

Ármány és cselszövés

Bugyborékoló üst a tűz fölött; az elstutogott segélykérésre csúf vigyor felel. Audiencia a királyi udvarban; egy pillantás, a királynő kezére leheltek csók. Legyen hát kívánsága szerint! Kóborlás az Óváros sötét és zezugos sikátoraiiban. Végre, az ábruhás! Az arannyal tömött erszény eltűnik egy köpeny alatt; egy bölintás, és újra a néptelen utca.

Nem is lehetnének különbözőbbek a fejedelem szövetségesei, de mindőjükre szüksége van tekintélye megőrzése és hatalma növelése érdekében. Vannak közöttük magas állásúak, mások a társadalmon kívül élnek; vannak közöttük gonoszak, hírhedettek, félelmetesek. Azonban mind csupán bábuk a fejedelem számára; bábuk a csak a fejedelmek által ismert játékokban.

Tartozékok

- 150 befolyáskártya (minden színben 25)



- 36 célkártya, minden fajtából (alkímia, harc, földművelés, kereskedelem, vallás, zene) 1, 2, 3, 3, 4 és 5 pontos.



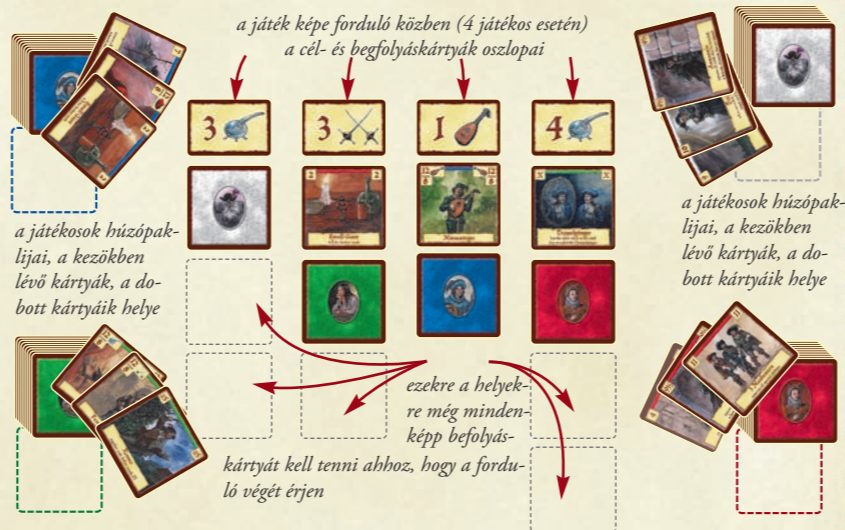
Előkészületek

Mindenki választ magának egy színt, és elveszi az ahhoz tartozó 25 befolyáskártyát. Mindenki megkeveri saját kártyáit, és képpel lefelé, húzópakliként lerakja maga elé. Mindenki felhúzza a kezébe saját húzópaklijának felső három lapját.

A célkártyákat meg kell keverni, majd képpel lefelé le kell számolni az asztalra hatszor annyit, mint a játékosok száma (3 játékos esetén 18-at, 5 játékos esetén 30-at, stb.). A többi célkártyát vissza kell tenni a dobozba, azokra a játék folyamán nem lesz szükség.

A játék menete

A játék 6 fordulóból áll. Minden forduló elején fel kell fedni annyi célkártyát, amennyi a játékosok száma (pl. 4 játékos esetén 4 célkártyát). A célkártyák oszlopaiba kerülnek majd a befolyáskártyák.



A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

A soron lévő játékosnak ki **kell** raknia a kezéből az egyik oszlopba képpel lefelé egy befolyáskártyáját. Ha e kártya fölött már van egy képpel lefelé lerakott kártya, azt képpel felfelé kell fordítani. Ha a felfordított kártyának van valamilyen képessége, azt végre kell hajtani, vagy azonnal, vagy majd a forduló végén.

Ezt követően a soron lévő játékos felhúzza saját paklijának legfelső lapját. Ha kifogy a húzópaklija, akkor a dobott lapjait megkeverve új húzópaklit alkot.

Ezután a játékos bal oldali szomszédján a sor.

Ezt mindaddig folytatódik, míg a forduló végét nem ér.

A forduló vége

A forduló akkor ér véget, amikor már **minden** oszlop betelt. Egy oszlop akkor van betelve, ha ott legalább annyi befolyáskártya van, mint amilyen szám látható az adott célkártyán. Egy már betelt oszlop aljára lerakható újabb befolyáskártya mindaddig, amíg van legalább egy még be nem telt oszlop. Ha minden oszlop betelt, a forduló végét ér, és még fel nem fedett befolyáskártyákat képpel felfelé kell fordítani. E kártyák azonnal végrehajtandó képességei már nem számítanak.

