



# FRIEDRICH

## A VÉGZET ÚJRAKEVERI LAPJAIT

Tervezte: Richard Sivél

*1756 nyara. Nagy Frigyes kénytelen szembesülni a lesújtó ténnyel: fél Európa összefogott ellene. Úgy tűnik, céljuk Poroszország megsemmisítése. Megelőző csapást mér tehát Szászországra, mely hetek alatt kapitulál. Ez azonban még csak a kezdete annak az összecsapásnak, mely hétéves háború néven vonul be a történelembe.*

*Poroszországot minden oldalról körülveszik ellenségei, Európa legnagyobb szárazföldi hatalmai. Szövetségese csupán kettő akad: Anglia és Hannover. A választás egyszerű Poroszország számára: lenni vagy nem lenni.*

*Az ország hamarosan lángokban áll. A franciák lerohanták egész Észak-Németországot. Az osztrákok megszállták Sziléziát. Az orosz hordák már az Oderán kelnek át, s onnan csak öt nap gyalogút Berlin!*

*Frigyes azonban nem adja fel. Kétségbeesetten rohan az egyik krízishelyzettől a másikig ebben a stratégiai háromszögben, ám alighogy semlegesíti az egyik ellenfelet, a másik előrenyomul a távolléte alatt. Hat szenvedésteli esztendő után Poroszország napjai meg vannak számlálva...*

*Végül a csoda menti meg Frigyest. Erzsébet orosz cárnő meghal, utóda pedig, aki lelkes rajongója Frigyesnek, azonnal békét köt vele. Hamarosan Svédország is kiszáll, majd egy évvel később a csődbe ment Franciaország is így tesz.*

*Poroszország megmenekült.*

### KELLÉKEK

- 24 tábornok (henger + felragasztható matrica) hétféle színben;
- 11 utánpótlás hétféle színben;
- 4 pakli taktikai kártya (paklinként 50-50 kártyával);
- 18 végzetkártya;
- 2 kártya a szabályok összefoglalásával;
- 1 térkép, mely a XVIII. századi Európát ábrázolja;
- 5 hadsereglap;
- fordulójelzők;
- szabálykönyv.

Az egyes színekhez nem egyenlő mennyiségű egység tartozik.

**Győzd le Poroszországot,  
mielőtt a cárnő meghal!  
Vagy vedd át Nagy Frigyes szerepét,  
és küzdj a túlélésért merész akarattal,  
hirtelen leleménnyel és sztoikus kitartással.**

## 1. BEVEZETÉS

### A játék célja

♣ A FRIEDRICH játékot a csodálatos fordulatokban gazdag hétéves háború inspirálta. A hét résztvevő országot ekként osztjuk szét a négy játékos között (három játékosnál Erzsébetet és Pompadourt egy játékos viszi):

Játékos	1. ország (szín)	2. ország (szín)
Frigyes	Poroszország (sötétkék)	Hannover (világoskék)
Erzsébet	Oroszország (sötétzöld)	Svédország (világoszöld)
Mária Terézia	Ausztria (fehér)	Birodalmi hadsereg (sárga)
Pompadour	Franciaország (vörös)	

♣ MINDENKI EGY ELLEN. Frigyes az Erzsébet, Mária Terézia és Pompadour alkotta támadó koalíció ellen küzd. A támadók szövetségesi egymásnak és nem harcolhatnak egymással. Ám a végén csak egyvalaki győzhet.

♣ Egy támadó játékos akkor győz, ha az EGYIK országa az összes saját színű célvárost meghódította (Ausztria célpontvárosai szürkék). Bizonyos körülmények bekövetkezése esetén (ld. 11. szabály) a másodrendű célvárosok meghódítása nem szükséges a győzelemhez.

♣ Frigyes győz, ha egyetlen támadó sem győzött a játék vége előtt. A játéknak akkor van vége, ha három támadó ország kiesett a háborúból bizonyos történelmi okok miatt (ld. 11. szabály). MEGJEGYZÉS: A porosz célvárosokat csak a haladó játékban kell használni.

### Az egységek és a térkép

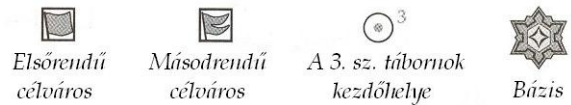
♣ Minden országnak vannak tábornokai és utánpótlásai, ezeket innentől **egységeknek** nevezzük.



♣ A játék megkezdése előtt ragasszuk fel a tábornokok névjelző matricáját a megfelelő színű hengerekre. A matricán a tábornok neve és rangja szerepel (1=legmagasabb, 2=második legmagasabb stb.).

♣ A térkép Közép-Európát mutatja az 1756. évben. Városok szerepelnek rajta, utakkal összekötve. A vastagabb utak a főutak.

♣ Bizonyos városok célvárosok (első- vagy másodrendűek), kezdőhelyek vagy bázisok.



♣ A térképet egy négyzetháló 33 szektorra osztja. Minden szektornak van egy szimbóluma (kőr, káró, treff, pikk). Ezek a szimbólumok a csatákban kijátszható taktikai kártyákat befolyásolják.

♣ **Fontos definíció:** A sötétkék területek (az enklávék is!) hazai területnek számítanak Poroszország számára; a világoskékek ugyanígy hazai területek Hannovernek és így tovább. MEGJEGYZÉS: Orosz- és Franciaországnak nincs hazai területe a táblán. A birodalmi hadseregnek minden sárga terület hazai területnek számít, különösen Szászország („Sachsen”).

### Előkészületek

♣ A ♠13, ♣13, ♥13 és ♦13 taktikai kártyákkal véletlenszerűen kiosztjuk a játékosok között Frigyes, Erzsébet, Mária Terézia és Pompadour szerepét.

♣ Vágjuk négy részre a hadsereglapot. Minden játékosnak adjuk oda az ő országaira vonatkozó részt. Szükség lesz tollakra vagy ceruzákra is.

♣ Ezután feltesszük a táblára az egységeket. A tábornokokat tegyük azokra a városokra, amelyeken a rangjuknak megfelelő szám áll, a saját színükben. (A hadsereglapon is megtaláljuk a helyes koordinátát.) Az utánpótlások a saját színű „T” betűvel jelzett városokra kerülnek.

