

Conquest® (Hódító)

Áttekintés

A Conquest® játék alapváltozatát négy játékos játssza egy szárazföldet és vizet jelképező játéktáblán. A tábla sarkainál lévő nagy szigeteken található a négy játékos főhadiszállása, amelyek 5 egybefüggő mezőből állnak és egy vörös erődforma határolja őket. Mind a négy játékosnak 20 szárazföldi és hat vízi egysége van, amelyeket a térképen mozgathat. A térképen számos mezőt utak, illetve tengersávok kötnek össze, ezek jelzik, hogy az egységek honnan hova léphetnek. A szárazföldi egységek a hidakon át közlekedhetnek a szigetek között, a tengeri egységek átmehetnek a hidak alatt. A partok mentén néhány tengeri mező kapcsolatot teremt a szárazfölddel, ezek a kikötők. A kikötőket horgony jelképezi, itt szállhatnak hajóra, illetve partra a szárazföldi egységek.

A térkép közepén lévő szigeten van egy út, amely ötfelé ágazva öt, szabályos hatszöggel jelzett mezőhöz vezet. Ezeket a mezőket hívjuk bástyáknak. A középső szigetre és az öt bástyához mind a négy oldal egyenrangú módon juthat el.

A játék

Minden játékos választ egy oldalt a négy égtáj közül (lásd az iránytűt), és elhelyezi bábit a saját főhadiszállásán és környékén, a térkép jelzéseinek megfelelően. A vízi egységek kiindulási helyeit is jelzi a térkép a főhadiszállások közelében.

„Dél” (South) kezd, ő ötöt léphet, ezután „nyugat” (West) léphet tizet, majd „észak” (North) tizenötöt. A továbbiakban mindenkinek húsz lépése van fordulónként, a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Négy játékos egymást követő fordulója egy kör.

Az a játékos nyer, aki bármelyik ellenfelének utolsó két szárazföldi egységét elfogja, vagy aki egyszerre ellenőrzi mind az öt bástyát. Egységek elfogásakor az ellenséges bábit vagy bábukat a sajátunkra cseréljük. A játéknak még két lehetséges befejezése van, ezekről később lesz szó.

Lépések

Egy lépés abból áll, hogy egy szárazföldi vagy tengeri egységet úttal vagy vízzel összekötött szomszédos mezőre mozgatunk. Minden egységnek van fordulónkénti maximális lépésszáma: kettő, hat vagy nyolc, ezt alább részletezzük. Egy fordulóban lehet 20 egységgel egyet-egyet lépni, vagy négy egységgel ötöt-ötöt, illetve tetszőleges kombinációval elérhető az összesen 20 lépés. Egy-egy egység lépései között léphetünk másik egységgel vagy egységekkel a fordulón belül is. Nem kötelező mind a 20 lépést felhasználni.

KATONÁK: Fordulónként egyet vagy kettőt léphetnek. Ha elefánton vagy harci szekéren utaznak, akkor nem a saját lépéseiket fogyasztják, de a le- és felszállás egy-egy lépésnek számít. A le- és felszállás során mindig a katona lép és az elefánt vagy a szekér marad a saját mezőjén. Elefántra vagy szekérré szállni nem lehet másik elefántról vagy szekérről.

Két katona csak akkor lehet azonos mezőn, ha ugyanazon az elefánton, hajón vagy gályán utaznak. Elefántot nem foghat el katona. Minden játékosnak tíz katonája van.

ELEFÁNTOK: Fordulónként legfeljebb hatot léphetnek. Egy vagy két katonát szállíthatnak. Minden játékosnak négy elefántja van.

HARCI SZEKEREK: Fordulónként legfeljebb nyolcat léphetnek, és egy katonát szállíthatnak. Minden játékosnak két harci szekere van.

LOVAGOK: Fordulónként legfeljebb hatot léphetnek, és a katonákkal ellentétben keresztülmehetnek más saját egység által elfoglalt területen. Az ilyen lépés is beleszámít a hat, illetve az összesen 20 lépésbe. A fordulón belüli utolsó lépésükkel azonban üres mezőre, üres hajóra vagy gályára kell érkezniük, vagy ellenséges egységet kell elfogniuk. Ellenséges egység által ellenőrzött területen a lovagok sem juthatnak át. Minden játékosnak négy lovagja van.

