






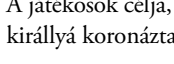
# Éljen a király!

Blöffölő-kitalálós játék 3-6 játékos részére, 8 éves kortól

*A felvilágosult uralkodó, Vladimiro Miritiro, belefáradván az uralkodásba, úgy döntött, hogy alattvalói közül választja ki utódát. A játékosok ebben igyekeznek a segítségére lenni azzal, hogy a saját jelölteik kiválóságát ecsetelik, és meg is kísérlik királlyá koronázni jelölteik valamelyikét.*

## Tartalom

A játéktábla; ezen látható egyrészt Vladimiro király hétszintes palotája, nemkülönben körben a játéktábla szélén a pontsáv.

-  • 6 kockát (minden színből egyet)
-  • 6 "igen" vokskártyát (minden színből egyet)
-  • 12 "nem" vokskártyát
-  • 13 utódjelöltet, talppal
-  • a koronát
-  • 26 célkártyát
- és a szabályfüzetet



## A játék célja

A játékosok célja, hogy a utódjelölteiket a kastély legfelső szintjeire juttassák, és egyiküket végül királlyá koronáztassák.

## Előkészületek

A játéktáblát az asztal közepére kell tenni, mellé pedig a koronát és a 13 utódjelöltet.

A célkártyákat össze kell keverni, és minden játékosnak osztani egyet: ezt ki-ki megnézi, és a többi játékos elől titokban tartja. A játékosnak kiosztott kártyán a számára legkedvesebb hat utódjelölt neve szerepel; a sorrend, amelyben a nevek a kártyán láthatóak, lényegtelen.



Minden játékos választ egy szintet, és megkapja az adott színhez tartozó kockát és "igen" vokskártyát. A kockákat a 0-ás pontozómezőre kell helyezni.

Minden játékos ugyanannyi "nem" vokskártyát kap. Ez

- 3 játékos esetén 4-4 darab;
- 4 játékos esetén 3-3 darab;
- 5 játékos esetén 2-2 darab (ilyenkor 2 kártya kikerül a játékból);
- 6 játékos esetén 2-2 darab.

A játékosok a játék folyamán titokban tartják, hogy éppen mennyi kártyájuk van.

A játékhoz nem szükséges játéktartozékokat vissza kell tenni a dobozba.

## A játék menete

Vagy a játék tulajdonosa dönti el, ki kezdi a játékot, vagy véletlen segítségével kell kiválasztani a kezdőjátékost. A játékosok mindig az óramutató járása szerint követik egymást. A játék három fordulóból, minden forduló pedig két nagy fázisból áll: **1. Az utódjelöltek elhelyezése a kastélyban, 2. Kísérlet a trón megszerzésére.**

## 1) Az utódjelöltek elhelyezése a kastélyban

A kezdőjátékos választ egy utódjelöltet, és elhelyezi valahol a kastélyban. Utána a tőle balra ülő játékos teszi ugyanezt, majd a következő, és így tovább, mindaddig, amíg minden játékos el nem helyezett a kastélyban

3 játékos esetén 4 utódjelöltet (1 kimarad);                    5 játékos esetén 2 utódjelöltet (3 kimarad);  
4 játékos esetén 3 utódjelöltet (1 kimarad);                    6 játékos esetén 2 utódjelöltet (1 kimarad).

A játékosok az utódjelölteket az 1-4. szintek (vagyis a kézművesektől a hivatalnokokig) bármelyikén elhelyezhetik. Egy szinten legfeljebb négy utódjelölt lehet. A kimaradó utódjelölt vagy utódjelöltek a szolgák szintjére (0.) kerülnek.

## 2) Kísérlet a trón megszerzésére

A kezdőjátékos választ egy utódjelöltet, és egy szinttel **feljebb** helyezi. Ha a választott utódjelölt feletti szinten már négyen vannak, az utódjelölt nem mozgatható; másik utódjelöltet kell választani. Az utódjelöltek mindig felfelé mozognak - lejjebb **nem** helyezhető utódjelölt. A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást, mindegyikük választ egy utódjelöltet, akit egy szinttel feljebb helyez.

***Példa:** Jenő, Anita, Éva és Márk már elhelyezték az utódjelölteket a kastélyban. Jenőn a sor. Nem választhatja Odessa la Contessát a katonák szintjéről, minthogy a hivatalnokok szintjén négy utódjelölt tartózkodik, így hát Alighiero lo Scudierót választja, és a hivatalnokok szintjéről áthelyezi a nemesek szintjére.*

Ha egy, a nemesek szintjén tartózkodó utódjelölt feljebb kerül, eléri a trónt - nyomban meg is próbálja királlyá koronáztatni magát! A játékosoknak, a fordulót megszakítva, voksolniuk kell a jelöltreől.

