

Postakocsin Ördögekastély felé

Tervező: Michael Palm és Lukas Zach

3-10 játékos részére, 12 éves kortól
játékidő kb. 30-60 perc (9-10 játékosal hosszabb)

Tartalom

10 kétoldalas karakterkártya
10 foglalkozáskártya
10 szövetségkártya (5-5 mindkét fajtából)
21 tárgykártya
9 erőitalkártya
szabályfüzet

Játékötlelet

Zuhog az eső, mégis vadul száguld egy postakocsi a hegyi úton. Fenn a villámok fényében kirajzolódnak egy rettenetű kastély tornyai - Teufelsburg az, az Ördögekastély. A kocsi minél hamarabb oda akar érni, mert valami furcsa történik benn, az utasok között. Ők mind a két leghatalmasabb titkos szövetség tagjai, csak épp nem tudják, ki melyiké: még az út során rá szeretnének jönni, ki a barát és ki az ellenség. Titkos tárgyak cserélnek gazdát, hogy többet tudjanak meg egymásról, s hogy végül a saját szövetségükhöz kerüljenek az igazán nagy hatalmú tárgyak.

Utazási előkészületek

Mindenki választ magának egy **karakterkártyát**, és azt a kezébe veszi. A többi karakterkártyát vissza kell tenni a dobozba.

A **foglalkozáskártyákat** meg kell keverni, majd mindenkinek osztani egyet. Saját kártyáját mindenki **képpel lefelé** lerakja maga elé az asztalra. A megmaradt foglalkozáskártyákat képpel lefele húzópakliként ki kell rakni az asztal közepére.

A **szövetségkártyákat**:

• **Páros számú játékos esetén:**

- o 4 játékos: 2 rend- (OR) és 2 testvériségkártyát (BR) kell használni;
- o 6 játékos: 3 OR- és 3 BR-kártyát kell használni;
- o 8 játékos: 4 OR- és 4 BR-kártyát kell használni;
- o 10 játékos: 5 OR- és 5 BR-kártyát kell használni.

E kártyákat meg kell keverni, majd minden játékos elé, foglalkozáskártyája mellé **képpel lefelé** le kell rakni egyet. A többi szövetségkártyát és az erőitalkártyákat vissza kell tenni a dobozba.

• **Páratlan számú játékos esetén:**

- o 3 játékos: 2 OR- és 2 BR-kártyát kell használni;
- o 5 játékos: 3 OR- és 3 BR-kártyát kell használni;
- o 7 játékos: 4 OR- és 4 BR-kártyát kell használni;
- o 9 játékos: 5 OR- és 5 BR-kártyát kell használni.

E kártyákat meg kell keverni, majd minden játékos elé, foglalkozáskártyája mellé **képpel lefelé** le kell rakni egyet. Ezután minden játékos kap **egy erőitalkártyát**, amelyet képpel felfelé lerak maga elé. A megmaradt szövetségkártyákat és erőitalkártyákat vissza kell tenni a dobozba.

***Poggyász:** Az első út során csak a pecsétes tárgyakat célszerű használni (a pecsét a kártyák bal alsó sarkában található). A többit vissza kell tenni a dobozba; utóbb már lassanként visszakeverhetők a többi tárgy közé.*

Elsőként ki kell keresni a két **táskát**. Meg kell keverni a többi **pecsétes** kártyát, majd ezek közül képpel lefelé le kell rakni az asztalra kettővel kevesebbet, mint amennyi a játékosok száma. Ezután ezeket össze kell keverni a táskákkal, majd minden játékosnak osztani egy kártyát; a kapott kártyát ki-ki a kezébe veszi.

A megmaradt pecsétes kártyákat meg kell keverni, és képpel lefelé, húzópakliként lerakni. Ha pecsét nélküli tárgykártyák is vannak a játékban, azokat ebbe a húzópakliba kell bekeverni.

