

Emlékeztető

1 kastélyod (4 lakosztállyal) és 8 tudósod van, rakd ki ezeket magad elé. A szigetet rakjátok középre, e mellett lesz a bank. Mind 32000 dukáttal kezdtek. Pénzt bármikor válthattok, és elrejtethetitek egymás elől, mennyi pénzetek van.

- Egy kastélyban egyféle tudósból csak egy lehet.
- Egy lakosztályban csak egy tudós lehet.
- Tudós nem lakhat a saját kastélyban, másik kastélyba kell mennie.
- **Nincs konfliktus:** A kastélyban nem lakik ugyanolyan tudós, mint aki munkára jelentkezik, és a jelentkezők között sincs ilyen.
- **Külső konfliktus:** Legalább két ugyanolyan tudós jelentkezik munkára, de a kastélyban még nem lakik ilyen tudós.
- **Belső konfliktus:** Olyan tudós vagy tudósok jelentkeznek munkára, amilyenből már van a kastélyban.

A minimum kenőpénz 1000 dukát. Az egyezségek felrúghatók.

A játék menete

A soron lévő játékosnak mind a három lépést végre kell hajtania (ha tudja), majd bal oldali szomszédja jön. Egy körben mindenki egyszer kerül sorra.

- 1) Járandóság begyűjtése:** A soron lévő játékos minden kastélyban lévő tudósáért pénzt kap a bankból.
- 2) Idegen tudósok befogadása:** Először azokat a tudósokat kell elhelyezni, akiknek nincs konfliktusuk. Az óramutató járása szerint egyezkedhetnek vele a többiek. A soron lévő játékos tetszése szerint helyezi el őket üres lakosztályaiban. Másodjára a külső konfliktusokról kell döntenie. Az óramutató járása szerint egyezkedhetnek vele a többiek. Egyfajta tudósból egy kerül egy üres lakosztályba, a többi pedig a szigetre. Végül a belső konfliktusok következnek. Először a már alkalmazásban lévő tudós játékosok egyezkednek, utána az új jelentkező(k)é. Akár a régi alkalmazott marad a helyén, akár új kerül oda, az elutasítottak a szigetre kerülnek. Ha több belső konfliktus van, ezeket egyenként kell végrehajtani, fizetéssorrendben.
- 3) 2 saját tudós idegen kastélyokba küldése:** A soron lévő játékos két tudósát a többi játékos kastélyaiba küldi (akár két különböző kastélyba, akár ugyanabba).

Az 5. kör után minden tudós még egyszer megkapja a fizetését.

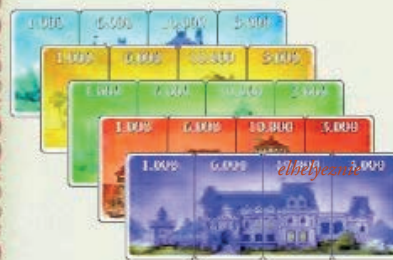
Az győz, akinek a legtöbb dukátja van.

INTRIGUE™

Stefan Dorra

3-5 játékos részére, 12 éves kortól, a játékidő kb. 45 perc

Tartozékok



Öt kastély, öt különböző színben (kék, sárga, zöld, vörös és lila). Minden kastély négy különböző lakosztályból áll: egy 1000, egy 6000, egy 10000 és egy 3000 "dukátos" lakosztályból.



40 tudós, minden színből (kék, sárga, zöld, vörös és lila) 8, akikből kettő természettudós, kettő orvos, kettő teológus és kettő író.



150 bankó játékpénz, 50-50 az 1000-es, az 5000-es és a 10000-es címletből.



És végül a sziget.

