

Harcoldj az elméddel!
Hódíts a tudásoddal!

Miközben tudásodat teszteled és bővíted, ne feledkezz meg a stratégiáról sem!
Válaszolj helyesen a kérdésekre, foglald el a legtöbb területet,
és legyél Te a legnagyobb Honfoglaló!

HONFOGLALÓ, TÖBB MINT EGY EGYSZERŰ KVÍZJÁTÉK.

A JÁTÉK CÉLJA

A Honfoglaló egy stratégiai kvízjáték. A játékot 3 játékos, vagy 3 csapat játszhatja egyszerre. A játék célja, hogy a játékosok minél többször válaszoljanak helyesen a kérdésekre, így minél több területet foglalhassanak el. A játékot az a játékos / csapat nyeri, akinek a játék végén a legtöbb pontja van. A játékhoz két térkép közül lehet választani: Magyarország térképe, Triviadia térképe

MIRE LESZ SZÜKSÉG A JÁTÉK SORÁN?

A legfontosabb a tudás és egy jó stratégia, és persze a jókedv, de ezeken kívül még az alábbiakat érdemes előkészíteni:

- *ceruza / toll
- *papír (ha szükséges a tippválaszkártyák helyett)
- *időmérő (a válaszadás idejének mérésére)

CSAPATOK

A játékosok csapatokba is rendeződhetnek. Egy-egy csapat 2-3 főből állhat. Csapatkapitányra nincs feltétlenül szükség, ezt a játékosokra bízunk, hogy eldöntsék.

JÁTÉKOS / CSAPAT SZÍNE

Ahhoz, hogy kiderüljön, hogy melyik játékos/csapat milyen színnel játszik a dobókockára lesz szükség. Aki a legnagyobb számot dobja, az a játékos/csapat választja ki először a színt, amellyel játszani szeretne. A második legnagyobb számot dobó dönt másodszor, a harmadik játékos / csapat pedig megkapja a megmaradt, harmadik színt.

FONTOS TUDNIVALÓK A KÉRDÉSEKRŐL / KÉRDÉSKÁRTYÁKRÓL

FONTOS! A helyes válaszok mindig a kérdéskártyák **HÁTOLDALÁN** vannak. (Tehát nem azon az oldalon, ahol a kérdés szerepel.)

A játékban kétféle kérdés fordul elő: feleletválasztós kérdés, vagy tippelős kérdés
A kérdéskártyák különböző színűek, attól függően, hogy milyen témakörből szerepelnek rajta kérdések:

- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| ▪ Barna kártyák - Földrajz | ▪ Sárga kártyák - Sport |
| ▪ Zöld kártyák – Biológia- Kémia | ▪ Kék kártyák - Irodalom |
| ▪ Narancssárga kártyák - Művészet | ▪ Fehér kártyák - Mindennapok |
| ▪ Lila kártyák – Matematika - Fizika | ▪ Rózsaszín kártyák - Életmód |
| ▪ Piros kártyák - Történelem | ▪ Szürke kártyák – Szórakozás |

A kártyákon a kérdések nehézség szerint is csoportosítva vannak. Az első három kérdés könnyebb, míg az utolsó három nehezebb. Ha csak a könnyebb kérdésekkel szeretnénk játszani, akkor a dobókocka értékét az alábbiak szerint értelmezzük:

- 1 és 4 értékű dobás – 1. kérdés
- 2 és 5 értékű dobás – 2. kérdés
- 3 és 6 értékű dobás – 3. kérdés

Ha csak a nehezebb kérdésekkel szeretnénk játszani, akkor a dobókocka értékét az alábbiak szerint értelmezzük:

- 1 és 4 értékű dobás – 4. kérdés
- 2 és 5 értékű dobás – 5. kérdés
- 3 és 6 értékű dobás – 6. kérdés

FELELETVÁLASZTÓS KÉRDÉSKÁRTYÁK:

A feleletválasztós kérdések esetén a négy lehetséges válaszból kell kiválasztani a helyeset. Az egyik játékos húz egy kártyát, majd a dobókockával dobott szám dönti el, hogy melyik kérdést kell megválaszolni.

A kérdés felolvasása után.

FELELETVÁLASZTÓS KÉRDÉS VÁLASZKÁRTYÁBÓL

kell kiválasztani a helyes válasz betűjelének megfelelő kártyát.

