

KOOPERATÍV TÁRSASJÁTÉK

# JÁTÉKSZABÁLY



# MÁTYÁS

ÉPÍTSD FEL MÁTYÁS  
ORSZÁGÁT!

10 ÉVES KORTÓL ♦ 2-4 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

**A**XV. század egy különösen virágzó időszak volt Magyarországon. Gyorsan fejlődött a mezőgazdaság, sorra alakultak ki és folyamatosan erősödtek meg a mezővárosok. A parasztság körében egyre többen lettek a többtelkes jómódú parasztok. Azonban nemcsak ők, hanem a szegényebb földművesek is mind gyakrabban vitték már terményeiket a piacra. Egyre szélesebb rétegek csatlakoztak a kereskedelemhez, és a paraszti ártermelés növekedésével párhuzamosan nőtt az iparral foglalkozók száma is.

Az ország fejlődésében döntő szerepe volt a fiatalon királlyá választott Hunyadi Mátyásnak, aki politikájával a kor Európájának egyik legjelentősebb tényezőjévé tette Magyarországot.

Magyar király csak az lehetett, akit a Szent Koronával koronáztak meg, de 1440. február 21-én éjjel Habsburg Frigyes császár utasítására ellopták a magyar Szent Koronát a visegrádi várból. Mátyás csak hosszú alkudozás után, 80.000 aranyért vásárolhatta vissza a Habsburgoktól. Ez elképesztően nagy összeg volt, hiszen III. Frigyes császár kincstárában sem volt több 10.000 aranynál, és Kecskemét mezőváros éves adója is csupán 3 aranyra rúgott.

Ekkora összeg összegyűjtésére csak egy erős, biztos lábakon álló ország lehetett képes.

## A JÁTÉK CÉLJA:

Visszaszerezni a Habsburgoktól a magyar Szent Koronát, és megkoronázni vele Mátyás királyt. Ehhez a játékosoknak együtt kell felépíteniük egy virágzó Magyarországot.

### A koronázás feltétele, hogy a játék végén

- már legyen a játékosok birtokában a visszavásárolt Szent Korona,
- játékosonként 15 vármegyében vagy jobbágytelek, vagy falu – esetleg vár – álljon (ez nem azt jelenti, hogy minden egyes játékosnak legalább 15 megyével kell rendelkeznie, hanem pl. ha hárman játszanak, akkor összesen 45 vármegyét kell elfoglalniuk),
- álljon 4 vár valahol az országban,
- ne legyen se ellenség, se járvány az ország területén.



Nagyon fontos, hogy a játékosok nem egymás ellen játszanak, hanem együtt dolgoznak egy közös ügyért. Csak együtt, mindig egymást segítve érhetik el céljukat, az erős, biztos alapokon álló Magyarország felépítését.

## ELŐKÉSZÜLETEK:

Az első játék előtt az aranypénzeket, valamint a támadásokat és járványokat jelző korongokat óvatosan kinyomkodjuk a keretből, és visszahelyezzük a dobozba. Ide kerülnek a terményeket jelző alkatrészek is. A kincstárként jelölt résznek azonban üresen kell maradnia, mivel a játékosok ide gyűjtik majd az aranyakat.



A felcsereket és a katonaságot jelző figurákat szintén kivesszük a keretből, és óvatosan a műanyag talpakba illesztjük.



Az akciókártyákat megkeverjük, a paklit szöveggel lefelé az asztalra helyezzük.



Jobbágytelek



Falu



Vár



Felcser



Katonaság

Minden játékos választ egy színt. Kiválogatja és maga elé teszi a színének megfelelő „jobbágytelkeket”, „falvakat” és „várakat”. A játék kezdetekor mindenki felhelyezhet a táblára 3 jobbágytelket és 2 falut, mégpedig úgy, hogy az egyik település mindenképpen valamelyik induló vármegyén legyen. Ezeket a megyéket (Hunyad, Visegrád, Zágráb, Szatmár) egy „vár” ikon jelzi a táblán. A településeket az induláskor, majd később a játék során is, minden esetben csak a már elfoglalt saját megyénk mellé helyezhetjük.



Induló vármegye

Ezután minden játékos választ magának egy karaktert. Ha esetleg nem tudnak megegyezni, sorssal döntsenek. Minden esetben részt vesz a játékban az összes karakter. Amikor négyen játszanak, mindenki egy-egy karaktert kap. Három játékos esetén a GYÓGYÍTÓ és a KAPITÁNY ugyanahhoz kerül. Ha viszont csak ketten vannak, akkor egyikük legyen a NÁDOR, másikuk az ÉRSEK, és ezek mellé mindketten válasszanak egyet a GYÓGYÍTÓ és a KAPITÁNY szerepe közül. Az összes karakter valós történelmi személyiség, és mindegyikük mással járul hozzá a játék sikeréhez.

