

RAZZIA!

Reiner Knizia játéka

2-5 játékos részére

12 éves kortól

játékidő kb. 45 perc

Tartalom

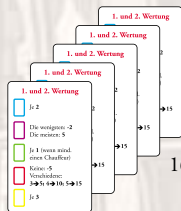
99 bünténykártya



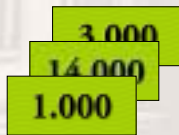
6 különböző típusú bünténykártya van, mind eltérő színű szegéllyel: 20 piros (20 ékszer: 4-4 gyűrű, óra, bronz, nyaklánc, gyémánt), 16 lila (16 nehézfiú), 26 zöld (16 autó és 10 sofőr), 6 kék (6 tolvaj), 3 sárga (3 aranyérme), 28 barna (28 üzletág: 4-4 kaszinó, szállítás, film, lóverseny, ingatlan, nightclub és étterem)



21 rendőrkártya



6 pontozókártya a pontozás leírásával



16 csekk (1000-16000-es címletekben)

tábla



Játékötlet

Minden játékos egy bizonyos igen tiszteletreméltó szakma egy-egy családfőjét személyesíti meg, és a játék három fordulójának mindegyikében pontosan három (három játékos esetén négy) csekkkel rendelkezik. Ha a játékos sikeresen használja a pénzt, akkor különböző bünténykártyákhoz juthat általa. A bünténykártyákat a játékos

elveszi az asztal közepéről és képpel felfelé maga elé fekteti őket - a családi vállalkozásába. A csekkok felhasználásával nem tanácsos túl sokáig várni, mert amint összegyűlik hét rendőr a tethelyen, razzia következik és a forduló azonnal véget ér.

A játékosok minden forduló végén pontokat kapnak a családi vállalkozásukban lévő bünténykártyáikért. Akinnek három forduló után a legtöbb pontja van, az a győztes.

A családi vállalkozás

Minden alkalommal, amikor a játékos bünténykártyákat szerez a játék során, akkor az asztal közepéről elveszi és képpel felfelé maga elé fekteti őket - innenől kezdve ezek a **családi vállalkozása** részét képezik. A kártyákat minden játékos számára jól láthatóan, típusonként (színenként) különválasztva kell elhelyezni, például így:



Figyelem: Azok a kártyák, amelyeknek a jobb alsó sarkában egy fekete kereszt van, a forduló végén (a pontozás után) visszakerülnek a dobozba, és később nem használjuk őket. Az összes többi kártya a fordulónévi pontozást követően is a tulajdonosa előtt marad.

Előkészületek (3-5 játékos esetén)

A táblát az asztal közepére rakjuk. Minden játékos kap egy pontozókártyát, amelyet maga elé fektet. A felesleges pontozókártyák visszakerülnek a dobozba.

Öt játékos esetén mind a 16 csekkre szükség van. Három és négy játékos esetén csak a 1.000-13.000-es címletek használatosak; a 14.000-16.000 közötti csekkek visszakerülnek a dobozba.

Az 1.000 címletű csekket a nyíl irányába a tábla mellé tesszük. A többi csekkből minden játékos pontosan hármat kap, illetve három játékos esetén négyet:

3 játékos: A játékos: 2000, 5000, 8000, 13000; B játékos: 3000, 6000, 9000, 12000; C játékos: 4000, 7000, 10000, 11000

4 játékos: A játékos: 2000, 6000, 13000; B játékos: 3000, 7000, 12000; C játékos: 4000, 8000, 11000; D játékos: 5000, 9000, 10000

5 játékos: A játékos: 2000, 7000, 16000; B játékos: 3000, 8000, 15000; C játékos: 4000, 9000, 14000; D játékos: 5000, 10000, 13000; E játékos: 6000, 11000, 12000



Példa az előkészületekre négy játékosal:

A csekket kiválogatták és a játékosok között szétosztották.

Mindenki maga elé helyezi a három csekkjét felfelé fordítva.

Az 1.000-es csekk a tábla mellett van.

Ki kell választani, hogy ki lesz az A, B, C stb. játékos. A csekket ezután szabályszerűen szét kell válogatni és kiosztani. Minden játékos lerakja a csekkjeit maga elé felfelé fordítva.