Ezt betűvel lefordítva kell az asztalra helyezni.

A válaszadásra 15 másodperc áll rendelkezésre.

(Erről természetesen a játékosok a játék elején dönthetnek másként, növelhetik a válaszadási időt.)

Ha mindenki válaszolt, vagy letelt az idő, minden játékos/csapat felfordítja a válaszkártyát, a helyes választ pedig a kérdéskártya HÁTOLDALÁRÓL leolvassák.

A használt kérdéskártyát ezek után félre kell tenni (nincs játékban tovább)

TIPP KÉRDÉSKÁRTYÁK

A tippelős kérdésekre mindig egy pozitív egész szám a válasz. Az a játékos nyer, aki a legpontosabban és a leggyorsabban adja meg a választ.

Az egyik játékos húz egy tipp kérdéskártyát,

majd a dobókockával döntenek a kérdés sorszámáról.

A kérdés elhangzása után a válaszokat a tippkérdés válaszkártyára lehet felírni.

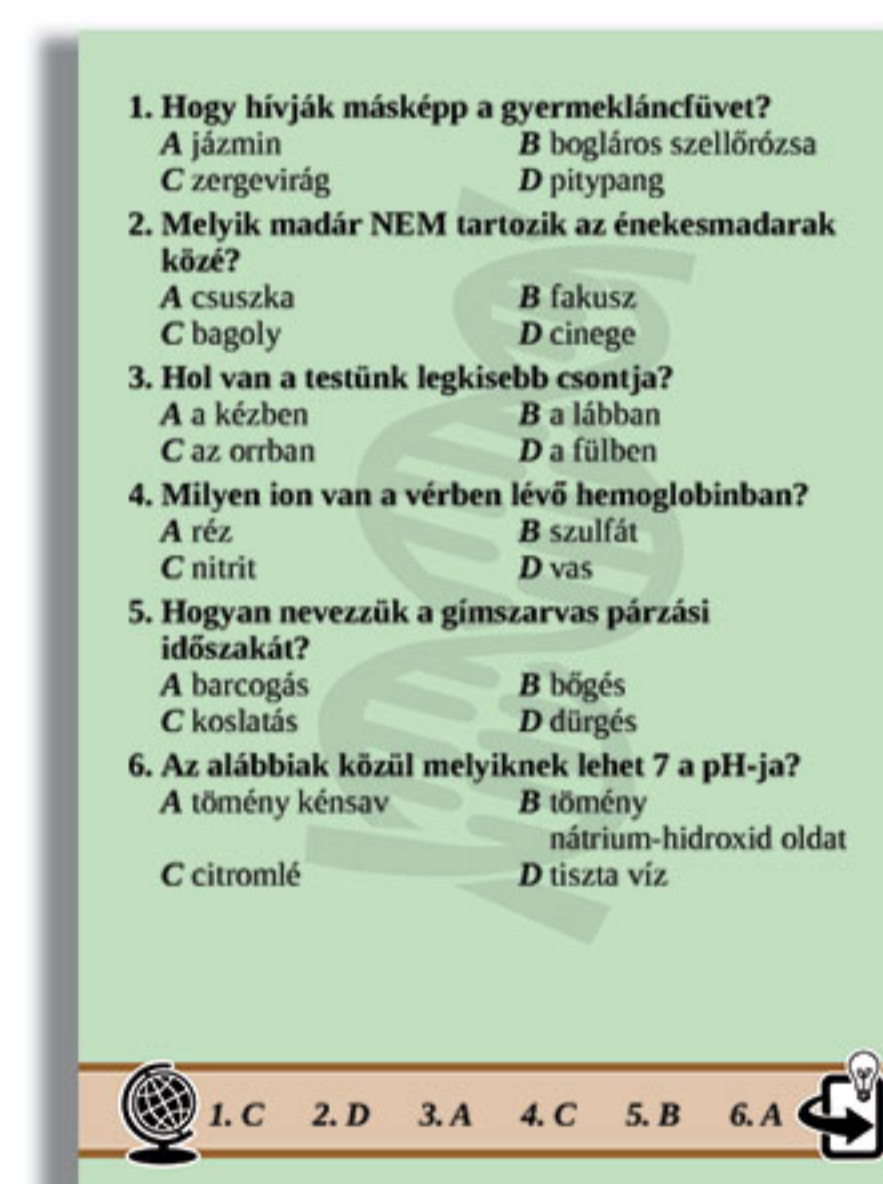
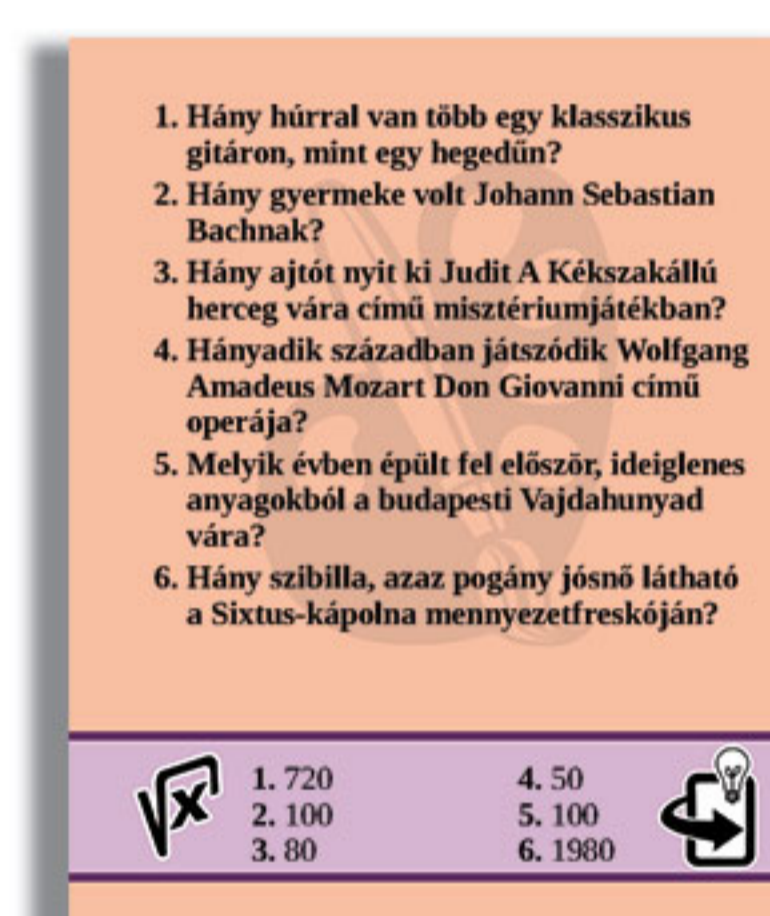
(A ceruzával írt válaszok leradírozhatók a kártyáról.)