HAJÓK: Fordulónként legfeljebb hatot léphetnek. Hajóval el lehet fogni ellenséges hajókat vagy gályákat ugyanúgy, ahogy a szárazföldön szokás. Hajóra szállni, illetve partra szállni csak kikötőknél lehetséges. Egy hajón egy elefánt, egy lovag, egy harci szekér vagy két katona fér el. Az elefánttal vagy szekérrel az őket hajtó katona vagy katonák is beszállhatnak. Minden játékosnak négy hajója van.

GÁLYÁK: Fordulónként legfeljebb nyolcat léphetnek és ugyanakkora a szállítókapacitásuk, mint a hajóknak. Minden játékosnak két gályája van.

Ha két katona ül ugyanazon az elefánton, bármilyen sorrendben leszállhatnak. Ha egy hajón egy vagy két katona van, akkor elefánt vagy szekér csak az ő kiszállásuk után mehet a fedélzetre. Ha egy elefánt van a kikötőben, akkor a hajóról a két katona két lépésben felmászhat az elefántra, s ezt követően az elefánt a katonákkal együtt már felléphet a hajó fedélzetére. Ha egy elefántot és rajta két katonát szállító hajó érkezik egy kikötőbe, akkor elsőként bármelyik katona kiszállhat. Ha azonban az elefánt száll ki, akkor vinnie kell mindkét katonáját. A szárazföldi egységek nem mozoghatnak a vízen, és a nyílt tengeren nem szállhatnak át egyik hajóról a másikra.

Foglalás és visszafoglalás

Az ellenséges egységek elfogásakor a saját egység az ellenfél mezőjére lép és az ellenfél bábuja lekerül a tábláról, akár csak a sakkban. Katonák nem foghatnak el elefántokat, de ezt leszámítva bármilyen egység elfoghat bármilyen egységet. A hajók és gályák ugyanúgy foglalják el egymást a vízen, ahogy az elefántok vagy a többi szárazföldi egység teszi a szigeteken.

A „visszafoglalás” egy védekező lépés, amelyet valamelyik ellenfél fordulója közben lépünk. Ha valaki elfoglal egy ellenséges mezőt, akkor meg kell állnia, és hagynia kell, hogy a levett bábút irányító játékos visszafoglalhassa a mezőt, feltéve, hogy ezt egy vagy két lépéssel megteheti. Csak akkor lehet kettőt lépni, ha egy lépéssel nem lehetséges a visszafoglalás. Visszafoglaláskor nem lehet útközben más mezőt elfoglalni vagy átszervezni az egységeket. Visszafoglalni csak a levett bábút irányító játékosnak szabad. Visszafoglalás után az eredetileg támadó játékos folytathatja a 20 lépéséből megmaradt lépéseit. Ha valaki a tőle balra lévő játékos mezőjét foglalja el a fordulója utolsó lépéseként, akkor a balra lévő játékos már nem foglalhat vissza, hiszen amúgy is ő jön.

Vagyis ha a balra lévő játékos visszatámad, akkor ezt már a saját lépéseiből teszi meg úgy, hogy azokra válaszként az előző játékos visszafoglalhatja a mezőt.

Foglalás után egy vagy két lépésben a fenti korlátokkal bármilyen módon lehet visszafoglalni, de nem kötelező. Bizonyos esetekben a visszafoglalás megtagadása a legjobb védekezés.

Ha a foglalást nem követi visszafoglalás, akkor az adott egységgel úgy lehet tovább lépni, mintha ez lenne az első lépése, feltéve, hogy a 20 lépéses fordulónkénti korlátozást betartja. Ha például egy lovag elfog egy katonát, és az ellenfél nem foglalja vissza a mezőt, akkor a lovag abban a fordulóban még hatot léphet a foglalás helyszínétől. Akár egyetlen katonával is meg lehet tenni mind a 20 lépést, ha az sorozatban ellenállás nélkül fog el ellenséges egységeket.