A 120 kártyát alaposan megkeverjük, és azután két (nagyjából egyforma) paklit képezünk belőlük. A két paklit képpel lefelé a tábla mellé tesszük.

A játék menete (3-5 játékos esetén)

Az a játékos kezd, aki előtt a legmagasabb értékű csekk van. Aki sorra kerül, annak **egyét ki kell választania** az alábbi három (A, B, C) akció közül, és azt végre kell hajtania. Ezután az óramutató járása szerint a következő játékos kerül sorra és választ az A, B, C akciók közül. Ilyen módon folytatódik a játék mindaddig, amíg a forduló véget nem, és pontozásra nem kerül a sor.

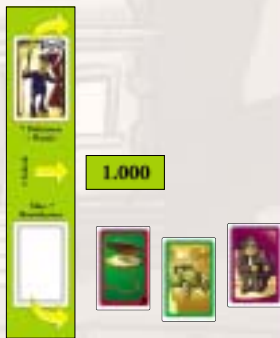
A akció:

A játékos elveszi a legfelső a lapot a két lefordított pakli egyikéről (tetszése szerint választhat, hogy melyikről), és képpel felfelé a tábla mellé teszi az asztal közepére. A kártya típusa alapján két dolog történhet, mikor felfordítjuk:

- Ha ez **bünténykártya**, akkor egyszerűen a tábla mellé tesszük (a nyíl irányába) a csekk alá és az esetlegesen már ott lévő bünténykártyák mellé. Ennyi.

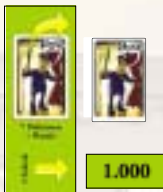
Példa: Márk kezd és egy ékszer (órát) fordít fel. Közvetlenül a tábla mellé teszi. Éva egy autót fordít fel és az ékszer mellé teszi, attól jobbra. Jenő egy nehézfűt fordít fel és az autótól jobbra teszi le.

A bünténykártyákat a tábla mellé helyezzük, balról jobb felé haladva.



• Ha **rendőr**, akkor a csekkfőlé helyezzük a tábla mellett, az esetlegesen már ott lévő rendőrök mellé. Ekkor a játékmenet egy kis időre megszakad, és egy egyszerű árverést hajtunk végre.

Példa: Anita egy rendőrt fordít fel.
A rendőrt a táblától jobbra teszi le.
A játékmenet egy kis időre megszakad, és azonnal egy egyszerű árverésre kerül sor.



A rendőröket a tábla mellé helyezzük, az újabbakat jobbra a már lent lévőktől.

Egyszerű árverés:

Egymás után minden játékos egyszer kerül sorra, és ekkor vagy fel **kell** ajánlania az **egyik** csekkjét, vagy passzolni kell. A rendőrt felfordító játékos baloldali bal oldali szomszédja kerül először sorra, azután az óramutató járásával megegyező irányban sorban a többiek. Miután valaki felajánlott egy csekket, az utána következők már csak magasabb csekket ajánlhatnak (vagy passzolhatnak).

Aki a legmagasabb csekket kínálja, az megnyeri a licitet és:

- Elveszi az asztal közepéről (a tábla mellől) az összes bünténykártyát. A kártyákat képpel felfelé a családi vállalkozásába teszi (a csekkjei közelébe).
- Elveszi a csekket az asztal közepéről (a tábla mellől). Ezt a csekket **képpel lefelé** a családi vállalkozása mellé fekteti. **Figyelem:** Ez a csekk a forduló végéig lefordítva marad, és csak a következő fordulóban lehet újra használni.
- A saját felajánlott csekkjét felfelé fordítva az asztal közepére teszi a tábla mellé (a nyíl irányába).

Fontos: Az összes többi játékos visszakapja a felajánlott csekkjét. Az összes rendőr a tábla mellett marad az asztal közepén.

Példa: Anita egy rendőrt fordított fel. Bal oldali szomszédja, Márk kezdi az egyszerű árverést és a 7.000-es csekkjét ajánlja fel. Éva passzol. Jenő a 9.000-es csekkjével licitál. Anita kerül utolsóként sorra, és szintén passzol. Jenő megkapja a bünténykártyákat az asztal közepéről és képpel felfelé a családi vállalkozásába teszi őket. Elveszi az 1.000-es csekket az asztal közepéről, és lefelé fordítva maga elé fekteti. A felajánlott 9.000-es csekkjét képpel felfelé a tábla mellé teszi az asztal közepére. Márk megtartja a felajánlott 7.000-es csekkjét.