A NÁDOR kivételével minden játékos kap egy-egy aranyat.

A fordulókat számláló fabábu a „Start” mezőre kerül.



## A NÁDOR

A NÁDOR a király első embere. Vitás kérdésekben az ő szava dönt. Fő feladata, hogy a megfelelő időben kijátssza a fejlesztőkártyákat, és ezzel elrendelje a fejlesztéseket (ld. később). Ezt a játék során bármikor megteheti, függetlenül attól, hogy ő van-e éppen soron vagy egy másik játékos. Az ő szava dönt abban is, hogy a kincstárban összegyűlt arany mi módon kerüljön felhasználásra. A játék elején négy aranyat és négy fejlesztőkártyát kap.



## AZ ÉRSEK

Az ÉRSEK a hitélet és a tudomány feje az országban. Döntő szerepe lehet a játék sikerében, mert ő az, aki legalább négy alkalommal segíthet a játékosokon. A játék elején megkapja a két „Érvénytelenítő” és a két „Újra húzhat” kártyát. Ezeket bármikor kijátszhatja, ha valamelyik játékos olyan akciókártyát húz (ld. később), ami súlyosan veszélyeztetné a közös cél elérését. Ha érvényteleníti a kártyát, akkor az adott játékosnak nem kell teljesítenie a kártyán olvasható utasításokat, míg újrahúzás esetén az adott kártyát félreteszik, és a játékos egy másikat húz helyette a pakliból. Amennyiben már mind a négy kártya kijátszásra került, 20-20 arany fejében a két „Újra húzhat” kártya egyszer visszavásárolható.



## A GYÓGYÍTÓ

A GYÓGYÍTÓ rendelkezik a felcserekkel. Ő helyezi le és mozgatja őket, ha szükség van rájuk. A játék elején négy felcsert kap, de aztán lehetősége van továbbiakat is szerezni. Az oktatás költsége 5 arany. Ennek (nem a kincstárba történő) befizetésével további felcserekhez juthat. Amennyiben valahol járvány tör ki, oda belátása szerint küldhet segítséget. Ha valamelyik vármegyébe felcser érkezik, ott a járvány megszűnik, és a járványt jelző korong is lekerül a tábláról. Amikor a GYÓGYÍTÓ újra sorra kerül, a táblán lévő felcserekkel valamelyik szomszédos vármegyébe léphet; akár azért, hogy ott is segítséget nyújtson, akár azért, hogy más bajba jutott vármegyék felé vegye az útját.



## A KAPITÁNY

A KAPITÁNY rendelkezik az ország katonaságával. Ő küldhet seregeket a bajba jutott vármegyék megsegítésére. A katonaság működése nagyon hasonlít a felcserek tevékenységéhez. A KAPITÁNY is 4 sereget kap a játék kezdetekor, és neki is 5 aranyába kerül a továbbiak kiképzése. Ő dönti el, hogy melyik megtámadott vármegyébe hány katonát küld, és hogyan mozgatja a csapatokat. A katonák érkezésével az adott megye megszabadul a támadástól, és az azt jelző korong lekerül a tábláról. A katonaságot a KAPITÁNY mozgatja, amikor újra sorra kerül, mégpedig a felcserek esetében leírt szabályok szerint.



## AKCIÓKÁRTYÁK:

Ezek a kártyák különböző események rövid leírása található, melyek hol segítik, hol akadályozzák a játékosokat céljuk elérésében. Aki éppen soron következik, az először húzzon egy ilyen kártyát, aztán teljesítse is az abban foglaltakat. Ha valaki nem képes rá, mert például nincs elég aranya egy váltságdíj kifizetéséhez, akkor mindaddig kimarad a játékból, amíg vagy a kincstár, vagy a játékosársai nem segítenek a segítségére. Természetesen mindenkinek az az érdeke, hogy az összes játékos részt vegyen az ország építésében, ezért célszerű mielőbb segíteni a bajba jutottakon.



## TÁMADÁS- ÉS JÁRVÁNYKORONG

Ezek a jelzőkorongok jelölik azokat a vármegyét, amelyeket támadás ért, vagy amelyeken valamilyen fertőzés, illetve járvány pusztít. Nagyon fontos tudnivaló, hogy a vár ezekben az esetekben védelmet jelent. Azt a vármegyét, amelyen vár áll, valamint a védelme alatt álló szomszédos vármegyét nem érheti sem betegség, sem támadás.