***Megjegyzések:** 3 játékos esetén minden játékos 2 tárgyat kap; tehát a játékosok között a 2 táskát és 4 másik pecsétes kártyát kell kiosztani. Azonban a fekete gyöngyöt el kell távolítani a játékból. 10 játékos esetén a kabátot mindenképp el kell távolítani a játékból.*

A játékosok saját kártyáikat bármikor megnézhetik.

Utazási információk

Karakterkártyák: Verekedés közben ezekkel lehet jelezni a támadó, illetve a megtámadott támogatását. A karakterkártyák a játékosok kezében vannak, azonban nem részei a poggyásznak.

Szövetségek: A játék során a játékosok arra igyekeznek rájönni, hogy ki tartozik ugyanazon szövetséghez, mint ők; ennek kiderítésére a tárgy- és információcsere szolgál. A győzelemhez az kell, hogy saját szövetségük begyűjtse mindhárom tárgyukat: a Nyílt Titkok Rendjének a győzelemhez a **3 kulcsot** kell összegyűjtenie, az Igaz Hazugságok Testvériségének pedig a **3 kelyhet**.

Foglalkozások: Minden foglalkozásnak megvan a maga képessége; egyes képességek bárhányszor használhatóak, mások csak egyszer. Ha valaki használni szeretné foglalkozása képességét, foglalkozáskártyáját képpel felfelé forgatja, felolvassa annak szövegét, és követi az utasításokat. Képesség bármikor használható (akár akkor is, amikor épp másvalaki van soron) - amennyiben a kártya szövege másképp nem rendelkezik. A képpel felfelé forgatott foglalkozáskártya úgy is marad.

A csak egyszer használható képességek a *kabát* vagy a *főliáns* segítségével újra használhatóakká tehetőek.

Ilyenkor az adott játékos képpel lefelé forgatja a foglalkozáskártyát.

Poggyász: A játék során szerzett tárgyak alkotják a poggyászt. A tárgyak is rendelkeznek különféle képességekkel. A játékosok számától függ, hogy legfeljebb hány kártya lehet egy játékos kezében:

- 3 játékos: 8 tárgy
- 4 játékos: 6 tárgy
- 5 vagy több játékos: 5 tárgy

Fontos: *Ha valakinél túl sok tárgy van, akkor addig kell elajándékozni tárgyakat, amíg a kezében tartott kártyák száma meghaladja a limitet. Ő dönti el, mely tárgyait ajándékozza el. Ez az egyetlen eset, amikor a tárgyak elajándékozhatóak. Az ajándék nem utasítható vissza. Olyan játékosnak is ajándékozható kártya, aki már s zintúgy a maximális számú kártyát tartja a kezében - ő is tovább fog ajándékozni.*

A kártyákról leolvasható, hogy mikor használhatóak. Aki használ egy tárgyat, az megmutatja a kártyát a többieknek, felolvassa annak szövegét, végrehajtja a képességet, majd a kártyát visszaveszi a kezébe.

Erőitalkártyák: Csak páratlan számú játékos esetén. A kisebb létszámú szövetséget segítik: egy kulcsnak vagy egy kehelynek számítanak.

Fontos: A foglalkozások, tárgyak többsége megváltoztatja az alapszabályt, vagy akár teljesen ellentmond annak. A kártyák szövege mindig felülírja a szabályt.

Kezdődik az utazás

Az a játékos kezd, aki utazásai során a legmesszibbre jutott.

Az éppen soron lévő játékosnak az alábbi négy lehetőség közül választania kell egyet:

- **Passzol**, tehát nem hajt végre cselekedetet.
- **Felajánl cserére egy tárgyat.**
- **Verekedést kezdeményez.**
- **Győzelmet hirdet.**

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.

Passzolás

Aki nem akar cselekedni (tárgyat cserére felajánlani, verekedést kezdeményezni, győzelmet hirdetni), az passzol.

