COMITATUS

Szent László várispánjai

*Játékszabály*

Tartalom

[Történet 3](#_Toc10139509)

[A játék elemei 4](#_Toc10139510)

[Kezdőfelállás 7](#_Toc10139511)

[A játék menete 8](#_Toc10139512)

[Minden 3. kör vége 11](#_Toc10139513)

[A játék vége 11](#_Toc10139514)

[Könnyített játékmenet 12](#_Toc10139515)

[Index 13](#_Toc10139516)

[Források 14](#_Toc10139517)

Történet

Szent István legyőzte az ellene lázadó pogány törzsfőket, keresztény hitre térítette az országot, törvényekkel szabályozta az egyház működését és a hívek vallásgyakorlatát, Magyarországot a katolikus, feudális Nyugat-Európához közelítette. Halála után azonban zűrzavaros időszak kezdődött.

Egymást váltó királyok harcoltak a hatalomért, miközben német, cseh, lengyel és besenyő seregek dúlták az országot. Az ország középső részén teret nyert a kereszténység, az ország elhagyott, vad peremvidékein azonban még mindig a régi, pogány vallás volt az úr. Az új feudális világban az egykori nemzetségi harcosok tömegei kényszerültek letelepedésre és vesztették el a szabadságukat. Ezrek keltek útra, hogy a királyi hatalomtól távol eső vidékeken kezdjenek új életet.

Géza és László 1063-ban apjuk, I. Béla, tragikus halála után kiegyeztek unokatestvérükkel, Salamonnal. Salamoné lett a korona, Géza és László az ország egyharmadát kitevő dukátust, azaz saját udvartartással rendelkező hercegséget kaptak. A kapcsolat az 1070-es években romlott meg, és a hercegek fellázadtak Salamon ellen. A trónt Géza 1074-ben szerezte meg, de az ország nyugati határvidékén Salamon uralkodott tovább. Géza halála (1077) után hívei László mellé álltak, és őt tették meg királynak.

Lászlóra várt a feladat, hogy legyőzze az országra törő ellenségeit, kiterjessze a királyi hatalmat az ország teljes területére, megszilárdítsa a társadalmi rendet és stabilizálja az egyház helyzetét.

Rád vár a feladat, hogy a király peremvidékre küldött megbízottjaként segíts megvalósítani ezeket a célokat! Gyűjtsd be a nyersanyagokat, győzd le a király ellenfeleit és építsd fel a várad!

Megyésispánként a rád bízott területen szinte korlátlan hatalommal rendelkezel, azonban László nem fogad el kudarcot! A játék 30. körében végigjárja az országot és ellenőrzi ispánjait, hogy teljesítették-e a rájuk bízott feladatot.

Sok sikert!

A játék elemei

|  |  |
| --- | --- |
| Nyersanyaglelőhely | 5 db |
| Csatlakozó | 16 db |
| Fal | 16 db |
| Bástya | 16 db |
| Kaszárnya | 4 db |
| Templom | 4 db |
| Magtár | 4 db |
| Szolgálók telkei | 4 db |
| Épületkártya | 80 db |
| Fejlesztéskártya | 80 db |
| Eseménykártya | 31 db |
| Karakterkártya | 8 db |
| Fa | 48 db |
| Kő | 48 db |
| Kenyér | 48 db |
| Só | 48 db |
| Dénár | 20 db (1 dénáros),15 db (5 dénáros),10 db (10 dénáros) |
| Szolgáló | 40 db |
| Szerviens | 25 db |
| Kocka | 30 db |
| Kezdőjátékos-jelölő | 1 db |
| Fejlesztéskártya-tartó | 1 db |
| Épületkártya-tartó | 1 db |

**Játékostábla**

Először a 4 csatlakozót kell a táblára helyezni, ehhez kell később az épületeket csatlakoztatni az ábrán látható módon. Itt épül majd fel a várad, itt gyűjtöd a nyersanyagokat.

**Nyersanyaglelőhelyek***(erdő, kőbánya, sóbánya, farm, piac)*

El kell helyezni a képeket, és a nyersanyagokat (fa, kő, só, kenyér, dénár) a képen látható módon. A helyszíneket szabadon választottan helyezheted el az asztalon. Itt szerezhetsz új nyersanyagokat, kereskedhetsz, toborozhatsz szervienseket, vagy telepíthetsz szolgálókat.

**Szolgálók és szerviensek**

A szolgálókat beoszthatod nyersanyagszerzésre, elküldheted piacra, fejlesztést végezhetsz vele és bővítheted a váradat is. A szerviensekkel tudod megvédeni a váradat támadások során. Ha a játékosok összesen legalább annyi szervienst állítanak ki, amennyi ellenséges katona támad, visszaverik a támadást.

