



**2-5 játékos részére**  
**12 éves kortól**  
**játékidő kb. 45 perc**

**Tartalom:** 50 nemeskártya  
60 akciókártya  
1 guillotine

*Fejeknek kell hullaniuk - sok-sok fejnek. Bizony, sokaknak biztosít ez ma szakmát, manapság már mindenféle jöttmentből guillotine-kezelő lehet... De ezek közül vajon ki a legméltóbb örököse a régi idők nagybíró mestereinek? A tetteknek - s a fejeknek - kell bizonyítaniuk! Mert hát egy egyszerű palotaőr feje... ugyan kérem, ne nevetessenek. Am az, aki a magasba emelheti Marie Antoinette vagy a király. XVI. Lajos fejét, az már elmondhatja magáról, hogy egy fejjel magasodik ki társai közül - s minő fejjel! Így hát ki-ki gyűjtsse a maga rizsporos-parókás trófeáit, míg ki nem derül, ki is az igazi fejes a bóhérok között!*

### **Előkészületek**

A két paklit - a nemeskártyákat és az akciókártyákat - külön-külön meg kell keverni. Minden játékos kap öt akciókártyát. Az asztalon mindkét pakli mellett legyen hely a dobott lapok számára.

Az egyik játékos sorban felveszi az első 12 nemeskártyát, és arccal felfelé, balról jobbra egy sorban az asztalra elhelyezi azokat. Ezután fogja a guillotine-t, és elhelyezi a sor valamelyik végén).

A leghosszabb nyakú játékos kezdi a játékot.



## A játék menete

### Az első nap

A soron lévő játékos köre az alábbi fázisokból áll:

1. Egy akciókártya kijátszása (opcionális).
2. A sor elején álló nemes lefejezése.
3. Akciókártya húzása.

Ezután a bal oldali szomszédján a sor.

### 1. Egy akciókártya kijátszása

A játékosnak először is el kell döntenie, hogy akar-e vagy sem akciókártyát kijátszani. Ha akar, akkor fogja az adott kártyát, hangosan felolvassa a rajta található szöveget, végrehajtja az adott akciót, majd a kártyák a dobott akciókártyák tetejére teszi.

Egyes akciókártyák azonban kijátszásuk után nem a dobott akciókártyák közé kerülnek, hanem egy játékos elé kell képpel felfelé lefektetni. Az ilyen kártyák immáron nem számítanak a kézben tartott kártyák közé.

Akciókártyával megváltoztatható a guillotine-ra váró nemesek sorrendje, nemesek távolíthatók el a sorból (ilyenkor a kártya a dobott nemeskártyákra kerül), új nemes adható a sor végéhez, plusz pontokat lehet szerezni, újabb akciókártyát lehet húzni, és így tovább.

Ha soron lévő a játékos nem akar akciókártyát kijátszani, azonnal lefejeznie kell.

### 2. A sor elején álló nemes lefejezése

Nemes lefejezésénél a játékos elveszi a sor elején lévő nemeskártyát, és képpel felfelé maga elé fekteti. A következőt majd erre fogja ráhelyezni - másszóval, kinek-kinek meglesz a saját trófeapaklijja.

**Figyelem!** Egyes nemeskártyák előírják az rákövetkező nemes lefejezését - ilyenkor a játékosnak a soron következő nemes is azonnal le kell fejeznie.

Változó, hogy a nemesek, hírességüktől függően, mennyi pontot érnek. Egyes nemesek mínuszpontokat érnek, mások értéke pedig - ezt csillag jelzi - a többi trófea függvényében változik.

### 3. Akciókártya húzása

Amikor a játékos befejezi a körét, húz egy akciókártyát az asztalon lévő pakliból. Az, hogy játszott-e ki az előbb akciókártyát, ezt nem befolyásolja - akár igen, akár nem, mindenképp húzhat egy akciókártyát. Ha azonban elfeledkezik róla, később már nem pótolhatja. Nincs korlátozva, hogy egy játékosnak mennyi akciókártya lehet a kezében.

### Példa a játékos körére



a sor most így fest:



*Márk ezután lefejezi a sietős nemes, de annak képessége miatt le kell fejeznie a következő nemes is, így a herceget is lefejezi. A két lapot képpel felfelé maga elé, trófeapaklijá-*

*ra rakja; a két nemes összesen 5 pontot ér. Végül Márk húz egy lapot az akciópkaliból. Ezzel köre véget ért, bal oldali szomszédja következik.*

## A második és a harmadik nap

Az első nap akkor ér véget, amikor az egyik játékos körének végén már egy nemes sem vár a guillotine előtt. Hogy elkezdődjek a második nap, ez a játékos előbb húz 12 nemes a nemespakliból, és a guillotine-től kezdődően lerakosgatva őket új sort csinál az asztalon.