Cserére felajánlás

A soron lévő játékos **egy tárgyat** felajánlja cserére bármelyik másik játékosnak. Ilyenkor a felajánlott tárgyat **képpel lefelé** az illető elé csúsztatja.

Ez a másik játékos megnézi a felajánlott tárgyat, és eldönti, hogy szeretné-e vagy sem. Vissza **kell** utasítania a cserét, ha egyetlen poggýása egy *táska*, és a másik *táskát* ajánlották fel neki cserére.

Ha elfogadja a cserét, akkor megtartja a felajánlott tárgyat, és **képpel lefelé** visszacsúsztatja egy másik tárgyat. A játékos, aki eredetileg felajánlotta a cserét, nem utasíthatja vissza ezt a tárgyat, azt mindenképp a kezébe kell vennie.

Sok olyan tárgy van, amely képessége akkor használható, ha elcserélik (*"Cseréld el, hogy..."*). Ha valakinek ilyent ajánlanak fel cserére, és elfogadja, akkor nyomban megnevezi a tárgyat, felolvassa a szövegét, a cserét kezdeményező játékos pedig végrehajtja a képességet. Ha a cserét kezdeményező játékos kap vissza egy ilyen tárgyat, akkor azt neki kell megneveznie, és a korábbi tulajdonos nyomban végrehajtja a tárgy képességét.

Kivétel: Ha a cseretárgyak egyike a törött tükör, akkor a másik tárgy képessége nem hajtódik végre, így egyik tárgyat sem szabad megnevezni.

Nem szabad megnevezni azon elcserélt tárgyakat (pl. *kulcs, tör*), amelyek képessége nem csere során használatos.

Ha a játékos visszautasítja a cserét, akkor visszacsúsztatja a kártyát; ilyenkor a felajánlott kártyát nem szabad megnevezni, és annak cseréhez kötődő képessége nem hajtódik végre.

A cserére felajánlás után (akár elfogadták, akár visszautasították) a játékos köre véget ér, bal oldali szomszédján a sor.

Verekedés kezdeményezése

Információszerzés okából megtámadható egy másik utas. Ilyenkor a soron lévő játékos rámutat egy másik játékosra és bejelenti, hogy megtámadja. A soron lévő játékos lesz a **támadó**, a megtámadott játékos pedig a **védekező**.

A támadó lerakja maga elé karakterkártyáját annak kardos oldalával felfelé; ugyanezt teszi a védekező is, de ő karakterkártyáját pajzsos oldalával felfelé rakja le maga elé.

Sorban a többiek is eldöntik, kezdve a támadó bal oldali szomszédjával, hogy kit támogatnak. Aki a támadót támogatja, az kardos oldalával felfelé rakja le maga elé karakterkártyáját; aki a védekezőt, az értelemszerűen pajzsos oldalával felfelé rakja le karakterkártyáját. Aki nem kíván senkit sem támogatni, az nem rakja le karakterkártyáját.

Ezután a játékosok tetszőleges sorrendben végrehajthatják tárgyaik, foglalkozásuk képességeit. A felhasznált foglalko-

zaskártyákat képpel felfelé kell fordítani, a tárgykártyákat képpel felfelé ki kell rakni maguk elé.

Ha már senki sem akar képességet használni, meg kell állapítani a küzdelem végeredményét. Minden kardikon 1 pontot ér a támadónak, minden pajzsikon 1 pontot ér a védekezőnek. Ha egy lerakott kártyán mindkét ikonból látható egy, a kártya tulajdonosa dönti el, melyik számít.

A támadó és a védekező közül akinek több pontja van, az győzött, és ő dönti el, mi történik:

- Megnézheti a legyőzött **szövetségkártyáját** és **foglalkozáskártyáját**.
- **Vagy** megnézheti a legyőzött **poggyászat**. Ilyenkor a legyőzött átadja legyőzőjének teljes poggyászatát. A győztes megnézi ezeket, és kiválaszthat egy tárgyat, amelyet átrakhat saját poggyászába. Ha így a legyőzött egyetlen tárgykártyáját veszi el, adnia kell helyette egy másikat sajátjai közül (ez **nem** számít cserének).