♣ A hadsereglapokon megtaláljuk, melyik ország hány hadsereggel kezdi a játékot. A játékosok titokban szétosztják ezeket a hadseregeket a tábornokaik között úgy, hogy felírják a számot a tábornok neve mögötti rubrikába. Minden tábornoknak legalább 1, de legfeljebb 8 hadsereg lehet. *Példa: Franciaország 20 hadsereggel indul, ezeket szétoszthatja úgy, hogy Richelieu 7, Soubise 5 és Chevert 8 hadsereget kap.*

♣ Keverjük meg az egyik taktikaikártya-paklit, hogy azonnal felhasználható legyen. A másik három paklit egyelőre tegyük félre.

♣ Tegyük fel 5 fordulójelzőt a táblára, az „1756” melletti rubrikákba; mindegyikre egyet.

♣ Keverjük meg a végzetkártyákat, és tegyük a homokórára a fordulójelző sáv mellé. A Végzet Óráját ezzel elindítottuk, peregnék a homokszemek, a játék elkezdődhet...

## 2. A JÁTÉK MENETE

♣ A játék fordulóból áll. Egy fordulóban a hét ország egymás után lép, szigorúan ebben a sorrendben:

- |                  |                       |
|------------------|-----------------------|
| 1. Poroszország  | 2. Hannover           |
| 3. Oroszország   | 4. Svédország         |
| 5. Ausztria      | 6. Birodalmi hadsereg |
| 7. Franciaország |                       |

♣ Az éppen lépő országot AKTÍV országnak hívjuk. Egy ország lépése 5 fázisból áll, ezeket csakis egymás után lehet végrehajtani:

1. **Taktikai kártyák** húzása.
2. **Mozgás:** Minden aktív egység mozoghat. Ilyenkor lehet célvárosokat meghódítani, új hadsereget toborozni és kiesett egységeket visszahozni a táblára.
3. **Harc:** Minden aktív tábornoknak csatát kell vívnia a szomszédos mezőn álló ellenfelekkel.
4. **Visszamenőleges hódítás** lehetséges.
5. **Utánpótlás** ellenőrzése minden aktív tábornok esetében.

♣ **A forduló vége.** Ha minden ország lépett, vegyünk le egy újabb fordulójelzőt a sávról. A 6. forduló végén elfogynak a fordulójelzők. Innentől kezdve minden forduló végén (a hatodikat is beleértve) húzzuk fel a legfelső végzetkártyát és hajtsuk végre az utasításait. Ezután tegyük vissza a kártyát a végzetkártya-pakli legaljára. Ennek eredményeként a játékosok nem tudhatják, hány kártya van még hátra a pakliból.

## 3. A TAKTIKAI KÁRTYÁK (TK)

♣ A játék kezdetekor egyik országnak sincs taktikai kártyája (TK). Fordulója elején minden ország bizonyos számú taktikai kártyát húzhat a közös pakliból:

Poroszország	4+3 TK	Hannover	1+1 TK
Oroszország	4 TK	Svédország	1 TK
Ausztria	4+1 TK	Birodalmi hads.	1 TK
Franciaország	4-1 TK		

Megjegyzések:

a) Induláskor Poroszország 7, Hannover 2, Ausztria pedig 5 TK-t húzhat. Bizonyos végzetkártyák hatására ezek az értékek lecsökkenhetnek sorrendben 4, 1 és 4 TK-ra.

b) Induláskor Franciaország 4 TK-t húzhat, de egyet EZEK KÖZÜL azonnal el kell dobni (ez a francia-angol tengerentúli háborúra fordított erőt jelképezi). Később – egy végzetkártya miatt – Franciaország már csak 3 kártyát kap, de ezeket már mind megtarthatja.

♣ TK-kból a játékosok annyit halmozhatnak fel, amennyit akarnak, nem kell eldobni, csak harc vagy toborzás esetén. A különböző országok TK-it soha nem szabad összekeverni. A játékosok nem mutathatják meg egymásnak a TK-ikat, még a szövetségeseik sem. Minden TK-n van egy szimbólum (♣♠♥♦) és egy szám 2-től 13-ig. Néhány kártyán a TARTALÉK („Reserve”) felirat van, ezek bármelyik szimbólumhoz tartozhatnak, értékük pedig 1

és 10 között tetszés szerint változtatható. A TARTALÉK kártya szimbólumát és értékét a kijátszása pillanatában kell meghatározni. E rugalmasságuk miatt a TARTALÉK kártyák nagyon hasznosak a vereség miatti veszteségek csökkentésére (ld. 7. szabály).

♣ A kijátszott TK-kat félretesszük és a hátlapjuk mintázata szerint paklikba gyűjtjük. Ha az első pakli kifogyott, használjuk a másodikat, majd a harmadikat stb. Ha a negyedik is kifogyott, használjuk azt a két paklit, amelyikben a legtöbb dobott lap gyűlt össze. Ezeket keverjük meg.

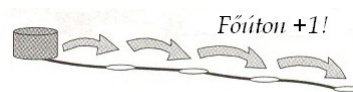
## 4. MOZGÁS

♣ Az egységek az utakon mozognak, egyik várostól a másikig. Egy ország mozgási fázisában az összes egysége mozgatható. A mozgás nem kötelező. Egy egységnek be kell fejeznie a mozgást, mielőtt egy másikat kezdenénk mozgatni. Másik egység átugrása semmilyen körülmények között nem megengedett.

♣ Minden tábornok max. 3 várost mozoghat, akár oda-vissza is.



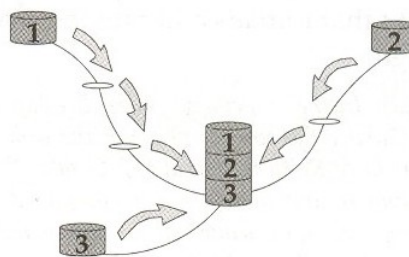
♣ Ha a teljes mozgása főúton zajlik, akkor még egy várost mozoghat, összesen 4-et.



♣ Az utánpótlások eggyel kevesebbet léphetnek, tehát 2 várost (főúton 3-at).



