

RES PUBLICA

Népek vándorolnak szerte Európában, letelepedésre alkalmas földet, biztonságos új hazát keresve. A kereskedelem közelebb hozza egymáshoz a tör-

zseket, segíti a települések fejlődését. Hamarosan városok lesznek a falvakból, a kultúra központjai.

Tartozékok

• **65 népkártya:** 12-12 angolszász, hun, viking, gót, langobárd, valamint 5 szerzetes



hátlap angolszász, hun, viking, gót, langobárd és szerzetes

• **65 civilizációkártya:** 12-12 alkímia, építészet, hajózás, kereskedelem, fémművesség, valamint 5 könyv



hátlap alkímia, kereskedelem, hajózás, építészet, fémművesség és könyv

• **25 pontkártya:** 10 falu (3-as érték), 2 templom (7-es érték), 10 város (1-1 db 4-es és 9-es, 2-2 db 5-ös, 6-os, 7-es és 8-as érték), 2 könyvtár



hátlap falu, templom, város, könyvtár

• **1 játékszabály**

Előkészületek

A pontkártyákat válogassátok szét négy paklira:

- Az elsőbe a városok lesznek, érték szerinti sorrendben; legalul legyen a 4-es, azután az 5-ösök, 6-osok, 7-esek, 8-asok, végül legfelül a 9-es.
- A második pakliban legyenek a falvak.
- A harmadik pakliban legyen a két templom.
- A negyedik pakliban pedig a két könyvtár.

A négy paklit rakjátok képpel felfelé az asztalra.

A **civilizációkártyákat** keverjétek meg, és rakjátok le **képpel lefelé** az asztalra. Ez lesz a civilizációpakli.

Ezután a **népkártyákat** is keverjétek meg, majd mindenkinek osszatok **4 lapot**. A megmaradt népkártyákat rakjátok le **képpel lefelé** az asztalra; ez lesz a néppakli.

A legidősebb játékos kezd; utána az óramutató járása szerint követitek egymást.



a városkártyák paklija

a falukártyák paklija



a templompakli



a könyvtárpakli



a civilizációpakli



a néppakli

A játék célja

Népeitekkel falvakat és városokat alapítotok, és azon igyekeztek, hogy mind kulturálisan, mind technológiátokban mind fejlettebbek legyetek.

Egy falu alapításához öt azonos népkártyát kell kijátszanotok. Ezért egyrészt kaptok 3 győzelmi pontot, másrészt pedig húzhattok egy civilizációkártyát.

5 azonos civilizációkártya kijátszásával alapíthattok várost. Minél hamarabb alapítotok meg egy várost, annál több győzelmi pontot ér.

Az győz közületek, aki ravasz kereskedelemmel és persze némi szerencséével a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze.

A játék menete

A játékban egymás után következtek, az óramutató járása szerinti sorrendben. Aki éppen soron van, az az alábbi akciókat hajthatja végre, **ebben a sorrendben**:

■ Kereskedelem

■ Kártyakijátszás

- 5 népkártya kijátszásáért jár egy falukártya
- 5 civilizációártya kijátszásáért jár egy városkártya
- 2 szerzetesért jár egy templom
- 2 könyvért jár egy könyvtár

Köre végén a soron lévő játékos **húz 1 népkártyát** a népkártyából. Emellett **annyi civilizációkártyát húz, ahány faluja van - de összesen legfeljebb 3 kártyát húz.**



Az akciók részletesen

■ Kereskedelem

A soron lévő játékos, ha kereskedni akar, választ **egy** az alábbi két lehetőség közül:

- A) Kér egy vagy több kártyát
- B) Felajánl egy vagy több kártyát

A) Egy vagy több kártya kérése

A játékos megnevezi, hogy milyen kártyát vagy kártyákat szeretne. Azt nem mondja meg, hogy milyen kártyát, kártyákat hajlandó cserébe adni.

Sorban, az óramutató járása szerint azok a játékosársai, akik tudnak és hajlandóak is ilyen kártyát/kártyákat adni, megnevezik, mit kérnek cserébe.

A soron lévő játékos dönti el, kinek az ajánlatát fogadja el - persze dönthet úgy is, hogy az összes ajánlatot elutasítja.

Ha elfogad egy ajánlatot, a két játékos képpel felfelé kicseréli a megnevezett kártyákat.

Körödben csak egy kereskedésakcióra van lehetőség: vagy kártyát kérsz, vagy kártyát ajánlsz fel, de mindkettőt nem teheted meg.

Példakérések:

Egy vikinget szeretnék.

Egy szerzetest szeretnék.

Két hunt szeretnék és egy hajózást.