Az új nap kezdetén a játékosok megtartják a kezükben lévő akciókártyákat éppúgy, mint a maguk elé lerakott nemeskártyákat (a trófeapaklijákat) és akciókártyákat. Amikor pedig már megint nem vár egyetlen nemes sem a guillotine előtt, a második nap is véget ér, és elkezdődik a harmadik. **(Figyelem!** Két lap - *Robespierre* és a *Vörös Pimpernel* - már előbb is befejezheti a napot!)

## A játék vége

A harmadik nap befejeztével a játék véget ér, a trófeák - pontok - összeszámlálása következik.

**Figyelem!** A játékosok még kijátszhatnak egy vagy több olyan akciókártyát, amelyek a trófeapakliban lévő pontokat módosítják pozitív vagy negatív irányban.

A játékosok összesítik pontjaikat. Az nyer, akinek a legtöbb pontja van.

**Példa:** *Anitának - különféle színekben - hét nemes van, amelyek összesen 17 pontot érnek. Emellett van még egy -1 pontot érő szürke nemes. A játék végén kijátsza a katonai hatalmat. Eszerint minden, a trófeapaklijában lévő vörös nemes egy ponttal többet ér. Mivel két ilyen nemes van, az összpontszáma (17-1+2) 18 pont lesz.*

## A nemeskártyák

**XVI. Lajos:** 5

**Marie Antoinette:** 5

**Régens:** 4

**Robespierre:** 3; lefejezése után a nap véget ér, a sorban maradt nemeskártyákat a dobott lapok közé kell tenni. A játékos, aki lefejezte, még húz egy akciókártyát. Bal oldali szomszédja kezd a következő napot.

**Herceg:** 3

**Báró:** 3

**A sietős nemes:** 2; lefejezése után le kell fejeznie a soron következő nemes is.

**Gróf:** 2; 4 pontot ér, ha a grófnő is ugyanennél a játékosnál van.

**Grófnő:** 2; 4 pontot ér, ha a gróf is ugyanennél a játékosnál van.

**Nemesúr:** 2; lefejezése után a játékos nem egy, hanem két akciókártyát húz.

**Nemeshölgy:** 2; lefejezése után a játékos nem egy, hanem két akciókártyát húz.

**Udvarhölgy:** 1; lefejezése után a játékos nem egy, hanem két akciókártyát húz.

**Fodrász:** 1

**Királyi térképész:** 1

**Bilifű:** 1

**Bíboros:** 5

**Érsek:** 4

**Gonosz apáca:** 3

**Püspök:** 2

**Eretnek:** 2

**Gazdag pap:** 1 (2 db)

**Kormányzó:** 4

**Tanácsos:** 3

**Polgármester:** 3

**Földbirtokos:** 2

**Adószedő:** 2

**Népszerűtlen bíró:** 2 (2 db); ha ez a lap áll a sor elején, nem lehet akciókártyát kijátszani.

**Hóhersegéd:** 1; lefejezése után le kell fejeznie a soron következő nemes is.

**Zsandár:** 1 (2 db)

**Tábornok:** 4; lefejezése után a pakliból húzni kell egy nemes és a sor végére helyezni.

**Mesterkém:** 4; amint bármelyik játékos kijátszik egy akciókártyát, a mesterkémet a sor végére kell helyezni.

**Ezredes:** 3

**Az őrség kapitánya:** 2; lefejezése után a pakliból húzni kell egy nemes és a sor végére helyezni.

**Hadnagy:** 2 (2 db)

**Palotaőr:** \* (5 db); annyi pontot ér, ahány palotaőr van - önmagát is beleértve - a játékos trófeapaklijában. (Ha csak egy palotaőr van a trófeapakliban, az csak 1 pontot ér. Ha már kettő van, úgy mindkettő 2-öt ér, azaz összesen 4-et. Ha pedig mind az öt palotaőr ugyanabban egy játékos tróféái között van, úgy fejenként 5, tehát mindösszesen 25 pontot érnek!)

**A nép hőse:** -3

**Bohóc:** -2; lefejezése után a kártya bármelyik játékos trófeapaklijára ráhelyezhető.

**Ártatlan áldozat:** -1; lefejezése után a játékosnak el kell dobnia a kezéből egy akciókártyát.

**Mártírnő:** -1 (3 db)

**Tragikus alak:** \* ; annyiszor -1 pontot ér, ahány szürke lap van - önmagát is beleértve - a játékos trófeapaklijában. (Ha ez az egyetlen szürke lap a játékos trófeapaklijában, úgy -1 pontot jelent. Ha rajta kívül van még egy szürke lap a játékos tróféái között, máris -2 pontot ér. Ha az összes szürke lap ugyanazon játékos trófeapaklijában van, a tragikus figura -7 pontot ér!)

