

Buda visszavívása – 1686

Játékszabályzat

Jobban irányítanád az ostormot, mint Lotharingiai Károly? Ravaszabb vagy, mint Abdurrahman pasa? Itt az idő, hogy kiderüljön, tényleg egy tábornok veszett-e el benned! A Buda visszavívása – 1686 című játék, egy kétszemélyes, gyorsan játszható stratégiai társasjáték, melyben a 330 évvel ezelőtti ostrom elevenedik meg. A játékban a császári koalíció vezette ostromló csapatok, és a várat védő török erők állnak szemben egymással. A császáriak célja, hogy a játék végére legyűrjék a török ellenállást, és visszafoglalják Budát, míg a törökök célja ennek meghiúsítása, a vár megvédeése.

A játékhoz szükséges 1 db hatoldalú dobókocka, és 2 db (nem átlátszó falú) pohár (vagy bögre). A társasjátékot a 14 évnél idősebb korosztálynak ajánljuk.

A Játékszabályzatot alaposan olvasd el, szánj időt a megértésére, nem bonyolult, és a végére minden a helyére kerül. Ebben a játékban mindkét fél más-más stratégiával győzheti le az ellenfelét.

Előkészítés

Emeld ki a HETEK középső lapját, melynek egyik oldala Buda várának térképét ábrázolja, másik oldalán az ostrom leírása található. Vágd ki a térkép szélén álló kétoldalas, négyzet alakú egységeket. (Ha a hetek.hu/tarsasjatek aloldalról töltöd le, nyomtatod ki duplán és vágod ki, akkor kis kartonlapocskákra felragasztva időtálló egységeket kapsz). Oszd szét az akciókat jelentő



számjelzőket: a szürkék a Császári Játékosé (CSJ), a zöldek a Török Játékosé (TJ). A játékosok szórják saját jelzőiket a saját poharukba. Rakjuk fel a harci egységeket a térképen feltüntetett ábrákra. A császáriak összesen 10 egység (1 szász, 1 magyar, 2 bajor, 4

császári és 2 tisz) felett rendelkeznek, ebből 8 kerül fel a játék kezdetén a táblára. A törököknek 8 egységük van, ezek mindegyikét a táblán kell elhelyezni a megfelelő ábrákra. Rakd az Időjelzőt és a Császári Aknafúrás Szintjelzőt (CAS)



a Szintjelző skála 1-es regisztercellájába (ez a tereplap alján található 8-as skálájú számsor. a Hetek 35. lapszámában megjelent Tereplap/Játéktérkép szintjelző skálájának 5. mezőjében a CMS min. helyesen CMS max. Ha azt a Tereplapot használod, írd át egy vékony fekete filccel a két hibás betűt!), míg a Török



Morál Szint (TMS), a Császári Morál



Szint (CMS) és a Császári Tüzérségi



Szint (CTS) jelzőket a 4-es cellába.



Rakd a tisztekhez



tartozó jelzőket a tisztí értéküknek (TÉ = a tisztí egységen álló szám) megfelelő cellába. Pl: az Abdurrahman tisztí egységhez tartozó jelző a 6-os cellába kerül.

Játékmenet

A játék 8 fordulóból áll, ezen belül mindegyik forduló több (maximálisan 20) körből. Egy kör abból áll, hogy mindkét fél húz egy számjelzőt a saját poharából, majd végrehajtja a kiválasztott akciót. A kör kezdetén tehát a játékosok egyszerre húznak a poharukból (vakon) egy számjelzőt. Aki nagyobb értékűt húz, azé a kezdeményezés. Ha a húzott szám páratlan, akkor a kezdeményező 1 akciót indíthat, vagy passzolhat, ezután a másik fél indíthat 1 akciót, vagy passzolhat. Ha a kezdeményező száma páros, akkor ő 2 akciót indíthat (2 egyformát vagy 2 eltérőt), míg a másik fél csak 1-et. Egyenlő értékű húzása során egyik fél

sem indíthat akciót. Az a fél, aki először húzza a 0-t, abban a körben nem indíthat akciót. Amikor a második 0 is kihúzásra kerül, a forduló azonnal véget ér, ekkor mozgass az időjelzőt az 1-el nagyobb értékű cellába a Szintjelző skálán. Egy forduló tehát legfeljebb addig tart, amíg minden számjelző elfogy a poharakból. A játékmenet általános folyamata, hogy a kezdeményező kiválaszt egy akció fajtát, kiválasztja a zónát, ahol az akciót végre kívánja hajtani, majd kockával dob az akció sikerére; ezt követi a másik fél akciója hasonló struktúrában. Minden forduló végén szórjátok vissza a pohárba a számjelzőket.