Játékötlet

A játékosok egy-egy (négy lakosztályból álló) kastély tulajdonosai, valamint tartozik még hozzájuk (a saját színükben) 8-8 tudós. A játékosok saját tudósaikat más kastélyokba küldik, avégből, hogy ott a lehető leggazdagabb lakosztályokba kerüljenek. Ahhoz azonban, hogy tudósaik a legjobban fizetett pozíciókba kerüljenek (s így minél nagyobb jövedelmet húzzanak a játék folyamán), a játékosoknak súlyt kell arra helyezniük, hogy a kastélyok tulajdonosai tisztába jöjjenek az ő tudósaik kivételes kvalitásaival - hiszen a konkurencia nagy, és mindig új meg új tudósok pályáznak az egyszer már elnyert állásokra is. Kenőpénz, rábeszélés, fenyegetés, hízélgés, kölcsönös egyezség - mind-mind megengedett; ami pedig a megállapodásokat illeti, nos, azokat nem kell betartani...

A játékosoknak a játék során egyre több pénzük lesz: egyrészt saját tudósaik révén, akik idegen kastélyokban húznak busás jövedelmeket, másrészt pedig a kenőpénzből, amit az ő kastélyaikban jelentkező idegen tudósok csúsztatnak oda nekik. Az győz, akinek öt kör alatt a legtöbb dukátot sikerül összeharcolnia - mindegy, mi módon...

Előkészületek

Minden játékos kap egy kastélyt, amelyet maga elé fektet. A lakosztályok az alábbi sorrendben követik egymást: 1000-es, 6000-es, 10000-es, 3000-es.

Utána mindegyikük megkapja a saját színéhez tartozó nyolc tudóst; ezek helye is az asztalon van, a kastélyától jobbra.

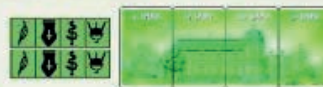


A sziget az asztal közepére kerül.

A bankókat, címletek szerint szortírozva, a sziget mellé kell tenni - ez lesz a bank. Minden játékos 32000 dukátot kezd - vagyis minden címletből kap két darabot. A játék folyamán a játékosok nem tudhatják, hogy a többieknek mennyi pénzük van. Pénzt váltani bármikor lehet.



5-nél kevesebb játékos esetén a felesleges kastély vagy kastélyok, valamint a megfelelő színű tudósok visszakerülnek a dobozba.



Például 4 játékos esetén így néz ki a játéktér.



A játékosok az óramutató szerint követik egymást - vörös, sárga, zöld és kék. A további példánál ezt az ülésrend lesz az alap.

Kastélyok és konfliktusok

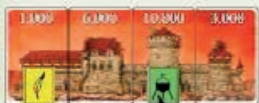
A játékosoknak a náluk jelentkező idegen tudósokat be kell fogadniuk saját kastélyukba. A jelentkezőket a kastély elé, az asztalra kell kirakni. A befogadott jelentkezőket azonnal valamelyik lakosztályban kell elhelyezni, míg az elutasítottak a szigetre kerülnek. A szigetre kerültek a játék végéig ott is maradnak, már semmi képpen sem kerülhetnek vissza a játékbá.

Egy lakosztályban mindig csak egy tudós lehet, több sosem. Azt, hogy az adott tudós melyik (szabad) lakosztályba kerül, a kastély tulajdonosának döntésén múlik, amit persze befolyásolhat a neki fizetett kenőpénzek nagysága, nemkülönben a játékosok rábeszélőképessége. **Azonban tudósok minden típusából csak egy lehet egy kastélyban.**



A zöld kastély tulajdonosa a 3000 dukátos lakosztályt már odaadta a vörös játékos teológusának. Éppen jelentkezik nála a kék játékos természettudós, akit mindenképp el kell helyeznie valamelyik másik lakosztályban. Azt azonban már szabadon eldöntheti a zöld kastély tulajdonosa, hogy a kék természettudóst az 1000, a 6000 vagy a 10000 dukátos lakosztályban helyezi-e el.