Az egyszerű árverés után a (megszakadt) játék az óramutató járásának megfelelő irányban folytatódik. A rendőrt felfordító játékos bal oldali szomszédja következik.

Figyelem: Ha az egyszerű licit során minden játékos passzol, akkor az összes bünténykártya az asztal közepén marad, és a játék a megszokott módon folytatódik.

B akció

A játékos felhasználja a családi vállalkozásában lévő egyik **tolvajt**. A játékos elveszi az egyik általa választott bünténykártyát azok közül, amelyek **pillanatnyilag** a tábla mellett fekszenek felfordítva, és ezt a kártyát a családi vállalkozásába teszi. A felhasznált tolvaj visszakерül a dobozba; a játék hátralévő részében nem vesz részt.

Ha egy játékosnak több tolvaja is van a családi vállalkozásában, akkor egyszerre többet is felhasználhat, és ennek megfelelő számú bünténykártyát vehet el az asztalról. Ha a kártya elvétele után lyuk keletkezik a tábla melletti bünténykártyák sorában, akkor oda kerül majd a későbbi akció során felhúzott bünténykártya.

Jenő van soron. A családi vállalkozásában már van egy tolvaj. Felhasználja a tolvajt, és elvesz egy sofört a tábla mellől. A sofört a családi vállalkozásába rakja. A tolvaj a dobozba kerül. Ezzel Jenő befejezte a körét és Anita következik.

C akció

A játékos egy **kényszerárverést** kezdeményez azáltal, hogy ezt a szándékát hangosan és tisztán érthetően bejelenti. A játékmenet kis időre megszakad, és azonnal sor kerül egy kényszerárverésre. A kényszerárverés **ugyanúgy** zajlik le, mint egy egyszerű árverés (a kezdeményező bal oldali szomszédja kezdi a licitet, azután a többiek sorban következnek) - egyetlen különbséggel. Ha minden játékos passzol, akkor az utolsónak (annak, aki a kényszerárverést kezdeményezte) mindenképpen fel kell ajánlani egy csekket, nem szabad passzolnia. Ha korábban valaki már ajánlott csekket, akkor passzolhat az utolsó.

A legtöbbet ajánló megnyeri a licitet, és ugyanúgy cselekszik, mint egy egyszerű árverés esetében (*lásd A akció - egyszerű árverés*). Ezután a játék az óramutató járása szerint folytatódik, az árverést kezdeményező játékos bal oldali szomszédja hajthat végre egy akciót.

Márk van soron, és egy kényszerárverést kezdeményez. Bal oldali szomszédja, Éva kezd. Passzol. Jenő és Anita is passzol. Márknak, aki az utolsó, muszáj egy csekket ajánlania. A legalacsonyabb, 3000-es csekkjét fizeti be. Megkapja a bünténykártyákat az asztal közepéről és a családi vállalkozásába teszi őket. Ezenkívül elveszi a csekket az asztal közepéről és lefordítva maga elé fekteti. A felajánlott 3000-es csekkjét felfelé fordítva a tábla mellé teszi az asztal közepére. Ezzel a kényszerárverés véget ér, és a következő játékos, Éva folytatja a (megszakított) játékot.

Tanács: A kényszerárverés kezdeményezése fontos taktikai eszköz a játékban. Gyakran érdemes kényszerárverést kezdeményezni akkor, amikor még csak egy vagy két bünténykártya van az asztalon. Ilyen módon az értékesebb csekkek tulajdonosai nehéz döntés elé kerülnek, és velük szemben alacsonyabb csekkekkel is lehet árverést nyerni.

A játék folytatása és a forduló vége

Legfeljebb 7 bünténykártya lehet felfordítva a tábla mellett az asztal közepén. Amint a hetedik kártya oda kerül, **azonnal** egy egyszerű árverésre kerül sor (*lásd A akció - egyszerű árverés*). E hetedik kártyát kijátszó játékos bal oldali szomszédja kezdi az árverést (licitál vagy passzol).