## TERMÉNY

A játékosok, amikor sorra kerülnek, vagy aranyat kaphatnak, vagy terményeket takaríthatnak be az általuk már elfoglalt vármegyékből. A kisebb, citromsárga kocka 1, míg a nagyobb, narancssárga 10 egység terményt jelöl.



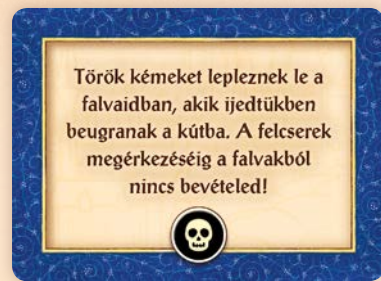
## A JÁTÉK MENETE

A NÁDOR lép először, utána következnek a többiek, az óramutató járásának megfelelő irányban. A bábú az egyes mezőről indul, és mivel a játék 12 körből áll, mindenki 12-szer kerül sorra, hogy a következő sorrendben végrehajthassa a feladatokat:

1. Akciókártyát kell húzni, és annak megfelelően cselekedni, amit a kártyán olvasunk. Dönthetünk úgy is, hogy akciókártya húzása helyett inkább dobunk a dobókockával. (Lásd lentebb: Kockadobás)
2. A GYÓGYÍTÓ és a KAPITÁNY számára ezután következik a felcserek és a seregek mozgatása.
3. Végre kell hajtani a betakarítást.

## AKCIÓKÁRTYÁK HÚZÁSA

Az akciókártyák olyan eseményeket találnak a játékosok, amely megtörténtek vagy megtörténhetek az adott korban. Pontosán követniük kell a kártyán található utasításokat. Ez sok esetben kedvező számukra, segítséget kapnak a közös cél eléréséhez, de gyakran olyan utasításokat kell végrehajtaniuk, amelyek megnehezítik a dolgukat.



Ha valamelyik kihúzott kártyán vagy piktogramot látunk, akkor az érintett vármegyék megjelenésére a megfelelő korongokat kell használnunk. A az ellenség támadását, a pedig valamilyen járvány vagy fertőzés kitörését jelzi. Az első esetben a katonaság, a másodikban a felcserek érkezése jelent segítséget. Fontos, hogy egy vár védelmet nyújt a vele közvetlenül határos vármegyéknek is, azokra tehát nem kerül jelölőkorong.

### KOCKADOBÁS

Dönthetünk úgy is, hogy akciókártya húzása helyett inkább dobunk a dobókockával. Ennek vármegyénként egy arany az ára (azaz ha pl. az adott játékos 8 vármegyét foglalt már el korábban, akkor most nyolc aranyat kell befizetnie).

A kockadobással többnyire jól járunk, de természetesen előfordulhat olyan is, hogy rosszul sül el a dolog.

Kockadobás eredménytáblázat	
	Vegyél le egy jobbágytelket vagy falut!
	Soron kívüli fejlesztés, csak Neked.
	Dupla betakarításod van mindenből.
	Kapsz két jobbágytelket.
	Ebben a körben nincs betakarításod.
	Öt aranyat kapsz.

### KATONASÁG ÉS FELCSEREK MOZGATÁSA

A következő feladat a KAPITÁNY számára a katonák, a GYÓGYÍTÓ számára pedig a felcserek mozgatása. Ilyenkor van lehetőségük az érintett megyékbe segítséget küldeni, illetve a már kiküldött segítséget irányítani (azokkal valamely szomszédos vármegyébe lépni). Ha elvégezték a feladatukat, eldönthetik, hogy helyben maradnak, és megvárják, hogy a fejlesztés során (ld. később) visszakerülnek az irányítóihoz, vagy belépnek egy várba. Ha a megfelelő szabályok szerint (egy körben mindig csak a szomszédos megyére lépve) a várba érnek, visszakerülnek, és még abban a körben máshol bevethetők.

### BETAKARÍTÁS

A betakarítás során aratjuk le a munkánk gyümölcsét. A településeinkből begyűjtjük azokat a javakat, amelyek később lehetővé teszik számunkra, hogy továbbfejlesszük azokat, illetve új vármegyét foglaljunk el. A betakarítási értékek településtípusonként változnak. Egy jobbágytelekről 1 terményt, a faluból 3-at, míg a várból 5-öt takaríthatunk be – vagy ha inkább arra van szükségünk, a termények helyett ugyanannyi aranyat is kaphatunk.



