

VERRÄTER



Áruló

Játékszabály

© 1998 by Adlung Spiele · 71686 Remseck a. N.
Tel.: 07146/44005 · Fax: 07146/44006
www.adlung-spiele.de · info@adlung-spiele.de

Áruló

Tervező: Marcel-André Casasola Merkle
kártyajáték 3-4 játékos részére, 12 éves kortól,
játékidő kb. 45-60 perc

Tartalom: 4 hűségkártya (4 különböző színben)
1 kezdőjátékos-kártya
12 tájkártya (2-2 város, falu, erdő, folyó,
legelő, sivatag)
12 tanya/lerakatkártya (3-3 színenként)
23 ellátmánykártya (5 db 2-es, 5 db 3-as,
5 db 4-es, 5 db 5-ös, 2 db 6-os és
1 db 8-as)
1 stratégiakártya
1 konfliktuskártya
6 akciókártya (1-1 áruló, +2-es és +5-ös
diplomata, építész, stratégia, földműves)
6 áttekintőkártya
szabályfüzet

*További információk a játékról:
www.casasola.de/verraeter*

Ne ijedj meg a szabályok olvasása közben. Az Áruló igen komplex kártyajáték, szinte már táblás játék, kártyás formában. Ha szétválogatod a különféle kártyákat, és megnézed az áttekintőkártyákat, sok minden máris világosabb lesz. És elég egy rövid próbajáték, hogy azután a játékban már ne legyen semmi problémád.



Játékötlet

Viszály van Felföldön! A két hercegi ház (a Sas és a Rózsza) a lehető legtöbb földet igyekszik magának megszerezni.

A játékosok, hogy a lehető legtöbb győzelmi pontot kapják, hol az egyik, hol a másik család érdekeit képviselik. Egyáltalán nem szokatlan, hogy a konfliktus során az **áruló** átáll a másik oldalhoz. Eközben egy másik játékos **építész**ként dolgozik, tanyákat és lerakatokat épít, vagy **diplomata**ként igyekszik menteni a menthetőt. A **földműves** a szükséges ellátmányt gyűjti össze az új konfliktushoz, amelyet a **stratégia** tervez meg.

A játék célja

A játékosok a két hercegi család viszály során az ellenséges földeket igyekeznek megszerezni, és így győzelmi pontokhoz jutni.

Előkészületek

- Papírt és írószert kell kikészíteni.
- Az áttekintőkártyákat a szabály mellé kell letenni az asztalra. (Az 1. áttekintőkártyából szándékosan kettő van a játékhoz.)

A továbbiakban, hogy könnyebben megérthesd a szabályokat, két hasábot látsz: bal oldalon taláod a szabályokat...

JÁTÉKSZABÁLY



A kártyák áttekintése, előkészületek

- A kártyákat szét kell válogatni.

A **hűségkártyák**kal jelezhető, melyik hercegi házat támogatjátok.

- Minden játékos választ magának egy hűségkártyát.

Kezdőjátékos-kártya:

- Választani kell egy kezdőjátékost, aki ezt a kártyát kirakja maga elé.
- Hűségkártyáját a sasos oldalára kell fordítania, a következő játékosnak a rózsásra, a következőnek megint a sasosra, és így tovább.

A **tájkártyák** alkotják majd a játékeret (l. 1. áttekintőkártya). Minden tájkártyán látható, hogy mennyi konfliktuspontot ér, valamint a győzelmi pontok táblázata is megtalálható rajta (lásd még 2. áttekintőkártya).

...és mellettük, a jobb oldalon, a példajátékok, ami megkönnyíti az egyes játékmechanizmusok értelmezését.

PÉLDAJÁTÉK (4 játékos részére)

Először a játék tartozékait szétválogatják, és az 1. áttekintőkártya alapján elrendezik a játékeret.

Minden játékos elvesz egy **hűségkártyát**, és azt lerakja maga elé. A játékosok, a játékosrend szerint: **barna, kék, zöld, sárga**.