Ha ellenséges hajó vagy gálya van egy kikötőben, akkor szárazföldi egységgel is el lehet foglalni úgy, hogy egyszerűen beszállunk. Ilyenkor a hajó vagy a gálya rögtön átáll és már abban a fordulóban mozgatható, sőt a kiszállást követően is az elfogóé marad. Ha a kikötőben horgonyzó hajón egységek vannak, akkor is el lehet foglalni, ilyenkor a hajón lévő egységeket le kell venni a tábláról. Elefántokat persze hajó fedélzetén sem foghatnak el katonák, ahogy szárazföldön sem. Ha a fenti módon foglaltak el egy hajót vagy gályát, akkor szárazföldi egységgel lehet visszafoglalni az eredeti oldalra.

Főhadiszállások és bástyák

Ha valakinek ellenséges kézre kerül a főhadiszállásának egy vagy több mezője, akkor mezőnként négygel kevesebbet léphet minden fordulóban. Ha visszafoglalja a mezőt, akkor már a visszafoglalás fordulójában felhasználhatja a visszanyert négy lépést. Egy bástya birtoklása mindhárom ellenfelet négy lépéstől foszt meg fordulónként. A bástyákat csak katonák és lovagok foglalhatják el. Elefántok és harci szekerek nem mehetnek a bástyák területére. Ha egy játékosnak egyáltalán nem marad lépése a főhadiszállása mezői és a bástyák valamilyen kombinációjának idegen kézre kerülése miatt, akkor a játékos alszik. Ez nem jelenti azt, hogy kiesett a játékból, mert lehet, hogy valaki önként elhagyja a főhadiszállását vagy valamelyik bástyát. Alvó játékos nemcsak lépni, de visszafoglalni sem jogosult.

A négyféle befejezés

- 1) Bármelyik ellenfél utolsó két szárazföldi egységét elfogják. Amelyik játékos ezt megteszi, az egyedül nyer, és a többi három játékos egyenrangú vesztes.
- 2) Ha három játékos alszik, akkor a negyedik nyert.
- 3) A legnagyobb pontszámú játékos nyer, ha egy forduló végén valakinek már csak egyetlen egysége maradt. A pontszám a játékos táblán lévő egységeinek, az általa elfogott tengeri és szárazföldi egységeknek, az ellenfelek főhadiszállásain általa megszállt mezőknek és a játékos által ellenőrzött bástyák számának összege. Alvó játékos nem nyerhet, még akkor sem, ha neki van a legnagyobb pontszáma.
- 4) A legnagyobb pontszámú játékos nyer, ha négy egymást követő körben senki nem foglalt. A négy körrel korábban az utolsó foglalást végző játékos lép utoljára, és ha ő sem foglal, akkor a játéknak vége.

Sérülékenység és akadályok

Sérülékeny az a játékos, akinek csak két szárazföldi egysége maradt. Ha egy sérülékeny játékos elveszti utolsó két földi egységének valamelyikét egy visszafoglalásnál, akkor a forduló végén befejeződik a játék, és a pontszám dönt a győztesről. Sérülékeny játékos fordulónként csak egy olyan foglalatást hajthat végre, ahol visszafoglalhatják a területet, hacsak a foglalással az első három nyerési lehetőség valamelyikét nem éri el. Ha sérülékeny játékosnak van a legnagyobb pontszáma, akkor nyugodtan foglalhat akárhányat, hiszen egy visszafoglalás után a forduló végén ő nyerne. (Lásd a harmadik pontot a négyféle befejezésnél)

A bástyákhoz vezető utak közül hármat „V” betű formájú vonalak jeleznek. Elefántok és szekerek mehetnek ugyan ezeken az utakon a bástyák felé, de a „V” formával szemben visszafelé már nem jöhetnek még visszafoglaláshoz sem. Ezek az utak csak az elefántok és harci szekerek mozgását korlátozzák. Az északot kelettel és a delet nyugattal összekötő két hídon „X” jelzés van. Ezekon a hidakon egyáltalán nem közlekedhetnek elefántok.