A válaszadásra szintén 15 másodperc áll rendelkezésre, de erről a játék elején a játékosok dönthetnek másként.

A válaszkártyát, a ráírt válasszal, az asztalon kijelölt helyre kell letenni olyan gyorsan, amilyen gyorsan csak tudják a játékosok. Mivel ha a két válasz megegyezik,

vagy egyforma „távolságra” vannak a jó választól, akkor a gyorsabb játékos fog nyerni (tehát az a játékos, aki először tette az asztalra a választát, akinek alul van a válaszkártyája).

A helyes válaszok a tippkérdéseknél is mindig a kérdéskártya HÁTOLDALÁN találhatóak.



FELELETVÁLASZTÓS VÁLASZKÁRTYÁK

Ezek a kártyák a három játékos színnek megfelelő színű A, B, C, és D betűk találhatók. A játék elején a kártyákat a játékos színének megfelelően ki kell osztani. Amikor feleletválasztós kérdésre kell válaszolni, ezeket a kártyákat kell használni. Ki kell választani a helyes válasznak megfelelő betűvel ellátott kártyát, és betűvel lefele az asztalra kell helyezni.

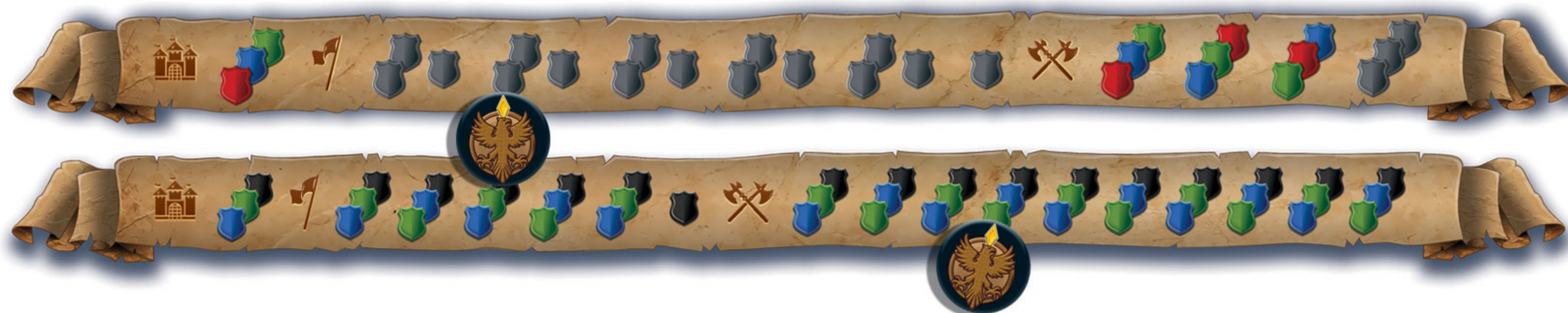
TIPP VÁLASZKÁRTYÁK

A játék elején szintén ki kell osztani ezeket az üres válaszkártyákat, amelyekre rá lehet írni majd a jó választ. Ha a válasz megvan, akkor minél gyorsabban le kell tenni az asztalra a válaszkártyát (a válasszal lefele), hiszen a tippkérdésnél a gyorsaság is számít. (A ceruzával írt válaszok könnyen leradírozhatóak a kártyákról, így azok újra használhatóak.)



KÖRJELZŐK ÉS KÖRJELZŐ KORONG

A játéktáblán lévő körjelzőre elhelyezett koronggal lehet követni a játék menetét. Magyarország térképe alatt a villámháború szabályaihoz illeszkedő körjelző található, míg a Triviadia térkép alatt a COOP játékmódhoz való került.



További körjelzőket az alábbi linkről lehet letölteni:

www.honfoglalo.hu/tarsas

VÁRKORONGOK

Minden színhez három várkorong tartozik egy egytornyos, egy kéttornyos, és egy háromtornyos. Ezzel kell jelölni a játékosok bázisát a térképen. Alulra az egytornyos korongot kell tenni, majd erre a kéttornyost, majd legfelülre a háromtornyos kerül.



TERÜLETFOGLALÓ KORONGOK

Ezeket a korongokat kell rátenni az elfoglalt területekre. A korongokat szín szerint kell kiosztani a játékosok között. A zöld korongok másik oldalán számok vannak, amelyeket a vársorsoláshoz kell használni (ld: játékszabályok). A korongok 21-ig vannak számozva, így bármikor más felosztású térképen is használhatóak.