♣ Egy városban csak egy egység állhat. KIVÉTEL: Legfeljebb 3, ugyanazon országhoz tartozó tábornok egyesülhet egy városban. Ez a csoport egyetlen „egységként” mozgatható, amíg a játékos úgy nem dönt, hogy ismét felbontja. A csoport főparancsnoka a legalacsonyabb számú tábornok. Őt kell legfelülre helyezni, alája a második legalacsonyabb számút és így tovább.



♣ Ha egy tábornok egy csoport részeként már mozgott, ugyanabban a fordulóban már nem léphet külön. **Amikor egy csoport létrejön, arra a fordulóra az ÖSSZES részt vevő tábornok befejezte a mozgását.**

## 5. CÉLVÁROSOK MEGHÓDÍTÁSA

♣ Célvárosokat csak tábornokok hódíthatnak meg. Csak a saját színű célvárosokat lehet meghódítani (ez Ausztria esetében a sötét városokat jelenti).

♣ Egy hódítás akkor valósul meg, ha:

- egy tábornok RÁLÉP egy célvárosra; vagy – ha a forduló kezdetén rajta állt – ELMOZOG róla; és
- a célvárost NEM VÉDELMEZIK. Ez azt jelenti, hogy az adott pillanatban a VÉDEKEZŐ ország egyetlen tábornoka sincs a közelben, legfeljebb 3 város távolságon belül.

♣ Minden ország védelmezi a saját hazai területét, beleértve az enklávékat is. Poroszország ezenfelül védelmezi (az általa megszállt) Szászországot is. MEGJEGYZÉS: Hannover nem védelmezi Poroszországot, sem pedig Poroszország Hannovert!



♣ Egy tábornok egyazon lépés során több célvárost is meghódíthat. Ugyanígy akárhány saját célvárost védelmezhet 3 város távolságon belül, függetlenül a közelben lévő más egységektől. A meghódított célvárosokat jelöljük a birtokjelző címeres oldalával. Az ilyen célvárosok semmilyen módon nem befolyásolják bárkinek a mozgását.

♣ **Visszamenőleges hódítás.** Ha egy tábornok „meghódít” egy VÉDETT célvárost, az akkor még nem számít meghódítottnak, de jelöljük a birtokjelző hátoldalán lévő kérdőjellel. A visszamenőleges hódítás fázisban ellenőrizzük minden kérdőjellel jelölt célvárost. Ha már nem védelmezik őket (a harci fázisban történt visszavonulások miatt, ld. 8. szabály), akkor a célváros meghódítottnak számít és fordítsuk meg a jelzőt a címeres oldalára. Ha viszont még védelmezik őket, akkor a kérdőjeles jelzőt vegyük le a tábláról.

MEGJEGYZÉS: Nem számít, melyik tábornok kényszerítette a védőket visszavonulásra, ha a visszavonulás még az aktív játékos fordulójában lezajlik.



♣ **Visszahódítás.** A meghódított célvárosokat vissza lehet hódítani, de ezt csak az eredetileg őket védelmező ország teheti meg. Ilyenkor a „hódító” és „védelmező” szerepe felcserélődik, tehát pl. csak Hannover hódíthatja vissza a Hannoverben lévő célvárosokat, melyeket csak francia tábornokok védelmezhetnek. A visszahódított célvárosokról vegyük le a birtokjelzőket.

♣ **Legyünk sportszerűek!** Tilos egy szövetséges célvárosán „üldögelni” vagy megakadályozni őt a győzelemben azáltal, hogy szándékosan elálljuk az útját.

♣ Az utánpótlások sem hódítani, sem visszahódítani, sem védelmezni nem képesek. KIVÉTEL: A birodalmi hadsereg utánpótlása igenis védelmezi a sárga célvárosokat, mint egy tábornok (3 városon belül).

## 6. HADSEREGEK

♣ A játékot minden ország a megadott számú hadsereggel kezdi (ld. a hadsereglapokat). Induláskor mindenki ossza szét a hadseregeit a tábornokai között: titokban írja fel a hadsereglapjára, melyik tábornoknak mennyi serege van. A változásokat szintén ezen a lapon tartjuk nyilván. Ha megkérdezik, a játékosnak kötelező megmondani, ÖSSZESEN mennyi hadserege van. Hadseregek nem létezhetnek a táblán tábornok nélkül, és tábornok sem létezhet hadsereg nélkül.

♣ **Minden tábornoknak min. 1 hadserege kell legyen.**

♣ **Egyetlen tábornok sem vezethet 8-nál több hadsereget.**

♣ Az egy csoportot alkotó 2 vagy 3 tábornok hadseregei közösnek számítanak. A csoportnak legalább 2, ill. 3 hadsereget kell tartalmaznia, és legfeljebb 16, ill. 24 hadsereg alkothatja.

♣ Ha a hadseregek száma (utánpótlási problémák vagy ütközet miatt) a minimum alá csökken, a fölösleges tábornokokat le kell venni a tábláról, akár mindegyiket, ha szükséges. Csoport esetében alulról felfelé haladva történik az eltávolítás. A levett tábornokokat később újra játékba lehet hozni. Tábornokot máskülönben nem lehet levenni a tábláról.

♣ Az egy csoportot alkotó tábornokok között szabadon átirányíthatunk hadseregeket, akár a másik játékos lépése közben is vagy végzetkártya felhúzása után. Ez az egyetlen módja a seregek átszervezésének tábornokaink között. *Példa: Friedrich és Keith egy csoportot alkot (4 ill. 5 hadsereggel). Egy végzetkártya miatt le kell venni egy tetszőleges porosz tábornokot. A játékos Keithet választja. Hadseregeiből 4-et átirányít Friedrichhez (akinek így 8 hadserege lesz). Keith 5. hadserege „dezertál”.*

♣ **FONTOS:** Egyetlen országnak sem lehet több hadserege a játék folyamán, mint amennyivel indult (ld. 10. szabály).

## 7. HARC

♣ Ha a harci fázis kezdetén egy aktív tábornok szomszédságában ellenséges tábornok áll, meg kell támadnia azt. A szomszédság azt jelenti, hogy a két tábornok városát közvetlenül összeköti egy út. Ha egynél több harcra kerülne sor, akkor az aktív játékos dönti el a csaták sorrendjét.

