

**társasági kalandjáték Kutason
„jobb Világok megteremtéséért”**



Kutasó Táblája™

Kutasó Tábláján (a faluban és környékén) 6-12

Ház (csapat) játszik.

Házanként: 5-9 fő

5-8 éves: 1-2 fő

9-16 éves: 3-4 fő

Legalább 17 éves: 1-3 fő

(Összesen tehát: 30-108 fő)

Házak

Csikósok: 1-2 fő (5-8 éves)

Harcosok: 2-3 fő (9-16 éves)

Háznép: 0-2 fő (legalább 17 éves)

Választott Fejedelem vagy **Varázsló:** 1 fő
(legalább 17 éves)

Vándor: 1 fő (legidősebb Harcos korú)

Házak nevei:

Belső Síkság Népe

Delelő Nap Népe

Erdőszél

Északi Puszták Népe

Fejedelmek Háza

Fennsík Népe

Folyóköz

Hegyvidék

Keleti Puszták Népe

Lovas Urak Háza

Tavaszi Esők Népe *

Tündérek Háza *

A Házak vezetőt választanak, ő a Fejedelem. A *-gal megjelölt házaknál a vezető Varázsló. A Ház akaratáról végső soron mindig a Fejedelem / Varázsló dönt (kivéve: Vándorok, Harcosok és Csikósok **Küldetései**, lásd lentebb).

A játék menete

A játék 8-10 **Időszakból** áll: Első Időszak, Másodidőszak, Harmadidőszak, stb. Egy Időszak 15-30 percig tart.

A játékot a **Fennhatóság** vezeti. A Házak **Vonulási Tervüket** a **Fennhatóság Lovasainak** adják át határidőre. 10 perc múlva megkapják a Házak lépéseinek kiértékelt eredményét, melyet a Házak végrehajtanak. Ekkor kezdődik a következő Időszak.

Kutasó Táblája 30-48 **Országból** áll. A Házak saját induló Országukat, a Táblát (egy térképet), a **Rejtélyeket** a játék elején, a Harcosok a két **Próbát** a Harmadidőszak vagy Negyedidőszak elején megkapják.

A Házak Országokat foglalhatnak. Az lesz a győztes Ház, aki az utolsó kör végén a legtöbb Országot bitorolja. Az elfoglalt Országokba a Házak kitűzik saját **Zászlajukat** és **Örsöket** állítanak (minden Örs legalább 1 fő, de a Vándor nem számít). Minden bitorolt Országban kell lennie Örsnek. Országot üresen hagyni nem lehet (kivéve: Varázslat). Egy Ház tehát legfeljebb 4-8 Országot bitorolhat.

Vonulási Terv

Az Örs Időszakonként kap egy parancsot. Ez lehet:

Sáncépítés (az Örs védi saját Országát)

Vonulás (az Örs egy szomszédos, másik Házhoz tartozó vagy üres Országot kíván elfoglalni; 1 fő Örs nem Vonulhat)

Támogatás (saját vagy másik Ház Örsének Sáncépítését vagy Vonulását lehet Támogatni; csak szomszédos Ország Sáncát vagy szomszédos Országba való Vonulást)

Varázslat (Varázsló a Másodidőszaktól Időszakonként egy saját Örsöt másik, üres Országba Varázsolhat; a Ház az eredeti Országát ezzel elveszíti, az üressé válik; a Ház még ebben az Időszakban új Országából lépést leadhat)

Parancs nélküli Örs Sáncot épít. Az Örsök lépései együttesen képezik a Ház Vonulási Tervét.

Tehetségek és Küldetések

A Házak **Tehetségekkel** bírnak:

Belső Síkság Népe: Fejedelmek Háza és Lovas Urak Háza nem támadhatja, Óvárdára nem léphet

Delelő Nap Népe: Fennsík Népével Örök Szövetség, nem támadhatják egymás Örsait, nem szomszédos Országból és Országba is Támogathatják egymást

Erdőszél: Saját Örs Támogatása plusz egy Támogatás

Északi Puszták Népe: Keleti Puszták Népe Vonulásának Támogatása VK

Fejedelmek Háza: Minden Vonulása plusz egy Támogatást élvez; Sánc nem kaphat támogatást; Varázslót nem támadhat; BSN-t nem támadhatja

Fennsík Népe: Delelő Nap Népével Örök Szövetség, nem támadhatják egymás Örsait, nem szomszédos Országból és Országba is Támogathatják egymást

Folyóköz: Sáncépítés plusz két Támogatás az Örsnek

Hegyvidék: Sáncuk csak Viharral törhető meg

Keleti Puszták Népe: Északi Puszták Népe Vonulásának Támogatása VK

Lovas Urak Háza: Vonulásának legalább két Támogatása – akár másik Ház illetve Vándorok által – VK; BSN-t nem támadhatja

Tavaszi Esők Népe: Saját Örs Sáncépítésének Támogatása VK

Tündérek Háza: Más Házak Támogatása (kivéve a Tündér Vándor Támogatása) VK

VK= **Vihart Kavár**. Vihar: Az adott Ház akaratára érvényesül. Teljes Ház egy Országban VK.

Háznép, Fejedelem, Varázsló: Nem hagyhatják el Házuk Országait.

Harcosok: Kalandozó Harcosokként elhagyhatják saját Országukat, **Követekként** ők tárgyalhatnak nem határos Házakkal, illetve kémkedhetnek. Követekként ők (egyikük vagy többen) adják át a Fennhatóság Lovasainak a Ház titkos Vonulási Tervét, ők veszik át a kiértékelt eredményt, döntenek Örsök **Alakításáról**. Két Próbát kell kiállniuk. Ha sikerül, Örsük attól fogva plusz egy Támogatást kap.