SEGÍTSÉG KORONGOK

A játék elején a játékosok dönthetnek arról, hogy segítségekkel, vagy anélkül játsszák a játékot.

Az alábbi segítségek állnak rendelkezésre:

- 1. Tematikus támadás:**
a támadó eldöntheti, hogy milyen témájú legyen az adott támadás kérdése
- 2. Erődépítés:**
a támadásban soron következő játékos ezzel a segítséggel megerősítheti bármelyik területét (akár várát/bázismegyét is). Ha valamelyik területre rákerül ez a korong, akkor azt eggyel több kérdés megválaszolásával lehet elfoglalni (Tehát sima terület esetén két kérdésre kell a támadónak jól válaszolnia, vár/bázismegye esetén pedig négy kérdésre.)
- 3. Toronyvisszaépítés:**
a támadó játékos dönthet úgy, hogy visszaépíti a már lerombolt vártornyait.
Ez esetben lemond egy támadásról. A toronyvisszaépítés hasonlóan zajlik a vártámadáshoz.
Minden toronyért egy-egy feleletválasztós kérdésre kell jól válaszolni. Ha az első kérdésre jól válaszolt a játékos, akkor mehet tovább a következő kérdésre, a következő toronyért. (Természetesen ez a segítség csak akkor használható, ha a játékosnak még egy, vagy két tornya áll. Amennyiben a játékos várát lerombolták, úgy ő már kiesett a játékból.)
- 4. Távoli támadás:**
ezzel a segítséggel a támadó játékos megtámadhat a területeivel nem szomszédos területet is.
- 5. Területcsere:**
a támadó játékos dönthet úgy, hogy elcseréli az egyik területét az ellenfele területére. Ezzel akár így azonnal várközelbe is kerülhet, vagy akár megvédheti a saját várát (távol tartva az ellenfelét.)
A területcsere után a támadó játékos eldönti, hogy melyik területet támadja meg. A támadás innentől kezdve a megszokott módon zajlik, de már újabb segítség nem vehető igénybe a támadáshoz.
Ez a segítség csak sima terület esetén vehető igénybe, tehát várakat nem lehet elcserélni.
Ha területcsere után a játékos várát támad, akkor az első torony támadásához nem lehet a második segítséget igénybe venni. Viszont a második torony ledöntéséhez már felhasználható egy másik segítség (pl. tematikus támadás)
- 6. Szövetség:**
a támadó játékos összefoghat az egyik ellenfelével. Villámháborúnál ezzel a segítséggel gyengíthető az első helyen álló játékos, COOP játéknál pedig a Sötét Nagyúr ellen lehet használni.