Térkép és egységek

A térkép Buda várát és környékét ábrázolja, amely zónákra van osztva, ezekben zajlik a játék. A zónákat utak kötik össze, ezen át lehet a harci egységeket mozgatni. A vár falait falszakaszok, úgynevezett Falzónák (FZ) szimbolizálják. A Falzónákon keletkezett réseket a Részónák (RZ) szimbolizálják. Egy Részónában maximum 1 db Császári Játékos harci egység állhat, míg Török Játékos harci egysége csak valamely Falzónában tartózkodhat. Falzónában nem állhatnak egyszerre ellenséges egységek: a fal vagy a császáriaké vagy a törököké, és csak annyi egység állhat benne, amennyi Részóna kapcsolódik hozzá. Fontos: ha egy Falzónában nem áll török egység, de a Részónában áll császári egység, az a fal azonnal és automatikusan a császáriaké lesz: ekkor a Részónából a harci egység automatikusan belép az Falzónába (a zöld színű török mezőre), azaz birtokba veszi az adott falszakaszt.

A harci egységek is kétoldalasak, alacsonyabb számértékű oldaluk a „sérült” állapotra utal. A rajtuk álló szám a Harci Érték (HÉ), ami eltérő, hiszen a csapatok is eltérő harci képességekkel rendelkeztek (pl. a törököknél a janicsárok az erősebbek).

Akciók

Hétféle akció indítható. Minden egyes akció lehetőséget ad az alábbiak egyikére: *tüzérségi*

támadás (mindkét félnek); *aknázás* (csak a császáriaknak), *roham* (csak a császáriaknak), *ellen-aknázás* (csak a törököknek); *kitörés* (csak a törököknek); *várharc* (mindkét félnek), *sáncolás* (mindkét félnek). Amikor a Császári Játékos van soron, szabadon mozgathatja egységeit 1 zóna távolságra az általa birtokolt zónák között, és ez nem minősül akciónak. A Török Játékos bárhová mozgathat 1 db (ha páratlan számjelzőt húzott), vagy 2 db (ha páros számjelzőt húzott) harci egységet a váron belül, amennyiben ő a kezdeményező, és ő jön. A Török Játékos nem léphet ki a várból az Indulási zónába (IZ), vagy Részónába.

① Tüzérségi támadás

Ilyen akciót mindkét fél indíthat. Ha a Császári Játékos indítja, akkor jelöljön ki egy Falzónát, majd dobjon a kockával: ha a dobás értéke kisebb, vagy egyenlő, mint az aktuális Császári Tüzérségi szint a Szintjelző skálán, akkor az akció sikeres: egy Császári Játékos harci egység valamely szomszédos Indulási zónából az adott Falzóna Részónájába kerül. Sikertelen akció esetén semmi változás nem történik. A Török Játékos esetében: a Török Játékos dob, és ha a dobás értéke kisebb, mint az aktuális Török Morál Szint (a Szintjelző skálán), akkor még egyet dob: ha páros számot dob, akkor csökkenteni kell a Császári Tüzérségi Szintet 1-el.

② Aknázás

Ezt az akciót csak a Császári Játékos választhatja. Ekkor 2 lehetőség közül választhat: vagy megemeli a Császári Aknafúrás Szintet a Szintjelző skálán 1-el (max. 5-re), vagy: kijelöl egy Falzónát, dob, és ha a dobásérték kisebb vagy egyenlő, mint az aktuális Császári Aknafúrás Szint, akkor az akció sikeres: a támadott falzóna Részónájába 1 db Császári Játékos harci egység kerül a szomszédos Indulási zónából. Ha a dobásérték nagyobb, mint az aktuális Császári Aknafúrás Szint, az kudarc: rakd vissza a Császári Aknafúrás Szintjelzőjét az 1-es szintre a Szintjelző skálán!