♣ A csata kezdetén mindkét játékos elmondja ellenfelének, hány hadsereget irányít a harcoló tábornoka. A két szám különbsége adja ki a KEZDŐ PONTSZÁMOT. Ez a szám NEGATÍV annak, akinek kevesebb hadserege van, és POZITÍV a másiknak.

♣ A negatív pontszámú játékosnak most ki kell játszania EGY TK-t. A TK szimbólumának meg kell egyeznie ama szektor szimbólumával, ahol a tábornok áll. A TK értékét adjuk hozzá a kezdő pontszámhoz, így megkapjuk az AKTUÁLIS PONTSZÁMOT, melyet hangosan bejelentünk. Amíg az aktuális pontszám negatív, a játékos újabb TK-kat játszhat ki.

♣ Amint az aktuális pontszám eléri a NULLÁT vagy pozitívba fordul, a TK kijátszásának joga a másik játékosé lesz. Most ő van hátrányban, és ő próbálhatja megnyerni a csatát a fenti módszerrel. A TK kijátszásának joga tehát váltakozik a két játékos között, míg az egyik játékos, akinek TK-t kellene kijátszani, nem képes erre vagy nem akarja megtenni. Az ő tábornoka elveszítette a csatát.

♣ A vesztes tábornok annyi hadsereget veszít, amennyi a negatív végső pontszám (de persze nem többet, mint ahány hadserege volt), és ugyanennyi várost vissza kell vonulnia.

♣ A győztes nem veszít semmit és a helyén marad.

♣ Csak az fejezhet be egy csatát, akin éppen a TK-kijátszás sora van. Ha azonban a pontszám nulla, a játékosnak mindenképpen ki KELL játszania egy kártyát, amennyiben rendelkezik megfelelő szimbólummal (TARTALÉKOT nem muszáj). Ha nincs ilyenje (vagy nem akarja bevetni a TARTALÉKÁT), akkor a csata döntetlennel ér véget. Ekkor senki nem veszít hadsereget és mindkét tábornok marad a helyén.

♣ KÜLÖNLEGES ESETEK:

- Ha a csata kezdetén a pontszám nulla, a támadónak kell először TK-t kijátszani.
- Ha a két harcoló tábornok különböző szektorokban áll, mindketten a saját szektoruk szimbólumát használják.
- A több tábornokból álló csoport mindig egyetlen egységként harcol.
- Ha a harci fázis elején egy tábornokunk (csoportunk) mellett több ellenfél is van, egymás után kell megküzdenie velük. Ha egynél több tábornokunk (csoportunk) áll egy ellenfél mellett, egymás után támadniuk kell.
- Az a tábornok, aki visszavonulásra kényszerült, ebben a harci fázisban már nem támadhat még egyszer, de őt sem támadhatják meg újra.

Példa:

Prinz Heinrich (P, porosz, 2 hadsereg) a Richelieu-ből és Soubise-ből (F, francia, 4 hadsereg) álló csoport mellé lépett, ezért a következő harci fázisban támadnia kell.

**Kezdő pontszám** = a hadseregek közötti különbség =  $2 - 4 = -2$   
P kettővel hátrányban van, ezért először neki kell játszania TK-kat. (Vagy vissza is vonulhat, ebben az esetben 2 hadsereget veszít.)

Heinrich kárón áll. Ilyen lapjai vannak: ♦10, ♦9, ♦7, Tartalék. Kijátssza a ♦10-et, így az aktuális pontszáma  $-2 + 10 = +8$ . Mivel így Richelieu került hátrányos helyzetbe, most rákerül a sor, hogy TK-t játsszon ki.

Richelieu pikken áll. Ilyen lapjai vannak: ♠5, ♠4, ♠4, ♠3. Kijátssza a ♠5-öt, az aktuális pontszám most  $-8 + 5 = -3$ . Mivel a pontszáma még mindig negatív, kijátssza a ♠3-at is:  $-3 + 3 = 0$ .

A pontszám nulla. A TK-kijátszás joga a másik játékosé.

Egyenlő pontszám esetén Poroszország csak akkor hagyhatja abba a harcot, ha nincs több kárója. Ha már csak a Tartalékja lenne, választhatná a harc folytatását és befejezését is (mely ekkor döntetlennel végződne), mivel azonban még van a kezében káró, ki kell játszania valamelyiket. P leteszi a ♦7-et:  $0 + 7 = +7$ .

F kijátssza a ♠4-et:  $-7 + 4 = -3$ . Mivel F kezd kifogyni a pikkekből, úgy dönt, befejezi a harcot. Végső pontszáma -3.

**A csata eredménye:** Richelieu 3 hadsereget veszít és 3 várost vissza kell vonulnia. Mivel emiatt csupán egy hadserege marad, az alacsonyabb rangú Soubise-t le kell venni a tábláról.

## 8. VISSZAVONULÁS

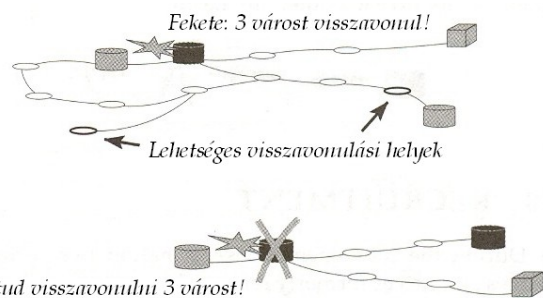
♣ A vesztes tábornoknak vissza kell vonulnia, mielőtt a következő csatát lejátszanánk. A visszavonulás távolsága megegyezik az általa elveszített hadseregek számával. Visszavonulás közben nem bonthatunk fel egy csoportot.



♣ A visszavonulás útvonalát a csata győztese határozza meg, a következőket szem előtt tartva:

- A visszavonuló tábornoknak a lehető legmesszebb kell kerülnie a GYŐZTES tábornoktól (csak a győztes tábornok számít itt).
- Visszavonulás közben soha nem érintheti ugyanazt a várost kétszer.
- Visszavonulás közben nem léphet be olyan városba, ahol bármilyen más egység (ellenség vagy barát, tábornok vagy utánpótlás) áll, nem ugorhat át más egységeket és nem foglalhat el célvárosokat.