Villámháború esetén mindhárom játékos válaszol a kérdésre:

- a. Ha a támadó játékos és/VAGY a szövetségese jól válaszoltak a kérdésre, de a védekező nem, akkor a támadó fél nyer, megszerzi a területet
- b. Ha a támadó játékos és a szövetségese sem válaszolnak jól a kérdésre, akkor sikertelen a támadás
- c. Ha a támadó játékos és/VAGY a szövetségese, illetve a védekező játékos is jól válaszolnak a kérdésre, akkor egy tipp kérdéssel döntünk a terület sorsáról.

A segítség lényege, hogy ha a támadó játékos, vagy a szövetségese jobban válaszol a kérdésre, akkor a területet elfoglalja a támadó.

A COOP játékmódnál a szövetségre hívott játékosnak a saját kérdése megválaszolása után, a szövetség segítséget igénybevevő játékos kérdését is meg kell válaszolnia. (Ez esetben a segítséget használó játékos válaszát addig nem lehet felfedni, míg a szövetségese meg nem válaszolta a kérdést.)

A segítségek vártámadáshoz is használhatóak (kivéve a toronyvisszaépítés). Vártámadás esetén minden egyes torony megtámadásához külön segítség használható. (Például ahhoz, hogy a játékos megtámadhassa az ellenfele várát először elhasználja a területcsere segítséget - hogy vár mellé kerüljön, majd a második torony ledöntéshez felhasználja a tematikus támadást.)

Ha egy támadásról tippkérdéssel döntünk, akkor a felhasznált segítség a tippkérdésre is vonatkozik (pl. a tematikus támadás segítség, vagy a szövetség segítség). Amennyiben a játékosok használnak segítséget akkor a játék elején a játékosok a színük szerinti sorrendben kihúznak két segítség korongot. (A korongokat a segítségikkal lefelé az asztalra kell helyezni.) Először a piros, majd a kék játékos húz két segítséget, végül a zöld játékosé lesz a maradék két segítség. Minden segítség egy alkalommal vehető igénybe a játék során.

HOGYAN LEHET JÁTSZANI A TÁRSASJÁTÉKKAL?

I. VILLÁMHÁBORÚ

A játék mindkét térképen játszható. A villámháború szabályait a Magyarország térkép alatt elhelyezett körjelző jelöli. A körjelző letölthető a honlapról is: www.honfoglalo.hu/tarsas

VÁR SORSOLÁSA:

A számozott oldallal lefelé fordított, 1-19-ig számozott azonos színű területfoglaló korongok közül elsőként a piros játékos/csapat, majd a kék játékos/csapat, végül a zöld játékos /csapat húzhat magának egyet.

Minden húzás után a szomszédos területek számát jelző korongokat félre kell tenni (két vár nem lehet szomszédos egymással).