③ Roham

Ezt az akciót csak a Császári Játékos választhatja, ha már vannak a Részónában harci egységei. Add össze az összes támadó (jelenleg az adott Falzóna Részónáiban álló) Császári Játékos egység Harci Értékét (HÉ), vond ki ebből az adott Falzónát védő összes török egység Harci értékét, és a Falzóna jobb felső sarkában álló terep-módosítót

1 : a kapott érték módosítani fogja a most következő dobást. Dobj! A roham sikeres, ha a dobásérték nagyobb vagy egyenlő, mint a Török Morál Szint a Szintjelző skálán. Ekkor vonj le 1-et a Török Játékos harci egységéből (fordítsd meg a „sérült” oldalára, így jelezve, hogy az egység meggyengült, vagy, vedd le a térképről, ha már eleve a kisebb értékű oldalán állt). Ha a dobásérték 2x nagyobb, mint az aktuális Török Morál Szint, akkor 2-t vonj le a Török játékos harci egységeiből (vagy vegyél le egyet, ha az még sértetlen)! A roham sikertelen, ha a dobásérték kisebb, mint az aktuális Török Morál Szint a Szintjelző skálán. Ekkor a fent leírtak szerint érvényesítsd a veszteséget a Császári Játékos harci egységein (ha a Török Morál Szint 2X nagyobb a dobásértéknél, akkor dupla a Császári Játékos vesztesége). Ha a roham után csak a Császári Játékosnak marad egysége, akkor az adott Falzónát elfoglalta: ez esetben a Császári Játékos egységei automatikusan a Falzónába mozognak. Egyébként maradnak a Részónákban.

Példa

4 császári harci egység áll a Víziváros Falzónájának réseiben: mindegyik Részónában 1-1 egység. A Falzónában 3 török harci egység, köztük egy janicsár egység védekezik. A császáriak összesített harci értéke: $4+4+4+4=16$, míg a törököké: $3+3+4=10$. Kivonjuk a császáriak összesített harci értékéből az összesített török harci értéket, az eredmény: 6, a császári fél javára. Mivel a Víziváros sík terep, így a török fél nem kap terep-módosítót, amit kivonhatna ebből az értékből. Ezután a császári fél dob a kockával egy 3-ast. Ehhez az értékhez hozzáadjuk az előbb kiszámolt módosítót, így az érték 9 lesz. Ez az érték több mint kétszerese az aktuális török morál szintjének (4), így azonnal 2 veszteség keletkezik

a török soraiban. Még így is marad török egység a Falzónában, tehát a falszakasz még a törököké, a császáriak pedig maradnak az Részónákban, és újabb támadást tervezhetnek.

A Török Játékos a Császári Játékos rohamra előkészítő kockadobása előtt a támadott Falzónába mozgathatja Abdurrahman-t, ezzel növelve esélyeit, de egy körben csak egyszer van erre lehetősége. Ekkor, ha Abdurrahman a szomszédos Falzónából jön, akkor biztosan odaér, és képes támogatást adni, míg ha messzebről érkezik, akkor dobni kell rá: csak akkor léphet a megtámadott Falzónába, ha a dobás nagyobb, mint az aktuális Török Morál Szint a Szintjelző skálán.

④ Várharc

Ilyen akciót mindkét fél indíthat. Ekkor minden a *Roham*-ban leírtak szerint zajlik, kivétel, hogy a védők dobásértékét nem módosítja a terep-módosító. Várharc során a felek a birtokolt Falzónából kiindulva támadják meg a szomszédos Falzónát. (A Falzónát akkor birtokolja az egyik fél, ha csak az ő egységei állnak ott.) Fontos: várharc során a Császári Játékosnak a támadott Falzónával szomszédos Falzónából jövő és a támadott Falzóna Részónáiban álló egységei együtt támadhatnak! A Török Játékos csak olyan Falzónából támadhat (egyszerre akár többől is), ahol legalább 2 egysége áll. Ha a várharc végén nem marad ellenséges harci egység az adott Falzónában, akkor a támadásban részt vett egységek bevonulnak oda (nem kötelező mindegyiknek). A középső zóna ellen csak várharc akció indítható.