Három alkímiát vagy három fémművességet szeretnék.

Példaajánlatok:

Egy hunkártyáért megkaphatod.

Hogyne, két könyvért vagy bármilyen két azonos civilizációkártyáért.

Én pedig egy angolszászt és két kereskedelmet.

Ma jó napod van, két hajózáért vagy két építészetért.

B) Egy vagy több kártya felajánlása

A játékos megnevezi azt vagy azokat a kártyákat, amiket felajánl. Azt viszont nem mondja meg, milyen kártyát, kártyákat szeretne cserébe.

Játékostársai sorban, az óramutató járása szerint megmondják, hogy milyen kártyát, kártyákat hajlandóak cserébe adni.

A soron lévő játékos dönti el, hogy a csereajánlatok közül melyiket fogadja el - de persze mindet el is utasíthatja.

Példaajánlatok:

Van két felesleges gótom.

Mit adtok egy szerzetesért és még két népkártyáért?

Egy hun és egy hajózás, hm?

Na, kit érdekel két fémművesség?

Ha azt mondd, hogy “egy angolszászt vagy egy langobárdot ajánlok”, a többiek nem lehetnek biztosak abban, mit fognak kapni, így ennek megfelelően csereajánlatuk sem lesz túl kedvező. Azonban ilyenkor nem szabad megbeszélni azt, hogy melyik lapot fogja kapni az, aki belemegy a cserébe.

A kereskedelem szabályai

- Sem kérésnél, sem ajánlatnál, sem csereajánlatnál nem lehet megnevezni **két** kártyafajtánál többet (sem “és”, sem “vagy” esetén.)

- A soron lévő játékos vagy kér, vagy ajánl, a kettőt nem kombinálhatja.

- Ha valaki több információt közöl, mint amennyit szabad, az adott kereskedelemről ki kell zárni.

- Mindenki csak egy kérést/ajánlatot tehet!

- A kereskedelem során nem szabad hazudni:

- Mindenki csak olyan kártyákat ajánlhat fel cserére, amelyekkel valóban rendelkezik.

- Ha valakinek elfogadják az ajánlatát, a megjelölt kártyát, kártyákat át kell adnia.

- Nem kötelező ugyanannyi kártyát cserélni; azonban a csere mindkét résztvevőjének kell kapnia legalább egy kártyát.

- **A pontkártyákkal nem lehet kereskedni!**

Szabályos ajánlatok:

Két gót és egy hun.

Két építéset vagy három népkártya.

Egy fémművesség és még két kártya.

Két pár vagy három civilizációkártya.

Szabálytalan ajánlatok:

Egy-egy gót, hun és angolszász.

Egy civilizációkártya, ami nem alkímia.

Persze, ha mind megegyeztek bennük, felállíthatjátok a saját “házi” kereskedelmi szabályaitokat.

Szabálytalan ajánlat: *Kérek egy hunt és adok egy gótot.*

Példa: *Anita megkérdezi a többieket, adna-e valaki neki egy gótkártyát. Senki sem tud vagy akar vele kereskedni. Anita nem próbálkozhat újra.*

Természetesen nem kerül sor kártyacserére akkor, ha az aktív játékos minden ajánlatot visszautasít.



■ Kártyakijátszás

A soron lévő játékos a kezéből maga elé kirakhat **5 azonos népkártyát** vagy **5 azonos civilizációkártyát** vagy **2 szerzetest** vagy **2 könyvet**. A játékos körében több ilyen kártyacsoportot is kijátszhat.

A játékos minden kijátszott kártyacsoportjéért azonnal kap egy pontkártyát:

- **5 azonos népkártyáért** a játékos a falupakliból kap egy **falut**. Minden falu 3 győzelmi pontot ér.
- **5 azonos civilizációkártyáért** a játékos megkapja a **várospakli legfelső lapját**. A várospakliban érték szerinti sorrendben vannak a lapok: felül a legértékesebbek, alul a legértéktelembek. Minél hamarabb szerez meg valaki egy városkártyát, az annál több győzelmi pontot ér.
- **2 szerzeteskártyáért** a játékos kap egy **templomot**. Minden templom 7 győzelmi pontot ér.
- **2 könyvkártyáért** a játékos kap egy **könyvtárat**. A könyvtár lehetővé teszi, hogy ez a játékos 5 helyett 4 azonos civilizációkártya kijátszásával szerezhessen egy városkártyát.

A megkapott pontkártyát elforgatva a kijátszott kártyacsoportra kell rakni úgy, hogy a kártyacsoport lapjai láthatók maradjanak.