Barna megkapja a **kezdőjátékos-kártyát**.

Ő hűségkártyáját sasos oldalára fordítja, kék rózsásra, zöld sasosra és sárga is rózsásra.

A **tájkártyákat** az óramutató járása szerint haladva lerakják az asztalra úgy, hogy egy kört formáljanak (lásd 1. áttekintőkártya). 12 órához került Rózsaváros, 1 órához Rózsafalu, azután Sassiivatag, Rózsafolyó, Rózsakerdő, Sasváros, Saslegelő,

E kártyák egyik oldalán egy sas, a másikon egy rózsza található.

- A kártyákat először kétfelé kell válogatni, olyasformán, hogy mindkét pakliban minden tájtípusból legyen egy.
- Az egyik pakli kártyáit sasos, a másik pakli kártyáit rózsás oldalukra kell forgatni.
- Ezután a két paklit össze kell keverni (vigyázva, hogy az oldalak ne változzanak meg), azután az asztalon a tájkártyákat kör alakban kell letenni (lásd 1. áttekintőkártya).

A **tanyakártyák** után ellátmánykártyákat lehet húzni, a **lerakatkártyák** pedig a játék végén győzelmi pontokat érnek:

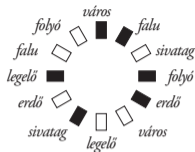
- Minden játékos megkapja a saját színében a 3 kártyát.
- Először a kezdőjátékos, majd sorra a többiek lerakják egy **tanyakártyájukat** egy tetszőleges tájkártya alá.
- Utóbb e tanyakártyáért egy ellátmánykártya jár majd, amennyiben a tájkártya ahhoz a hercegi házhoz tartozik, amelyhez a tanyakártya tulajdonosa hűségese.

Fontos: Egy tanyakártya alatt sosem lehet egynél több tanyakártya.

Az **ellátmánykártyákra** a konfliktusokban lesz majd szükség, a tájkártyák kiértékelésénél:

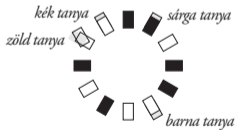
- Meg kell keverni az ellátmánykártyákat, majd mindenkinek kiosztani hármat.*

Rózsasivatag, Saserdő, Rózsalegelő, Sasfalu és Sasfolyó.



A játékosok **tanya/lerakatkártyáik** közül kettőt saját hűségkártyájuk alá raknak; a harmadikat pedig, tanyaoldalával felfelé, félig valamelyik tájkártya alá csúsztatják (lásd 1. áttekintőkártya):

Barna tanyakártyáját Sasváros alá, Kék Sasfolyó alá, Zöld Sasfalu alá, míg Sárga Rózsafalu alá csúsztatja.



Minden játékos húz 3 ellátmánykártyát. A kapott kártyák: barnánál 2, 4, 6, kéknél 3, 4, 8, zöldnél 2, 2, 5, sárgánál 3, 4, 5.

* A régi szabály szerint minden játékos egy 3-as, egy 4-es és egy 5-ös ellátmánykártyát kapott.

- A többi ellátmánykártyát meg kell keverni és húzópakliként képpel lefelé lerakni a tájkártyák alkotta kör mellé.

A **stratégia**kártya birtokosa választhatja meg a tájkártyákat, amelyekért kitör a konfliktus. A **konfliktus**kártya e tájkártyák jelölésére szolgál majd:

- A kezdőjátékos bal oldali szomszédja megkapja mindkét kártyát, amelyeket lerak maga elé.