Stratégia az egyéni játékhoz

A játékosoknak célszerű gyorsan mozgósítani és a térkép közepén erős hadállást kialakítani. Életbevágó, hogy az első három kör valamelyikében a hajók kikerüljenek a nyílt vízre. Ha a szárazföldi hadműveletekre összpontosít egy játékos, akkor mindkét oldali ellenfelének olyan előnyt ad a tengeri mozgékonyosság, amit később már nagyon nehéz ellensúlyozni.

Ha valaki idejekorán bástyákat foglal, az ideiglenesen megbéníthatja az ellenséget, de fontos seregeket veszíthet el ennek az előnynek a védelmezésekor. A három ellenfél egész biztosan összefog, hogy kiszorítsa a betolakodót a bástyák környékéről. Ha két játékos birtokolja a bástyákat, akkor nem szabad egyiket sem úgy megtámadni, hogy utána a másik könnyen elfoglalhassa az összes bástyát. Ne feledjük, hogy a bástyákba csak katonák és lovagok mehetnek fel.

Gyenge játékosokat nem érdemes úgy támadni, hogy csak néhány egységük maradjon, mert ezzel azt kockáztatjuk, hogy egy másik játékos nyer azáltal, hogy a maradék egységeket elfoglalja. A harci helyzet gyorsan változik, és fel kell készülni, hogy bármikor új terveket készítsünk. A legreménytelenebb helyzetben is a győzelemért vagy legalábbis a túlélésért kell küzdeni.

Egy-egy játékosnak időnként érdekében állhat kivonulni egy alvó társának a főhadiszállásáról vagy egy bástyáról, ezáltal ugyanis az alvó játékos egy másik ellenfelet gyengíthet visszafoglalásaival, esetleg foglalásaival.

A legerősebb (legnagyobb pontszámú) játékos ellen lehet szövetkezni, de tudni kell, hogy néhány kör alatt többször is változhat, hogy ki a legerősebb játékos. Általában is érdemes határozott időre és feltételekhez kötni a szövetségeket. Így a legtöbb szövetség csak egy-két fordulóra vagy egy teljes körön át tart. Miután a játéknak csak egy győztese van, senki sem engedheti meg magának, hogy egy erősebb játékos dolgát megkönnyítse. A megállapodások, akár csak a háborúkat követő békeszerződések, bármikor megszeghetők. A valós háborúkhöz hasonlóan a megtévesztés itt is gyakran része a haditervnek.

Országok esetében nem mindig okoz ez gondot, de ha valódi barátságról van szó, akkor az árulást célszerű elkerülni.

Az összes játékos feladata, hogy minden erejével a nyeresre koncentráljon, még akkor is, ha reménytelen a helyzet. Teljesen elfogadhatatlan szándékosan odadobni a saját egységeket egy másik játékosnak csak azért, hogy egy harmadik ne nyerhessen.

Csapatjáték

A játék legérdekesebb változata a csapatjáték. Sokkal izgalmasabb, mint a „mindenki mindenki ellen” és *gyorsabb* is. A játék alapvetően ugyanaz, mint az alapváltozat, csak itt két csapat két-két játékos küzd a győzelemért. A csapattársak ülhetnek egymással szemben vagy egymás mellett is, de szemben ülve sokkal érdekesebb a játék. Ha mégis dél/nyugat harcol észak/kelet ellen, akkor az elefántokat is át kell engedni az „X”-szel jelölt hidakon.

A csapatjátéknak akkor van vége, ha valamelyik csapat elfoglalja az ellenfél egyik játékosának utolsó két szárazföldi egységét, függetlenül attól, hogy a vesztes fél megmaradt játékosai milyen erős. A játék megnyerhető úgy is, hogy valamelyik ellenfél alszik, amikor ő van soron. Ha négy egymást követő körben nincs foglalás, akkor az a csapat nyer, amelyik összesítve több mezőt foglalt el az ellenfél főhadiszállásaiból és a bástyák közül. Ha ez a szám azonos a két csapatnak, akkor a csapatok összesített pontszáma dönt.

Csapattárs egységét nem lehet elfoglalni.

A bástyák csak az ellenséges csapat játékosaitól vesznek el négy lépést fordulónként.

Visszafoglalni a partner egységeivel is lehet, de ezt nem szabad vele megbeszélni.