## Az akciókártyák

**Bestechung - megvesztegetés:** A sor elején álló nemes a sor végére kell áthelyezni.

**Bürgerliche Unterstützung - állampolgári támogatás:** A játékosnak ezt a lapot maga elé kell fektetnie az asztalra. A trófeapaklijában lévő összes zöld nemes eggyel több pontot ér.

**Bürgerstolz - állampolgári büszkeség:** Egy zöld nemes legfeljebb két hellyel előrébb kell helyezni.

**Der idiot - az idióta:** Egy nemes legfeljebb két hellyel előrébb kell helyezni.

**Der lange Weg - a hosszú séta:** A guillotint át kell rakni a sor másik végére; ezzel a sor megfordul, és az eddigi utolsó nemes lesz az első a sorban.

**Der letzte Marsch - az utolsó parádé:** Egy palotaőrt a sor elejére kell áthelyezni.

**Doppelkopf - duplázás:** Nem csupán a sor elején álló, hanem az utána következő nemes is le kell fejezni.

**Durcheinander - zúrzavar:** A sorban elől lévő öt kártyát fel kell venni, megkeverni és újra lerakni.

**Entkommen! - Szökés!** : A sorban lévő kártyákat össze kell keverni, kettőt véletlenszerűen kiválasztva a dobott nemeskártyák közé tenni, a többiből pedig új sort alkotni.

**Fehlende Köpfe - De hol a fej?** : A játékos kijelöl egy másik játékos, aki megkeveri a trófeapakliját, és egy véletlenszerűen választott lapot a dobott nemeskártyák közé kirak. A többit újra trófeapakliként képpel felfelé maga előtt elhelyezi.

**Fehlende Unterstützung - hiányos támogatás:** A játékos megnézi egy játékos akciókártyáit, és egyet közülük a dobott akciókártyák közé tesz.

**Flucht nach England - menekülés Angliába:** A sorból egy nemes a dobott nemeskártyák közé kell rakni.

**Fremde Hilfe - külhoni segítség:** A játékosnak ezt a lapot maga elé kell fektetnie az asztalra. Mindig, amikor lefejez egy lila nemes, húz még egy akciókártyát.

**Freund der Königin - a királynő barátja:** Egy nemes legfeljebb két hellyel hátrébb kell helyezni.

**Gemeiner Adliger - köznemes:** Egy nemes négy hellyel előrébb kell helyezni.

**Gleichgültiges Volk - Mindegy, csak a vér folyjon!** : Kijátszásakor a játékosnak maga elé kell az asztalra fektetnie. A végelszámoláskor a trófeapaklijában található minden egyes szürke nemes a rányomtatott mínuszpontoszám helyett 1 pontot ér.

**Große Verwirrung - a nagy zúrzavar:** A sorban lévő összes kártyát fel kell venni, összekeverni őket a nemespaklival, majd az új sorba annyi nemes kell kirakni, amennyi az akciókártya kijátszása előtt volt ott.

**Herzlose Wachen - kötelességtudó őrk:** Kijátszásakor a játékosnak maga elé kell az asztalra fektetnie. Amíg ez ott fekszik előtte, senki - magát is beleértve - nem játszhat ki olyan akciókártyát, amely megváltoztatja a nemesek sorrendjét, ideértve azokat az akciókártyákat is, amelyek elvesznek vagy hozzáadnak nemes a sorhoz. A játékos, aki előtt a lap fekszik, bármikor a dobott akciókártyák közé teheti.

**Informationsaustausch - információcsere:** A játékos kicseréli a kezében lévő összes akciókártyát egy másik játékos kezében lévő összes akciókártyával.

**Kirchliche Unterstützung - egyházi támogatás:** A játékosnak ezt a lapot maga elé kell fektetnie az asztalra. A trófeapaklijában lévő összes kék nemes eggyel több pontot ér.

**Kleidertausch - ruhacsere:** A játékosnak a sorból egy nemes a dobott nemeskártyák közé kell tennie, helyére pedig a nemespakli legelső lapját kell kirakni.

**Knallharte Zuschauer - elégedetlen közönség:** A játékosnak ezt a lapot egy másik játékos elé kell fektetnie az asztalon, aki a játék végén kap -2 pontot.

**Mach schneller! - Nem érek rá egész nap itt álldogálni!** : Egy nemes három hellyel előrébb kell helyezni.

**Majestät - öméltsága:** Egy lila nemes legfeljebb két hellyel előrébb kell helyezni.

**Mangel an Glauben - hitetlenség:** A sorban a legelőrébb álló kék nemes a sor elejére kell áthelyezni.

**Militärische Macht - katonai hatalom:** Egy vörös nemes legfeljebb két hellyel előrébb kell helyezni.

**Militärische Unterstützung - katonai támogatás:** A játékosnak ezt a lapot maga elé kell fektetnie az asztalra. A trófeapaklijában lévő összes vörös memes egygel több pontot ér.