Az **akció**kártyák segítségével a játékosok a konfliktusok során további cselekedeteket hajthatnak végre (*lásd 4. áttekintőkártya*):

- Az **áru**ló megváltoztatja hűségét, és kap 1 győzelmi pontot.
 - A **+2-es diplomata** kap 2 konfliktuspontot és 1 ellátmánykártyát.
 - A **+5-ös diplomata** kap 5 konfliktuspontot.
 - Az **építész** építhet egy tanyát vagy egy lerakatot.
 - A **stratéga** megkapja a stratégia kártyát, ilyenformán ő dönti majd el, hol lesz a következő konfliktus; emellett még kap 2 győzelmi pontot.
 - A **földműves** kap 3 ellátmánykártyát.
- A 6 kártyát meg kell keverni, és képpel lefelé a tájkártyák körének közepére kell lerakni.

*Kék megkapja a **stratégia**kártyát, amelyet a konfliktus kártyával együtt lerak maga elé.*

*A **6 akció**kártyát képpel lefelé a tájkártyák körének közepére teszik.*



Játékmenet (5. áttekintőkártya)

A játék négy játékosnál 8, háromnál 9 fordulóból áll, a fordulók pedig fázisokból.

Minden forduló lényege egy konfliktus. A játékosok, akiket hűségük az egyik hercegi házhoz köt, együttesen igyekeznek több konfliktuspontot szerezni, mint azok, akik a másik hercegi házhoz hűségesek.

A konfliktusban az az oldal győz, akinek a tájkártya, az ellátmánykártyák és a diplomatakák okán több konfliktuspontja van.

1. fázis

A konfliktus helyszínének kijelölése

- Az a játékos jelöli ki a konfliktus helyszínét, akinél a stratégiakártya van.
- Ez úgy történik, hogy a konfliktuskártyát lerakja két olyan szomszédos tájkártyához, amely tájkártyák **más-más** hercegi házhoz tartoznak (az egyik a Sashoz, a másik a Rózsához).



Elkezdődik a játék.

1. fázis

Kék (akinél a stratégiakártya van) a konfliktuskártyát lerakja két tájkártyához: a Sas folyójára és a Rózsa városára (lásd 3. áttekintőkártya).

Vajon a Sas-ház szerzi meg a várost, vagy a Rózsa-ház a folyót? A hűségek okán barna és zöld védi a folyót, kék és sárga pedig a várost védelmezi.

2. fázis

Akciókártyák válsztása

- A kezdőjátékos a kezébe veszi a 6 akciókártyát, megkeveri azokat, és...
- ...és a legfelső kártyát visszateszi a tájkártyák körének közepére (ebben a fordulóban az a kártya nem választható).
- Megnézi a többi kártyát, és választ magának egyet, amelyet képpel lefelé lerak hűségkártyája mellé.
- Ezután a kártyákat átadja bal oldali szomszédjának, aki szintén választ egy kártyát, majd továbbadja a többit, és így tovább.
- Az utolsó játékos két kártyából választ magának egyet, és a megmaradt akciókártyát képpel lefelé visszarakja a tájkártyák körének közepére.

***Megjegyzés:** Ha a játékosok még csak ismerkednek a játékkal, érdemes a 4. átekinetőkártyát kirakni a tájkártyák köre mellé, hogy mindenki láthassa, mi és mire képes a 6 akciókártya, és hogy kitalálhassák, mit választottak a többiek.*

3. fázis

Ellátmánykártyák lerakása

- Először a kezdőjátékos, majd sorban a többiek **képpel lefelé** leraknak a kezükből 0-5 ellátmánykártyát maguk elé. Ezek konfliktuspontjai hozzáadódnak majd saját oldaluk erejéhez.

2. fázis

Most meg kell keverni az akciókártyákat, és egyet – anélkül, hogy megnéznék – vissza kell rakni a kör közepére. A példánkban ez a lap a +2-es diplomata.

Barna választ magának egy kártyát a megmaradt 5-ből úgy, hogy a többiek ne lássák, mi az. Az építész választja, és a lapot képpel lefelé lerakja hűségkártyája mellé.

Ezután Barna a megmaradt 4 kártyát átadja kéknek, aki az árulót választja. Zöld a stratégiát, sárga pedig a +5-ös diplomát veszi ki magának. A földműves képpel lefelé visszakerül a kör közepére.