Ha így rakjátok a kijátszott lapokat, mindig látjátok, hogy mely lapok kerültek már ki a játékból.



Kártyahúzás

Köre végén a soron lévő játékos **húz 1 népkártyát a néppakliból** - amíg ki nem fogy a néppakli. Ha már kifogyott a néppakli, már nem lehet népkártyát húzni.

Emellett a soron lévő játékos **annyi civilizációkártyát húz a civilizációpakliból, ahány faluja van**.

Azonban egy játékos sem húzhat köre végén **3 kártyánál többet**.

Az lényegtelen, hogy ezeket a falvakat most szerezte-e, vagy már korábban a birtokában voltak.

Ha egy játékos előtt kettőnél több falu van, döntenie húz: vagy egy népkártyát húz és két civilizációkártyát, vagy pedig három civilizációkártyát, de ez esetben nem húz népkártyát.

A játék vége

A játék végét az váltja ki, hogy egy játékos felhúzza a **civilizációpakli utolsó lapját**.

Ekkor még minden játékosra sor kerül egyszer; a játékot majd az a játékos fejezi be, aki felhúzza a civilizációpakli utolsó lapját.

Ezután, még a győzelmi pontok összeszámolása előtt, minden játékosnak (sorban, az óramutató járása szerint) lehetősége van arra, hogy kártyacsoportot vagy -csoportokat (5 azonos népkártya, 5 azonos civilizációkártya, 2 szerzetes, 2 könyv) játsszon ki a kezéből.

Ezután a játékosok összesítik pontjaikat:

- Minden játékos összeadja **pontkártyái** (falvak, városok, templomok) értékét. A könyvtárakért nem jár pont.
- Minden kézben lévő **két azonos lap 1 győzelmi pontot ér**.

Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Egyenlőségnél az abban érintettek mind győztesek.

A klasszikus Res Publica

A Res Publica első kiadásában csak 140 kártya volt: nem volt benne szerzetes, könyv, templom és könyvtár. Ha ezt a klasszikus változatot szeretnétek játszani, az alábbiak szerint járjatok el:

- Az előkészületek során az összes szerzetes-, könyv-, templom- és könyvtárkártyát válogassátok ki és rakjátok vissza a dobozba.
- Csak két pontpaklit kell alkotnotok (falvak, városok).

Mivel nincsenek se szerzetesek, se könyvek, minden kártyacsoportot 5 azonos lapnak kell alkotnia.

Áttekintés

Előkészületek

A pontkártyákat 4 paklira kell szétválogatni:

- 1. pakli: Városkártyák, érték szerint.
- 2. pakli: Falukártyák.
- 3. pakli: A 2 templomkártya.
- 4. pakli: A 2 könyvtárkártya.

A négy paklit **képpel felfelé** az asztalra kell rakni.

Külön-külön meg kell keverni a **népkártyákat** és a **civilizációkártyákat**, majd ezt a két paklit **képpel lefelé** kell az asztalra rakni. Minden játékos húz **4 népkártyát**.

A játék menete

A soron lévő játékos az alábbi két akciót hajtja végre, az alábbi sorrendben:



a városkártyák paklija



a falukártyák paklija



a templomkártya



a könyvtárkártya



a civilizációpakli



a néppakli

■ **Egy kereskedési akció.** Ennek során a játékos

- vagy **kér** valamit,
- vagy **felajánl** valamit a kezéből.
- Mindkét esetben legfeljebb két kártyafajta nevezhető meg.

■ **Kártyacsoportok kijátszása.**

- 5 azonos népkártya kijátszható egy faluért;
- 5 azonos civilizációkártya kijátszható egy városért;
- 2 szerzetes kijátszható egy templomért;
- 2 könyv kijátszható egy könyvtárért.

Ezek között nem lehet szerzetes.

Ezek között nem lehet könyv.

Kártyahúzás a kör végén

- 1 népkártya húzása a néppakliból (amíg az ki nem fogy)
- 1 civilizációkártya húzása minden faluért.

A játékos legfeljebb 3 kártyát húzhat köre végén!

Kettőnél több falu esetén a játékos vagy 1 nép- és 2 civilizációkártyát húz, vagy pedig 3 civilizációkártyát.

A játék vége

Az **utolsó civilizációkártya felhúzása után** még minden sorra kerül **egyszer**.

Ezután sorban, az óramutató járása szerint mindenki kijátszhat a kezéből kártyacsoportokat.

Pontozás

Mindenki összeadja pontkártyái (falvak, városok, templomok) értékét. A kézben lévő minden két azonos lapért 1 győzelmi pont jár.

Az győz, akinek a legtöbb pontja van.

