

Principati

A Hadikapu



Hadsereg:

A hercegségeknek egy generálisa (fekete köpenyes) és hét katonája (zöld köpenyes) lehet. A katonákat és a generálist az erődökben képezik ki (bármelyik erődben). A



generális 15 pecuniába és egy lándzsába, a katonák 10 pecuniába és egy lándzsába kerülnek. A katonák kiképzése a termelési fázisban történik meg. A pénz és a fegyver a kiképzést követően a közös készletbe kerül vissza. Az erődben kiképzett első katona vagy generális automatikusan a kiképző erődbe, a többi kiképző erőd területlapjára kerül.

A lándzsát a kovács készíti.

A katona egy védelmi és egy támadó erővel, a generális kettő védelmi és kettő támadó erővel rendelkezik.



Egy körben egy katona egy lépést hajthat végre a {hadsereg} fázisban, a kör végén. Egy lépés egy területlapkányi mozgást jelent.

A játékos szabadon mozgathatja bármelyik katonát, bármilyen sorrendben. A folyón csak a hídon kelhetnek át, a Fekete-láp területlapkára és a Kék-forrás területlapkára nem léphetnek. Egy lapkán lévő katonák száma nem korlátozott. A katonák áthaladhatnak az ellenfél területlapkáin is.

A katonák és a generális bevonulhatnak egy-egy erődbe vagy egy-egy őrtoronyba. Ekkor fizikailag bele helyezzük őket a hadi épületbe. Egyszerre csak egy katona vagy a generális lehet az erődben vagy az őrtoronyban. A be- és a kivonulás egy lépésnek felel meg. Kivonuláskor az épülettel azonos területlapkára kerül az épületen kívülre a katona. Bevonuláskor az épületen kívülről az épület területlapkájáról az épületbe kerül a katona.

Csata: Kettő vagy több különböző játékos katonája egy területlapkán áll meg a {hadsereg} fázis végén. Minden játékos összeadja a katonáinak a támadóerejét. Az a játékos nyeri a csatát, akinek a legnagyobb a támadóereje és annyi katonája marad meg amennyivel több volt a támadóereje bármelyik játékosnál.

Ha a fennmaradó támadóerő kettő vagy több mint kettő, akkor a generális marad életben (ha a csatában részt vett), és a fennmaradó érték utáni katona. A csata területlapkáján lévő erődben, vagy őrtoronyban lévő katona nem vesz részt a csatában az csak az épület védelmi erejét növeli.



Mindegyik területlapkán egy generális éli túl a csatát.



Egyik terület-
lapkán sem
marad életben
senki.

Mindegyik terület-
lapkán csak egy
katona marad élet-
ben.



Ostrom: Csak a felépített, és élelmiszerrel teljesen feltöltött fegyvertár esetében indítható. Az ostrom akkor kezdődik, amikor az agresszor első katonája



Egy piros katona marad életben, a többi és az őrtorony megsemmisül.

az ellenfél őrtornyának, vagy erődjének a terület-lapkáján áll meg a {hadsereg} fázis végén. Ha a támadott fél még nem került sorra a körben, akkor a sorra kerülésekor védekezhet, azaz a támadott lapkára annyi katonát mozgat, amennyit tud, vagy szándékozik a védelemre felhasználni. (Célszerű előrelátóan védekezni.)

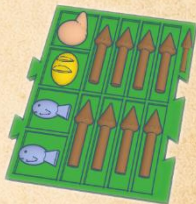
A csata végén az agresszor fennmaradt katonái akkor tudják lerombolni a cél épületet, ha annak védelmi ereje (hozzáadva a benn állomásozó katona védelmierejét) kevesebb, mint az életben maradt támadó katonák összesített támadóereje. Ebben az esetben az épület ledől (a bent állomásozó katona elpusztul), a támadó katonák közül a támadott épület védelmierejének megfelelő támadóerőjű katona elpusztul.

Az őrtorony védelmi ereje 2, az erődé 4, vagyis az őrtornyot 3 támadóerővel rendelkező katona, az erődöt pedig 5 támadóerővel rendelkező katona tudja lerombolni.