3. fázis

Barna képpel felfelé lerakja 3-as, 4-es és 5-ös ellátmánykártyáját akciókártyája mellé. Ezután kék egy 4-es ellátmánykártyát rak le, zöld nem rak le kártyát, sárga pedig egy 3-as kártyát rak le.

4. fázis

Az akciókártyák felfedése

- A játékosok felfedik akciókártyájukat.
- Csak az **árulót** kell most végrehajtani: a játékos nyomban másik oldalára fordítja hűségkártyáját. Mostantól (egészen addig, amíg újra az árulót nem választja) hűsége a másik hercegi házhoz köti.

Speciális eset:

- Ha ez a fázis úgy kezdődik, hogy **mindenki** ugyanazon hercegi házhoz hűséges, a **+5-ös diplomata** is hűséget vált.

5. fázis

A konfliktus

- Meg kell nézni, melyik hercegi ház (Sas vagy Rózsa) győzött, vagyis melyiknek van több konfliktuspontja.
- Minden hercegi háznak annyi konfliktuspontja van, amennyi a tájkártyáján látható.
- Ehhez még hozzáadódnak a hozzájuk hűséges játékosok által a 3. fázisban kijátszott ellátmánykártyák konfliktuspontjai is (az áruló pontjai új házához számítanak).
- Ha valamelyik játékos **+2-es** vagy **+5-ös diplomata**, akkor ennyi (2, illetve 5) még hozzáadódik hercegi háza pontjaihoz.
- Az a hercegi ház győz, amelynek több győzelmi pontja van.

4. fázis

A játékosok felfedik akciókártyáikat. Kék az áruló, így ő köpönyt fordít, átáll a másik hercegi házhoz, és hűségkártyáját nyomban a sasos oldalra fordítja. Mivel oldalt váltott, az elkövetkezendő konfliktusban Barnával és Zölddel együtt a Sasfolyót fogja védelmezni.

5. fázis

Most derül ki, melyik oldal győzött: a Sas vagy a Rózsa hívei? Ehhez külön-külön ki kell számolni, mennyi konfliktuspontjuk van.

A folyó 5 konfliktuspontot ér. Ehhez még hozzáadódnak a barna, kék és zöld által kijátszott ellátmánykártyák pontjai. A Sas-háznak összesen 21 pontja van.

A város 15 konfliktuspontot biztosít, amihez még hozzájárul sárga 3 konfliktuspontja. Ez 18 pont. Azonban Sárga a +5-ös diplomatát választotta, így ez még további 5 pontot jelent: a Rózsa-háznak végeredményben 23 pontja van.

A konfliktusban a Rózsa-ház győzött.

Fontos: Egyenlőség esetén egyik tájkártya sem fordul át, és győzelmi pontok sem járnak. A **stratéga** és az **áruló** azonban ilyenkor is megkapja a neki járó győzelmi pontot, illetve pontokat.

6. fázis

A győzelmi pontok

- A győztes szövetség tagjai annak függvényében kapnak győzelmi pontokat, hogy milyen számok láthatóak a **vesztes** oldal tájkártyájának alján, középpütt.
- Emellett az is számít, hogy hányan tagja van a győztes szövetségnek – minél kevesebb, annál több pont jár nekik (lásd 3. áttekintőkártya). Ha csak egy győztes van, ő a négy szám közül az első kapja (I), két játékos esetén mindketten a másodikat (II), három esetén mindhárman a harmadikat (III), míg ha mind egy oldalon harcolnak, akkor a negyedik szám jár mindannyiuknak (IV).
- Az **áruló emellett** kap 1 győzelmi pontot.
- A **stratéga emellett** kap 2 győzelmi pontot.
- A pontokat nyomban fel kell jegyezni.
- Végül a vesztes hercegi ház tájkártyáját át kell forgatni másik oldalára; a tájkártya már a másik hercegi házhoz tartozik.