Két lehetőség szerint lehet dönteni arról, hogy melyik játékos melyik megyét kapja várként:

- minden játékos azt a bázismegyét kapja, amelynek sorszámát kihúzta
 - A várkorongokat a kisorsolt számú területre kell helyezni úgy, hogy alul legyen az egy tornyos, rajta a két tornyos, legfelül a három tornyos korong.
- a bázismegyéről egy tippelős kérdéssel döntünk.
 - A kihúzott sorszámokat elhelyezzük a megfelelő sorszámú területeken
 - valamelyik játékos húz egy tippelős kérdéskártyát, a dobókocka segítségével döntenek a kérdés sorszámáról
 - a legjobban tippelő választ először a három lehetséges bázismegyéből
 - a második legjobban tippelő a maradék két lehetőségéből választhat
 - a harmadik pedig a megmaradt bázismegyét foglalhatja el
 - a sorszámozott korongokat a játékosok lecserélik a színüknek megfelelő várkorongokra (a fent említett módon elhelyezik a területre)

TERJESZKEDÉS:

A terjeszkedés 6 körből áll. Minden körben egy tippelős kérdésre kell válaszolnia a három játékosnak. A nyertes kettő, a második helyezett egy, az addigi területeivel szomszédos területet választhat. Amennyiben nincs ilyen, bármely szabad területet lehet választani. Az utolsó körben a maradék egy területet a tippelés nyertese kapja.

HÁBORÚ:

A háború négy körből áll. Minden körben minden játékos egyszer támadhat.

A támadás sorrendje a következőképpen alakul:

1. kör: PIROS | KÉK | ZÖLD
2. kör: KÉK | ZÖLD | PIROS
3. kör: ZÖLD | PIROS | KÉK

A negyedik körben **mindig az a játékos kezdi a támadást, aki vezet, másodikként a második helyen álló, végül az utolsó helyezett támadhat.**

(A játéktáblán a körjelző a háború 4. körénél ezért nem mutat színt.

A sorrend eldöntéséhez, a pontok kiszámolásához "PONTOZÁS" rész nyújt segítséget.)

A Háború első három körében csak a támadó területeivel szomszédos területet és várat lehet támadni. Az utolsó körben azonban már a NEM szomszédos területek és várak is megtámadhatóak.

A segítségek a háború második körétől kezdve használhatóak. Vártámadás esetén viszont csak a harmadik körtől. De erről a játékosok másképp is dönthetnek a játék elején.

A támadó játékos a terület határára helyezett koronggal jelzi a támadást.

A támadónak és a védőnek ugyanarra a feleletválasztós kérdésre kell válaszolnia:

- A védő nyer, ha a támadó nem találja el a helyes választ.
- A támadó nyer, ha ő eltalálja a helyes választ, de a védő nem.
- Ha a támadó és a védő ugyancsak eltalálja a helyes választ, akkor egy tippelős kérdéssel dől el a csata.

Ha a támadó nyer, akkor a területet elfoglalja, lecserélheti a védő korongját a sajátjára.

A támadás speciális esete a VÁRTÁMADÁS.

VÁRTÁMADÁS:

A támadónak le kell döntenie a vár mindhárom tornyát (így egy támadáson belül minimum három kérdésre kell egymás után helyesen válaszolni - minden torony egy kérdés). Minden torony megtámadásához egyenként igénybe vehető segítség (amennyiben még van, vagy már felhasználható), mivel ezek külön támadásoknak minősülnek. A kérdések éppúgy feleletválasztósak, ill. döntetlen esetén tippelősek, mint egy sima területtámadás esetén.

Amennyiben a támadó veszít, a támadás befejeződik, de a ledöntött tornyokat a következő támadás során már nem kell újra ledöntenie a támadónak.

Ha egy játékos várának összes tornyát ledöntik, akkor az a játékos kiesik a játékból, a támadó pedig nemcsak a várat kapja meg, hanem a kieső játékos összes területét is.

A tornyok ledőlését a legfelső vár korong elvételével kell jelezni.

EREDMÉNYHIRDETÉS:

A negyedik kör végén a pontszámok szerint van első, második és harmadik helyezett, kivéve, ha egy játékos mindkét ellenfelének várát ledöntötte. Minden területfoglaló korong 1 pontot ér, a vár korong pedig annyit, ahány torony található rajta vagy ahány korongból áll. Döntetlen nem lehetséges, mert ha a játék végén egyenlő pontszámok alakulnak ki, akkor egy tippelős kérdéssel kell döntenie a sorrendről.

II.COOP JÁTÉKMÓD

A COOP játékmód is mindkét térképen játszható. Triviadia térképe alatt található körjelző mutatja a játék menetét. A körjelző letölthető a <https://honfoglalo.hu/tarsas> oldalról.

A játék célja, hogy két játékos összefogva legyőzze a Sötét Nagyurat.

Tehát ebben a játékmódban a játékosok nem egymás ellen, hanem egymással együttműködve játszanak.

