

JUSTINIANIAN™

INTRIKA A CSÁSZÁRI UDVARBAN

Alessandro Saragosa és Leo Colovini társasjátéka
2-4 játékos részére

Tartalom

- 1.0 Játékötlet
- 2.0 Tartozékok
- 3.0 Előkészületek
- 4.0 Játékmenet
- 5.0 A játék vége
- 6.0 2 játékosos szabályok

1.0 Játékötlet

I. Justinianus 527-től 565-ig uralta a Keletrómai Birodalmat. Élete fő céljának a Római Birodalom helyreállítását tekintette. Ennek elérése érdekében kiváló hadvezérekkel és tanácsadókkal vette körbe magát. Komoly sikereket ért el, de rettentő anyagi és vér-áldozatok árán, és halála után újra elvesztek hódításai.

De nem csak ezáltal írta be a nevét a történelembe. Ő támogatta a Hagia Sophia megépítését, alatta adták ki a római jog kodifikációját, a Codex Iustinianust.

A játékosok Justinianus császár kegyét keresik. Igyekeznek megerősíteni, sőt javítani saját pozícióikat a császári udvarban, leginkább természetesen hízelgessel és intrikával.

A játékosoknál kártyák vannak, négy színben. Minden forduló végén sor kerül egy szín kiértékelésére, és minél közelebb állnak az udvaroncok a császár felséges személyéhez, annál több győzelmi pont jár értük. Ám a négy szín közül csak három lesz kiértékelve!

2.0 Tartozékok

- ♣ játéktábla (Justinianus udvara)
- ♣ pont- és fordulótábla
- ♣ 12 udvaronclap (Justinianus udvaroncainak, 1-től 12-ig számozva)
- ♣ 48 udvaronckártya (4 színben, minden színben 1-től 12-ig)
- ♣ mind a négy játékoszínben 22 befolyásjelző
- ♣ mind a négy játékoszínben 2 pontjelző
- ♣ fordulóbábu
- ♣ 4 paraván
- ♣ szabályfüzet

Bocsánatot kérünk előre is, ha bármi hiányozna. Ebben az esetben ide írhattok:

Phalanx Games b.v.
Customer Service
Potsbus 60230
1320 AG Almere
Niederlande
customerservice@phalanxgames.nl

Mayfair Games, Inc.
8060 Saint Louis Avenue
Skokie, IL 60076
USA
custserv@mayfairgames.com
1-847-677-6655

2.1 A játéktábla

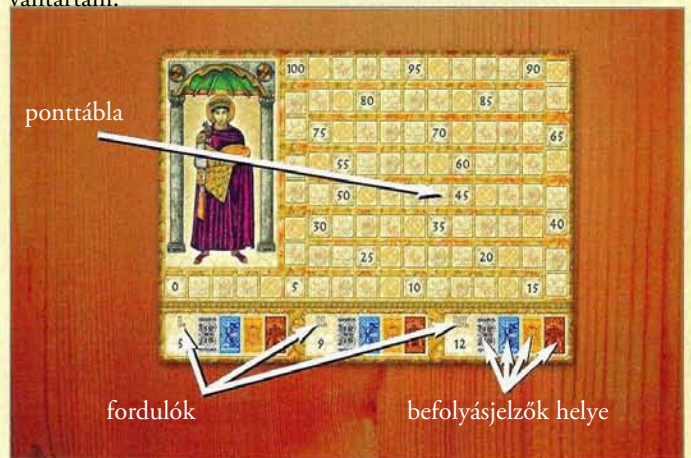
A játéktáblán Justinianus udvara látható. Ezen lesznek majd az udvaronclapok, őket próbáljátok majd befolyásolni. A játéktáblára nyomtatott számok az udvaroncokért kapható győzelmi pontok.



Az udvaronclapok fölötti részre kerülnek majd befolyásjelzőitek.

2.2 A pont- és fordulótábla

A játék három fordulóból áll. A fordulósávon kell jelölni, melyik forduló zajlik éppen. Továbbá a játékosok minden fordulóban ide-rakhatják befolyásjelzőiket, hogy értékelést kezdeményezzenek. A fordulók végén kapott győzelmi pontokat a ponttáblán kell nyilvántartani.