Ha egy játékos már a játékos befogadott valamely tudóst a kastélyába, azt a játékos végéig az adott lakosztályban kell hagynia - nem költöztetheti át másik lakosztályba, de nem is küldheti el a kastélyából. Ha azonban jelentkezik egy ugyanolyan tudós, mint amilyenből már van a kastélyban, az konfliktust okoz - ekkor a kastély tulajdonosa dönti el, hogy meghagyja-e helyén a régebbi lakót, vagy kiűzi-e őt a kastélyából (s az így a szigetre kerül), helyére felvéve az új jelentkezőt. Azt a szituációt, amikor olyan típusú tudósból, akiből már van a kastélyban, egy vagy több munkára jelentkezik, **belső konfliktus**nak nevezzük.



Belső konfliktus - valakinek mennie kell!

Egy sárga természettudós jelentkezik munkára a vörös kastélyban. Mínt hogy itt már - a 10000 dukátos lakosztályban - lakik egy zöld természettudós, **belső konfliktus** keletkezik. A kastély tulajdonosának döntenie kell: vagy meghagyja a helyén a zöld természettudóst, vagy felveszi a helyére a sárgát. Bármelyik természettudós legyen is az, aki a döntés után munka nélkül marad, azonnal a szigetre kerül. A kastély tulajdonosának szabad mérlegelésén múlik, hogy ki marad és ki távozik.

Azt a helyzetet, amikor egy kastélyban valamelyik típusú tudósból még nincsen senki alkalmazásban, de egyszerre többen is munkára jelentkeznek közülük, **külső konfliktus**nak nevezzük. A kastély tulajdonosa ezen, egyazon típusba tartozó tanulmányok közül csak egyet fogadhat fel - a másik (vagy a többi) a szigetre kerül. A kastély tulajdonosa szabadon eldöntheti, hogy melyiküket veszi fel, illetve küldi el.



Külső konfliktus - csak egynek jut hely!

A kék kastély egyetlen állására három teológus (sárga, vörös és zöld) is jelentkezik. A kastély tulajdonosának kettőjüket a szigetre kell küldenie, és a harmadikat pedig a három megmaradt lakosztályának egyikében kell elhelyeznie. Azt, hogy kiket küld a szigetre, szabadon eldöntheti.

A játék menete

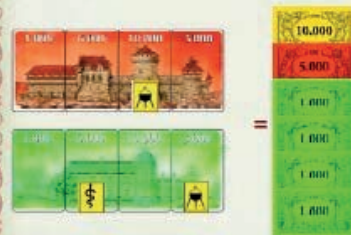
Sorsolással el kell dönteni, melyik játékos kezd. Annak a játékosnak, aki éppen soron van, az alábbi cselekedeteket kell sorban végrehajtania:

- 1) A járandóság begyűjtése.
- 2) Az idegen tudósok befogadása a kastélyba.
- 3) Két saját tudós idegen kastélyokba küldése.

Miután a játékos befejezte a saját lépését, a balján ülő játékos következik, aki szintén végrehajtja a fenti három lépést, és így tovább. Miután már minden játékosra sor került, véget ér egy kör. A fentiek szemléiben öt teljes körből áll a játék, azután következik a *Végkielejtés fizetése és a játék vége*.

1. lépés: A járandóság begyűjtése

A játékos minden tanult személyéért, aki valamely idegen kastélyban tartózkodik, a **bankból** megkapja az adott lakosztály értékét dukátban.



A sárga játékoson van éppen a sor. Jelen pillanatban az egyik természettudós a vörös kastély 10000 dukátos lakosztályában tartózkodik, a másik pedig a zöld kastély 3000 dukátos lakosztályában; ugyanitt a 6000 dukátos lakosztályban tartózkodik egy orvos is. Összesen tehát 19000 dukátot kap a bankból.

Figyelem: Az 1. körben, minthogy még egyik játékosnak sincsen tudósa idegen kastélyban, senkinek semmilyen járandóság nem jár - az 1. lépés teljesen elmarad.