**Védművek** *(fal, bástya)*

Egy támadástól megvéd, de elveszik.

**Épületek** *(kaszárnya, templom, magtár, szolgálótelek)*

Különböző előnyökkel rendelkező, felépíthető épületek. Minden fajta épületből csak egyet lehet építeni játékosonként.

**Kártyák:**

* **Karakterkártyák**: Ezt a karaktert fogod a játék során megszemélyesíteni. Minden karakternek különálló képessége van, mely segíteni fog a játék során.
* **Fejlesztéskártyák:** Ezeket a kártyákat megvásárolva tudsz különböző előnyökhöz jutni a játék során.
* **Épületkártyák:** Ezeket a kártyákat megvásárolva tudsz épületeket építeni.
* **Eseménykártyák:** Ezek a kártyák biztosítják minden 3 kör különlegességét, más-más célokat kitűzve, előnyökkel és hátrányokkal. Minden 3. kör végén a kártyán meghatározott számú szervienssel kell megküzdeni.

**Nyersanyagok** *(fa, kő, só, kenyér, dénár)*

Ezekkel tudod megvenni a fejlesztéseket, épületeket, szolgálókat és szervienseket. A piacon tudod beváltani a fát, követ, kenyeret, sót dénárra, és fordítva.

Ezekkel tudsz épületeket építeni, fejlesztéseket, szolgálókat és szervienseket vásárolni, valamint eltartani szolgálóidat. A piacon tudod beváltani a fát, követ, kenyeret, sót dénárra, és fordítva.

**Kockák**

A nyersanyagbegyűjtéshez szükségesek, ezekkel dobod ki a begyűjtött összeget, melyet elosztasz a nyersanyaglelőhelyhez megadott számmal. A végső összeget kapod meg.

A nyersanyagbegyűjtéshez szükségesek. Dobásaid összegét elosztod nyersanyaglelőhelyhez megadott számmal, ennyit kapsz az adott nyersanyagból.

**Kezdőjátékos-jelölő**

Ezzel jelezzük, hogy melyik játékos kezdi a kört. Minden körrel ez jobbra továbbadódik.

Kezdőfelállás

**Minden játékos kezd:**

* 15 dénárral *(1 db 5-ös, 1 db 10-es)*
* 5 db szolgálóval
* 7 db kenyérrel
* 4 db csatlakozóval
* 1 db kapuelemmel

**Játékos- és játéktábla előkészítése:**

A játékosok elhelyezik az épületkártyákat 3 felé elosztva az épületkártya-tartóba, és a legfelsőt felfordítják mind a három paklin. A nyersanyag-lelőhelyekbe belehelyezik azok képeit, és tetszőleges módon elhelyezik a játéktéren.

A fejlesztéskártyákat egy pakliba rendezik a fejlesztéskártya-tartó mellett, majd fejlesztéskártya-tartó 3 helyébe 1-1 kártyát helyeznek.

Minden játékos kap 4-4 csatlakozót, melyek segítségével felépítheti a várát.

A játék menete

**0.** Eseménykártya felfordítása. *(minden 3. kör)*

**1.** A játékosok elhelyezik a szolgálóikat a táblán.

**2.** A játékosok begyűjtik a nyersanyagokat, kereskednek a piacon.

**3.** A játékosok megépítik a vásárolt épületeket és megveszik a fejlesztéskártyákat.

**4.** A játékosok ellátják élelmiszerrel a szolgálóikat.

**5.**Kezdőjátékos-jelölő továbbadása.

**6.** Kör újrakezdése

**7.** Eseménykártya teljesítése *(minden 3. kör)*

**0. Eseménykártyák**

Az első körrel kezdődően minden 3. körben *(1.,4.,7.,...)* fel kell fordítani egy eseménykártyát, és 3 körrel később (3., 6., 9., … kör vége) minden játékosnak teljesíteni kell e kártya feltételeit. A szöveg után található, hogy hány egységet (szervienst) kell kiállítani. Ezt a számot befolyásolhatja a kártyán látható szöveg. Ezután látható a fő küldetés. *(Ez lehet több szerviens, több élelem, más nyersanyagváltások, vagy a 3 kört befolyásoló tényező.)*

**1. A játékosok a szolgálóikat elhelyezik a táblán**

A kezdőjátékos egy vagy több emberét az általa választott helyszínre teszi. Ezt követően az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra, és ő is leteszi egy vagy több emberét az általa választott helyre. Ez addig tart, amíg mindenki fel nem tette a táblára az összes szolgálóját. Passzolásra addig nincs lehetőség.

**Helyszínek:** A **piactér**re minden ember maximum egy szolgálót állíthat. A **farm**ra bármennyi szolgáló kerülhet, a többi helyszínre körönként maximum 7 szolgáló tehető. Minden **épületkártyára** és a **fejlesztéskártyákra** egy-egy szolgáló rakható az erre kijelölt mélyedésbe.