Döntetlen esetén a támadó felhúzza a tárgypakli legfelső lapját - amennyiben még nem fogyott ki a tárgypakli. *Győzelem esetén - akkor sem, ha méreggyűrűvel győz valaki döntetlennél - nem húzható kártya a húzópakliból.*

A verekedés végeztével felhasznált tárgyait ki-ki visszaveszi a kezébe; a felfedett foglalkozáskártyák úgy maradnak. Ezzel a támadó köre véget is ért, bal oldali szomszédján a sor.

Győzelem hirdetése

Ha a soron lévő játékos úgy véli, hogy **saját szövetségénél** van az összes szükséges tárgy, melyek közül **legalább egy nála van**, kihirdetheti győzelmüket. Ehhez az kell, hogy szövetségüknél legyen:

- 3 kulcs, illetve 3 kehely;
- **vagy** 2 kulcs és egy kulccsá lett táska, illetve 2 kehely és egy kehellyé lett táska.

Páratlan számú játékos esetén a **kisebb létszámú szövetségnek** további lehetőségei vannak:

- 2 kulcs és 1 erőital, illetve 2 kehely és 1 erőital;
- 1-1 kulcs, kulccsá lett táska, erőital, illetve 1-1 kehely, kehellyé lett táska, erőital.

A játékos feláll, és mint a

- **Rend tagja** bejelenti, hogy *“A Nyílt Titkok Rendje birtokolja a hatalom három kulcsát, ezért követeljük a Testvériség teljes meghódolását.”*
- **Testvériség tagja** bejelenti, hogy *“Az Igaz Hazugságok Testvérisége birtokolja az intrika három kelyhét, ezért követeljük a Rend teljes meghódolását.”*

A játékos felfedi szövetségkártyáját, foglalkozáskártyáját és összes tárgykártyáját.

zaskártyákat képpel felfelé kell fordítani, a tárgykártyákat képpel felfelé ki kell rakni maguk elé.

Ezután megnevezi azon szövetségeseit, akiknél van egy a győzelemhez szükséges tárgyak közül. A megnevezettek felfedik kártyáikat, megmutatva, mely szövetség tagjai és mely tárgyakat birtokolják. *Nem kötelező az összes szövetségest megnevezni, csak azokkal, akik birtokolják a győzelemhez szükséges tárgyakat. Viszont megnevezett szövetségésnél kell, hogy legyen győzelemhez szükséges tárgy.*

Ha a bejelentés igaz volt, az adott szövetség **összes** tagja győztes; ha nem, úgy a másik szövetség tagjai győztek.

Megjegyzés: A Páholy címerét használva is lehet nyerni.

Fontos: A játék közben a játékosok csak kártyáikkal, cselekedeteikkel kommunikálhatnak egymással.

Kezdődhet hát az utazás. A továbbiakban a kártyák képességeit fejtjük ki részletesen, és válaszokat adunk az esetleg felmerülő kérdésekre.

A tervezők mindenkinek kellemes és izgalmas utat kívánnak!

Útmutató a foglalkozásokhoz

Diplomata (Diplomat): A játék során egyszer követelheted, hogy egy általad megnevezett játékos cserélje el veled egy általad megnevezett tárgyát. A képességet csak saját körödben használhatod. Köröd véget ér, ha az illető nem rendelkezik az adott tárggyal. *E képesség a normál cselekedet mellett használható és speciális cserét engedélyez. Ha a megnevezett játékos azt állítja, hogy nem rendelkezik az adott tárggyal, ennek bizonyoságául meg kell mutatnia tárgyait a diplomatának.*