2) Az idegen tudósok befogadása a kastélyba

A játékosnak a kastélyába be kell fogadnia az ott munkára jelentkezőket. Azonos típusba tartozó tudósból azonban csak egyet lehet befogadni - ha többen is lennének, az konfliktushoz vezet.

A jelentkezők befogadásánál az alábbi sorrendet kell követni: **először** - ha van ilyen - be kell fogadni az összes olyan jelentkezőt, akiknek nincsen semmilyen konfliktusa. **Utána** - ha van ilyen - kell sort keríteni a külső konfliktusokra, és **végül** - megintcsak, ha van ilyen - a belső konfliktusokra.

Figyelem: A kezdőjátékosnak az 1. körben ez a lépése is elmarad, minthogy még egyetlen idegen tudós sem jelentkezhetett munkára a játékos kastélyában.

A játékosnak az összes olyan jelentkezőt be kell fogadnia kastélyába, akiknek nincs sem belső, sem külső konfliktusuk. A játékosok sorban (az óramutató járása szerint, a játékos baloldali szomszédjával kezdve) kinyilváníthatják vágyukat ama tekintetben, hogy hova kerüljék az ő tudósuk, szabadon tárgyalhatnak és bármiféle megegyezésre juthatnak az éppen soron lévő játékosal. Végül hangosan és világosan meg kell nevezniük egy tetszőleges összeget, és azt az éppen soron lévő játékosnak mint kenőpénzt átnyújtaniuk.

Figyelem: A kenőpénznek legalább 1000 dukátnak, illetve ennek tetszőleges többszörösének kell lennie. Mindig készpénzben és teljesen ki kell fizetni, és nem lehet sem visszakövetelni, sem utólag megtoldani.

Miután a soron lévő játékos egyenként megkapta a kenőpénzeket az érdekeltektől, szabadon eldönti, hogy az egyes - konfliktusmentes - tudósokat mely lakosztályokba helyezi, és az elhelyezést végre is hajtja.

Figyelem: A játékosoknak nem kötelező betartaniuk az általuk között megállapodásokat. Ráadásul mindenki minden tárgyalásba beleszólhat, tanácsokat adhat és fenyegetőzhet.



Nincs konfliktus!

A kék játékos beleegyezik, és ad a sárga játékosnak 8000 dukátot, mire az fogja a kék írnokot, és vigyorogva rárakja - nem a 10000, hanem az 1000 dukátos lakosztályra. A kék játékos fogszikorgatva bosszút esküszik.

A konfliktusmentes jelentkezők elhelyezése után kerül sor a **külső konfliktusokra**. Sorban (az óramutató járása szerint, a soron lévő játékos bal oldali szomszédjával kezdve) azok a játékosok, akiknek tudósuk vagy tudósaik külső konfliktusos helyzetbe kerültek, kenőpénzt fizetnek (beleértve a fentebb írt egyezkedést is). Ezután a soron lévő játékos szabad mérlegeléssel eldönti, hogy az egyes külső konfliktusokból mely jelentkezőket fogadja be, és kiket küld el a szigetre.

A vörös és a zöld természettudós külső konfliktusban találja magát. Mivel a zöld játékos ül a sárga játékos balján, így elsőként neki kell kenőpénzt fizetnie. Ő a 3000 dukátos lakosztállyal is megelégedne, és ezért 4000 dukátot fizet. A vörös játékos örömet látni emberét a 10000 dukátos lakosztályban, és ezért, rövid alku valamint örök barátság ígérete után, 12000 dukátot fizet a sárga játékosnak. A sárga játékos az ő kegyességében a vörös természettudóst fogadja be, a zöldet egyenesen a szigetre küldi. Azonban a vöröset sem a 10000, hanem csak a 3000 dukátos lakosztályba helyezi.



Külső konfliktus!