## A király megválasztása

Ha egy utódjelölt a legfelső szintre kerül, a trónhoz, a játékosoknak voksolniuk kell, ő legyen-e a király vagy sem. Az utódjelöltet a trónhoz helyező játékos elveszi é elé helyezi a koronát - a korona Vladimiro királyt jelképezi, aki a voksolás eredménye után érdeklődik. Minden játékosnak el kell döntenie, hogy támogatja-e a jelöltet vagy sem, úgy, hogy választ egy voks-kártyát, és képpel feléle kirakja maga elé. Ha már mindegyikük választott, a kirakott voks-kártyákat egyszerre fel kell fedni.

- Ha az összes voks "igen", a királyságnak új királya van, és a forduló nyomban véget ér.
- Ha azonban akad legalább egy "nem", az utódjelöltet nem választották meg királynak; sőt, a forduló idejére ki is kerül a játékból (le kell venni a játéktábláról). Azok, akik "igen"-t játszottak ki, visszakapják voks-kártyájukat - ezek ugyanis bárhányszor felhasználhatók. A "nem" voks-kártyák azonban visszakerülnek a dobozba. A dobozba rakott kártyákat a játék folyamán nem szabad megnézni vagy megszámolni! (Ahogy az sem publikus, hogy kinek-kinek mennyi kártya van még a kezében.) A játék ezután rendszeren folytatódik, vagyis a "koronás" játékos balján ülő játékos következik, ő választ és helyez feljebb egy utódjelöltet.

***Példa:** Jenő a nemesek szintjéről a trónhoz helyezi **Clemente il Sergentét**; nyomban megkapja a koronát, amit lerak maga elé. Minden játékos választ egy voks-kártyát, és egyszerre felfedik azokat. Jenő és Márk "igen"-nel, míg Anita és Éva "nem"-mel szavazott. **Clementét** el kell távolítani a kastélyból. Jenő és Márk visszakapják voks-kártyáikat, míg Anita és Éva voks-kártyáikat visszateszik a dobozba.*



**Példa:** Amikor rajta van a sor, Anita **Fiorello Artista del Pennelló**t helyezi a trónhoz; nyomban meg is kapja a koronát. Minden játékos "igen"-nél szavaz! A királyságnak új királya van: **Fiorello!** A forduló ezzel véget is ér.



### A forduló vége - pontozás

A forduló azonnal véget ér, amint sikerül királyt választani.

A játékosok ekkor felfedik célkártyájukat. A játékosok aszerint kapnak pontot, mely szinteken találhatók az általuk favorizált utódjelöltek; a kapott pontokat pedig le is lépik a pontsávon.

- a királyért 10 pont jár
- minden nemesért 5 pont jár
- minden hivatalnokért 4 pont jár
- minden katonáért 3 pont jár
- minden kereskedőért 2 pont jár
- minden kézművesért 1 pont jár
- a szolgáért nem jár pont!



A lefejezett utódjelöltekért sem jár pont.

**Példa:** A forduló végén a játékosok által kapott pontok.

### Új forduló

Minden játékos eldobja célkártyáját és húz egy újat, valamint visszakapják vokskártyáikat (beleértve a dobozba rakott "nem" vokskártyákat). A 13 utódjelöltet a játéktábla mellé kell helyezni. Az új kezdő-játékos az lesz, aki balra ül a "koronás" játékostól.

**Különleges pontozási szabály!** A harmadik forduló végén, ha egy játékos **0 pontot** szerez, ehelyett **3 pontot** kap - ez az egy forduló alatt megszerezhető legmagasabb pontszám!

### A forduló vége - pontozás

A játék három fordulóig tart; a játékot az nyeri, akinek a harmadik forduló végén a legtöbb pontja van. Egyenlőségnél az nyer, akinek favorizált utódjelöltei közül több tartózkodik a kastélyban a harmadik forduló végén.



daVinci  
games

### Viva il Re!

Tervező: Stefano Luperto

Illusztrátor: Daniele Barletta

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

©2003 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 – Perugia – Italy

Alle Recht vorbehalten.

[www.davincigames.com](http://www.davincigames.com)

### Az utódjelöltek

Alighiero lo Scudiero - **Alighiero**, a fegyvernök  
 Beatrice l'Incantrice - **Beatrice**, a varázslónő  
 Clemente il Sergente - **Clemente**, az őrmester  
 Dario l'Antiquario - **Dario**, az antikvárius  
 Ernesto il Duca Onesto - **Ernesto**, a herceg  
 Fiorello Artista del Pennello - **Fiorello**, a festő  
 Gavino il Paladino - **Gavino**, a lovag  
 Irina la Contadina - **Irina**, a gazd'asszony  
 Leonardo Messo Gagliardo - **Leonardo**, a hírnök  
 Merlino l'Indovino - **Merlino**, a jós  
 Natale Oste Gioivale - **Natale**, a kocsmáros  
 Odessa la Contessa - **Odessa**, a grófnő  
 Piero il Cuoco Fiero - **Piero**, a szakács