Egy játékos irányíthatja a csapattárs hajóját vagy gályáját, ha saját egysége van a fedélzeten. Partra szállás után a hajó ismét a csapattárs irányítása alá kerül vissza. Az üres hajókat nem irányíthatja csapattárs. A csapattárs hajójára vagy gályájára szállás nem számít foglalásnak, így a beszálló egység lépései nem kezdődnek újra és természetesen visszafoglalni sem lehet. Ha egy vízi egységen két csapattárs egy-egy katonája utazik, akkor mindketten léphetnek vele.

Lovagok a csapattárs egységein csak a bástyákhoz vezető öt mezőn ugorhatnak át, sehol máshol.

Katonával csak a bástyákkal közvetlenül szomszédos mezőn lehet a partner elefántjára vagy harci szekereére felszállni. Ilyenkor az elefántot vagy szekeret nem irányíthatja a rajta lévő katona játékos.

Ha a forduló utolsó lépéseként a balra lévő ellenfél egységét foglalja el egy játékos, akkor az ellenfél visszafoglalhatja a mezőt a csapattársa egységével anélkül, hogy a saját lépéseit használná fel. Ha azonban saját egységével foglal vissza, akkor az már az ő lépéseibe számít.

A játékosok lépéseit semmilyen módon nem segítheti csapattársuk. Sem szóban, sem jelekkel nem kommunikálhatnak a játékosok arról, hogy hova lépjen a partner vagy milyen veszélyekre figyeljen. Ez a szabály a csapatjáték alapvető lényege. A játékban az igazi élvezet megtanulni, hogyan lehet szótlánul koordinálni a két játékos hadait.

VÁLASZTHATÓ TOVÁBBI SZABÁLY BAJNOKSÁGHOZ VAGY LEVELEZŐ JÁTÉKHOZ: Elefántok nem vihetnek katonákat a bástyákhoz vezető ötödik és hatodik mező közötti hídon. Ezzel csökken a bástyák jelentősége és nő a játékidő.

Stratégia csapatjátékhoz

Minden játékosnak együtt kell működnie a partnerével a bástyák elérésében. Ha a partner két bástyát elfoglalt, vagy közel áll ehhez, akkor meg kell próbálni az ellenfelek gyengébben védett főhadiszállására betörni. A játék nem való félénk támadóknak. Bátornak és merésznek kell lenni, különösen, ha összeszokott, megbírható partnerrel játszik az ember.

Különösen pusztító hatású a jobb oldali ellenfelet támadni, hiszen ő csak a partnerünk után következik. Így ha az egyik játékos meggyengíti a jobb oldali ellenfél védekezését, a partner komoly előnyre szert téve folytathatja a támadást. Nem szabad visszariadni az áldozatoktól, ha a partnerünk ezáltal többet nyerhet. Ne feledjük, hogy a csapat két játékosa közös célért küzd.

A játék első két köre életbevágó. A déli játékosnak célszerű egy hajó vagy gálya kelet felé vitorlázásával kezdenie. Ez megakadályozza, hogy a keleti játékos, aki elsőként léphet húsztat, előretolt hadállást képezzen egy hadsereggel megrakott gályával. Ez ugyanis keresztülhúzná a déli játékos tervét, hogy a második fordulóban a térkép közepe felé hatoljon. Minden játékosnak törekednie kell a bástyák meghódítására és arra, hogy az ellenfelet távol tartsák innen. Időnként a győzelem azon az egyetlen mezőn múlik, amivel az egyik fél közelebb tudott lenni a bástyákhoz.

Ha látszik, hogy a balra lévő ellenfél megtámadhatja a csapattársat, akkor a játékos felelőssége hősiesen közbeavatkozni. Ilyenkor vagy támadni kell, vagy látványos fenyegetettséget kell létrehozni. Például egy feláldozható egységet lehet az ellenfél főhadiszállására küldeni. Mindig észben kell tartani, hogy az ellenséges csapat játékosai is összejátszanak ellenünk. Lehet, hogy egy ellenfél nem tud kárt okozni, de ketten bandában mindig veszélyesek. A csapatjáték szépsége megtalálni azokat a lépéseket, amik erősítik és kiegészítik a csapattárs hadműveleteit.

