

## A menzini sakk

# KULTÚRA

„...még hozzá a rokmundi illetőségű Agilulfo con Menzini. Mondják, hogy e nemesúr egy ízben vadászat közben csodálatos szépségű leányra talált az erdőben. A nemesúr a leányt megpillantva azonmód olthatatlan szerelemre gyulladt iránta, s kérve kérte, kísérné el kastélyába, s lenne annak úrnője. Az úr lángoló szerelmes szavai pártolást nyérének a leány szívében, s karját nyújtja a dicső lovagnak, ki maga is felettebb jókiállású és megnyerő vala. A lovas várába érve pedig nagy multságot rendeztek, melyen a nemesúr és a mondott leány a többi vendégek és Urunk Szolgája előtt eljegyezték egymást. Így éltek ők teljes meglepedésben és boldogságban egymással több éveket, mígnem egy napon a leány eltűnt. És senki sem tudta, hova lehetett, noha néhányan hűtlenséget, csalást és más sötét praktikákat emlegettek...

Agilulfo nemesúr pedig, kinek szerelmét az idő múlása cseppet sem csökkentte, hatalmas vagyonának jó részét elköltötte keresésére - mindhiába. A mondott uraság ebbe szinte beleőrült, végül olyannyira lebetegedett, hogy hű szolgálói már halálától tartottak. Ám esztendő múltán felépült, noha ép eszét soha nem nyerte vissza teljesen.

Mármost ezen Agilulfo con Menzini ifjúkorától kezdve erős rajongója volt a táblás játékoknak, azok közül is főleg a dzsad shah-nak és a rokmundi escorge-nek. Mivel pedig igen jó eszű és értelmes vala, ezen játékokat

nagy hozzáértéssel és leleménnyel művelé. Felépülése után figyelme újból e multságok fele fordult, és szinte ezekkel tölté minden szabad percet. Mondják mintegy kárpótolni akarván magát az őt ért szörnyű veszteségért, egy új játék megformálásába kezdett, melyet emberi szereplőkkel játszott. A játék középpontjába pedig egy-egy gyönyörű asszonyszemélyt állítva minduntalan vissza- és visszajátszotta az őt ért csapást, újra és újra megküzdve tengernyi nehézséggel, újra és újra megbosszulván a leány helyett állított képmáson szíve sajtó sebét.

Végül olyan újításokat és módosításokat tett, melyek híre távolabbi vidékekre, meg a messzi Kránba is eljutott, s özőnöltni kezdtek hozzá mindenfelől a főúri vendégek. Az általa feltalált új játék pedig az ő nevén híresült el...

### **Az elme tornamutatványa, avagy a Menzini-sakk néven ismert páros játékról és viaskorásról**

(a Kránban elterjedt Szabályzat a Menzini-sakkhoz c. írásmű majdnem teljes értékű górviki átírata)

E Játék - mely biznnyal minden játékok Királynője, s mely kitűnik a többi közül miként drágakövek közül az Igaz Kövek s legfőképp a Gyémánt - olyannyival több pusztán kellemes



időtöltésnél, miként a Sheral láncai többek bármely más hegyvonulatnál. Nemes lelket, acélos elszántságot, hideg elmét, távolba irányuló gondolatokat, rendíthetetlen önuralmat, lobogó bátorságot kíván. Maradékátalanul Urunk rendelése szerint való, s aki értő módon műveli, bizony általa közel kerül Hozzá. Következzék hát részletes Szabályainak gyűjteménye, hogy annak segítségével az arra érdemesek szolgálhassák Urunk nagyobb dicsőségét és saját gyönyörűségüket egyaránt!

## A hozzávalókról

### A tábláról

A Tábla kialakításához egy 64, azaz 8x8 szoroson illeszkedő négyzetlapból álló játéktér szükséges, mely nem lejt semmilyen irányban. A négyzetek 3 öl oldalhosszúságúak legyenek, simára csiszolt cardomible-i alabástromból és simanai ónixból váltakozván az előirt rend szerint. Ajánlatos a térség két végen magasított páholyokat emelni, hol a két Játékos és Üzenők foglalhatnak helyet; nemkülönben a Táblától legalább háromölnyi távolságban lévő, körös-körül meghúzódo széksorokat, mely az értő közönség és a Biztosítók illő elhelyezésére szolgál. Eme utóbbi építmények mindazonáltal nem kötelezőek. Kötelező ellenben a Tábla mágikus védelme, melyet varázstudók és Urunk Szolgái biztosítsanak.

