**.
3. Ha egyik játékosnak sincs lap a kezében, töltsétek újra a paklit és a játékosok lapjait. **Keverjétek bele az eldobott lapokat is a pakliba**, és osszatok minden játékosnak 10 lapot, valamint **további egy bónuszlapot** minden egyes uralt régióért annak, akinek van.



Lapgazdálkodás

Alaposan meg kell fontolni, hogy az egyes csatákba mennyire érdemes részt venni, illetve azt is, hogy mikor szeretnéd eldobni a lapjaid, vagy újratölteni a kezed.

- Ha az első egy-két csatában túl sok lapot áldozol be, akkor minimális befolyásod lesz az elkövetkezendő összecsapásokban a következő újratöltésig.
- Ha túl sok csatát kihagysz, könnyen előfordulhat, hogy te leszel az egyedüli játékos, akinek lap marad a kezében: tehát mindent el kell dobnod, amit eddig tartogattál.
- Ha nem dobod el a kártyáid a kezedből (vagy nem tudod őket eldobni, mert még maradt zsoldos a kezekben), hatalmas előnyt adsz a következő csatában annak az ellenfelednek, akinek több kártya van a kezében.



A következő csata kezdeményezése

Miután a „kör vége” fázis összes lépését végrehajtottátok, a harcjelzővel rendelkező játékos kezdeményezheti a következő csatát.

Győzelem

Ha egy játékos **három szomszédos** vagy **összesen öt tetszőleges helyen lévő régiót** ural, akkor ő lesz a győztes és a játék véget ér!

Ritkán előfordulhat az a helyzet, hogy nem marad üres régió, és nem lehet új csatát kezdeményezni. Ekkor a játék véget ér, és az lesz a győztes, aki a legtöbb régiót uralja. Ha döntetlen állás alakul ki, akkor megosztottnak a győzelmen.

Különleges kártyák



inden egyes különleges kártyának egyedi hatása van, ami befolyásolhatja a csata állását. Ezek a hatások a kártyák alján különböző

ikonokkal vannak jelölve. Minden kártya leírása (és az is, hogy mennyi található belőle a pakliban) lentebb olvasható.

Püspök (6)

Amikor kijátszod a *püspököt*, keresd meg a legnagyobb erejű zsoldost a játékban. Dobd el annak a kártyának minden másolatát az összes játékosnál.



Ezután vedd magadhoz a kegyjelzőt (akár a játéktábláról is), és helyezd le egy üres régióra; a jelző a játéktáblán marad, akár több csatán keresztül, amíg egy másik *püspököt* ki nem játszik valaki. Nem lehet harcot kezdeményezni abban a régióban, ahol a kegyjelző van.



Madár- ijesztő (16)

Amikor kijátszod a *madár-ijesztőt*, vedd vissza egy már kijátszott zsoldosodat a kezvedbe (ha van rá mód). A madárijesztővel nem lehet visszavenni különleges kártyákat.



Köpönyeg- forgató (3)

Amikor kijátszod a *köpönyegforgatót*, a csata azonnal véget ér. A győztes meghatározása, illetve az, hogy ki kapja a harcjelzőt stb., a szokásos módon történik.



Tél (3) és Tavasz (3)

A *tél* és *tavasz* évszakkártyák az összes játékos játékban lévő zsoldosaira kifejtik hatásukat, de egyszerre csak egy lehet belőlük a játékban.

Amikor kijátszod a *tél* vagy *tavasz* kártyát, akkor helyezd a játéktábla évszakmezőjére. Ha már van ott egy évszakkártya, akkor azt el kell dobni, és az újjal kell helyettesíteni. Miután a csata véget ér, és a játékban van egy évszakkártya, akkor dobjátok el.



Tél: Amíg a *tél* játékban van, **minden játékos** minden zsoldosának az ereje „1” lesz.

Tavasz: Amíg a *tavasz* játékban van, nézzétek meg, hogy melyik a legnagyobb erejű játékban lévő zsoldos. Adj „3”-at **minden játékos összes** ilyen zsoldosának az erejéhez. Ne feledd azt, hogy mely zsoldosok erejét befolyásolja a *tavasz*; ez harc közben változhat.

A *tél* és *tavasz* csak a zsoldosokra van hatással, a különleges kártyákra nem hatnak (azokra sem, amik a teljes harci erőt növelik, mint a *hősnő* és a *kém*).



Dobos (6)

Amíg van *dobosod* a játékban, **duplázd meg** minden **zsoldosod** harci erejét. Ki lehet játszani több *dobos* is, de a játékra nincs további hatásuk.



Kém (12)

Minden egyes játékban lévő *kém* 1-el növeli a harci erődöt.

Ezenkívül minden csata végén, az a játékos kapja meg a harcjelzőt, akinek a legtöbb *kéme* van a játékban, és nem a csata győztese. Ha több játékosnak egyenlő számú legtöbb *kéme* van, akkor a harcjelző birtokosa a csata győztese lesz.



Hősnő (3)

Minden egyes *hősnő* 10-zel növeli a harci erődöt.



Készítők

Tervező: Dominique Ehrhard

Kétfős játékterv: Justin Kempainen

Producer: Justin Kempainen

Szerkesztő: Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta

Grafikai tervező: Samuel R. Shimota

Borító- és kártyafestő: Tomasz Jedruszek

Játéktábla-illusztrátor: Samuel R. Shimota

Művészeti vezető: Bree Lindsoe, Samuel R. Shimota

Kiadó: Steven Kimball

Játéktesztelők: Beth Erikson, Dan Gerlach,

Monica Helland, Kate Kempainen,

Alexandar Ortloff, Jasmine Radue, Michael Silsby

Magyarországon kiadja és kizárólagosan forgalmazza: Delta Vision Kft.