⑤ Ellen-aknázás

Ezt az akciót csak a Török Játékos választhatja a Részónába betört ellenség kiverésére. Jelölj ki egy Falzónát, ahol a Részónában már ellenség (CSJ) áll, de a Falzóna még a töröké. Dobj! Ha a dobásérték nagyobb, mint az aktuális CMS, az akció sikeres volt: vonj le 1-et az Részónában álló Császári Játékos egységei közül (vagy gyengítsd

1-el), vagy csökkentsd a Császári Aknafűró Szint értékét 1-el a Szintjelző skálán.

⑥ Kitörés

Ezt az akciót csak a Török Játékos választhatja. Célja a Császári Tüzérségi Szint csökkentése. Válassz 1 török egységet, amely valamely Falzónában áll. Dobj! A dobásértéket 1-el csökkenti minden egyes Császári Játékos egység, ami abban a Falzónához tartozó Részónában áll, vagy vele szomszédos Indulási Zónában áll, ahonnan a kitörés indul. Ha a dobásérték nagyobb, mint az aktuális Császári Morál Szint, akkor a kitörés sikeres: csökkentsd 1-el a Császári Tüzérségi Szint értékét, de az 1 alá nem mehet. Sikertelen kitörésnek nincs hatása, kivétel, ha a dobásérték 1-nél kisebb lesz: ekkor fordítsd meg a kitörést végrehajtó török egységet (vagy vedd le a térképről, ha már eleve „sérült” volt). Példa: ha a török 1-est dob, de a részónában áll 1 császári egység, akkor emiatt -1-el kell módosítani a dobásértéket, ami így 0 lesz. Mit szimbolizál ez? Hogy a kitörésnek volt kockázata a kitörő félre nézve is.

⑦ Sáncolás

Ilyen akciót mindkét fél indíthat. Mindkét félnek 2-2 ilyen jelzője van (az adott félre jellemző színnel jelölve: a törököké zöld, a császáriaké szürke). Ekkor a soron lévő játékos 1 sáncjelzőt



csak le az 1-es oldalával abba az Falzónába, ahol min. 1 egysége már áll, vagy a már eleve ott álló sánc-jelzőt a 2-es értékű oldalára fordítja. Mire jó ez? A sánc-jelző veszteségek kiváltására, illetve az ellenfél sikereinek „lenullázására” használható, az *aknázás* és az *ellen-aknázás* akciók kivételével.

Példa

A török fél sáncolás akciót választ: az egyik sánc-jelzőt lehelyezi egy tetszőleges Falzónába. Ha

ezután a császári fél a későbbiekben ezt a Falzónát támadja Tüzérségi támadás akcióval, és az akciója sikeres, akkor elvileg a falszakaszhoz tartozó Részónába behelyezhetne egy harci egységet. De a sánc-jelző jelenléte miatt a török fél dönthet úgy (nem kötelező!), hogy beáldozza a sánc-jelzőt, ami így lekerül a térképről, viszont cserébe császári egység sem kerül a Részónába. Roham, vagy várharc esetében, az elszenvedett veszteségek kiválthatók a sánc-jelzőkkel: ha pl. a török félnek egy sérült harci egységet le kéne venni a térképről, de az adott Falzónában van sánc-jelzője, akkor azt levéve – vagy, ha 2-es szinten állt, akkor az 1-es oldalára fordítva – megmenti a sérült török egységet. Ha pl. a török fél 2 veszteséget szenved el egy roham során, de áll ott egy 2-es oldalán álló sánc-jelző, akkor annak levétele kiváltja a 2 török veszteséget.

Ha a harcok során a császári fél bármely egysége megsemmisül, és egy fordulóra kikerül a játékból, akkor a következő forduló elején dobd ezt az egységet a császári fél poharába: kihúzásakor azonnal beállítható bármely Indulási zónába, majd a császári fél húzzon a poharából számjelzőt is.