Orvosdoktor (Doktor): A játék során egyszer közvetlen verekedés után meggátolhatod, hogy a győztes kihasználja győzelmét. *Ehhez az orvosdoktornak nem kötelező bármiképp részt vennie a verekedésben. Ha az orvosdoktor használja képességét, akkor a verekedés győztese nem tudhat meg semmit a legyőzöttről (nem nézheti meg annak szövetséges- és foglalkozáskártyáját), sem nem nézhet bele annak poggyászába.*

Párbajhős (Duellant): A játék során egyszer bejelentheted, amennyiben te vagy a támadó vagy a védekező, hogy a verekedésbe senki be nem avatkozhat. A verekedés során pontjaidhoz +1 járul. *A képesség azután is végrehajtható, hogy a többiek már bejelentették, kiket támogattak, vagy akár már végrehajtották foglalkozások, tárgyak képességeit.*

Méregkeverő (Giftmischer): A játék során egyszer eldöntheted, ki nyer egy verekedésben - de csak akkor, ha te nem vagy sem a támadó, sem a védekező. *A képeség azután is végrehajtható, hogy a többiek már bejelentették, kiket támogattak, vagy akár már végrehajtották foglalkozások, tárgyak képességeit.*

Nagymester (Grossmeister): Ha egy verekedés során te vagy a védekező, +1 járul pontjaidhoz. *A képesség azután is végrehajtható, hogy a többiek már bejelentették, kiket támogattak, vagy a kár már végrehajtották foglalkozások, tárgyak képességeit.*

Látnok (Hellscher): A játék során egyszer saját körödben átnézheted a tárgypaklit, és kiválaszthatsz onnét két tárgyat. Ezután meg kell keverned a paklit, a kiválasztott lét lapot pedig tetszésed szerinti sorrendben a pakli tetejére kell raknod, képpel lefelé. *A látnok saját körében bármikor használhatja képességét. Érdemes minél előbb használni, mert hamar elfognak a tárgypakliból a lapok. Különösen érdemes táská használata előtt végrehajtani e képességet.*

Hipnotizőr (Hypnotiseur): Ha te vagy a támadó, egy játékost eltilthatsz attól, hogy e verekedés során bárkit is támogasson; ezt megteheted azután is, hogy az illető már bejelentette, kit támogat.

Útmutató a tárgyakhoz

Tőr (Dolch): Ha mint támadó használod, pontjaidhoz +1 járul. Támogatóként nem használhatod.

Fóliás (Foliant): Cseréld el, és foglalkozást cserélhetsz cserepartnereddel. Ha képpel felfelé lévő foglalkozáskártyát cseréltek, az képpel lefelé fordul. Az *“egyszer használatos” foglalkozáskártyák ilyen csere után újra használhatók lesznek.*

Privilegium (Freibrief): Cseréld el, és megnézheted cserepartnered teljes poggyászát.

Titkos táska - kulcs (Geheimer Koffer): Cseréld el, és felhúzhatod a tárgypakli legfelső lapját. Nem cserélhető el másik *táskára*. Ha már kifogyott a tárgypakli, ez a *táska kulcsként* kezelendő.

Titkos táska - kehely (Geheimer Koffer): Cseréld el, és felhúzhatod a tárgypakli legfelső lapját. Nem cserélhető el másik *táskára*. Ha már kifogyott a tárgypakli, ez a *táska kehelyként* kezelendő.

*Táska elcserélésénél a szövegnek csak azt a részét szabad felolvasni, amely a laphúzást szabályozza - azt a részt azonban **nem** szabad, amelyből kiderül, hogy az adott táska kulcsa vagy kehelyé válna. Ha valakinél nincs más tárgy, csak egy táska, és a másik táskát ajánlják fel neki cserére, a cserét vissza kell utasítania.*

A képességet a támogatások bejelentése után kell használni, utóbb (tehát foglalkozások, tárgyak képességeinek használata után) már nem használható. A támogatástól eltoltott játékos sem foglalkozásának, sem tárgyainak képességeit nem használhatja.