7. fázis

Az építés

- Az **építész** lerakhatja egy tanya/lerakatkártyáját, vagy már lerakott tanyakártyájából lerakatot csinálhat.

6. fázis

A győzelemért csak Sárga kap győzelmi pontokat (3. áttekintőkártya):

Megnézi a vesztes oldal tájkártyáját – esetünkben a folyót. Mivel egyedül volt, 5 győzelmi pontot kap.

Ha a konfliktust a másik szövetség nyerte volna meg, akkor mind a három érintett játékos 4 győzelmi pontot kapott volna.

Kék kap 1 győzelmi pontot, mert ő az áruló, zöld pedig 2-öt, mert ő a stratégia.

Sárga tehát 5, zöld 2, kék 1 és Barna 0 győzelmi pontot gyűjtött ebben a fordulóban. Minthogy a konfliktust a Rózsás-ház nyerte, a Sasfolyót át kell fordítania a rózsás oldalára.

7. fázis

Barna az építésszt választotta. Fogja egy tanya/lerakatkártyáját, és azt tanyaooldalával felfelé lerakja az asztalra, felig becsúsztatva Saserdő alá.

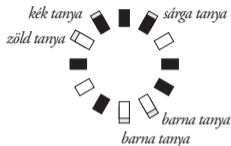
- Ha új tanya/lerakatkártyát rak le, azt bármelyik oldalával felfelé leteheti. A kártyát egy olyan tájkártyához kell lerakni, ahol még nincs tanya/lerakatkártya, és úgy kell félig a tájkártya alá csúsztatni, hogy jól látható legyen, hogy a lap tanya vagy lerakat (*lásd 3. áttekintőkártya*).
- De helyett a játékos megteheti azt is, hogy egy már lerakott tanyájából csinál lerakatot, vagy lerakatkából tanyát. Ekkor kihúzza a lapját a tájkártya alól, majd átforgatva visszacsúsztatja a tájkártya alá.
- Eközben nem rakhatja át a tanya/lerakatkártyát másik tájkártya alá, ahogyan vissza se veheti magához.
- **Egy játékosnak legfeljebb 2 lerakata lehet.**

Fontos: A játék végén minden lerakaterért győzelmi pont jár, függetlenül attól, hogy melyik hercegi házhoz tartozik az adott tájkártya.

8. fázis

A stratégia

- A **stratégia** (amellett, hogy korábban már kapott 2 győzelmi pontot) most megkapja a stratégiakártyát, és ő lesz az, aki a következő fordulóban lerakhatja a konfliktuskártyát, meghatározva a konfliktus helyét.
- Ha senki sem választotta a stratégiát, akkor a stratégiakártya annál a játékosnál marad, akinél a forduló elején volt.
- A 2 győzelmi pont azonban **csak** annak a játékosnak jár, aki az akciókártyák közül a stratégiát választotta magának.



8. fázis

Zöld, aki a stratégiát választotta, megkapja kéktől a stratégiakártyát, és lerakja azt maga elé. A következő fordulóban ő dönti el majd, hogy hol lesz a konfliktus.

9. fázis

A lerakott ellátmánykártyák begyűjtése

- A 3. fázis során lerakott ellátmánykártyák képpel felfelé a dobott lapok tetejére kerülnek.

10. fázis

Ellátmánykártyák húzása

- Az ellátmánykártyákat a húzópakliból kell húzni. Ha ez kifogy, a dobott lapokat meg kell keverni, és így új húzópaklit alkotni.
- Egy forduló során senki sem húzhat **3 ellátmánykártyá**nál többet, és senkinek sem lehet a kezében **5 ellátmánykártyá**nál több.
- A játékosok vagy kevesebb kártyát húznak, vagy a feleslegesnek ítélt kártyáit a **húzás előtt** eldobják.
- Legelőször a **földműves** húz pontosan 3 kártyát.
- Azután először a kezdőjátékos, utána sorban a többiek húznak egy ellátmánykártyát minden **tanyakártyá**juk után, ahol a tájkártya tulajdonosa ugyanaz a hercegi ház, **amelynek szövetségéhez a játékos tartozik**.
- A **földműves** nem kap tanyái után ellátmánykártyákat.
- A **+2-es diplomata** húz még egy ellátmánykártyát.