### A bábukról

Számuk összesen kétszer 16, azaz Játékosonként kétszer nyolc darab; az alábbiak szerint:

- egy Úrnő
- egy Lovag
- két Varázshasználó\*
- két Testőr
- két Számszeríjász
- és nyolc Katona

### Az Úrnő

Szépséges asszonyszemély, ki mágikus hatalmánál és fenségénél fogva a Bábuk feje, királynője és irányítója. Ruházatként csupán az ágyékot és a kebleket takaró, bőrből vagy egyéb ruhaneműből készült fémét nem tartalmazó

készséget, valamint egy bokáig érő palástot viselhet. Lábbeliként sarut, cipellőt, vagy combnál nem magasabban záródó csizmát hordhat. Ékszerként palástkapcsoló fibula, fülbevaló kosontyú, gyűrű és diadém díszítheti. Fent nevezett dolgok támadásra és védekezésre - ha egyébiránt alkalmasak is lennének - nem használhatók. Mágikus hatalma korlátozott, a Játszma előtt az Ülnökök által behatárolt és a Biztosítók által ellenőrzött kell legyen (max. 50 Mp). Felszerelési tárgya egy egyszerű, meztelen, tízhüvelykes tör, melyre Könnyecseppet kenhet. Elméjét szabott erejű pajzsok (max. 25 E Stat. Aszt., 25 E Stat. Ment., + 25 mobilizálható Pszi-p.) óvják.

### A Lovag

A mindeneket szétzúzó ököl, a nagyúr, az Úrnő méltó párja. Ruházata: tartós bőr-, vagy szövethadrág, ing, mellény, csizma. Páncélzata: lábszárvédők, combvédők, sodronying szoknyarésszel, félvért kar- és vállvértékkel, páncélkesztyű, diadémmal ékített sisak harci maszkkal, vagy zártan. Fegyverzete lovagkard, egykezes csatabárd vagy egykezi buzogány a szöges, avagy bordázott, tollas fajtából. Elméjét ellenőrzött nagyságú pajzs (max. 15 E Stat. Aszt., 15 E Stat. Ment.) óvja. Fegyvereit nem mérgezheti.

### A Varázshasználó

A mágia ereje, a tudók hatalma. Varázstudománya korlátozott, a Játszma előtt a Biztosítók által ellenőrzött (max. 35 Mp). Ruházata: csuklyás, földet söprő köpeny, tóga, nadrág. Lábbelit nem viselhet. Szükség eseten tizenöt hüvelykes ramierát forgathat, melyre az Orhan Szíve néven ismert gyilkot kenheti. Elméjét meghatározott nagyságú pajzsok védik (max. 21 E Stat. Aszt., 21 E Stat. Ment., + 21 mobilizálható Pszi-p.).

### A Testőr

Az Úrnő életet óvó pajzs, a halállal süvítő penge, a beteljesítő kéz. Ruházata nadrágból, mellényből, övből és fejpántból állhat. Fegyverként egy hosszú-, vagy testőrkardot és egy ramierát kezelhet, melyek Fehér Füsttel

mérgezettek. Elméjét szabott erejű pajzsok óvják (max. 15 E Stat. Aszt., 15 E Stat. Ment., + 15 mobilizálható Pszi-p.).

### A Számszeríjász

A távolból lecsapó villám, a gyilkos szem. Hosszúszerű csizmát, nadrágot, megfelelő színű inget, valamint pikkelymellényt viselhet. Fegyvere elől tízhüvelykes szuronnal felszerelt könnyű számszeríj, egy vesszővel. A vessző kéthüvelykes acélheggyel ellátott lokfából legyen. Szuronyát nem, csak nyílvesszejét mérgezheti a Szurokként ismert írral. Elméjét pajzs nem védheti.