Végül a **belső konfliktusokra** kell sort keríteni. Ám itt elsőként azok a játékosok adnak kenőpénzt (beleértve persze az egyezkedést is), akiknek a konfliktusban érintett tudósa már a kastély egy lakosztályában tartózkodik, s csak utánuk azok, akiknek tudósa csak most jelentkezett munkára a kastélyba. Ezután a soron lévő játékos szabadon eldönti, hogy megtartja-e helyén a régebbi alkalmazottat, vagy inkább elküldi az új jelentkező kedvéért.

A kék és a zöld teológus belső konfliktusban találja magát. A zöld játékos szívesen megtartaná a 6000 dukátos lakosztályt, de tart attól, hogy a sárga játékos úgyis a szigetre számúzi, ezért csak 1000 dukát kenőpénzt ad. A kék játékos viszont, meglátva az esélyt a 6000 dukátos lakosztály megszerzésére, 4000 dukát kenőpénzt ígér a sárga játékosnak. Az azonban többet akar, és 8000 dukátot kér. Erre azonban a kék játékos nem hajlandó, és megmarad a 4000 dukátos ajánlatnál, amit át is nyújt. A sárga játékos nem sokat tévovázik, és a kék teológust a szigetre rakja. A kék játékos már rettentően dühös, és örökkéartó bosszút esküszik.



Belső konfliktus!



Figyelem: Valójában elég ritka, hogy egyazon lépésben minden konfliktushelyzetre adódik példa. Gyakran csak egy vagy két konfliktust kell kezelni - de olykor még az is megesik, hogy nem jelentkezik munkára senki sem.

3) Két saját tudós idegen kastélyokba küldése

A soron lévő játékosnak két, tetszőleges tudósát (akik még a saját kastélya mellett vannak) idegen kastélyokhoz kell küldenie. A tudósokat azon kastélyok elé kell az asztalra letennie, amelyekben azok munkáért jelentkeznek.

Figyelem: Saját tudós saját kastélyba nem alkalmazható, így ott nem is jelentkezhet munkára. Más előírás nincs. Nem szükséges tehát, hogy a játékos embereit ugyanolyan arányban küldje a többi játékos kastélyaiba.

A két küldött tudós lehet ugyanolyan, de lehetnek eltérő típusúak is; küldhetők ugyanabba a kastélyba, vagy pedig két különbözőbe.

Végkielégítés fizetése és a játék vége

A fentebb írtak szerint öt teljes kört kell lejátszani.

Az első körben csak a 2. és a 3. lépéseket lehet végrehajtani. A másodiktól a negyedik körig mindhárom lépés végrehajtandó, az ötödikben viszont csak az 1. és a 2. lépésekre kerül sor, mivel már minden tudós játékba került. Az ötödik kör végen az összes tudósnak vagy a kastélyokban, vagy a szigeten kell lennie - már nem ácsoroghatnak jelentkezők a kastélyok előtt.

Az ötödik kör végeztével az aktuális állapot szerint mindenki **még egyszer** megkapja a járandóságát a banktól. A játék ezzel véget is ér. **Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pénze van.**

További példakonfliktusok

A következő két példában már öten vesznek részt a játékban. A játékosok sorrendje az óramutató járása szerint: vörös, sárga, zöld, kék, lila.



A vörös játékoson a sor; kastélya előtt öt jelentkező is tolong. Közülük a lila teológus nincs senkiel sem konfliktusban, a két természettudós, illetve a két író azonban külső konfliktusban van egymással.



Először a lila játékosnak kell teológusa érdekében a vörös játékosal tárgyalnia, illetve azt megkennie, majd a vörös játékosnak kell a teológust a három szabad lakosztály egyikébe elhelyeznie.

Utána kerül sor a két külső konfliktusra. Az ülésrend alapján először a sárga játékos tárgyal a vörössel, illetve fizet neki kenőpénzt, utána a zöld, utána a kék, és végül a lila. (Ez csak arra utal, hogy "tanácsokat" ő is adhat? Legalábbis konfliktusban nincsen, tehát megvesztegetni nem vesztegethet. - a ford.) Csak ezután kell a vörös játékosnak egy író és egy természettudóst a kastélyában elhelyeznie. Az eltanácsolt író és természet tudós a szigetre kerül.