A játékosok a játék elején dobókockával döntenek a játékoszínéről. Ebben a játékmódban a KÉK és ZÖLD játékoszínnek vesznek részt. A Sötét Nagyúr a fekete korongokat használja.

A játék 3 fő fázisból áll, akárcsak a Villámháború:

1. Vár sorsolása
2. Terjeszkedés
3. Háború

VÁR SORSOLÁSA:

A számozott oldallal lefelé fordított, 1-19-ig számozott azonos színű területfoglaló korongok közül elsőként a kék játékos/csapat, majd a zöld játékos/csapat választ egyet, végül a Sötét Nagyúr. Minden húzás után a szomszédos területek számát jelző korongokat félre kell tenni (két vár nem lehet szomszédos egymással).

A várkorongokat a kisorsolt számú területre kell helyezni úgy, hogy alul legyen az egy tornyos, rajta a két tornyos, legfelül a három tornyos korong.

TERJESZKEDÉS:

A terjeszkedés 6 körből áll. Minden körben mindkét játékos és a Sötét Nagyúr is választ egy-egy területet. (A területek elfoglalásáért nem kell kérdésre válaszolni.)

Minden játékos és a Sötét Nagyúr is csak a területeivel szomszédos területet választhat.

Ha ilyen nincs, akkor a két játékos a másik játékos területével/varával szomszédos területet választhatja. Amennyiben ilyen sincs, akkor bármelyik szabad terület választható.

Az utolsó területet a Sötét Nagyúr kapja.

A terület kiválasztásának sorrendje a következőképpen alakul:

- 1. kör: KÉK | ZÖLD | Sötét Nagyúr
- 2. kör: ZÖLD | KÉK | Sötét Nagyúr
- 3. kör: KÉK | ZÖLD | Sötét Nagyúr
- 4. kör: ZÖLD | KÉK | Sötét Nagyúr
- 5. kör: KÉK | ZÖLD | Sötét Nagyúr
- 6. kör: Sötét Nagyúr

HÁBORÚ:

A háború tíz körből áll, kivéve, ha ledől egy vár összes tornya. Minden körben minden játékos egy területet támadhat meg. A támadás sorrendje a következőképpen alakul:

- 1. kör: KÉK | ZÖLD | Sötét Nagyúr
- 2. kör: ZÖLD | KÉK | Sötét Nagyúr
- 3. kör: KÉK | ZÖLD | Sötét Nagyúr
- 4. kör: ZÖLD | KÉK | Sötét Nagyúr
- 5. kör: KÉK | ZÖLD | Sötét Nagyúr
- 6. kör: ZÖLD | KÉK | Sötét Nagyúr
- 7. kör: KÉK | ZÖLD | Sötét Nagyúr
- 8. kör: ZÖLD | KÉK | Sötét Nagyúr
- 9. kör: KÉK | ZÖLD | Sötét Nagyúr
- 10. kör: ZÖLD | KÉK | Sötét Nagyúr

Az első játékos választ egy célterületet a Sötét Nagyúr területei közül, majd a második játékos is.

A kiválasztott területeknek különbözőeknek kell lenniük

- ugyanazt a területet nem választhatja egyszerre a két játékos.

Ez alól kivétel a Sötét Nagyúr vára, amennyiben egynél több tornya van.

A kiválasztott terület elfoglalásáért a játékosoknak egy-egy feleletválasztós kérdésre kell válaszolniuk.

Mindig csak a játékos területével/varával szomszédos területet és várat lehet támadni.

Ha ilyen nincs, akkor a másik játékos területével/varával szomszédos területet és várat lehet támadni.

A segítségek a háború második körétől kezdve használhatóak. Vártámadás esetén viszont csak a harmadik körtől. De erről a játékosok másképp is dönthetnek a játék elején.

A támadó játékos a terület határára helyezett koronggal jelzi a támadást.

Majd mindkét játékos húz egy-egy feleletválasztós kérdéskártyát, és a dobókocka segítségével döntenek a kérdések sorszámáról.

A játékos akkor foglalhatja el a Sötét Nagyúr területét, ha helyesen válaszolt a kérdésre.