Tisztek

A Tiszt olyan névvel ellátott harci egység, amely speciális akciókat is végre tud hajtani, maximum a Tiszti értékének megfelelő számú fordulóként. (A tiszti érték az adott tiszt harci értéke is egyben.) Miután egy Tiszt egy speciális akciót hajtott végre, az eggyel kisebb értékű cellába toljuk a hozzá tartozó jelzőt, ezzel jelezve, hogy még mennyi lehetősége van speciális akció végrehajtására az adott fordulóban. A speciális akciót előre kell bejelenteni, de az nem minősül akciónak. A tisztek jelzőit minden forduló elején a maximális Tiszti értékre állítjuk vissza a Szintjelző skálán.

Abdurrahman speciális akciói:

- a császári *tüzérségi támadás* során 1-el növelheti a dobásértéket, ha a középső

zónában áll, ilyen módon csökkenti a tüzérségi támadás sikerét.

- Az *ellen-aknázás* során +1 módosítót ad a dobásértékhez, ha az adott falszakaszon áll.
- A *kitörés* során +1 módosítót ad a dobásértékhez, ha az adott falszakaszon áll.
- egységenként 1-el növelheti a vele azonos Falzónában álló harci egységek Harci értékét várharc során.

A két császári hadvezér speciális akciói:

- pótolhatják a „sérült” egységeket: a Tiszti érték 1-el való csökkentése által (azaz a Tiszti jelző egyel kisebb értékű cellába mozgatásával a Szintjelző skálán) 1 sérült egység visszaállítható teljes erejűre. Lotharingiai Károly csak a császári és a magyar egységek, míg Miksa Emánuel csak a bajor és szász erők veszteségeit pótolhatja.
- visszahozhatnak a játékból kiesett, a török védők által megsemmisített egységeket az Indulási zónába: a Tiszti érték 2-vel való csökkentése által 1 teljes erejű egység visszaállítható abban az Indulási zónában, ahol az adott Tiszt áll. Természetesen sérülten is visszahozható bármely harci egység, ez esetben 1-el kell csökkenteni a Tiszti értékét.
- fordulónként egyszer növelhetik a Császári Tüzérségi Szint értékét, maximum 4-re.
- egységenként 1-gyel növelhetik a velük azonos Falzónában álló harci egységek Harci értékét roham és várharc során. Károly csak a császári, Miksa pedig csak a bajor és szász egységek Harci értékét emelheti. A tiszt Tiszti értéke ekkor minden egyes „emelt szintű” egység után 1-el csökken. A tiszthez tartozó jelzőt ekkor annyival toljuk kisebb értékre a szintjelző skálán, ahány harci egység harci értékét növelte.

Példa

Ha II. Miksa aktuális tiszti értéke 3, és 3 egység harci értékét megemeli roham előtt, akkor a hozzá tartozó tiszti jelzőt a 0 cellába toljuk.

Mindegyik tiszt közös speciális akciói:

- ha a Tiszt „sérült” állapotba kerül, akkor képes rá, hogy önmagát pótolja, azaz visszaforgatható teljes erejűre. De ebben az esetben arra a fordulóra a Tiszti értéke 0, vagyis semmi mást nem tehet.

Ha a tiszti egység veszteséget szenved, akkor – hasonlóan a többi harci egységhez – sérült (azaz a kisebb számértékű) oldalára kell fordítani.

Figyelem: ekkor azonnal csökken az adott tiszt Tiszti értéke is! Amíg a tiszt „sérült” állapotban van a térképen, addig a tiszti értéke is csak a „sérült” oldalán feltüntetett számérték lehet.

Példa

Roham során Abdurrahman veszteséget szenved. Ekkor a török fél megfordítja az Abdurrahman harci egységet. Innentől Harci értéke 3-as, a skálán pedig azonnal 3-ra kell csökkenteni a tiszti értékét. (Ha roham előtt a tiszti érték eleve kisebb, vagy egyenlő volt, mint 3, akkor természetesen nem kell csökkenteni.)