Nem lehet eléggé hangsúlyozni a partnerek közötti kommunikáció tilalmát. Bármelyik játékos megrúghatja az asztal alatt az ellenfelét, ha ezt a szabályt megszegi. Nem szabad mocorogni, fogat szorítani, köhögni, grimaszolni vagy kikerekíteni a szemet, ha a csapattárs rossz lépésre készül. A partnert irányítani több mint tilos, etikátlan! Ráadásul ettől a csapatjáték lényege veszik el. Erős jellemről árulkodik nagy önuralommal nyugton maradni, amikor a csapattárs sötétben tapogatózik és hibázik. A háború lehet, hogy maga a pokol, de azért ne feledjük, hogy a Conquest[®] csak játék.

A csapattárssal nem szabad beszélni, de az ellenfelet megengedett félrevezetni és ugratni. Népszerűsíthetjük magunkat befolyásoló megjegyzésekkel (például: „Kutyából nem lesz szalonna” vagy „Nem téged hibáztatlak azért, amit nem láttál”) de csak akkor, ha ez nem ad tanácsot a csapattársunknak. A játék közben sosem árt az időszerű és a szabályokat tiszteletben tartó irónia.

Két játékos is játszhatja a játékot „csapatban”. Az egyik játékos van északkal és délrel, a másik kelettel és nyugattal. Ilyenkor mindenki a saját maga csapattársa, és a tábla mindkét végén ő irányít. Ha hárman játszanak, akkor is lehet a csapatjáték szabályait

alkalmazni és a legtapasztalatlanabb játékosnak annyi előnyt adni, hogy ő egy csapat mindkét oldalát irányíthatja.

A Conquest® eredete

Bizonyára sokan emlékeznek azokra a világháborús filmekre, ahol a tábornokok hatalmas térképeken dolgozták ki a stratégiájukat. Számos segéd a beérkező hadi jelentések alapján tologatta hosszú botokkal a harci egységeket a térképen. Úgy nézett ki, mintha a vezérkar egy hatalmas sakkjátszmában venne részt, egyszerre többet lépnének, és bábukkal utánoznák a földi és vízi műveleteket.

Mióta kisfiúként megtanultam sakkozni, mindig is elégedetlen voltam, hogy sakkban egyszerre csak egyet lehet lépni, és mindössze 64 mező van. Mindig arra vágytam, hogy szabadon léphessek egyszerre akár többet is egy igazi térképen, és igazi csatákat vívhassak.

A kockadobás és a kártyahúzás sosem volt az én műfajom. Nem szeretem, ha a szerencse dönt egy játékban. Amikor egy barátomnak elmondtam, hogy egy sakkszerű játékot keresek, amit egy térképen kell játszani és nincs benne véletlen, rögtön azt kérdezte, hogy miért nem találok ki egyet magam. Másnap este egy Los Angelesből Denverbe tartó repülőn kitaláltam a Conquest®-et. A játékot a középkorba helyeztem, mert romantikusabbnak tűnt elefántokkal, lovagokkal és harci szekerekkel harcolni, mint napjaink páncélos hadosztályaival és bombázórepülőivel. Sok örömet leltem a játék kitalálásában és biztos vagyok benne, hogy Önök is sok örömet lelnek majd a játszásában. Figyelmeztetnem kell, hogy a játék függőséget okoz! Mindenki csak saját felelősségére játszhat. A kiadó és én magam sem vállalok felelősséget a kieső alvásidőért, a munkahelyi hiányzásokért vagy a házastárs elhanyagolása miatti válásokért.

Az eredeti két játékosos játékot és a továbbfejlesztett, ostromgépeket és katapultokat használó játékot is lehet még kapni Puzzle Books #1 és #2 néven. Speciális, kézzel festhető vagy arannyal, nikkellel és rézzel bevonható öntöttfém bábuk is kaphatóak. Írjon, ha kíváncsi a részletekre! Levelező játékokat is szervezünk kérésre.

Ha bármilyen bábu elveszik, kérésre térítésmentesen pótoljuk, ha a levélben szerepel a hiányzó bábuk listája (az is, hogy milyen szín hiányzik), és a vásárlást igazoló blokk. Köszönjük, hogy megvette a játékot!

Donald Bengé