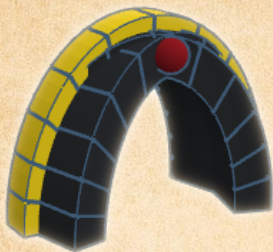
A lerombolt katonai épületeket újra lehet építeni. A megsemmisült katonák helyére a játék folytatása során újakat lehet képezni.

A harc eredményétől függetlenül a támadó játékos katonái a fegyvertára élelmiszerkészletét felélték, az ott lévő összes élelmiszert vissza kell adnia a közös tárolóba.

Fegyvertár: A fegyvertár megépítése az ostrom indításához szükséges. Felépítéséhez egy kő egy gerenda és egy szer szám szükséges. A fegyvertár megépítésével egy kiegészítő fegyvertáblát is kap a játékos, melyen fegyvereket, és az ostromhoz szükséges élelmiszereket lehet raktározni (bármelyik élelmiszer lehet, akár vegyesen is). A fegyverek a többi raktártáblán nem tárolhatók. A fegyvertáblán lévő élelmiszerek és a lánzsák eladhatók.



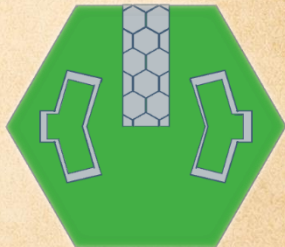
A fegyvertár lebontása esetén a fegyvertáblán tárolt élelmiszerek és fegyverek megsemmisülnek.



Hadikapu: A Hadikapu a katonák mozgását befolyásoló építmény. A kapu területlapkájára lépő katona a kapun keresztül bármilyen másik területlapkára átléphet, legyen az a saját vagy

másik játékos területlapkája. Egy kapun átlépés is egy lépésnek minősül. Egy körben a kapu csak azonos másik területlapkára nyitott, azaz minden a kapun átlépő katona ugyanarra a területlapkára léphet át. Minden játékos minden hadikaput használhat, nem csak a sajátját.

A Hadikapu építése csak a Fűrész-torony és a rubintbánya megépítését követően lehetséges. Felépítéséhez 3 rubint, 2 szerszám és 4 kőtömbre van szükség. Speciális alaprajzzal rendelkező területlapkája van. Minden játékos egyet építhet belőle.



A felépített hadikapu 5 győzelmipontot ér.

Rubintbánya: A rubintbányász a Fehér-hegységből vagy a Fekete-hegységből bányássza a rubintot. A rubintbányát a Fehér-hegység vagy a Fekete-hegység mellé kell építeni. A hadikapu csak működő rubintbánya esetében építhető fel, mivel a rubint nem vásárolható termék.



Termelés fokozása Hercegi-mesterekkel lehetséges.

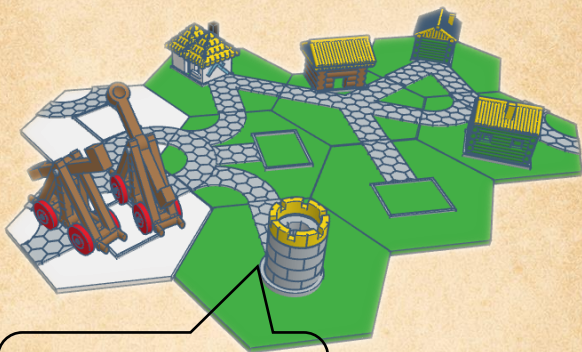
Hatszögletű bánya alaprajzzal rendelkező területlapkára lehet felépíteni.

Kőhajító gép: Minden játékos maximum kettővel rendelkezhet egyszerre. A kovács három a területlapkájára helyezett hercegimesterrel együtt tudja megépíteni 2 gerendából, 2 szerszám felhasználásával.