### A Katona

A dicsőség seregének fia, a halálig hű vazallus. Ruházata: saru, vagy gyalogcsizma; nadrág, ujjas. Fegyverei: rövidkard és ökölpajzs, melyekre hruulbogyó levét kenheti. Elméjét pajzs nem védheti.

Az azonos Játékoshoz tartozó azonos Bábuk ruházatának, vértetének és fegyverzetének minden tekintetben egyeznie kell. A Bábuk felszerelési tárgyai közül egyik sem lehet mágikus. Fegyvereik és vérteteik a Játszma előtt ellenőrizendők azok típusa, súlya, hossza és minden más egyéb tekintetében. Szintügy ellenőrizendők mágikus képességeik és az elméjüket védő pajzsok. Mérgeket eszközeikre csak az előre kijelöltek közül választhatnak. A Bábuk egymás felszerelését, fegyvereit, vertjeit nem rongálhatják, csak harc közben. A Bábuk ruházatának színére nézvést nincsenek megszorítások, csupán annyi, hogy azoknak Játékosként egységesnek, és az Oldalválasztásnak megfelelően sötét, illetve világos árnyalatúnak kell lennie.

### A mérgekről

Az alkalmazott mérgek csupán egyszer, a Játszma kezdeten kenhetők fel az eszközökre. Időközbeni felújításukra nincs lehetőség.

Könnyecsepp: 8. szintű, azonnal ható idegméreg; halalt, vagy 5"-ig tartó bénulást okoz. 1k10 használat után a hatásos mennyiség alá kopik.

Orhan Szíve: 6. szintű, k10" alatt ható méreg; k3'-ig tartó hallucinációkat, vagy 2k10 Fp-vesztést okoz. 2K6 használat után a pengéről letörlődik.

Fehér Füst: 5. szintű, k3" alatt ható kíméreg; k6 Fp-vesztést, vagy k10'-ig tartó végtagbénulást okoz. 2k10 használat után ereje elenyészik.

Szurok: 7.szintű, azonnal ható méreg; k6 percig tartó kábultságot, vagy görcsöket okoz. Gyakorlatilag nem kopik le, csak több tucat alkalom után.

Hruulbogyó leve: 4. szintű, k10" alatt ható gyenge méreg; semmit, vagy k6"-ig tartó görcsöket okoz. Kopásálló.

Figyelem! Minden szúrás használatnak számít!

### A szabályokról

#### A játékosokról

A Játékosok személyét illetően semminemű megkötés nem létezik, csupán az, hogy nembeliek legyenek, ép eszük birtokában. Alantas sorból származó Játékosal - bármily ügyes is legyen - közönség előtt hivatalos Játszmát játszani nem ildomos és nemes urakhoz nem méltó cselekedet. Ajánlatos továbbá a Játékosoknak a Játék egyszerűbb, táblás formában – mint példának okáért a gúlasakk - már legalább kismértékben járatosnak lenni, mivel a Játék nagyszerűségét, csodálatos erőnyeit tönkretetheti a kezdő Játékos tapasztalatlansága, elvakultsága, és a cselvetésekben, harci taktikákban és stratégiákban való járatlansága. Így a Játékból alacsonyrendű gladiátorviadal, avagy póroknak való véres mulatság lészen, melytől az értő lélek undorodva fordul el.

#### Az üzenőkről

A Játékos segítői, kik a Szellembeszéd, avagy egyéb praktikák segítségével üzeneteit és parancsait a Bábuk fele közvetítik. Szerepük pusztán az üzenetátadás, más tevékenységet nem végezhetnek. Kettő és tíz között változhat a számuk.

#### Az ülnökökről és biztosítókról

Az Ülnökök a két Játékos közös megegyezése alapján választott nembeli urak és segítők, kik a

Játék tisztaságát és a Bábuk helyes viselkedését felügyelik. Szükségeltetik egy Főülnök és két Ülnök, kik rangbeliek és tapasztalt játékosok lévén a mindenkori helyzetet értő módon megítélhetik, afelől dönthetnek. Vitás kérdésekben a Főülnök szava dönt. Az Ülnökök a Játszma ideje alatt bárhol tartózkodhatnak, de döntéseiket csak együtt hozhatják meg. A Biztosítók az Ülnökök rendelkezéseit, a Játékszabályokat, valamint a Játékosok rendelkezéseit betartató és foganatosító varázshasználók és fegyveresek. Mindenkori kötelesek elsődlegesen az Ülnökök parancsait és utasításait követni. Legalább négy fő varázshasználó, valamint megfelelő létszámú fegyveres legyen köztük - íjászok és alabárdosok egyaránt.