**2. A játékosok begyűjtik a nyersanyagokat**

Ebben a fázisban már nem lehet szolgálót elhelyezni!

Minden játékos, a kezdőjátékossal kezdve egymás után dob annyi kockával, ahány szolgálója az adott lelőhelyen áll. A dobások értékeinek összeadása után az alábbi módon kapják a nyersanyagokat:

**Farm**: A begyűjthető kenyerek számát az eredmény 2-vel való osztása adja.

**Erdő**: A begyűjthető fák számát az eredmény 3-mal való osztása adja.

**Kőbánya**: A begyűjthető kövek számát az eredmény 3-mal való osztása adja.

**Sóbánya**: A begyűjthető só számát az eredmény 4-el való osztása adja.

Az előbbi osztások során mindig lefelé kell kerekíteni!

Amint a játékos begyűjtötte a nyersanyagait, vissza kell vennie a szolgálóit, így minden nyersanyaglelőhelyen lévő szolgálója visszakerül hozzá.

**Piactér:** Itt lehet beváltani a nyersanyagaidat dénárra, vagy fordítva a táblázatban látható módon. Egy körben csak két üzletet köthetsz, egyet eladásra, egyet vételre (pl.: Zsolt elad 5 sót és kap 15 dénárt, majd vesz 7 fát 7 dénárért). Ha a játékos szervienst vásárol, akkor a szervienst a játéktér közepére helyezi. A piacon vett szolgáló csak a következő körtől lesz használható.

**Átváltások:**

|  |  |
| --- | --- |
| 1 kenyér | 2 dénár |
| 1 fa | 1 dénár |
| 1 kő | 1 dénár |
| 1 só | 3 dénár |
| 1 szerviens | 3 dénár |
| 1 szolgáló | 2 kenyér |

**3. Építkezés- és fejlesztéskártyák**

**Fejlesztéskártyák:**

A játékosok kifizetik a fejlesztéskártyákat. Az első helyen lévő 3, a második 2, a harmadik 1 dénárba kerül. A megvásárolt lapok a játékosokhoz kerülnek, de a rajta szereplő bónuszt csak a következő körtől használhatják. A kártyákon lévő utasításokat minden körben egyszer lehet végrehajtani. *(Egyes kártyák ezt befolyásolhatják!)*

**Épületkártyák:**

A játékos kifizeti a rajta szereplő összeget, és az épület modelljét rákapcsolja egy tetszőleges csatlakozóra a képen látható módon(lásd: Játékostábla 5. oldal). A megvásárolt épületkártyán lévő bónusz a következő körtől lesz érvényes a játékosra.

**4. Élelmezés**

A játékosok minden szolgálóik után fizetnek egy-egy kenyeret *(páratlan számú szolgáló esetén lefelé kell kerekíteni)*. Ha nincs elég kenyere a játékosnak, akkor minden olyan szolgáló, akinek nem jutott élelem, kikerül a játékból (éhen hal).
*Például Tamásnak 5 szolgálója van, de csak 3 kenyere. Így 2 szolgálóját elveszíti.*

**5. Kezdőjátékos-jelölő továbbadása**

A kezdőjátékos-jelölő az óramutató járásának megfelelően továbbadódik.

**6. Új forduló**

Az új forduló elején először a táblán maradt fejlesztéskártyákat jobbra toljuk, és az így megüresedett helyekre újakat fordítunk fel.

Minden 3. kör vége

Minden 3. kör végén a játékosoknak teljesíteni kell az eseménykártyán szereplő feltételt. Ha nem járnak sikerrel, akkor a kártyán szereplő büntetésben részesülnek.

A harmadik kör végén kerül sor a csatára. Az ellenség mindig az eseménykártyán szereplő számban támad *(ezt módosíthatja az eseménykártya)*. A játékosok akkor nyerik meg a csatát, ha annyi vagy több szerviensük van, mint amennyit az eseménykártya megkövetelt. Nyertes csata esetén annyi szerviens veszik el, ahány ellenség támadott. Ha a játékosok veszítenek, akkor az ellenség annyi emberrel támadja a játékosok várait, amennyi katonát kellett volna még beadni az eseménykártyához ahhoz, hogy a büntetést elkerüljék.

*Például Ha 10 katonát szükséges beadni, de csak 8 szervienst állítanak ki a játékosok, akkor 2 ellenséges harcos fog a játékosok váraira támadni.*

**Ostrom:**

A játékos minden támadó ellenséges katona után elveszít egy falat vagy bástyát. Ha nem rendelkezik fallal vagy bástyával, akkor elveszíti egy tetszőleges épületét.