♣ Amennyiben a tábornok nem képes megfelelő távolságra visszavonulni, az összes hadseregét elveszíti.



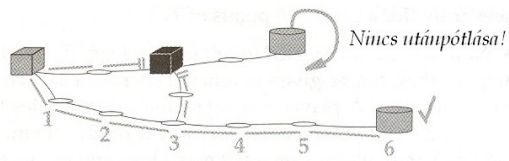
Nem tud visszavonulni 3 várost!

## 9. UTÁNPÓTLÁS

♣ A tábornokoknak szükségük van utánpótlásra, különben a katonák dezertálnak. A tábornokok utánpótlással való ellátottságát kizárólag a lépés végén, az utánpótlási fázisban ellenőrizzük.

♣ Hazai területen egyetlen tábornoknak sincs szüksége utánpótlásra. Orosz- és Franciaországnak nincs hazai területe, egyedül a bázisaikban állva kapnak automatikus utánpótlást.

♣ Hazai területen kívül a tábornokokat saját színű utánpótlások látja el, amennyiben az utánpótlási útvonal biztosítva van. Ez az útvonal legfeljebb 6 város hosszúságú lehet. Átvezethet baráti egységeken, ellenséges tábornokok vagy utánpótlások azonban megszakítják. Egyetlen utánpótlás akármennyi saját tábornokot elláthat.



♣ Ha az utánpótlási fázisban valamelyik tábornok nincs ellátva, akkor fejjel lefelé kell fordítani. Amennyiben a következő utánpótlási fázisig helyreáll az utánpótlása, akkor ismét felfelé fordítjuk. Ha viszont még akkor sincs utánpótlása, akkor az összes hadseregét elveszíti.

*SUMMÁZVA: Ha egy tábornokod utánpótlása a saját fordulód-ban szűnik meg (pl. visszavonulás miatt), egy fordulód van, hogy biztosítsd neki az utánpótlást. Ha viszont ellenséges cselekedet következtében szűnt meg az utánpótlása, akkor a saját fordulód végén fordítod fejjel lefelé (és nem korábban), tehát gyakorlatilag két fordulód van, hogy biztosítsd az utánpótlását.*

♣ Egy ellátott és egy ellátatlan tábornok egy csoportban való egyesülésekor mindkettő automatikusan és azonnal ellátatlannak minősül (tehát az adott forduló utánpótlási fázisában mindkettőnek utánpótlást kell adni, különben megsemmisülnek).

♣ A fejjel lefelé fordított tábornokok mindenféle korlátozás nélkül mozoghatnak és harcolhatnak.

♣ Az utánpótlás nem harcolhat. Ha egy ellenséges tábornok belép a városába, az utánpótlás azonnal elpusztul, le kell venni a tábláról. Ilyenkor viszont a tábornoknak is meg kell állnia. Az egymással ellenséges utánpótlások semmilyen kárt nem okozhatnak egymásnak.



## 10. TOBORZÁS

♣ A mozgási fázisban pótolhatjuk az elveszített hadseregeket, és visszahozhatjuk a táblára a korábban levett egységeket. E cselekedetek árát bármilyen szimbólumú TK-kal kell megfizetni. Visszajáró nincs.

♣ Egy HADSEREG 6 TK-pontba kerül.

♣ Egy UTÁNPÓTLÁS 6 TK-pontba kerül.

♣ Egy TÁBORNOK ingyenes, de legalább egy új hadsereget kapnia kell (6 TK-pontért).

♣ Az új hadseregekkel már a táblán lévő tábornokokat is megerősíthetünk, vagy egy új tábornoknak adhatjuk őket,

s ezek bármilyen kombinációja megengedett. A játékosnak csupán annyit kell bejelentenie, mennyi hadsereget vesz (s felmutatnia az erre szánt kártyákat), azt nem, melyik tábornoknak. Az új számot (titkosan) rá kell vezetni a hadsereglapra.

♣ **Egyetlen országnak sem lehet több hadserege, mint amennyivel kezdett** (pl. Franciaország sosem birtokolhat 20 hadseregnél többet).

♣ Az új egységek a megfelelő színű BÁZISOKBAN jelennek meg, ahol még van üres hely (tábornokok egyesülhetnek is). A megjelenésük körében nem mozoghatnak.

♣ Abban a valószínűtlen esetben, ha egy ország összes bázisa ELLENSÉGES megszállás alatt van, másik helyen is megjelenhetnek az egységei, a következők szerint:

**Poroszország:** bárhol a Berlin körüli pikk szektorban;

**Hannover:** bárhol a Stade körüli káró szektorban;

**Oroszország:** bárhol a Varsó („Warszawa”) körüli pikk szektorban;

**Svédország:** bárhol Svédországban („Sverige”), beleértve az enklávékat is;

**Ausztria:** bárhol a Brünn körüli káró szektorban, de csak osztrák területen;

**Birodalmi hadsereg:** bárhol a Hildburghausentől délre levő pikk szektorban;

**Franciaország:** bárhol a Koblenztől délre levő treff szektorban.

♣ Minden ország csak egy várost használhat így pótlásként. Ha a bázisok mind ellenséges megszállás alatt vannak, a visszahozott utánpótlások és hadseregek ára 6-ról 8 TK-pontra növekszik (akkor is, ha az új hadsereggel egy már fent lévő tábornokot erősítünk meg).

## 11. A VÉGZET ÓRÁJA

♣ A Végzet Órája 18 kártyából áll. A 6. fordulóval kezdődően minden forduló végén fel kell húzni a legfelső kártyát. Olvassuk fel, ami rajta áll, és hajtsuk végre az utasításait. Ezután tegyük vissza a kártyát a TELJES pakli legaljára, hogy senki ne tudhassa, mennyi van még hátra.