Testőr (Leibwächter): Ha verekedés közben támogatsz valakit, annak pontjaihoz +1 járul. *A képesség csak másik játékos támogatásakor használható, akkor nem, amikor ő maga verekszik.*

Pap (Priester): A játék során egyszer megakadályozhatsz egy verekedést, mielőtt még elkezdődne a támogatások kinyilvánítása. Ha a támadónál legalább két tárgy van, egyik tárgyat át kell adnia neked. *A pap csak addig használhatja képességét, amíg a játékosok el nem kezdik bejelenteni, kit támogatnak. A képesség használatához a papnak nem kell sem a támadónak, sem a védekezőnek lennie. A támadó dönti el, hogy tárgyai közül melyiket adja át a papnak.*

Bunyós (Schläger): Ha egy verekedés során te vagy a támadó, +1 járul pontjaidhoz. *A képesség azután is végrehajtható, hogy a többiek már bejelentették, kiket támogattak, vagy akár már végrehajtották foglalkozások, tárgyak képességeit.*

Ha már kifogyott a tárgypakli, a táskák egyikéből kulcs lesz, a másiktól pedig kehely. Ezt hangosan be kell jelenteni. Ez például a diplomatánál fontos, vagy a táska-táska cserénél, hiszen immáron a "kulcs" kicserélhető a "kehelyre".

Méreggyűrű (Giftring): Ha te vagy a támadó vagy a védekező, te győzol döntetlennél. *Nem jelent tehát automatikus győzelmet, csakis döntetlennél, és döntetlennél is csak akkor, ha használója a támadó vagy a védekező.*

Kesztyű (Handschuhe): Ha mind védekező használod, +1 járul pontjaidhoz. Támogatóként nem használhatod.

Kehely (Kelch): A Testvériség győzelmet hirdethet, ha legalább 3 kelyhet birtokol. **(3 db)** *Ha már kifogyott a tárgypakli, az egyik táska is kehellyé lesz.*

Kabát (Mantel): Cseréld el, és felhúzhatod a foglalkozáspakli legfelső lapját. Ezt a kártyát rakd ki képpel lefelé magad elé, régi kártyádat pedig rakd vissza a pakliba. **(Csak 3-9 játékosnál.)** *A kártya segítségével új foglalkozás szerezhető a "gazdátlan" foglalkozások közül. Az eddigi foglalkozáskártyát vissza kell tenni a foglalkozáspakliba. Az így újra játékba került "egyszer használatos" foglalkozások újra használhatók.*

Monokli (Monokel): Cseréld el, és megnézheted, melyik szövetség tagja cserepartnered.

Ostor (Peitsche): Ha verekedés során a védekezőt támogatod, annak pontjaihoz +1 járul.

Kulcs (Schlüssel): A Rend győzelmet hirdethet, ha legalább 3 kulcsot birtokol. **(3 db)** *Ha már kifogyott a tárgypakli, az egyik táska is kulccsá lesz.*

Fekete gyöngy (Schwarze Perle): Ha cserére ajánlják fel neked, el kell fogadnod. Nem hirdethet győzelmet az a szövetség, amelyik birtokolja a gyöngyöt. **(Csak 4-10 játékosnál.)**

Szextáns (Sextant): Cseréld el, és megjelölhetsz egy irányt. Minden játékos a megadott irányba átadja egy általa választott tárgyát szomszédjának. *Ez az átadás nem számít cserének, így a tárgyak képességei nem aktíválhatók. A szextáns elcserélőjének magának is át kell adnia egy tárgyat szomszédjának, még akkor is, ha annak adta a szextánst, mivel az még a csere része volt, amely kiváltotta ezt a képességet.*

A Páholy címere (Wappen der Loge): Kihirdetheted magányos győzelmedet, ha nálad van a Páholy címere, valamint együttesen legalább 3 kulcs és kehely (például 2 kulcs és 1 kehely). *Ilyenkor ez a játékos nyer, nem valamely szövetség; a játékosnak meg sem kell neveznie szövetségét. Ha már kulccsá, kehellyé lettek, a táskák is számítanak - az erőital azonban nem!*

Dobótörök (Wurfmesser): Ha verekedés során a támadót támogatod, annak pontjaihoz +1 járul.