A játék vége

A játék akkor ér véget ha az egyik játékosnak sikerül felépítenie a teljes várát *(falak, bástyák, épületek)*. Ha nem sikerül az 30. körig felépíteni a várat egy játékosnak sem akkor a játékosok mindegyike veszít.

Könnyített játékmenet

Ez a játéktípus egy könnyített verziója az eredeti játéknak. Itt a játékosok jóval könnyebben jutnak nyersanyagokhoz, így az építkezés sokkal gyorsabb. A fiatalabb korosztály számára ajánljuk.

**Minden játékos kezd:**

* 15 dénárral *(1 db 5-ös, 1 db 10-es)*
* 5 db szolgálóval
* 7 db kenyérrel
* 2 db fával
* 2 db kővel
* 4 db csatlakozóval

**Változások:**

* Minden második szolgáló után kell csak kenyeret fizetni az élelmezési fázisban. Ha páratlan számú szolgálód van, lefelé kell kerekíteni. *Például ha 7 szolgálód van, 3 kenyérrel tudod ellátni őket.*
* A játékosok minden körben kapnak: 1 db katonát, 1 követ, 1 fát, 3 dénárt.
* Felfelé kerekítés történik a nyersanyag begyűjtés fázisában

*Jó játékot!*

Fogalomtár

**Monopólium:** A királytól valamely tevékenység végzésére kapott kizárólagos jog (pl. sókereskedelem).

**Pogány:** Nem keresztény, a játék korszakában az ősmagyar sámánista vallást gyakorló ember.

**Teológia:** Hittudomány, a hit és a vallás kérdéseivel foglalkozó tudományág.

**Mártír:** A tántoríthatatlan, áldozatos, önmagát feláldozó ember, aki egy eszméért, hitért áldozza életét.

**Peremvidék:** Az ország szélén lévő, még nem teljes királyi befolyás alatt álló terület.

**Elöljáró:** Felettes személy, aki beosztottaknak parancsol.

**Comitatus:** A vármegye vagy megye a magyar közigazgatás alapvető területi egysége I. István király óta. A feladata, hatásköre gazdasági, katonai és jogi ügyekre terjed ki.

**Törzs:** Az állam létrehozását megelőző szinten levő társadalmak valós vagy vélt vérségi alapon szerveződő nagyobb egysége. A törzsek nemzetségekre, azok nagycsaládokra oszlanak

**Törzsszövetség:** A nomád népek hagyományos szerveződési formája, több egy területen élő törzs laza együttműködése.

**Rablóhadjárat:** Nomád törzsekre jellemző, hogy a lakóhelyükhöz közel lévő területekre zsákmány- és rabszolgaszerzés céljából vezetett kisebb támadások.

**Nemesfém:** Az arany, ezüst összefoglaló neve. A korszakban ebből készülnek a pénzek.

**Ortodox:** 1054-ben Rómától különvált görög nyelvű, külön szertartású egyház.

**Szerviens:** Olyan személy, aki urának – a királynak vagy a földesúrnak – kizárólag katonai szolgálattal tartozik, ennek fejében adománybirtokot kap. Rendelkeztek saját földbirtokkal, ezért nem süllyedtek az alávetett osztályba.

**Ellenkirály:** Az a személy, aki a törvényes királlyal szemben a koronára igényt tart, a királyi címet fölveszi, a hatalmat birtokolja és erősíteni törekszik.

**Várispán:** A vármegye központját jelentő várbirtok élére a király által kinevezett első ember.

**Várbirtok:** Azuradalom egyik része, mely a királyi vármegye szervezetét, élén az ispánnal és az ispáni várral eltartotta.

**Vármegye:** Lásd *Comitatus*.

**Ispán:** A vármegye király által kinevezett első embere a középkorban, ilyen minőségében megfelelt a grófi rangnak.

**Robot:** A szolgáltatásra kötelezett népek munkával tartoztak a várbirtok ispánjának. Kötelezettségük volt a várbirtok földjeinek művelése, de lehetett a robot várépítés, erdőirtás és a földesúr terményeinek elszállítása is. A robotot a saját eszközeikkel és állataikkal végezték.

**Nemzetség:** Nomád népeknél férfiágú leszármazáson alapuló, rokonsági viszonyt tartalmazó társadalmi csoport. Egy nemzetséget családok alkotnak, a nemzetségek együtt egy törzset.

**Dukátus:** A trónörökös kormányzása alatt álló terület. Általában az ország területének egyharmadát jelenti.

Források

* A szolgálók és a szerviensek modelljei a *thingiverse.com*-ról.
* A játék szabályrendszere a *Stone Age* című társasjáték alapján készült.
* Történelmi háttérinformációk: *Száray Miklós Történelem középiskolásoknak 9. tankönyv, Zanza.tv* és a *Wikipédia*