Felélős kiadó: Terenyei Róbert

Készítette: Giczi Gyula

Fordítás: Indi Zsolt



DELTA VISION

www.deltavision.hu

Harci erő

és a különleges kártyák

Ha több különleges kártya van a játékban, amik befolyásolják a zsoldosok erejét, akkor a következő sorrendben kell végrehajtani a hatásukat:

1. *Püspök*
2. *Tél*
3. *Dobos*
4. *Tavasz*
5. *Kém és hősnő*

Ez azt jelenti, hogy a *püspök* a zsoldosok alap erejét nézi, amikor kifejti a hatását (mielőtt még a *tél*, *tavasz* vagy a *dobos* hatását kiszámolnátok).

A *dobos* a *tél* után fejt ki hatását (tehát minden zsoldos ereje 2 lesz 1 helyett), de a *tavasz* előtt (azaz a 3-mal való növelés nem duplázódik).

A *hősnő* és a *kém* nem zsoldosok, tehát az erejükre nincs hatással a *püspök*, a *tél*, a *dobos* és a *tavasz*, de a félreértések elkerülése végett az erejüket a végén adjátok az összesített harci erőhöz.

Z-MAN™
games

1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

Proof of Purchase

Condottiere ZM008

© 2018 Z-Man Games. Z-Man Games and the Z-Man logo are TMs of Z-Man Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER.



Klasszikus verzió



Condottiere ezen kiadása tartalmazza a játék hagyományos verzióját is.

Előkészületek változása

Mielőtt megkevered a paklit, módosítsd az alábbiak szerint:

Távolítsd el mind a 22 új verziós ikonnal (virág) ellátott kártyát a pakliból: az **összes tavaszt, püspököt (új verziókat), kémet és egy madárijesztőt.**



Rakd be a pakliba mind a 8 klasszikus verziós ikonnal (gyümölcs) rendelkező kártyát: további **öt** 1-es erejű zsoldost és a **három püspököt** (klasszikus verziókat).



Püspök (3)

Amikor kijátszod a **püspököt** (klasszikus verziókat), a csata azonnal véget ér és **nem lesz győztese.** Véletlenül döntsetek el, hogy ki kapja meg a harcjelzőt, és hajtásátok végre a „kör vége” fázis lépéséit.



2 játékos verzió



a két játékos játssza a **Condottiere**-t, mindkét játékos ugyanolyan paklit használ, és néhány egy az egy elleni csatában döntenek el, hogy melyikük kerekedik felül.

Előkészületek változása

Készítsetek két azonos paklit, csak azokat a lapokat használva, amin a két játékos ikon szerepel. Mindkét pakli 14 zsoldost (két db 1-6-os és 10-es), 3 **madárijesztőt**, 1 **püspököt (új verzióját)**, 1 **dobost**, 1 **hősnőt**, 1 **köpönyegforgatót**, 1 **telet** és 1 **tavaszt.**



Mindkét játékos kap egy (23 lapos) paklit, megkeveri, és húz 8 lapot. Tegyetek öt tetszőleges színű uralomjelzőt középre. Véletlenül döntsetek el, ki kapja meg a harcjelzőt.

A játéktáblát, a kegyjelzőt, a használaton kívüli kártyákat és uralomjelzőket tegyék vissza a dobozba, a két játékos verzióban nem lesz rájuk szükség.

Szabályváltozás

Néhány szabály változtatása:

- Amikor egy csata véget ér, a győztes kap egy uralomjelzőt. Ezután a kijátszott lapokat rakjátok vissza a dobozba (anélkül, hogy a játékosok megnéznék őket) és töltsétek fel a kezeketek 8 lapra (ha lehetséges).
- Az a játékos, aki **három csatát megnyer** (azaz összegyűjt három uralomjelzőt) **megnyeri a játékot.**
- Ha egy játékos kifogy a kártyákból (pakliból és kézben tartott lapokból egyaránt), a **paklija nem töltődik újra**; a hátralévő csatákban passzolnia kell.
- Ha mindkét játékosnak elfogy az összes lapja egy csata után és egyiküknek sem gyűlt össze három uralomjelzője, az nyer, aki több csatában győzött. Ha ugyanannyit nyertek, akkor döntetlen lesz a játék.
- A kegyjelzőt nem kell használni a játékban, hagyjátok figyelmen kívül a **püspök** (új verziójú) ehhez kapcsolódó képességét.
- Ha valaki **tél** vagy **tavaszt** kártyát játszik ki, a játéktábla helyett helyezétek a játéktér közepére. **Képességük ugyanúgy kifejti a hatását.**

Különleges kártyák útmutatója

Püspök (Új)



Dobd el a legmagasabb értékű zsoldos összes másolatát a játékból. Helyezd a kegyjelzőt egy üres régióra.

Püspök (klasszikus)



A csata győztes meghatározása nélkül véget ér. Véletlenül döntsetek el, ki kapja meg a harcjelzőt.

Madárijesztő



Vedd vissza 1 zsoldosodat a játékból a kezedbe.

Köponyegforgató



A csata azonnal véget ér, határozzátok meg a győztest a normál módon.

Tél



A játékban lévő összes zsoldos ereje „1” lesz. Ez a kártya helyettesíti a játékban lévő évszakkártyát.

Tavaszi



Adj „3”-at a játékban lévő legmagasabb értékű zsoldosok erejéhez. Ez a kártya helyettesíti a játékban lévő évszakkártyát.

Dobos



Duplázd meg a játékban lévő zsoldosaid erejét.

Kém



Adj 1-et a harci erődhöz. A csata végén a legtöbb kémekkel rendelkező játékos kapja a harcjelzőt.

Hósnő



Adj 10-et a harci erődhöz.