♣ A végzetkártyák közül 6 történelmi sorsfordulót jelöl:

Kártya neve	Esemény	Hatás
ERZSÉBET („ELIZABETH”)	A cárnő meghal.	<b>Oroszország kiesik a játékból!</b> Lehwaldtot végleg le kell venni.
INDIA („INDIA”)	Franciaország elveszíti Indiát.	<b>Előszőr:</b> Innentől Ausztria csak 4, Franciaország csak 3 TK-t húzhat.
AMERIKA („AMERICA”)	Franciaország elveszíti Kanadát.	<b>Azután: Franciaország kiesik a játékból!</b> Cumberlandet végleg le kell venni. Hannover innentől csak 1 TK-t húzhat.
SVÉDORSZÁG („SWEDEN”)	Svédország békét köt Friggyessel.	<b>Svédország kiesik a játékból!</b> Egy tetszőleges porosz tábornokot végleg le kell venni.
LORD BUTE („LORD BUTE”)	Anglia csökkenti a	<b>Előszőr:</b> Poroszország csak 5 TK-t húzhat.
VERSEK („POEMS”)	Poroszország-nak nyújtott segélyeket.	<b>Azután:</b> Poroszország csak 4 TK-t húzhat.

♣ A többi 12 kártya különböző kisebb jelentőségű eseményeket tartalmaz. A rendes játékban mindig a pikkkel jelölt eseményeket hajtsuk végre. Ha valamelyik tábornokra speciális bónusz vagy korlátozás hat, tegyük rá egy fordulójelzőt emlékeztetőként.

MEGJEGYZÉS: Ha egy kártya miatt egy tábornok „nem támadhat”, az azt jelenti, hogy nem állhat meg ellenséggel szomszédos városban, és nem is lehet oda feltenni.

♣ Az országok elosztása megváltozhat:

- Ha Orosz- És Svédország is kiesett, Erzsébet játékos a birodalmi hadsereg irányítását.
- Ha Franciaország esett ki, Pompadour játékos veszi át a birodalmi hadsereget.

MEGJEGYZÉSEK: 1) A fenti módszerrel az összes játékos játékban marad egészen a végéig. 2) A birodalmi hadsereg ilyenkor továbbra is Ausztria után lép.

♣ **Könnyített győzelmi feltételek.** Csupán az elsőrendű célvárosok meghódítása elegendő a győzelemhez:

- Svédországnak, ha Oroszország kiesett.
- Ausztriának és/vagy a birodalmi hadseregnek, ha a birodalmi hadsereg játékost váltott.

♣ Háromszemélyes játékban a birodalmi hadsereg ugyanilyen módon vált játékost. A könnyített győzelmi feltételek is érvényben maradnak.

## 12. A JÁTÉK VÉGE

♣ A játék csak egy forduló végén érhet véget.

♣ **Az egyik támadó győzelme.** Ha valamelyik támadó ország az összes célvárosát birtokolja a végzetkártya felhúzása előtt, akkor az illető ország győzött. Ne húzzunk fel újabb kártyát. Ha egy ország a végzetkártya felhúzása után birtokolja a szükséges célvárosokat (a könnyített győzelmi feltételek révén), akkor is győzött. A játék mindkét esetben az országot aktuálisan irányító játékos győzelmével ér véget. Ha két vagy több ország egyszerre teljesíti a győzelmi feltételeket, mindketten győztek. A többi játékos – ellenfelek és szövetségesek egyaránt – veszítettek.

♣ **Porosz győzelem.** Ha Orosz-, Svéd- és Franciaország is kiesett a végzetkártyák miatt, a játék Poroszország és Hannover (Frigyes játékos) győzelmével ér véget.

## 13. A HALADÓ JÁTÉK

♣ A kisebb eseményeket tartalmazó végzetkártyákról azt az eseményt kell végrehajtani, melynek szimbóluma megegyezik annak a szektornak a szimbólumával, ahol a legutoljára győztes hadvezér állomásozik.

♣ Ha Oroszország meghódított minden célvárost Kelet-Poroszországban („Ostpreußen”), legalább egy orosz tábornoknak ott kell maradnia. Ha az orosz lépés végén nincs tábornok Kelet-Poroszországban, két tetszőleges

célváros automatikusan visszatér Poroszországhoz (Frigyes játékos választ).

♣ Poroszország egy másik módon is megnyerheti a játékot: az Offenzív Lehetőséggel (OL). Ennek szabályai a következők:

- A 3. fordulóban (lépése előtt) Poroszországnak döntenie kell, akar-e élni az Offenzív Lehetőséggel. Ha igen, akkor félre kell tennie egy min. 10-es értékű, bármilyen szimbólumú TK-t.
- Ausztria felveheti ezt a TK-t, mielőtt Poroszország legalább -3-mal elveszített egy csatát vele szemben, vagy ha egy orosz tábornokot utánpótlás hiánya miatt le kellett venni az „5”-ös koordinátától délre.
- Az OL révén való győzelemhez Poroszországnak meg kell hódítania a Csehországban („Böhmen”) lévő 14 célvárost. Az OL nélkül a célvárosok meghódítása TILOS a 3. forduló után.
- Ha megtörtént az első segélycsökkentés (ld. végzetkártyák) És Ausztria megkapta a félretett TK-t, akkor az OL kudarcot vallott. Poroszország többé nem hódíthat Csehországban. Innentől már csak védekezve győzhet.
- Ha Poroszország az OL mellett dönt, Ausztriának 4 célvárost nem kell meghódítania. Ausztria bármikor eldöntheti, hogy melyik négyet nem hódítja meg (elég közvetlenül a győzelem előtt bejelenteni). A Szászországban lévő célvárosok közül azonban min. egyet a valóságban is meg kell hódítania.
- A többi országra a rendes szabályok vonatkoznak.

### TAKTIKAI TANÁCSOK

♣ Ha kevés a TK-d, vadássz az ellenfél utánpótlásaira! A térkép óriási mozgásteret ad. Használd ki!

♣ Kerüld el a teljes vereségeket! Jobb taktikusan visszavonulni, mint az összes seregedet elveszíteni.

♣ A TARTALÉKok aranyat érnek. Bármely szektorban használhatók, és – ami még fontosabb – olcsó és rugalmas visszavonulást tesznek lehetővé.

♣ Ha nem akarod, hogy az ellenség olcsón visszavonuljon, játssz nullára! Ilyenkor ki kell játszania kártyát, míg nem csak TARTALÉKai maradnak.