Ha minden játékos passzolt, akkor a tábla melletti hét kártyát vissza kell tenni a dobozba; kikerülnek a játékból. Ezután a játék a megszokott módon folytatódik az óramutató járása szerint.

Ha egy játékos **felhasználta már az utolsó csekkjét** is (négy vagy öt játékos esetén a harmadik csekkjét, három játékos esetén a negyediket), akkor a forduló hátralévő részére kiesik a játékból, és meg kell várnia, hogy a forduló véget érjen. A többi játékos a szokásos módon játszik tovább, egyszerűen kihagyva a kiesett játékost.

Figyelem: Ha már csak egy játékosnak maradt csekkje az éppen folyó fordulóban, akkor ő (tulajdonképpen egyedül) egyszerűen tovább folytatja a játékot, és minden alkalommal választ a leírt A, B vagy C akció közül.

Ha a játék folyamán elfogy az egyik lefordított pakli, akkor a megmaradtat két (körülbelül egyforma nagy) talonra kell szétválasztani, és az így képzett két paklit a korábbiak helyére kell tenni lefelé fordítva. A játék végéig mindig két (egyre kisebb) pakliból kell játszani.

Megjegyzés: Ha szeretnénk, akkor lehet csak egy talonból is játszani. Csak azért van két pakli, hogy a játékosoknak legyen választási lehetősége (még ha csak lélektani is), amikor kártyát fordítanak fel.

A forduló azonnal véget ér, ha:

- minden játékos felhasználta az összes csekkjét, *vagy*
- hét felfordított rendőr kerül az asztal közepére.

A forduló mindkét esetben rögtön véget ér, több akciót nem lehet végrehajtani, és azonnal pontozásra kerül sor.

Az első két pontozás

Az első két pontozás során (az első és a második forduló végén) a játékosok pontokat kapnak a családi vállalkozásukban lévő bünténykártyák után.

Kivétel: Az üzletágakat (barna szegélyű kártyák) az első két pontozáskor nem vesszük figyelembe - egyszerűen a családi vállalkozásban maradnak.



Tolvaj

Minden fel nem használt tolvaj 2 pontot ér a tulajdonosának.

Jenőnek két tolvaja van a családi vállalkozásában. Négy pontot kap értük.



Nehézfiú

A legtöbb nehézfiú tulajdonosa 5 pontot kap, a legkevesebbel rendelkező pedig 2 mínuszpontot. Egyenlőségnél (ha több játékos áll ugyanannyi nehézfiúval az első vagy az utolsó helyen) mind megkapják az 5, illetve a -2 pontot.

Márknak és Évának egyaránt négy nehézfiúja van, Jenőnek kettő, Anitának pedig csak egy. Márk és Éva 5-5 pontot kap, Anita pedig 2 pont levonást. Jenőnek nem jár pont.



Autók és sofőrök

Minden autóért és sofőrért 1 pontot kap a tulajdonosa.

Figyelem: Akinek nincs egyetlen sofőrje sem, az nem kap az autóiért pontot.



Évának egy autója és három sofőrje van, így négy pont jár neki. Anita öt autót birtokol, de sofőrje nincs, ezért nem kap pontot. Márknak két sofőrje van, ezért két ponttal gazdagodik. Jenő a három autójáért és az egy sofőrjéért négy pontot kap.



Ékszerek

Az a játékos, akinek a forduló végén nincsen egyetlen ékszere sem, veszít 5 pontot. Ha valakinek egy vagy két **különböző** ékszere van, akkor nem kap és nem is veszít pontot.

Ha egy játékosnak három különböző ékszere van, akkor 5 pontot kap. Négy különböző ékszerért 10 pont jár, öt különbözőéért pedig 15.

Évának két órája, három nyaklánc és két gyűrűje van. Tehát háromféle ékszert birtokol, ami öt pontot jelent számára. Anitának két brossa és egy gyűrűje van, így nem változnak a pontjai. Jenőnek és Márknak nincsenek ékszerei, ezért mindketten 5 mínuszpontot kapnak.

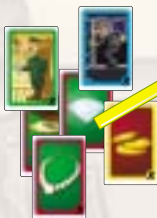


Aranyérmék

Minden ilyen kártyáért 3 pontot kap a birtokosa.