## A felállásról

A két Játékos Babúit egymással szemben álljanak fel, az alábbiak szerint: a hátsó sorban balról kezdve rendben egy Varázshasználó, egy Számszeríjász, egy Testőr, az Úrnő, a Lovag álljon, majd következzen a másik Testőr, Számszeríjász, végül egy újabb Varázshasználó. Előttük sorakozzanak fel egysoros vonalban a Katonák.

## A lépésekről

A Bábuk a számukra kijelölt négyszöget el nem hagyhatják.

Kivételek:

- ha az adott Bábu következik lépésre
- ha lekerül a Tábláról
- ha a Játékosok a Játszma felfüggesztése felől döntenek.
- ha az Ülnökök úgy látják jónak.

A lépéseket azok megtétele előtt a Játékosok kötelesek heroldokkal fennszóval kikiáltatni.

Lépés esetén a megkezdett lépés iránya és nagysága - előre bejelentetvén - utólag meg nem változtatható, lépés közben nem módosítható. Kivételt képez ezen szabály alól az az eset, midőn az ellenfél 'Bujtatott lépéssel' él.

Lépéskor más Bábut átugrani, vagy bármi más módon megkerülni tilos. Kivétel: a Testőr.

A mágiahasználat önmagában is lépésnek számít. Nem kötelező ezért a mágiahasználónak a célterületre lépni, és így eredeti helyet elhagyni – ám

megteheti, ha a Játékos úgy látja jónak. Dobó-, vagy hajítófegyver alkalmazásakor - avagy alkalmazása után - a Bábu köteles a lépést ténylegesen is megtenni.

Bujtatott lépés történik, ha bármely lépés kihirdetése után a másik fel erre vonatkozó igényét azonnal kihirdeteti. Ekkor a lépő Bábu saját belátása szerint dönthet lépése ügyében, a Szabályok betartása mellett. Két 'Bujtatott lépés' egymás után közvetlenül nem tehető.

Az Úrnő bármely irányban, bármekkora távolságra lephet.

A Lovag bármilyen irányban, de csak egy mezőnyi távolságra lephet.

A Varázshasználó bármely távolságban, de csak saját oszlopában, illetve sorában lephet.

A Számszeríjász bármely távolságban, de csak rézsútos irányban, azaz előre és hátra összesen négyfelé lephet, csak ugyanazon színű mezőkre.

A Katona csak a másik Játékos térfele fele eső, előtte lévő három mező valamelyikére lephet.

A Testőr három mezőnyi távolságon belül bárhova lephet.

A nyitólépést a világos Bábukkal játszó Játékos teszi meg.

Egyazon mezőn két Bábu huzamos ideig nem tartózkodhat, azaz a Bábuk közül egynek végül le kell kerülnie a Tábláról. Ennek eldöntése a lépés megtétele után a Bábuk - és csakis a Bábuk - feladata.

## A játék kimeneteléről

Az a Játékos tekinthető győztesnek, ki ellenfele Babúit maradéktalanul elpusztította, avagy olyan reménytelen helyzetbe hozta, melyből nincs menekvés. Ám ez utóbbit a másik Játékosnak is el kell ismernie - az Ülnökök csak ebben nyilváníthatják győztesnek az előző Játékost. Döntetlen a Játszma végeredménye akkor, ha a két Játékos erről megegyezik, és mindketten hivatalosan ki is nyilvánítják. Vesztesnek tekintendő az a Játékos, kinek összes Babúját a Tábláról eltávolították, avagy - önmaga által is elismert módon - reménytelen helyzetbe került, avagy

ha a Játékot bármilyen más okból hivatalosan feladta.

### **Az oldalválasztásról**

Az Oldalválasztás ügyében általában a kihívott Játékos dönt, mindazonáltal a felek megegyezhetnek a sorsolós módszer használatában is. Másrészt házigazdáknak, vendégeket fogadó nemes uraknak illik a választás jogát vendégeiknek, Játékbeli ellenfeleiknek felkínálni.