♣ Ha biztos vagy a győzelmedben, kerítsd be az ellenséget! Ha nem tud visszavonulni, az összes seregét elveszíti.

♣ Visszavonulásnál a saját egységeid is akadályozhatnak!

♣ A szektorhatárokon átnyúló támadások szinte mindig drámaian megváltoztatják a játék állását.

♣ A szimbólumok miatt olykor egymástól távoli hadműveletek is befolyásolhatják egymást. Így egy orosz győzelem Kelet-Poroszországban (pikk területen) lehet, hogy teljes vereséget eredményez Sziléziában, ugyancsak pikk területen.

♣ Poroszországnak nagy önfegyelmet kell gyakorolnia a TK-i használatánál.

## A tervező megjegyzései

Mikor a FRIEDRICH ötlete megszületett, még két német állam létezett, a számítógépeknek pedig nem volt merevlemeze. Poroszországról nemigen tudtam bármit is. Ám egy este megnéztem a tévében futó „Szászország ragyogása és Poroszország dicsősége” című sorozatot, és a játék hirtelen előpattant a fejemből. Az első pillanattól kezdve teljes egészében láttam lelki szemem előtt, olyan pontosan, hogy a kész FRIEDRICH alapkonceptiója gyakorlatilag azóta változatlan, s a részletek is csupán kissé módosultak az első prototípus óta. Hogy akkor miért tartott ilyen irratlanul hosszú ideig a fejlesztés? Mert azt akartam, hogy a játékosoknak (és nem az egyes országoknak) azonos esélyük legyen a győzelemre, anélkül hogy erőltetetten és történelmietlen módon egyenlőségre törekednék. E feladatot csupán hosszú tesztelés és részletes statisztikák készítése révén tudtam megoldani.

**Alapkonceptió.** A legjobb történeteket az élet írja. Így már a kezdet kezdetétől tudtam, hogy a „mindenki Frigyes ellen”-elv és a cárnő váratlan halála alkotja majd a játék szívéit. A végzetkártyák ötlete az első pillanatban kész volt; ezekkel lehetőségem nyílt bemutatni Nagy Frigyes lenyűgöző figuráját és magát a korszakot. Ebből származott a következő ötlet: a játéknak történelmileg hiteles képet kell nyújtania, miközben végig játszható marad. Kevés szabállyal működjön, bonyolult mechanizmusok nélkül, ám közben legyen mélysége és nyújtson többféle döntési lehetőséget a játékosoknak. Végül pedig egy újdonság: a játék egyesítse a hagyományos táblás játékokat a kártyás játékokkal.

**A térkép** csak látszólag pontos. A határokat nagyban egyszerűsítettem. A korai verziókban a több tucatnyi német államocskát mindegyikét külön szín jelölte; ezek most az átláthatóság kedvéért egységesen sárgák (bár az olyan államok, mint Waldeck vagy Anhalt, igazi korhű hangulatot kölcsönöztek a játéknak). Némely várost arrébb vittem, nehogy túlszűfolt legyen a térkép, s – szívesen kezembe vallok be, de – bizonyos területek akár több száz mérfölddel is távolabb kerültek a térképrajzolás során. A terepviszonyokat az úthálózat szimulálja. Ahol nincs összeköttetés, ott a valóságban hegyek (pl. Harz, Érc-hegység), folyók (pl. Odera, Bober) vagy mocsarak (pl. a Warthebruch, Hannover környéki lápvidék) vannak. A nagy kereszteződések a fontos városokat (pl. Breslau, Prága, Drezda) és erődöket (pl. Minden, Glatz) jelölik. A főutak azokat a belső útvonalakat jelzik, melyeket oly mesteri tökéletességgel használt ki Nagy Frigyes. Mindent összevéve a FRIEDRICH egyik fő vonzerejét a bonyolult és szabálytalan topográfia adja: már százánál is többször játszottam vele, azt hihetném, úgy ismerem az utakat, mint a tenyeremet, de nem! Mindig előfordul, hogy Leopold von Daun vagy valamelyik másik kurafi épp az orrom előtt bukkan fel, csak mert nem voltam képes háromig számolni!

**A taktikai kártyák** kezdetől fogva részét alkották a játéknak. Néhány észrevétel velük kapcsolatban:

- 1) Csak az értékes „Tartalék” használható 1-es értékkel.
- 2) A szektorok elrendezése alapvető fontosságú a játékegyensúly fenntartásához; a középső három sorban lévő furcsa „lyuk” szintén ezt szolgálja.
- 3) Hosszú ideig gondolkodtam azon, hogy a hagyományos franciákártya szimbólumait használjam-e (pikk, treff, káró, kór), vagy pedig találok ki újakat pusztán a játék kedvéért (pl. háromszögletű kalap, szablya, csizma, lópatkó). Végül a hagyományos jelek mellett döntöttem, a következő okokból: a) A játék által megjelenített korszakban már elterjedt volt a franciákártya; b) A francia volt a kor lingua francája, maga Frigyes is ezt használta; c) Az afféle mondatok, hogy „Belépek a lópatkóba” vagy „Neked kalap, nekem csizma”, egész egyszerűen nevetségesen hangzanak; és d) Miért kéne feltalálnom a kereket, és fölösleges kifejezésekkel bonyolítani a játékot? – Mellesleg a hagyomány szerint a pikk a kardot, a treff a jogart, a kór a vallást, a káró a pénzt jelképezi.

**A tábornokok** és seregek történelmileg hitelesek. Az egyes országok haderejénél a valós erejükből indultunk ki, ezeket átlagoltuk, mivel az évek során változtak. A tábornokok és utánpótlások száma a történelmi valóság és a játékegyensúly közötti kompromisszumot tükrözi. Sokat gondolkodtam pl. azon, Franciaország 3 vagy 4 tábornokot kapjon-e. Végül hármat kapott, mert négyvel rendkívül nagy esélye lenne a győzelemre; 3 tábornok éppen elég ahhoz, hogy megvalósítsuk a Braunschweigi Ferdinánd észak-németországi hadjáratára jellemző elegáns, könnyed hadvezetést.

