



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 fektetni. 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 trófeapaklijában lévő pontokat módosítják pozitív vagy negatív irányban.

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

Példa: *Anitának - különféle színekben - hét nemesa van, amelyek összesen 17 pontot érnek. Emellett van még egy -1 pontot érő szürke nemesa. A játék végén kijátsza a katonai hatalmat. Eszerint minden, a trófeapaklijában lévő vörös nemes egy ponttal többet ér. Mivel két ilyen nemesa 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 fejezni 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 fejezni 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 - öméltség: 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 eggyel 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: Kijátászakor 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 kijátssa 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 megkéssett ügyfél: Kijátászakor 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 kijátsszat még egy akciókártyát.

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

Verzählt - elszámolva: Kijátászakor 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 kijátsozott 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 kijátsszható. Abban a pillanatban játszható ki, amikor egy játékos lefejez egy nemeset, és már rakná a trófeapaklijára. Ekkor a játékos azt mondja, Várjunk csak!, és kijátssa 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 kijátsozó 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)