9. fázis

A játékosok összeszedik a lerakott ellátmánykártyákat, és azokat a dobott pakli tetejére teszik.

10. fázis

A játékosok ellátmánykártyákat húznak:

Barna (a Sas-szövetség tagjaként) 2 ellátmánykártyát húz (két tanyája van a Sas-ház tájkártyái alatt). Kéknek nem jár ellátmánykártya (tanyája rossz ház tájkártyája alatt van), zöld és sárga pedig 1-1 ellátmánykártyát húz.

Ha sárga a földművest választotta volna, most 1 helyett 3 ellátmánykártyát húzna.

- A lerakatokért, valamint az olyan tanyáékért, amelyek nem a játékos saját szövetségéhez tartozó tájkártyák alatt vannak, nem járnak ellátmánykártyák.

11. fázis

Az akciókártyák visszarakása

- Az összes akciókártyát vissza kell rakni középre.

12. fázis

A kezdőjátékos-kártya továbbadása

- A kezdőjátékos átadja a kezdőjátékos-kártyát bal oldali szomszédjának.
- Az új kezdőjátékos lehet ugyanaz a személy, akinél a stratégia kártya van.

13. fázis

A forduló vége

- Ezzel a forduló véget is ért. Új forduló kezdődik az 1. fázissal.



A játék vége

- A játék 4 játékos esetén a 8., 3 játékos esetén a 9. fordulóban, a 10. fázis befejeztével ér véget.

Hirtelen halál:

- Ha az összes tájkártya ugyanahhoz a hercegi házhoz (Sas-házhoz (Sas-ház vagy Rózsa-ház) tartozik, az adott forduló 10. fázisa után a játék véget ér.

11. fázis

A játékosok az akciókártyákat visszarakják a tájkártyák körének középre.

12. fázis

Barna átadja a kezdőjátékos-kártyát kékeknek; kezdődhet is az új forduló.

13. fázis

Az új fordulót barna fogja megnyitni azzal, hogy kijelöli a konfliktus helyét. Elsőként barna fog választani az akciókártyák közül. Vajon sikerül a többieknek utólréniük sárgát?



Ezzel a példaforduló véget is ért. Talán valamennyire már el tudod képzelni, hogyan is zajlik a játék. Olvasd most el figyelmesen a szabályfüzet bal oldalait is, hogy mindent pontosan megérts.



Végső kiértékelés

- A játékos győzelmi pontokat kap minden **lerakat**áért (legfeljebb 2 lehet neki), amely tájkártya alatt van, függetlenül attól, melyik hercegi házá a tájkártya. A játékos lerakatai számát megszorozza a kezében tartott ellátmánykártyák számával (nem az értékével!): ennyi győzelmi pontot kap. Azonban **legfeljebb 3** ellátmánykártya számít, vagyis akkor, ha a játékosnak háromnál több ellátmánykártya van a kezében, akkor 3-mal kell számolnia. A lerakatokért kapható pontok tehát: lerakatok száma x ellátmánykártyák száma, és ez legfeljebb 6 (2x3) lehet.
- Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Ha a szabály nem világos, nézd meg a bal oldalon a dőlt betűs példákat, azok valószínűleg segítenek értelmezni a leírást.

Ha valamilyen kérdésed lenne, látogass el ide:

www.casasola.de/verraeter

Itt peding online is játszatsz:

www.brettspielwelt.de

© 1998 by Adlung Spiele · 71686 Remseck a. N.
Tel.: 07146/44005 · Fax: 07146/44006
www.adlung-spiele.de · info@adlung-spiele.de