A morálszint változása

A császáriaknál:

Minden egyes forduló végén növeld a CMS-t 1-el (de soha sem 5 fölé) minden egyes, éppen birtokolt Falzónáért (vagyis a forduló végén a Budai várban császári kézen lévő összes Falzónáért). Viszont csökkentsd a CMS-t 1-el (de soha sem 1 alá), azonnal ha ez történik:

- megsemmisül egy Császári Játékos egység

- minden egyes sikertelen aknázási akció után

A törököknél:

Csökkentsd 1-gyel a TMS-t azonnal, ha ez történik:

- Abdurrahman elvész
- a 6-7-8. fordulók elején dobj; a dobásértékhez adj hozzá 1-et minden olyan Falzónáért, amit a császáriak birtokolnak, kivétel a Víziváros; és vonj le minden 3. még a térképen álló török egység után 1-et. Ha a dobásérték 4-nél kisebb, akkor nem kell csökkenteni a TMS-t, egyébként igen, 1-el.
- növeld a TMS-t azonnal 1-el, (de maximum 3-ra), ha a „felmentő had” sikeresen bejut a várba (lásd a következő részben).

Új események

A 6. fordulótól dojni is kell azon számjelzők húzásakor, melyek hátoldalán (a játékba kerülés fordulószámaival) esemény van feltüntetve.

Példa

Ha a török fél az 5. fordulóban kihúzza egy „Felmentő had 6. forduló” hátoldalú számjelzőt, az érdektelen a játékmenetre nézve, mert még nem indult el a 6. forduló. Ha azonban ugyanezt a 8. fordulóban húzza ki, akkor befolyásolhatja a játékmenetet, hiszen az a számjelző már a 6. fordulótól kezdve működőképes.

Három féle új esemény történhet a 6. fordulótól: „Felmentő had” érkezik a török félnek, „a sors keze” közbe szólhat, vagy „járvány” pusztíthat a császári félnél.



Ha a „felmentő had” kerül kihúzásra, akkor a török fél a saját körében 1 erősítést kaphat (a később kiválasztott akciótól függetlenül), ha a számjelzőn álló szám páratlan, ám ha páros, akkor

2-t. Előtte azonban dojni kell: ha a szám páros, az erősítés lehetséges, ha páratlan, akkor nem. Az erősítés úgy zajlik, hogy a sérült török egység teljes erejű oldalára fordítható Elvesztett török egység azonban nem hozható vissza a játékba.



Ha a „sors keze” kerül kihúzásra, akkor a császári fél a megengedett túl még egy (tehát 2, vagy 3) akciót indíthat. Előtte dojni kell: ha a dobásérték páros, akkor megvalósítható, egyébként nem.



Ha a „járvány” kerül kihúzásra, akkor a Császári Játékos dob a kockával: Ha a dobásérték páratlan, akkor nem tört ki járvány. Ha páros számot dobott, akkor kitört a járvány a táborban, ekkor egy tetszőleges császári egység kiállításra kerül. A kiállított egység a 8-as cellába kerül a Szintjelző skálán, és minden saját kör kezdetén automatikusan az 1-el kisebb értékű cellába tologdik. Ha elérte a 0 cellát, akkor meggyógyult, és azonnal visszaállítható a játékba, tetszőleges Indulási Zónába.

A 7. forduló elején a Császári Játékos bedobja a poharába a 9. (eddig a játékban nem szereplő császári) egységet, a 8. forduló elején pedig a 10. (a játékban eddig ugyancsak nem szereplő magyar) egységet. Ha a későbbiek során kihúzza, azt bármely indulási zónába rakva azonnal használhatja, majd húz egy újabb számot a pohárból.

Ki nyeri a játékot?

A császáriak nyernek, ha a TMS 0-ra zuhan bármelyik kör végén, és 4, vagy annál kevesebb török egység marad a várban a játék végére. Ha e két feltétel nem teljesül, akkor a török fél nyert.

Jó szórakozást és tanulást kívánunk!

A Buda visszahívása – 1686 társasjáték valamennyi eleme: térkép/tereplap,

**játékegységek/jelzők, játékszabály és az
eseményleírás is letölthetők a
www.hetek.hu/tarsasjatek címről.**