Jenő a két aranyérme-kártyájáért hat pontot kap.

Fontos: Miután minden játékos pontszámát feljegyeztük, az összes olyan bűnténykártyát, amelyeknek a sarkában egy kis fekete kereszt van, vissza kell tenni a családi vállalkozásokból a dobozba. Ezek a játék hátralévő részében nem vesznek részt. Az összes többi kártya a családi vállalkozásokban marad, és a későbbi pontozásoknál ismét számítanak majd.



A fekete kereszttel megjelölt bűnténykártyák a pontozás után kikerülnek a játékból.

A következő forduló előtt: Minden játékos **felfordítja** az összes általa birtokolt csekket. Mindenki ugyanannyi csekkel kezdi az új fordulót, mint amennyivel a játék elején bírt (csak hogy most más értékű csekkek vannak előtte).

Minden bűnténykártya, amely az asztal közepén maradt, a dobozba kerül, csakúgy mint a tábla mellől a rendőrök. A tábla mellett fekvő csekk ott marad.

A legértékesebb csekket birtokló játékos kezdi az új fordulót - ahogy eddig is, választ egy akciót a három lehetséges közül.

A harmadik értékelés és a játék vége

A harmadik fordulót követő pontozásnál is figyelembe kell venni mindazokat a kártyákat, amelyeket az első két értékelésnél, de **ezeken felül** pont jár a családi vállalkozásban lévő üzletgákért és a csekkekért is.



Üzletágak

Két szempont alapján értékeljük az üzletágakat. Figyelembe kell venni, hogy hányféle üzletágot birtokol a játékos, **és** azt is, hogy melyikből mennyi kártyája van.

- 1, 2, 3, 4, 5, 6 **különböző üzletág**ért a tulajdonosa értelemszerűen 1, 2, 3, 4, 5, 6 pontot kap. Ha egy játékos **hét** különböző üzletágot birtokol, 10 pontot kap.
- Ezen felül **három egyforma üzletág**ért további 5 pontot kap a játékos, és négy egyformáért 10-et. Ha egy játékosnak több üzletágból is van három vagy négy kártyája, akkor többször is megkapja ezeket a pontokat.

Jenőnek öt különböző üzletága van. Ezért öt pont jár neki. Ezen között egyszer négy egyforma (4 étterem), egyszer pedig három egyforma (3 kaszinó) kártyát is birtokol. Az éttermekért tíz, a kaszinókért öt pontot kap. Mindösszesen tehát húsz pontot szerez az üzletágaiból.



Csekkek

13.000

Minden játékos összeadja a játék végén nála lévő (felfelé és lefelé fordított) csekkek értékét. Az a játékos, akinél a legnagyobb a csekkek összege, 5 pontot kap; az pedig, akinél a legkisebb, 5 pontot veszít. Egyenlőségnél mind megkapják az 5, illetve a -5 pontot. Ha az összeg az összes játékosnál ugyanannyi, egyikük sem kap, de nem is veszít pontot.

Márk három csekkjének összértéke 25.000, Éváé 21.000, Anitaé és Jenőé egyaránt 17.000. Márk 5 pontot kap, Anita és Jenő pedig 5-5 mínuszpontot.

Az a játékos a győztes, akinek a harmadik értékelést követően a legtöbb pontja van.

Szabályok 2 játékos részére

A Razzia kétszemélyes játékként is játszható.

A játékosok közötti versengés így közvetlenebb lesz, és ezért valószínűleg kevesebb bünténykártya kerül majd felfordításra.

A 10.000-16.000 értékű csekket ki kell venni, és visszatenni a dobozba. Tehát csak kilenc csekkre lesz szükség a játékhoz.

Az egyik játékos megkapja a 2.000, 5.000, 6.000 és a 9.000 értékű csekket. A másik játékos a 3.000, 4.000, 7.000 és 8.000 értékű csekket kapja. Az 1.000-es csekk az asztal közepére kerül a tábla mellé, felfelé fordítva.

A forduló akkor ér véget, ha valaki felfordította az **ötödik rendőrt**. A további szabályok és a játék menete nem változik a korábban leírtakhoz képest.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL



Kérdése, kérése, megjegyzése, javaslata van?

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV

1.0-szerző
Fordító: Adhemar