Vándorok: Nem tagjai Örsöknek. Szabadon mozognak, tárgyalnak, kémkednek. Saját Házuk által bitorolt Országokkal nem határos, más Házak Örsseit Támogathatják (Vonulást vagy Sáncépítést). Egy Vándor Időszakonként egy Támogatást adhat le közvetlenül a Fennhatóság egyik Lovasának. Két vagy több Vándor megegyező Támogatása VK.

Csikósok: A Ház által megszerzett Rejtélyeket kell megoldaniuk (a Háznép segítségével). Az időszakok elején a Rejtélyek megoldását az egyik Harcosal (a teljesített Próbákkal) együtt a Csikósok személyesen adják át elbírálásra a Fennhatóságnak Fennenben.

Minden Ház a játék kezdetekor kap 3 Rejtélyt: két **Kicsi (3 Csillagos)** és egy **Szörnyűsége** (5 Csillagos) Rejtélyt. Ezeket nem bonthatják ki. A Vándorok Támogatásukért cserébe elkérhetnek egy Rejtélyt a Támogatott Háztól (hogyan hány Csillagosat, az megállapodás kérdése). Egy Vándor egy adott Háztól legfeljebb két Rejtélyt kaphat a játék folyamán. Saját Házától nem kaphat. A megszerzett Rejtélyeket (felbontatlanul) minél előbb saját Háza Csikósai részére át kell adnia.

Vonulási Tervek kiértékelése

A Házak által leadott, titkos Vonulási Terveket, a Vándorok Támogatásait az Időszakok végén a Fennhatóság értékeli.

Üres Országba az léphet be és Alakíthat Örsöt, aki oda Vonulási parancsot adott le. Ha több Örs is leadott ilyen parancsot, akkor az, amelyiknek Vonulásához több Támogatása van. Patthelyzet esetén az Ország üres marad.

Ha egy Házhöz tartozó Országot (Örsöt) támadnak meg, a Sánc és a Vonulás(ok) Támogatásainak száma határozza meg a csata kimenetelét. Patthelyzet esetén az Ország marad az eredeti Ház kezén. Két Örs egy lépésben nem cserélhet Országot.

Sáncépítéshez illetve Vonuláshoz adott Támogatás csak akkor érvényes, ha a Támogatott Örs eredetileg ilyen parancsot kapott. Megtámadott Országban álló Örs Támogatása érvénytelené, parancsa egyszerű Sáncá válik (Vihar nélkül). Ha megtámadott Örs Vonulással (Varázslattal) nem tud másik Országot foglalni, parancsa egyszerű Sáncá válik (Vihar nélkül). Ha Vonulása sikeres, az eredeti Ország Sánc nélkül áll (ha nem foglalják el, az eredeti Házé marad). Saját Örs támadása közvetve is érvénytelen.

Vihar esetén az ellenfél támogatásai, hacsak maguk is nem Kavarnak Vihart, nem számítanak. A Vihar mindig erősebb. Viharok között is előállhat patthelyzet. Viharok összeadódnak, ilyen esetben annak a Háznak az akarata érvényesül, amelynek az Örs (Vonulásával vagy Sáncával) több Vihart Kavarr.

A Házak Csikósai a 2 vagy 3 **Főlovászi** címért külön versenyeznek. Főlovász az lesz, aki a játék végéig a legtöbb Csillagot gyűjti. Ha egy Háznál több Csikós van, ők csapatként együtt játszanak.

A kiértékelések után, az egyes Időszakok alatt a Fennhatóságnál csak a Vándorok kaphatnak betekintést a Fennhatóság Tábláiba. Ezek a Táblák rögzítik az egyes Házakhoz tartozó Örsök elhelyezkedését, létszámát, összetételét.

Örsök Alakítása

A Vonulási Tervek kiértékelése után a Követekként megjelenő Harcosok döntenek Házuk Örsének Alakításáról. Megkötés nincs. Megfontolandó: 1 fős Örs nem Vonulhat. Próbákat kiállt Harcosok plusz Támogatást hoznak az Örsnek. Megfontolandó továbbá: Ha a Harcos Háza többi Országától elszakadó Örsbe Fejedelmet, Varázslót vagy Háznépet állít, az nem fogja tudni elhagyni azt az Országot (legalább abban az Időszakban), és így nehezebbé válik a kapcsolattartás. Ha egy Örsbe Varázslót állít, azt a Fejedelmek Háza nem támadhatja.

A Vezérlő Fejedelem és Udvarnépe jogaiba emelése, a Főlovászok kinevezése

Az utolsó Időszak végén a legtöbb Országot bitorló Ház Fejedelmét vagy Varázslóját **Vezérlő Fejedelemmé** választják, és – ha akarja, ha nem – **Pajzsra Emelik** (szénabálára ültetik és Házával együtt kíméletlenül lefényképezik). Patthelyzet esetén az a Ház a győztes, amelyik az előző Időszak végén a legtöbb Országot bitorolta (és így tovább). Végső esetben titkos szavazás dönt. A Házak tagjai a Vezérlő Fejedelem Udvarnépévé lépnek elő. A Csikósokat a Vezérlő Fejedelem Lovászokként alkalmazza tovább. Megválasztják a Főlovászokat.

Végül mindenki megkapja a magáét (a játék díjazással és **Lakomával** zárul).

A harcok folytatása

„A Vezérlő Fejedelem Harcosai folytassák tovább harcukat jobb Világok megteremtéséért!”

Takács Gábor
www.ezerangyal.hu
Kutasó, 2010. március