Most kell kiosztani a célkártyákat. A játékosok egyenként haladjanak végig az oszlopokon: akinek a legtöbb befolyása van az oszlopban, az kapja meg a célkártyát. Egyenlőség esetén a célkártya azé lesz az érintettek közül, akinek magasabban (a célkártyához közelebb) van az oszlopban befolyáskártyája.

A játékosok elnyert célkártyáikat képpel lefelé lerakják maguk elé. Ezután mind visszaveszik az oszlopokból kijátszott befolyáskártyáikat, és azokat dobott lapjaikhoz rakják. Ezután újra fel kell csapni annyi célkártyát, amennyi a játékosok száma, és máris kezdődik az új forduló. Az új fordulót a bal oldali szomszédja kezdi annak a játékosnak, aki utolsóként cselekedett az előző fordulóban.

Bizonyos kártyák képességei kihatnak a célkártyák kiosztására. A kártyaképességek az 5-6. oldalon olvashatók.

1. példa: A kék és a fehér játékosnak is 16 befolyása van. A kék kapja a célkártyát, mert neki van a célkártyához közelebb befolyáskártyája.

2. példa: A fehér varázsló képessége segítségével eltávolítja a kék királyt, és így megszerzi a célkártyát.

A játék vége

A játék a 6. forduló befejezésével ér véget, az összes célkártya kiosztásával. Ekkor mindenki összeadja megszerzett célkártyái pontértékét. Ez kétféleképpen történhet:

- Egyszerűen összeadja a célkártyák pontértékét (a példában Jenő).
- Ha valakinek **mind a hat fajtából** van legalább egy kártyája, választhatja azt, hogy minden fajtából kiválasztja egy kártyáját, összeadja ezek pontértékét, majd megduplázza az eredményt. Végül ezt az összeget minden további kártyájáért csökkenti 1 ponttal (a példában Márk és Anita).

példa a végső értékelésre

Márk	3	2	2	3	1	2	= 13 13 x 2 = 26
Jenő	4	3			4	4	= 20
Anita	1	4	5	2	2	1	= 15 15 x 2 = 30 30 - 1 = 29

A befolyáskártyák

Három nagy típusa van a befolyáskártyáknak: Vannak kártyák, amelyek csak befolyást adnak (csak egy szám található rajtuk). Vannak kártyák, amelyek egyrészt befolyást adnak, másrészt képességük a forduló közben végrehajtható. Végül vannak kártyák, amelyek egyrészt befolyást adnak, másrészt képességük a forduló végén végrehajtható.

Minden kártya csak arra az oszlopra hat, amelyben van!

1) Csak befolyást adó kártyák

Király: 20 befolyás
(a legtöbb)



Királyné: 16 befolyás



Júlia: 14 befolyás



Alkimista, vívómester, földesúr, kereskedő, bíboros, dalnok



12 befolyás, ha a megfelelő fajtájú célkártya oszlopában vannak (a célkártya szimbóluma ugyanaz, mint ami a 12 mellett látható a befolyáskártyán). Más fajtájú célkártya oszlopában csak 8 befolyás. Ez **nem** számít képességnek.

2) Befolyást adó és forduló közben képességgel rendelkező kártyák

E képességek akkor hajtódnak végre, amikor a kártyát **egy másik kártya miatt** fel kell fedni - akkor már **nem**, amikor a forduló végén kell felfedni az összes, még fel nem fedett befolyáskártyát.

Felfedező A képpel felfelé fordított felfedező azonnal átkerül a tőle jobbra eső oszlopba (a nyíl szerint). A jobb szélső oszlopból a felfedező a bal szélső oszlopba kerül át. A felfedező a céloszlop aljára kerül, képpel lefelé. Ha a céloszlopban van képpel lefelé kártya, azt az alá rakott felfedező miatt fel kell fedni. Felfedező felfedésekor mindig a fentiek szerint kell eljárni.

Orgyilkos A kártya, amely felfedte az orgyilkost, nyomban tulajdonosa dobott lapjaihoz kerül. A már felfedett orgyilkos nem hat az alatta elhelyezett kártyákra.

Vihar: Az oszlopba, ahol felfedett vihar van, többé már nem rakható le kártyát. Ez az oszlop **betelt**, még akkor is, ha a szükségesnél kevesebb befolyáskártya van ott. Ha egy felfedező érkezne ebbe az oszlopba, akkor a következő oszlopba kerül.

Varázssapka Amikor felfednek egy varázssapkát, annak tulajdonosa megteheti, hogy a kezéből egy kártyát képpel lefelé a varázssapka alá csúsztat; ilyenkor nyomban hűz is egy kártyát. A varázssapka alatti kártyát csak a forduló végén fedik fel. Ha annak képessége olyan, hogy a forduló végén hat, akkor a képesség létre is jön.