## A birodalmi követ

*variáns 2-5 játékosra (Stefano Luperto - Andrés J. Voicu)*

*Veszélyben az ország - Zaira la Sultana Emira visszatért! Egykoron Vladimiro király jegyese volt, ám felbontatták jegyességüket; most bele akar szólni az utód kiválasztásába, hogy azután majd a királyságot saját birodalmához csatolja. A választásokon résztvesz Zaira követe is, aki minden befolyását latba veti a Birodalom számára kedves jelöltek érdekében.*

A játék, az alábbi kivételekkel, a rendes szabályok szerint folyik:

**Előkészületek:** Egy célkártyát fel kell csapni és a játéktábla mellé tenni. Az ezen látható hat utódjelölt a Birodalom követének favoritjai. A követnek is van saját "igen" vokskártyája, valamint a megfelelő színű kockája - ez utóbbit a 20-as pontozómezőre kell tenni. A követ is annyi "nem" vokskártyát kap, mint a játékosok, vagyis:

- 2 játékosnál 4-4-et;
- 3 játékosnál 3-3-at;
- 4 játékosnál 2-2-öt (2 kimarad);
- 5 játékosnál 2-2-öt.

A követ vokskártyáit (az egy "igen"-t és a "nem"-eket) össze kell keverni, és képpel lefelé egy pakliban lerakni célkártyája mellé.

**A játék menete:** Sem az utódjelöltek elhelyezésében, sem a trónszerzési kísérletekben (vagyis az utódjelöltek folyamatos feljebb rakogatásában) nincs különbség, ahogy a király megválasztásának módjában (azaz a szavazásban) sem. Ám ekkor meg kell nézni, hogy az illető királyjelölt egyike-e a követ favoritjainak, vagy sem. Ha igen, úgy a követ automatikusan "igen"-nel szavaz (nem kell vokskártyát felfednie); ám ha az illető nem kedves neki, fel kell fedni paklijából a legfelső vokskártyát. A követ voksát épp úgy kell kezelni, mint a játékosok bármelyikének voksát. Ha "nem"-mel szavazott, ezt a vokskártyáját vissza kell tenni a dobozba. Ha "igen"-nel szavazott, de nem sikerült az utódjelölt királlyá választása, e vokskártyáját össze kell keverni a még meglévő "nem" vokskártyáival, és új paklit alkotni belőlük. Ha a követnek már nincsenek "nem" vokskártyái, a forduló hátralévő részében mindig "igen"-nel fog szavazni.

**Forduló vége, pontozás:** A Birodalom követe pontosan ugyanúgy kap pontokat, mint a többi játékos - az alapján, hogy a célkártyán látható utódjelöltek mely szintenek találhatóak a kastélyban.

**Új forduló:** A követ is új célkártyát kap, valamint visszakapja összes vokskártyáját.

**A játék vége:** Ha a harmadik forduló végén a követnek van a legtöbb pontja, Zaira la Sultana Emira elérte célját, és a királyságot birodalmához csatolja. Az összes játékos vesztesnek számít! Egyéb esetben, a szokott módon, az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

**Megjegyzések:** Két játékosnál, hogy a játék kiegyensúlyozottabb legyen, az 1-13. célkártyákat érdemes használni (az egyes célkártyák száma a jobb alsó sarkokban látható). A jobb keverhetőség érdekében a játékkal adott üres vokskártyát célszerű belekeverni a követ paklijába. Ha voksolásnál ez lenne a legfelső lap, az alatta lévő lapot is fel kell fedni.

## Ahová a király is gyalog jár - a mellékhelyiség variáns

A mellékhelyiséget az első forduló kezdetén a 3., a második forduló kezdetén a 4., a harmadik forduló kezdetén pedig az 5. emelet mellé kell tenni. A játékos megteheti, hogy erről az emeletről egy utódjelöltet nem felfelé, a következő emeletre, hanem a mellékhelyiségbe tesz. A mellékhelyiségben egy időben csak egy utódjelölt tartózkodhat. Amikor arra kell figyelni, hogy hányan tartózkodnak az adott emeleten - tudniillik legfeljebb négyen -, akkor a mellékhelyiségben tartózkodó utódjelöltet is figyelembe kell venni (vagyis rajta kívül legfeljebb hárman lehetnek az adott emeleten). A mellékhelyiségből a következő emeletre kell tenni az utódjelöltet, éppen úgy, mintha az adott emeleten, de a mellékhelyiségen kívül tartózkodna. Amennyiben a király megválasztásakor egy utódjelölt éppen a mellékhelyiségben tartózkodik, őérte csak egy pont jár.