**Mit Schwung - Húzz bele!** : A játékos kijelöl egy másik játékost, aki a következő körében nem játszhat ki akciókártyát.

**Nach Ihnen... - Csak Ön után!** : A sor elején álló nemeset egy másik játékos trófeapaklijának tetejére kell rakni.

**Nachschub - újabb szállítmány:** A nemespakli felső három lapját fel kell csapni a sor végére.

**Ohnmacht - elalélás:** Egy nemeset legfeljebb három hellyel hátrébb kell helyezni.

**Politischer Einfluss - politikai befolyás:** A játékos húz három akciókártyát, de nem fejez le nemeset.

**Positionkampf - pozícióharc:** A játékos kijelöl egy másik játékost, aki két általa választott akciókártyát a dobott akciókártyák közé tesz.

**Rattenplage - patkányinvázió:** A játékos az eldobott akciókártyák közül egy tetszőleges lapot felvesz a kezébe.

**Regenpause - esőszünet:** Kijátszásakor össze kell keverni az összes játékos kezében lévő akciókártyákat, valamint az akciópakli tartalmát. Ebből kell minden játékosnak 5 új akciókártyát osztani.

**Scharlachroter Rächer - a Vörös Pimpernel:** Ha valaki kijátsza ezt a lapot, a saját körének bevégeztével a nap nyomban véget ér. A játékos tehát még lefejez egy nemeset és húz egy akciókártyát. Ezután azonban az összes nemeset, akik még a sorban állnak, a dobott nemeskártyák közé kell tenni. A következő játékos kezdi a következő napot, azzal, hogy először húz tizenkét nemeset és új sort alkot belőlük.

**Schicksalsschlag - sorscsapás:** A játékos egyet azon akciókártyák közül, amelyek a többi játékos előtt fekszenek az asztalon, a dobott akciókártyák közé kirak.

**Schubsen - taszigálás:** Egy nemeset két hellyel előrébb kell helyezni.

**Selbsterhliche Wachen - önkényeskedő őrk:** A játékos tetszése szerint átrendezi a sor elején lévő négy nemes sorrendjét.

**Sollen sie doch Kuchen essen! - Akkor egyenek kalácsot!** : Ha Marie Antoinette ott van a sorban, át kell helyezni a sor elejére.

**So viel Blut - Óh, az a sok vér!** : A játékosnak ezt a lapot maga elé kell fektetnie az asztalra. A játék végén kap plusz 2 pontot.

**Späte Ankunft - a megkésett ügyfél:** Kijátszásakor a játékos felhúzza a nemespakli legfelső három lapját, egyet közülük a sor végére kirak, a másik kettőt pedig visszateszi a nemespakli tetejére.

**Stoplen - elbotlás:** Egy nemeset egy hellyel előrébb kell helyezni.

**Tritt - sasszé:** Egy nemeset egy hellyel hátrébb kell helyezni. Ezután a játékos kijátszhat még egy akciókártyát.

**Verpasst! - Mellé!** : A játékos kijelöl egy játékost, aki a trófeapaklija legfelső lapját kirakja a sor végére.

**Verzählt - elszámolva:** Kijátszásakor a játékos kijelöl egy másik játékost, elveszi annak trófeapakliját, átnézi és kiválaszt abból egy nemeset. Ezenközben a kijelölt játékos átnézi az ő (vagyis az akciókártyát kijátszott játékos) trófeapakliját, és ő is kiválaszt egy nemeset. Ezután visszadják a trófeapaklikat, és ki-ki a saját paklija tetejére rakja az általa kiválasztott nemeset.

**Volkes Wille - népakarat:** Egy nemeset át kell helyezni a sor elejére.

**Warte mal - Várjunk csak!** : Ez az egyetlen akciókártya, amit a saját körön kívül kijátszható. Abban a pillanatban játszható ki, amikor egy játékos lefejez egy nemeset, és már rakná a trófeapaklijára. Ekkor a játékos azt mondja, Várjunk csak!, és kijátsza ezt a lapot, majd fogja a sorban lévő összes kártyát, összekeveri és, véletlenszerű sorrendben, a guillotine-tól kezdve, újra lerakja azokat. Ezután a játékos, aki éppen soron van, lefejezi a legelől álló nemeset.

**Wer? Ich? - Hogy ééén?** : Egy nemeset legfeljebb három hellyel előrébb kell helyezni.

**Zwangspause - kényszerszünet:** Az összes játékos, kivéve magát az akciókártyát kijátszó játékost, megkeveri a kezében tartott akciókártyákat, véletlenszerűen választ egyet közülük, és azt képpel felfelé a dobott akciókártyák közé rakja.

## Szabadság, egyenlőség, fejetlenség! Éljen a forradalom!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMII

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)