A kőhajító gépek mozgására azonos szabályok vonatkoznak, mint a katonákra, azaz egy körben egy területlapkányit

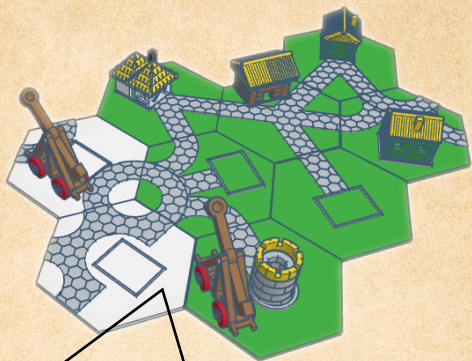
tudnak mozogni, a folyón csak a hídon kelhetnek át, nem léphetnek a fekete-láp és a Kék-forrás területlapkára.



A kőhajító csak a szomszédos területlapkáról képes támadni.

A kőhajító gép hatósugara két területlapkányi, azaz az ellenséges játékos

örtornyait, erődjeit csak azok szomszédos területlapkáiról képes támadni, távolabbról vagy a támadott épülettel azonos területlapkáról nem. Támadó ereje egy, ami összeadódik a katonák támadó erejével.



Egyik kőhajítógép sem tudja támadni az őrtornyot, mert az egyik túl távol, a másik túl közel van. Az őrtoronnyal azonos területlapkán lévő védtelen kőhajítógépet az őrtorony ebben a lépésben le fogja rombolni.

Védelmi ereje nincs, ami azt jelenti, hogy egy ellenséges katona azonos területlapkára lépve a {had-sereg} fázis végén megsemmisíti úgy, hogy a katona, életben marad.

Akkor is megsemmisül a hajítógép, ha az őrtorony,
vagy az erőd területlapkáján áll meg.

Célszerű a hajítógépet azonos területlapkán álló ka-
tonával vagy katonákkal védeni.

Kőhajító-gépet nem lehet vásárolni, és nem lehet
eladni.



Védelmi erő növelése területlapkával: Az őrtornyok és erődök védelmi erejét nem csak a benne állomásozó katona, hanem a Vízi-vár, a Tavi-őr, a Sziget-őr, a Szikla-őr, és az Orom-őr területlapka is növeli. Ezekre a területlapkákra épített erőd vagy őrtorony védelmi ereje eggyel nő. Az erődé öt, az őrtornyoké három lesz. Ehhez kell még hozzáadni a benne állomásozó katona vagy generális védelmi erejét, ami további egy, vagy kettő védelmierőt jelent.

Győzelmipont értékek:

A kőhajító 10, a generális, a katona és a hadikapu 5 győzelmipontot ér. A rubintnak és a fegyvereknek nincs győzelmipont értéke.

A doboz kettő játékosnyi szettet tartalmaz.

- 2 db rubint bánya,
- 2 db bánya alaprajzzal rendelkező területlapka,
- 2 db Hadikapu,
- 2 db Hadikapu alaprajzzal rendelkező területlapka,
- 2 db generális,
- 14 db katona,
- 10 db rubint rög,
- 2 db fegyvertár területlapka,
- 4 db kőhajító gép,
- 16 db fegyver,
- 2 db fegyvertár,
- 2 db fegyvertábla,
- 1 db játékleírás.

A Hadikapu a Principati játék kiegészítője.

A Principati játékról minden információt megtalálsz a www.don-gioco.hu oldalon.

Figyelmeztetés:

**A játék kis alkatrészei miatt
kisgyermekre veszélyes,
azok lenyelése és a fulladás ve-
szélye miatt!**



A játék alkatrészei a tűző napon, illetve hősugárzásnak kitéve deformálódhatnak, vetemedhetnek.

A játék alapanyaga papír és újra hasznosított, részben 3D nyomtatott műanyag (PLA, PETG, ABS).

Amennyiben a játékot már nem kívánja megtartani, ne dobja a szemétkosárba, próbálja meg értékesíteni. Végző esetben a Don Gioco a postaköltség megtérítésével visszaveszi Öntől, és a hulladékkezelést díjmentesen elvégzi Ön helyett.



don Gioco

Carlo Rátkai