2.3 Az udvaronclapok

Az udvaronclapokat sorrendjük szerint a játéktáblára kell tenni. Minden udvaronclapon van három lyuk, amelyeken keresztül a játéktáblára nyomtatott győzelmi pontok láthatók. Minél jobb pozícióba (minél jobbra) kerül az udvarban egy udvaronc, annál



több győzelmi pont jár érte; ám csökken az értéke, ha balrább eső pozícióba kerül. Az első forduló végén a felső lyukban látható győzelmi pont jár az udvaroncért, a második végén a középső, a harmadik végén az alsó lyukban látható.

2.4 Az udvaronckártyák

A kártyák az udvar kegyenceihez tartoznak. A játék elején minden játékos minden színből kap kártyákat (a színüknek nincs köze a



játékosok színéhez). Az értékelésnél kell a kártyákat kijátszani, hogy a játékosok győzelmi pontokat kapjanak.

2.5 A befolyásjelzők

Mindenki megkapja saját színében a 22 befolyásjelzőt. Ezeken vörös és fekete számok vannak, 1-től 3-ig (két-két 3-as, négy-négy 2-



oldalára forgatja.

es és öt-öt 1-es). A fekete számok "pozitív", a vörös számok "negatív".

2.6 A pontjelzők

A kisebbik jelzi a ponttáblán, hány pontja van a játékosnak. Ha eléri a 100 pontot, a nagyobbakat kirakja maga elé; ha a 200-at, a másik



2.7 A fordulóbábu

Ezzel jelölik a játékosok, hogy ez hányadik forduló.



2.8 A paravánok

A játékosok a paravánjuk mögött tartják befolyásjelzőiket.

3.0 Előkészületek

- ☞ A játéktáblát az asztal közepére kell tenni, és mellé kell tenni a ponttáblát.
- ☞ Az udvaronclapokat a rajtuk lévő szám szerint (az 1. lesz a bal szélén, a 12. a jobb szélén) fel kell rakni a játéktáblára.
- ☞ Mindeki választ magának egy színt, és elveszi az ahhoz tartozó paravánt és befolyásjelzőket. A kisebb pontjelzők a ponttábla 0-s mezőjére kerülnek, a nagyobbak egyelőre a ponttábla mellé.
- ☞ A játékosok paravánjuk előtt képpel lefelé megkeverik 22 befolyásjelzőjüket, majd húznak 10-et, és azokat képpel felfelé paravánjuk mögé rakják. A többi marad képpel lefelé a paraván előtt.
- ☞ A kártyákat színek szerint szétválogatva meg kell keverni, majd

pakliból minden játékos kap 2-2 lapot, képpel lefelé. Ezután a húzópaklikat a játéktábla mellé kell tenni.

Fontos: 2 játékos esetén mindkét játékos 3-3 lapot kap színenként.

- ☞ A fordulóbábut az 1-es forduló mezőjére kell rakni.
- ☞ Választani kell egy kezdőjátékost.

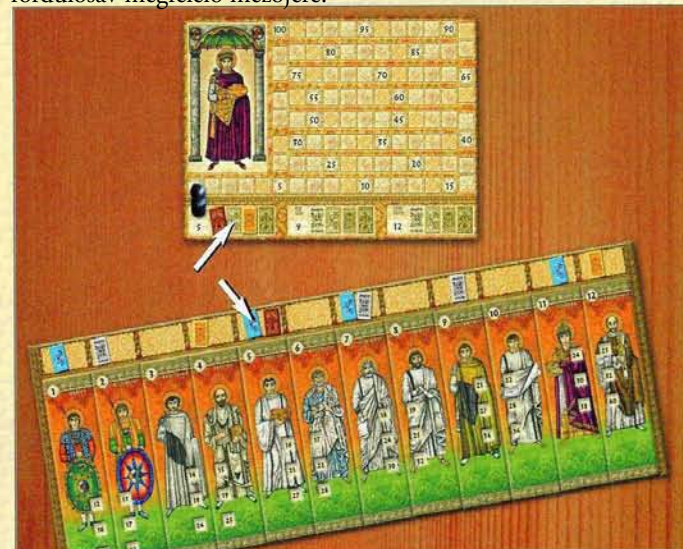


4.0 Játékmenet

A játék három fordulóból áll. Minden forduló végén ki kell értékelni egy színt. A fordulók egy vagy több körből állnak. A játékosok, amikor rajtuk a sor, befolyásjelzőket raknak a játéktáblára vagy a fordulósávra.