Törött tükör (Zerbrochener Spiegel): Ha cserére felajánlják, nem utasítható vissza. A helyette kapott tárgy képessége nem váltható ki. *Egyik kártyát sem szabad megnevezni, a cserepartnerek egy szót sem szólhatnak.*

Útmutató az erőitalokhoz

Csak páratlan számú játékos esetén. A kisebb létszámú szövetség esetében az *erőital kulcs*nak, illetve *kehelynek* számít. A *Páholy címerével* elért győzelemnél *erőital* nem használható.

Csak az a játékos használhatja kulcsként, illetve kehelyként, aki kihirdeti győzelmét, és csakis akkor, ha ő a kisebb létszámú szövetséghez tartozik.

Variánsok

Az alábbi variánsok érdekesebbé teszik a játékot, és már néhány forduló után integrálhatóak, egyszerre akár több is.

Tőr (Dolch): Ha mint támadó használod, pontjaidhoz +1 járul. Támogatóként nem használhatod.

Csempészet: Amikor egy tárgy szövege *“Cseréld el, és...”* -sel kezdődik, a cserére azt átadó játékos eldönti, végrehajtja-e a képességet vagy sem. Ha nem, akkor nem szabad a kártyát megnevezni, képességét felolvasni - a csere titokban marad a többiek előtt.

Jövendőmondás: Ilyenkor úgy is lehet nyerni, hogy a játékos tudja, az ellenséges szövetség birtokában van az ő győzelmükhöz szükséges 3 tárgynak. Ilyenkor a játékos, mikor rajta van a sor, cselekedetként a győzelem kihirdetését választja és felfedi összes kártyáját. Ezután megnevezi az ellenséges szövetség azon játékosait, akiknél a győzelemhez szükséges három tárgy van. Ha a megnevezett játékosoknál ott vannak e tárgyak, a soron lévő játékos birtokolja a jövendőmondás képességét, és az ő szövetsége győzött; egyébként veszítettek.

Utazások és intrikák

A játékosok megegyezhetnek abban, hogy hány fordulót játszanak. Minden forduló után a győztes szövetség tagjai győzelmi pontokat kapnak.

A győzelmet kihirdető játékos:

- **3 pontot kap**, ha legalább egy, a győzelemhez szükséges tárgy van nála;
- illetve **5 pontot kap**, ha legalább három ilyen tárgy van nála;
- ha egyedül győz, a *Páholy címere* segítségével, **4 pontot kap**.

A győztes szövetség minden további tagja:

- **2 pontot kap**, ha legalább egy, a győzelemhez szükséges tárgy van nála;
- illetve **1 pontot kap**, amennyiben a győztes szövetséghez tartozik ugyan, de nincs nála egy, a győzelemhez szükséges tárgy sem.

Ha az egyik szövetség győzelmet hirdetett, de tévedett, úgy a másik szövetség minden tagja **2 pontot kap**.

A jövőmondó-variáns használatánál:

- **3 pontot kap** a jövőmondást sikeresen alkalmazó játékos;
- **1 pontot kap** szövetségének minden további tagja;
- **2 pontot kap** az ellenséges szövetség minden tagja, ha a jövőmondó tévedett.

Az a játékos a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze a fordulók során. Egyenlőség esetén az számít, hogy közülük ki győzött az utolsó fordulóban. Ha még mindig nincs győztes, mindenki visszazáll a postakocsiba egy végső fordulóra, mert valakinek egyértelműen győznie kell...

© 2006 by Adlung Spiele
Küferstraße 40/1 · D-71686 Remseck a. N.
Tel.: +49 7146/44005 · Fax: +49 7146/44006
<http://www.adlung-spiele.de> · info@adlung-spiele.de
Forditö: Thaur (thaur@freemail.hu)