Áruló Amikor felfednek egy árulót, annak tulajdonosa megteheti, hogy ezen oszlop célkártyáját kicseréli egy másik oszlop célkártyájával. Ha a csere következtében minden oszlop betelt, a forduló véget is ér.

3) Befolyást adó és forduló végi képességgel rendelkező kártyák

E kártyák képességei a forduló végén hatnak, az összes kártya felfordítása után, de még a célkártyák kiosztása előtt.

Először az alábbi 5 kártyát kell végrehajtani, méghozzá ebben a sorrendben:

1. A három muskétás Érvényteleníti az oszlopban lévő összes többi kártya képességét; minden kártya annyi befolyást ér, amennyi a kártya felső sarkában látható. A hasonmásnak nincs befolyásértéke.



2. Varázsló Az oszlopból nyomban el kell távolítani az összes olyan kártyát, amely legalább 10 befolyást ér. Ezek: király, királynő, Júlia, valamint a megfelelő oszlopban az alkimista és társai, továbbá felfedező, áruló, herceg, remete, sárkány, valamint a felsorolt kártyák valamelyike fölött lévő hasonmás. A képesség varázssapka alá bújó kártyára is hat. Ha több varázsló is van egy oszlopban, akkor semlegesítik egymást, így egyikük képessége sem hajtódik végre.



3. Boszorkány Az oszlopból nyomban el kell távolítani az összes olyan kártyát (magát a boszorkányt leszámítva), amelyek legfeljebb 9 befolyást érnek. Ezek: az alkimista és társai (rossz célkártya alatt), vihar, varázssapka, apród, apró óriás, Rómeó, koldus, valamint a felsorolt kártyák valamelyike fölött lévő hasonmás. A képesség varázssapka alá bújó kártyára is hat. Ha több boszorkány is van egy oszlopban, akkor semlegesítik egymást, így egyikük képessége sem hajtódik végre.



4. Herceg és apród Ha egyazon oszlopban van az azonos színű herceg és apród, akkor automatikusan tulajdonosuk lesz a célkártya. Ha ugyanazon oszlopban több játékosnak is van mind hercege, mind apródja, akinek közülük akár a hercege, akár az apródja legközelebb van a célkártyához. (Ez az automatikus siker azonban ugyebár mind a muskétásokkal, mint varázslóval, mind boszorkánnyal meggátolható.)



Az alábbi kártyák képességei tetszés szerinti sorrendben végrehajthatóak:

Remete Minden, az oszlopban lévő másik befolyáskártya (függetlenül attól, kié) 1-gyel csökkenti e kártya értékét.



Apró óriás Minden, az oszlopban lévő másik befolyáskártya (függetlenül attól, kié) 3-mal növeli e kártya értékét.



Hasonmás A hasonmás annyi befolyást ér, amennyit az alatta lévő kártya. Ha a hasonmás alatti kártyát eldobják, a hasonmás annyi befolyást ér, amennyit ér a mostantól alatta lévő kártya. Ha a hasonmás alatt nincs kártya, a hasonmás nem ér befolyást. Ha egy hasonmás alatt másik hasonmás van, a felső annyit ér, amennyit az alsó; ha az alsó alatt nincs kártya, egyik sem ér semmit. A hasonmás csak az alatta lévő kártya befolyásértékét másolja le, képességét nem.



Sárkány A sárkány minden ellenséges kártya értékét csökkenti 2-vel; a saját kártyák értékét nem csökkenti. Ha egy oszlopban több sárkány van, akkor minden sárkány csökkenti 2-vel minden ellenséges kártya értékét.



Rómeó 5 befolyást ér általában, ám 15-öt, ha saját (vele azonos színű) Júliájával egy oszlopban van.



Koldus Ezen oszlop célkártyáját az a játékos kapja, akinél a befolyások összege a legkisebb. Egyenlőség esetén az győz, akinek a célkártyától messzibb van befolyáskártyája. Nem kaphatja meg a célkártyát olyan játékos, akinek nincs az oszlopban kártyája, vagy csupán egy befolyásérték nélküli hasonmása van; ha azonban egy játékosnak csak egy (viselő nélküli) varázssapkája van az oszlopban, akkor 0 befolyása van, ami ugyebár a legkevesebb.



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com



A tervező és a kiadó szeretne köszönetet mondani az alábbi tesztjátékosoknak:
Dieter Hornung, Gregor Abraham, Hannes Wildner, Karl-Heinz Schmiel, Tom Hilgert, Isabelle Klöfer, Sarah Klöfer, Elisabeth Klöfer, Leonardo Chavez-Weyand, Scott Tepper.

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)