4.1 A játékosok köre

A kezdőjátékos kezd, a többiek az óramutató járása szerint követik. Akin a sor van, az paravánja mögül egy befolyásjelzőt lerak képpel lefelé a játéktáblára, egy udvaronc fölé, vagy pedig képpel lefelé a fordulósáv megfelelő mezőjére.



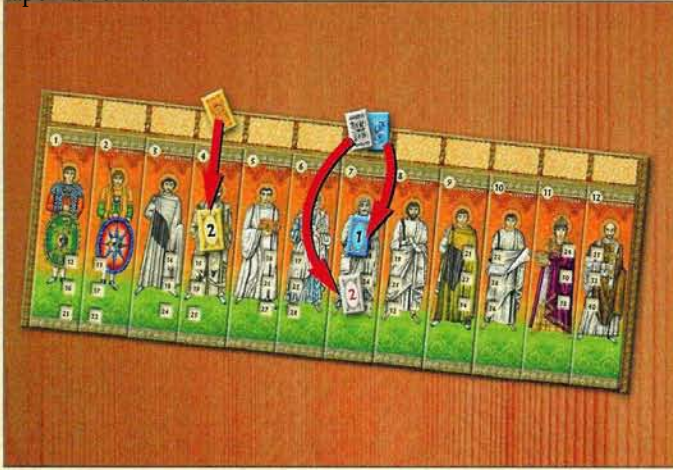
Ha nem tud vagy nem akar befolyásjelzőt lerakni, passzol, és tartalékából két befolyásjelzőt paravánja mögé rak, képpel felfelé. Aki passzol, arra már nem kerül sor ebben a körben. A kör akkor ér véget, amikor már mindenki passzolt.

Korlátozások:

- 1) Egy udvaronchoz a játékosok összesen legfeljebb három befolyásjelzőt rakhatnak.
- 2) Ha már csak egy játékos van, aki még nem passzolt, bárhány befolyásjelzőjét felrakhatja a játéktáblára, de a fordulósávra már csak legfeljebb egy befolyásjelzőt rakhat.
- 3) Aki már passzolt, az ebben a körben nem rakhat fel újabb befolyásjelzőt, sem a játéktáblára, sem a fordulósávra.

Fontos: A játékosok bármikor megnézhetik képpel lefelé lerakott saját befolyásjelzőiket (a játéktáblán és a fordulósávon).

Miután mindenki passzolt, a kör véget ér. A játéktáblán az udvaronclapok fölötti befolyásjelzőket át kell forgatni és az udvaronclapokra kell rakni.



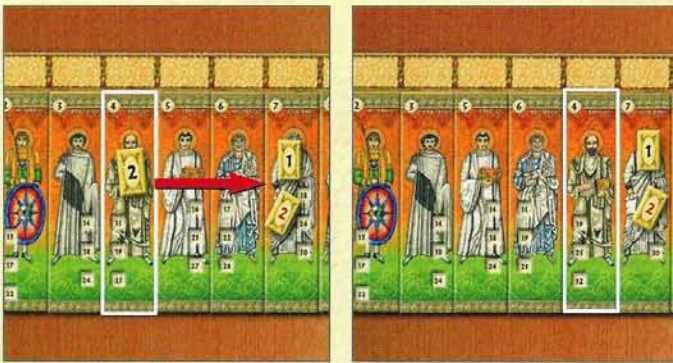
Most kerül sor az udvaroncok mozgatására. Aki utolsónak passzolt, eldönti, hogy a mozgatás a bal vagy a jobb szélről indul.

Sorban minden udvaroncon össze kell adni a fekete számok összegét, és ebből le kell vonni a vörös számok összegét: ennyit fog mozogni az udvaronc jobb felé (pozitív összeg) vagy bal felé (negatív az összeg). Azok az udvaroncok, akiket átlép, egy pozíciót mind visszalépnek, helyet csinálva neki.

A mozgatást követően az udvaronclapról az összes befolyásjelzőt vissza kell rakni a dobozba.