Miután a két játékos eredménye megszületett a Sötét Nagyúr lépése(i) következik/következnek, az alábbiak szerint:

- ha mindkét játékos jól válaszolt, akkor a Sötét Nagyúr egyetlen területet foglalhat el bármelyik játékostól (nem kell kérdésre válaszolnia)
- ha csak az egyik játékos válaszolt jól, akkor a Sötét Nagyúr összesen két területet foglalhat el bármelyik játékostól (akár mindkettőtől egyet-egyet)
- ha egyik játékos sem válaszolt jól, akkor a Sötét Nagyúr összesen három területet foglalhat el a játékosoktól

(A Sötét Nagyúr területválasztását lásd lentebb.)

Az elfoglalt területeken fent kell hagyni a fekete korongokat is a játékos korongja alatt, a pontszámítás miatt (lsd. PONTOZÁS).

VÁRTÁMADÁS:

Csak szomszédos területről lehet várat támadni. A vártámadás során egyszerre csak egy tornyot lehet ledönteni. Ez alól az jelent kivételt, ha mindkét játékos meg tudja támadni a Sötét Nagyúr várát, ilyenkor akár két tornyot is le tudnak dönteni.

Ha ledől egy vár mindhárom tornya, a játéknak vége.

(Mivel ez egy kooperatív játék, így ha a KÉK, vagy a ZÖLD játékos várát elfoglalja a Sötét Nagyúr, akkor a játéknak vége lesz.)

A Sötét Nagyúr nem tudja a tornyait visszaépíteni, a játékosok megtehetik, ha úgy határoznak a játék elején, hogy használhatnak segítségeket (toronyvisszaépítés segítség).

PONTOZÁS:

A Sötét Nagyúr területei - függetlenül attól, hogy a játék melyik fázisában szerezte meg - két pontot érnek.

A terjeszkedés során a játékosok által elfoglalt területek 1 pontot érnek, viszont a háború során a Sötét Nagyúrtól megszerzett területek már két pontot érnek.

(Ennek jelölésére fent kell hagyni a fekete korongokat is a játéktáblán, és arra kell ráhelyezni a játékos színének megfelelő korongot.)

EREDMÉNYHIRDETÉS:

A játék ötféleképpen érhet véget:

- A két játékos ledönti a Sötét Nagyúr várát - tehát nyernek
- A két játékos pontokkal győzi le a Sötét Nagyurat a 10. kör végén
- Döntetlen (nem szükséges mindenáron eldönteni a meccset)
- Sötét Nagyúr nyer ponttal a 10. kör végén
- Sötét Nagyúr levárazza valamelyik játékost

HA KÉT JÁTÉKOS JÁTSSZA A JÁTÉKOT, AKKOR A SÖTÉT NAGYÚR LÉPÉSEIT AZ ALÁBBI SZEMPONTOK FIGYELEMBEVÉTELÉVEL KELL MEGTENNI:

- A Sötét Nagyúr elsődleges célja, hogy védje a várát
 - Terjeszkedés: először a saját vára köré helyezi a területeit
 - Háború: ha valamelyik játékos egy vára melletti területet foglal el, akkor azt kell először visszafoglalnia (kivéve, ha a lépésével le tudja dönteni valamelyik játékos várát)
- A másodlagos célja, hogy minél közelebb kerüljön az egyik (vagy mindkét) játékos várához
 - úgy válassza ki a szomszédos területeket (ha az első kritérium teljesült), hogy minél közelebb kerüljön az egyik várhoz
- Próbáljon várat támadni és tornyot dönteni

EGYÉB JÁTÉKMÓDOK:

HOSSZÚ HADJÁRAT:

letölthető a <https://honfoglalo.hu/tarsas> oldalról

„HEGYLAKÓ JÁTÉKMÓD”:

a játék addig tart, amíg már csak egy játékos/csapat van talpon

„NINCS VÁRAZÁS”:

nincs vártámadás a játék során

„TEMATIKUS JÁTÉKMÓD”:

a játékban csak az előre kiválasztott témakör kérdéskártyáit használjátok, így az összes kérdés egy témakörből lesz.

TARTOZÉKOK

1 játéktábla két térképpel

57 megye- / területfoglaló korong

9 várkorong

4 körjelző korong

60 feleletválasztós kérdéskártya

(720 kérdéssel)

40 tipp kérdéskártya

(480 kérdéssel)

16 feleletválasztós válaszkártya

3 tipp válaszkártya

1 dobókocka

1 játékleírás