### **A szabályok megszegőiről**

Az Ülnökök megvesztegetését, avagy bármilyen más módon történő befolyásolását a Szabályok szigorúan tiltják. Ily eset bebizonyosodásakor az Ülnök címétől megfosztatik, azontúl semmilyen szerepet más Játésmákban nem vállalhat. Az eset kihirdetetik.

A Szabályokat megszegő Játékosok - ha az előre eltökélt szándék, vagy rosszindulat bebizonyosodik - az Ülnökök által kizáratnak, cselekedetük kihirdetetik. Így szégyent idéznek saját fejükre, és le nem moshatják azt semmilyen módon. Magát valamire tartó nemesúr és Játékos azontúl velük szóba sem áll. Összes Bábujuk elkobzandó és kivégezendő.

A Szabályok, az Ülnökök és a Játékosok ellen vétő Bábuk - ha az Ülnökök másképp nem döntenek - a helyszínen kivégezendők.

### **Játzmafajták és stílusok**

Két fő játzmafajtát különböztetünk meg a Bábuk összeállítása szerint. Ezek pedig rendre:

- A Kötött
- Az Urunk kegye szerinti

### **A kötött játszmáról**

Ebben az esetben a két Játékos összeszokott, kipróbált, gyakorlott Bábukkal lép a Táblára. Kölcsonösen ismerik egymás erősségeit és gyengéit, a másik stílusjegyeit, fogasait. Az elmék nagy harca ez, melynek során a Játékosok megcsillogtathatják mindazon erényeket, mikben bővelkednek. Néhány igazan szenvedélyes nemesúr több Játzmára való Bábút is tart és képez ki udvarában mindezért, hogy egy kihívás se találja készületlenül.

### **Az urunk kegye szerinti játszmáról**

E Játzmafajtában jóval nagyobb a szerencse szerepe, ezért némelyek nem is tartják összevethetőnek a Kötött változattal. Mások oly nagyra értékelik, hogy szinte csak ilyen Játzsmákat játszanak. Némely helyeken mint Urunk akaratának megnyilvánulását, istenítéletet értelmezik és vizsgálják, olykor nagy fontosságú ügyekben is döntve általa. Az előzőekben említett Kötött Játzsmától annyiban különbözik, hogy ekkor a Játékosok taláalomra kiválasztott, véletlenszerűen verbuvált Bábukkal játszanak, kiknek képességeit sem ők, sem a másik Játékos, de meg maguk a többi Bábuk sem ismerik. Azért Játzma előtt természetesen az Ülnökök és a Biztosítók ellenőrzik a Bábukat, és ügyelnek arra, hogy a Szabályok maradéktalanul betartassanak. Az Urunk kegye szerinti Játékhoz a legtöbb nemesúr Babúit rabszolgapiacokon, elítéltekből, vagy hasonló egyéb módon válogatja. Olykor a Játékosok együtt teszik ezt, ily módon szinte már a nyitólépés megtétele előtt elkezdve a nemes versengést.

E két fő stílus mellett egyesek néhol módosítva, új szabályokat bevezetve is játsszák ezt a nemes Játékot - példának okáért nem emberi fajzatokkal helyettesítvén egyes Bábukat, avagy a megengedett mérgek körét kiterjesztve. Ám mivel ezen módosítások az eredeti Szabályzat ellen valók, igazi Játékos nem él velük, ilyen Játékban részt nem vesz.

Megint mások Csapatokba tömörülve, egy-egy nevéhez nem méltó nemes vezetésével járjak a világot, és hivatalos, pénzdíjas Játzsmákat játszanak bárkivel, aki hajlandó rá, és képes kiállítani egy Csapatot. Az ilyen Játék szintűgy nem méltó nevére; közönséges, kereskedőknek való dolog csupán.

1"	1 szegmens
1'	1 kör
1 öl	1 m
1 hüvelyk	2 cm
testőrkard	fejvadászkard

?

Szerző: Yardain

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

\*Varázshasználó = t.k. boszorkánymester

A cikk felhasználásra került az Ynevi játékok (Randon, Atlantisz) című cikkhez, a forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.