Példák

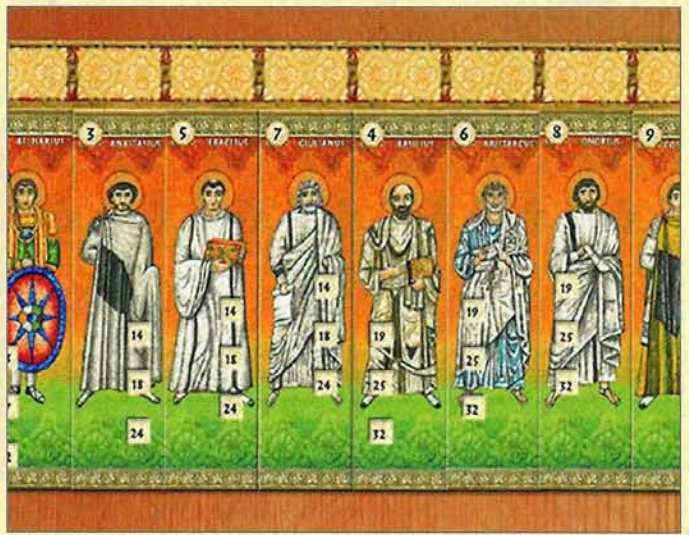
- 1) Az udvaroncokat balról jobbra haladva kell sorra venni.
- 2) Basiliuson (4-es) fekete 2-es van, így két helyet lép jobb felé, és az előtte lévő két udvaronc (az 5-ös és a 6-os) egy-egy helyet lép bal felé, hogy helyet csináljanak neki.



- 3) Giulianuson (7-es) fekete 1-es és vörös 2-es van, ezek összege -1, így bal felé lép egyet, helyet cserélve ezáltal a Basiliusszal.



Fontos: Egyáltalán nem mindegy, balról vagy jobbról kezdődik-e az udvaroncok mozgatása. Ha a fentebbi példánál a mozgatás jobbról kezdődött volna, e két mozgás után ez lenne az udvaroncok sorrendje:



Az utolsóként passzoló játékos lesz a következő kör kezdőjátékosa. Ha senki sem váltott ki értékelést, új kör kezdődik, amiben a játékosok megint befolyásjelzőket raknak fel.

4.2. Értékelés

4.2.1 Értékelés kiváltása

A sorban lévő játékos a játéktábla helyett az adott fordulóhoz is rakhatott befolyásjelzőt. Értékelésre akkor kerül sor, ha a befolyásjelzők összege eléri az 1. fordulóban az 5-öt, a 2. fordulóban a 9-et, a 3. fordulóban a 12-öt.

Itt a vörös és a fekete számok is pozitívak, tehát a számok összegével kell számolni.

Példa: A fekete 3-as és a vörös 2-es összege 5.



Miután a kör befejeződött és mozogtak az udvaroncok, a játékosok kiválthatják az értékelést:

- Először az a játékos dönt arról, akar-e értékelést kiváltani, aki utoljára passzolt ebben a körben.
- Ha ő kihagyja ezt a lehetőséget, akkor sorban, az óramutató járása szerint a többiek döntenek arról, akarnak-e értékelést kiváltani. Ha valaki így dönt:
- Felfedi a fordulósávon lévő befolyásjelzőit. Ha ezek összege legalább annyi, amennyi kell, értékelésre kerül sor.
- Ekkor mindenki más is felfedi itteni befolyásjelzőit.
- Akinél a legmagasabb jelzői összege, az fogja eldönteni, hogy melyik szín lesz kiértékelve.
- Egyenlőség esetén az érintettek közül az választ színt, aki ebben a körben később passzolt.
- A többi játékos annyi győzelmi pontot kap, amennyi itteni befolyásjelzői összege.
- Ezután járnak majd pontok az udvaronckártyáért.

Nem kötelező értékelést kiváltania annak, akinek a fordulósávhöz rakott befolyásjelzőinek összege már elérte a szükséges mennyiséget.

Ha valaki kiváltana értékelést, de kiderül, hogy elszámolta magát, nem kerül sor értékelésre, befolyásjelzőit vissza kell fordítania.

Ha senki sem vált ki értékelést, új kör kezdődik (4.1).

4.2.2 Győzelmi pontok

Ha valaki kiváltott értékelést, a fordulósávon az összes befolyásjelzőt képpel felfelé kell fordítani, és mindenki, kivéve azt, aki dönt a színről, annyi győzelmi pontot kap, amennyi itteni befolyásjelzői összege. Ezután az összes befolyásjelzőt a dobozba kell rakni.