Aranyat a várakon kívül csak az aranybányákból, illetve a fiumei kikötőből szerezhetnek a játékosok, amennyiben azokon áll már valamilyen település. Ebben az esetben onnan nem terményt, hanem azzal megegyező számú aranyat kapnak. Az aranymegtakarítások gyűjtőhelye a kincstár. Ide kell a

fejlesztések (ld. később) alkalmával befizetniük, illetve a játék során bármikor dönthetnek úgy, hogy befizetést teljesítenek. Az arany a kincstárban sokkal nagyobb biztonságban van, mint a játékosoknál, viszont a felhasználása a játékos szempontjából jóval korlátozottabb.

### Aranyat a kincstárból – a NÁDOR engedélyével – a következő esetekben lehet kivenni:

- a Szent Korona visszavásárlása, bármikor a játék során (80 arany)
- katonaság kiképzése (5 arany)
- a felcser oktatási költsége (5 arany)
- váltságdíjfizetés, illetve a vár fejlesztési költségének kiegészítése, amennyiben a játékos nem rendelkezik a teljes összeggel

Ha több játékos is kérelmet nyújt be a vár építésével kapcsolatban, akkor a NÁDOR dönti el, hogy melyiküket segíti a kincstár. Természetesen, miután gondosan mérlegelte a lehetőségeket, dönthet úgy, hogy mindegyiküket segíti, de akár úgy is, hogy egyiküket sem. A fő szempont minden esetben az ország egészének az érdeke kell legyen.

A kincstárból nem vehető ki pénz a kockadobás kiváltására, illetve az „Újra húzhat” kártya visszavásárlására.

### FEJLESZTÉS

A játék során négy alkalommal a NÁDOR fejlesztést tesz lehetővé. Kijátszik egy fejlesztőkártyát, és minden játékos egy időben területei fejlesztéséhez lát. Bár a NÁDORÉ a végső döntés, a játékosoknak célszerű együtt meghatározniuk a legjobb időpontot. Úgy kell időzíteniük, hogy már elegendő erőforrással rendelkezzenek a fejlesztésekhez, de ne várjanak túl sokat sem.

### A fejlesztés során...

- a még szabad vármegyékre jobbágytelket telepíthetnek 3 egység termény beszolgáltatásával.
- a jobbágytelekből falvat alakíthatnak ki. Ennek ára 10 egység termény. Ebben az esetben a jobbágytelek lekerül a tábláról, de újabb 3 termény befizetésével akár rögtön vissza is helyezhető.
- egy (vagy akár több) falu helyén várat építhetnek. Ennek a költsége 40 egység termény és 10 arany.
- a játékosok végül a megmaradt aranyaik felét adó gyanánt befizetik a kincstárba.

Jobbágytelket a játékos csak egy már általa elfoglalt vármegyével közvetlenül szomszédos megyére telepíthet.

A kör végén, mikor újra a NÁDOR következik, az akciókártya kihúzása előtt a tábla alján lévő bábuval kell egyet lépnie. A tizenkettedik kör után a bábu a koronázás évszámára lép. Itt a játék véget ér, a játékosok pedig ellenőrzik, hogy sikerült-e teljesíteniük az előírt feltételeket.



## Sok sikert és jó játékot kíván a Keller és Mayer!



## A JÁTÉK TARTALMA:

1 db játéktábla, 65 db akciókártya, 4 db karakterkártya, 4 db „fejlesztő” kártya,  
2 db „újra húzhat” kártya, 2 db „érvénytelenítő” kártya, 8 db „felcser” bábu,  
8 db „katonaság” bábu, 16 db műanyag talp, 24 db „támadás/járvány” korong,  
16 db „20 arany”, 12 db „10 arany”, 16 db „5 arany”, 32 db „1 arany”,  
1 db „Szent Korona” korong

### Fa alkatrészek:

32 db jobbágytelek, 32 db falu, 16 db vár, 50 db „termény” kocka,  
20 db „10 termény” kocka, 1 db fabábu, 1 db dobókocka, 1 db játékszabály

A játék része továbbá 1 darab „ártábla”. Ez a segédlet tartalmazza a fejlesztési és betakarítási értékeket, a kockadobás leírását, valamint az aranypénzekért vásárolható dolgok árát.

---

A játék szerzői: **ÁBEL GYÖRGY** és **HEY ATTILA**.

Külön köszönettel tartozunk **KESSELYÁK RITA** grafikusművésznek a csodálatos illusztrációkért, valamint **MÁTHÉ BÁLINTNAK** a grafikai tervezésért.