A játékban szereplő tábornokok a korszak kiemelkedő hadvezérei – vagy legalábbis a legbefolyásosabbak. Néhány név sajnos kimaradt (pl. Zietek, Hadik, Rumjancev, Finck), míg Francia- vagy Svédország esetében számtalan egyéb nevet is választhattunk volna (a franciáknál ilyen alternatíva lehetett volna pl. d’Estrées, Clermont, Contades vagy Broglie, a svédeknek pedig a főparancsnok személye évente változott). – Aproppó, a játékbeli Richelieu tábornokot ne keverjük össze névrokonával, a Bíborossal.

**Minden országgal** másként kell játszani. E szempontból a FRIEDRICH egy kicsit a szerepjátékokra hasonlít. Franciaország teljesen más élményt nyújt, mint Oroszország, ez teljesen különbözik Poroszországtól, mely szintén nagyban eltér Ausztriától. Franciaország egyikéknél nem jelent kisebb kihívást csak azért, mert kevesebb egysége van: a sakkban sem egyszerűbb a végjáték, mint a megnyitás, csak mert kevesebb bábu van a táblán. Lesznek napok, mikor késznek érzed magad, hogy vállald a Frigyes megszemélyesítésével járó szellemi terhet; máskor Franciaország fog vonzani, ez a könnyű léptű vívó; sőt lesznek olyan napok is, amikor szeretnéd érezni Damoklész kardját a fejed felett, és Oroszországot választod majd...

A történelemmel ellentétben soha nem becsüld le a kisebb országokat. Svédország és a birodalmi hadsereg persze nem bír katonai jelentőséggel (az első tíz fordulóban nem is szabad csatába bocsátkozniuk!), ám hosszú távon veszélyessé válhatnak, amennyiben tartják magukat a rajtaütéses taktikához. Ez különösen igaz a könnyített győzelmek feltételek esetén: ha minden elsőrendű célvárost elfoglaltak, amikor a könnyített életbe lép, azonnal győznek, Poroszország már semmit sem tehet ennek megakadályozására. A birodalmi hadsereg ezenfelül álnok módon játékos is válhat menet közben! Mária Terézia elvégzi a piszkos munkát, de a babérokat Pompadour aratja le – van-e ennél jobb módszer a német széthúzás megjelenítésére?

Noha a FRIEDRICH nem tiszta **szimuláció**, a játék meglepően jól adja vissza a hétéves háború jellegét. Az első négy fordulóban Poroszország könnyedén legyőzhető összes ellenfelét: erős a csábítás, hogy egyetlen vad hadjáratral egyszerre megküzdjön mindegyikükkel. Ez azonban a leggyorsabb módja a porosz vereségnek. A poroszok győzelmének kulcsa a katonai fölényük célzott alkalmazása. Vessük emlékezetünkbe, mit írt Frigyes d’Argensnek 1759 elején: „*Ellenségeim egészen eddig nem hangolták össze tevékenységüket. Ebben az esztendőben viszont együtt akarnak rám támadni. Ha sikerrel járnak, kezdheti fogalmazni a sírfeliratomat.*” A játék nyelvére lefordítva a porosz jótanács így szól: „*Sose harcolj ellenséggel egynél több szimbólumon!*” Ennek betartása jó adag önfegyelmet igényel (mely persze egyike a közmondásos porosz erényeknek). Másfelől viszont ha a támadóknak sikerül egy szektorban egyesíteni a tábornokaikat, Poroszország sorsa megpecsételődött! Ám ha így történik, ki fog győzni? Nos, ez a fő kérdés! A koalíció széthúzása 250 évvel ezelőtt megmentette Frigyeset; a játékban (a játékosok személyiségétől függően) szintén Poroszország megmentője lehet. Ezenkívül az utánpótlással való ellátás komoly akadály a „*egyesüljünk egy szektorban*” stratégia megvalósításának. Ne feledjük Szaltikovot és Kunersdorft!

Élső ránézésre a TK-rendszer roppant elvontnak és önkényesnek tűnik. Ám ez az egyszerű mechanizmus sok mindent szimulál: Poroszország korlátozott anyagi és emberi erőforrásait (a porosz pakli folyamatosan csökken, míg az osztrákoké egyre nőni szokott); a porosz mozgástér beszűkülését a 12. forduló környékén (kb. a háború 4. évében), ostromokat (bár nincsenek erődök a táblán); beásott állóháborúkat (Bunzelwitz); az utánpótlási vonalak veszélyeztetését (Heinrich hadjárata Görlitzbe 1759-ben); az utánpótlás elmaradását (Laudon csínye Domstädtl-ban); a döntő ütközet kikényszerítését bekerítéssel (Liegnitz, Torgau, Hochkirch).

**A végzetkártyák.** A játékosok tudják, milyen taktikai kártyáik vannak, s ennek tudatában tervezik meg lépéseiket. Lehet, hogy győznek, lehet, hogy veszítenek. Azonban minden terv azonnal kudarcot vall, ha a cárnő meghal vagy Franciaország csődbe megy, márpedig e dolgokat nem lehet előre látni vagy számolni velük, hiszen kívül állnak a játékosok befolyásán és tudomásán. Ez erőszakos és radikális játékmechanizmus. Némelyeket talán bosszantani fog, ők azt mondják majd, a végzetkártyák túlságosan nagyra növelik a szerencse szerepét... ennek ellenére a játék működik velük. Rengeteg tesztelésen estek át. De ami a legfontosabb, nekik köszönhetően a FRIEDRICH olyan lesz, mint az élet: ma az élet császárának hiszem magam, holnap pedig lehet, hogy a fejemre esik egy téglá...

Ma már Németország újra egységes, a számítógépeknek pedig óriási lemezkapacitásuk van. A FRIEDRICH fejlesztése kétszer annyi időt vett igénybe, mint az általa megjelenített háború, de végre itt van. Ha a játékosok legalább feleannyira élvezik a játékot, mint én a tervezést, akkor imádni fogják a játékot és az elegáns mechanizmust. S talán megérinti őket a tudat, hogy valami igenis rendben van egy olyan világban, ahol egy játék ötlete túlélhet államokat.

Richard Sível  
Kunowice (Kunersdorf)  
2004 júliusa

fordította: Valló Gábor © 2008