Példa: Jenő befolyásjelzőinek összege 5 (vörös 2-es, fekete 3-as), Anitaé 8 (vörös 3-as, fekete 3-as és 2-es), Márk 1 (vörös 1-es), Évadé 0 (nincs itt befolyásjelzője). Anita választ majd színt, Jenő 5, Márk 1, Éva pedig 0 győzelmi pontot kap.



A szín kiválasztása után mindenki felfedi a kezében lévő lapok közül az adott színhez tartozó kettőt, begyűjtve az értük járó győzelmi pontokat. (Két játékos esetén minden színből három-három lap van a játékosok kezében.)

Minden udvaronclapon van három lyuk, a lyukban látható számú győzelmi pont jár az adott udvaroncért: az 1. fordulóban a legfelső, a 2. fordulóban a középső, a 3. fordulóban az alsó lyukakat kell nézni.

Példa: A 2. forduló végén Jenő felfedi kék udvaronckártyáit, Belisariust (2-es) és Niceforust (10-es). Belisarius a 7-es pozícióban van, Niceforus a 9-esben, 32 és 25, összesen tehát 57 győzelmi pont jár értük.



Minél közelebb van egy udvaronc a tábla jobb széléhez, annál több győzelmi pont jár érte, és minél közelebb van a játéktábla bal széléhez, annál kevesebb (ez mindhárom értékelésre igaz).

Minden játékos összeadja, mennyi győzelmi pont jár felfedett kártyái és esetleg a fordulósávon lévő befolyásjelzői után, és ennyi mértékű lép jelzőjével a pontsávon. Ha valaki meghaladja a 100 vagy a 200 pontot, másik pontjelzőjét megfelelő oldalával felfelé kirakja maga elé.

A felfedett udvaronckártyák visszakérülnek a dobozba.

Fontos: Minden felhasznált befolyásjelző a dobozba kerül, nem használható fel újra. Ha valaki már összes befolyásjelzőjét kijátszotta, a továbbiakban már tudja befolyásolni a játékot, a többiek kezében a sorsa.

Ha már mindenki felhasználta összes befolyásjelzőjét, de a fordulósávon nincs elég befolyásjelző (az összeg senkinél sem elegendő), amikor már mindenki passzolt, végső értékelésre kerül sor. A színt az határozza meg, akinél a fordulósávon lévő befolyásjelzők összege a legmagasabb (egyenlőség esetén az, aki az érintettek közül utoljára passzolt). Az értékelés után a játék véget is ér.

Nagyon ritkán, de előfordul, hogy a játékosok összes befolyásjelzőjüket elhasználják a második vagy már az első fordulóban - ilyenkor csak kettő, illetve csak egy értékelésre kerül sor.

4.3 Kártyacsere

Az első és a második értékelés után mindenki eldobhat a kezéből egy kártyát, hogy utána az ugyanilyen színű pakliból húzzon egy másik lapot. Az eldobott lap nem a dobozba, hanem saját paklija aljára kerül, utóbb akár újra fel is húzható. Először annak a játékosnak van lehetősége kártyacsere, aki utoljára passzolt, majd sorban, az óramutató járása szerint a többieknek.

Ezzel a forduló véget is ért, új forduló és új kör kezdődik.

5.0 A játék vége

A harmadik értékelés után a játék véget ér. Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Fontos: A fentebb írt esetekben a második, vagy akár az első értékelés után fejeződik be a játék.

Nem szabad elfelejteni, hogy a négy színből csak három (esetleg kettő vagy egy) lesz kiértékelve!

6.0 Kétszemélyes játék

2 játékos esetén az előkészületek során mindkét játékos 3-3 lapot kap minden színből, nem csak 2-öt. Értékelésnél mind a hat lapot fel kell fedni, mind a hat udvaroncért jár a győzelmi pont.

Credits

Tervező: Alessandro Saragosa és Leo Colovini
Szerkesztő: Michael Bruinisma, Ulrich Blennemann, Henning Köpke
Grafikus: Harald Lieske
Tördelő: Lin Lütke-Glanemann
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Mayfair Games, Inc., 8060 Saint Louis Avenue, Skokie, IL 60076, USA
cutserv@mayfairgames.com
www.mayfaurgames.com

Copyright © 2006 Phalanx Games b.v. and Mayfair Games, Inc.

Published under license from Phalanx Games b.v. "Justinian" is a trademark of Phalanx Games b.v. All rights reserved. Made in Germany.