Figyelem: A zöld orvos a következő körig még mindenképp a 3000 dukátos lakosztályban marad, minthogy az ő pozícióját senki sem fenyegeti.



Most a sárga játékoson a sor; az ő kastélya előtt négy jelentkező sorakozott fel. Ez két belső konfliktust jelent. Elsőként azzal a konfliktussal kell foglalkozni, amelynél a 3000 dukátos lakosztály a tét. Elsőként a vörös játékosnak kell tárgyalnia és kenőpénzt fizetnie, mivel az ő embere ül a lakosztályban, s csak utána a zöldnek. Ezután sárga játékos úri tetszése szerint az egyik természetűdöst a szigetre, a másikat pedig a 3000 dukátos lakosztályba rakja.

Most következnek a másik konfliktus, ahol a 10000 dukátos lakosztály sorsa forog kockán. Előbb a lila játékos keni meg a sárga markát, minthogy az ő teológusa áll most alkalmazásban, azután sorban a vörös, a zöld és a kék. A négy érintett teológus közül három kerül a szigetre.

***Figyelem:** A vörös író a következő körig még mindenképp a 6000 dukátos lakosztályban marad, minthogy az ő pozícióját senki sem fenyegeti.*

Megjegyzések és taktikai tanácsok

- Ha egy játékosnak nincs semmi pénze, akkor is fel kell ajánlania a minimum kenőpénzt - 1000 dukátot -, amit a bankból fizet ki.
- Ha egy játékos mindkét olcsó lakosztályát kiadja, akkor már csak a jól fizető lakosztályai szabadok - és ilyenkor, ha valaki munkára jelentkezik nála, az mindenképp ezek egyikébe kerül, függetlenül az általa fizetett minimális kenőpénztől.
- Miatán egy játékosnak sikerült egy 10000 dukátos lakosztályt megszereznie, nagyobb eséllyel tartja azt meg a játék végéig, ha a saját 10000 dukátos lakosztályát ugyanezen játékosnak adja. "Amíg megtartom a pozíciómat, te is megtartod a magadét".
- A játékosnak, amikor kiad egy dúsan fizető lakosztályt, figyelembe kell vennie, hogy az egyes tudósokból még mennyi nem került játékba. Így, példának okáért, a lakosztályt egy orvosnak adná, és már minden orvos játékba került, ezt csak meglehetősen kenőpénzért tegye meg, hiszen az adott orvos a játék végéig mindenképpen abban a lakosztályban marad. Arra is figyelnie kell, hogy a játék végén még legyen néhány jól kihasználható tudósa.
- A játékosnak sosem szabad elmulasztania, hogy beleszóljon a többi játékos közötti tárgyalásokba és egyezségekbe. Kérleljen, fenyegetsen, siránkozzon, hízelegjen és esküdjözzön. Minden szabad - egy a lényeg, a bevétel. Nincs az a megállapodás, amit meg ne lehetne szegni. Azonban csak óvatosan - néha bizony kifizetődő a megbízhatóság és a szavahihetőség!

- Habár a játék során a cél a lehető legtöbb pénz összeharcolása, azért durvaságra vetemedni senkinek sem szabad - hiszen ez csak játék! A játék végétével még a legnagyobb zsarolók és uzorások felé is a békeesség jobbját kell nyújtani!

Mayfair Games, Inc.
Skokie IL, USA
www.mayfairgames.com



Tervező: Stefan Dorra

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Copyright

2005 Amigo-Spiele and Mayfair Games, Inc. Published under license from AMIGO Spiel & Freizeit GmbH (www.amigo-spiele.de). "Intrigue" and all other product titles and marks listed herein, are trademarks of Mayfair Games, Inc. All rights reserved.