

VAMPIRE EMPIRE

☠ Bevezető ☠

Valahol Közép-Európában egy vészjóslo kastély lakóin különös félelem lett úrrá. Egy reggelen egy fiatal leány testére bukkantak, kinek testéből az utolsó csepp vért is kiszívták, az holtápadt volt és összeaszott. A környéken vámpírok portyáznak! De vajon ki lehet a szörnyeteg, ki éjjelente ártatlanok vérént ontja? Valaki a nemes urak közül? Vagy talán az egyik szolgálójuk? Még a papokat sem lehet kizárni. Mielőtt fény derülne az igazságra, több embernek is szembe kell néznie a kegyetlen vádakkal, melyet a sötétség fondorlatos szolgálói szabnak ki rájuk. Vajon sikerül elfogni a vámpírokat, mielőtt az egész társadalmat veszélybe sodornák, vagy a kastélyra és a városra örök sötétség borul?

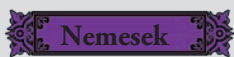
☠ Játékötlet ☠

A Vampire Empire egy blöffölésen és következtetésen alapuló kártyajáték két fő részére.

A régi kastélyban és a szomszédos városban három vámpír rejtőzködik. Az emberi játékos feladata, hogy megtalálja azt a három karaktert a kilencből, aki valójában egy emberi testet öltött szörnyeteg, és kiiktassa őket. A vámpír játékosnak ügyesen kell blöffölnie, félrevezető nyomokat hagynia, és csalással rávenni az embereket, hogy ártatlan polgárokra támadjanak. A vámpír játékos ezt azért teszi, hogy a város legfontosabb embereit megölje, vagy hogy átvegye a hatalmat a kastély felett.

☠ Játékelemek ☠

9 kétoldalú kártya (ember / vámpír)



Hölgy - Úr - Tiszt



Szerzetes - Apáca - Püspök



Szobalány - Szakács - Komornyik

9 karakterjelző
40 vámpírkártya
40 emberkártya
12 támadás-/védelemjelző
1 zsák
9 kártyafólia



♣ A kártyák felépítése ♣

Mindkét játékosnak saját paklija van. A játékban 6 típusú kártya található:

☼ **Harci kártyák:** NEMESEK, SZOLGÁLOK, PAPSÁG



☛ A kártya neve

☛ Harci érték

☛ Foglalkozás: a keret színe és az ikon határozza meg egy kártya foglalkozását. Néhány harci kártyának kétszínű kerete van. Ezeket a kártyákat mindkét foglalkozáshoz használhatjuk.

☛ Kártyatípus

☛ Az akció leírása



☼ **VÁMPÍR** kártyák

☛ A kártya neve

☛ Harci érték

☛ Kártyatípus

☛ Az akció leírása

☛ Megjegyzés: Néhány vámpír kártyának kétszínű kerete van. Ezeket a harc során használhatjuk, hogy egy adott foglalkozású karaktert vagy egy leleplezett vámpírt támogassunk vele.



☼ **SZENTELT VÍZ** kártyák

☛ A kártya neve

☛ Harci érték

☛ Kártyatípus

☛ Az akció leírása

☛ Megjegyzés: Néhány szentelt víz kártyának kétszínű kerete van. Ezeket a harc során használhatjuk, hogy egy adott foglalkozású karaktert támogassunk vele, vagy egy leleplezett vámpír ellen fordítsuk.



☼ **TÁMOGATÓ** kártyák

☛ A kártya neve

☛ Nappali költség (az emberi játékos körében)

☛ Éjjeli költség (a vámpír játékos körében)

☛ Kártyatípus

☛ Az akció leírása



☠ Előkészületek ☠

- ☼ Helyezzük mind a kilenc karaktert a kártyafóliákba, emberi oldalukkal felfelé.
- ☼ Helyezzük mind a kilenc karakterjelzőt a zsákba, és alaposan keverjük meg őket.
- ☼ Keverjük meg a karakterek pakliját, és helyezzük az asztalra képpel lefelé. Ez a pakli lesz **a város**.
- ☼ Húzzuk fel a felső három kártyát, és helyezzük el őket képpel felfelé, a város mellett egy vonalba rendezve. Ezeket a kártyákat nevezzük **a kastélynak**.
- ☼ Helyezzük az összes támadás-/védelemjelzőt az asztalra úgy, hogy mindkét játékos könnyedén elérhesse őket.
- ☼ Döntsék el, hogy ki fog játszani az emberekkel és ki a vámpirokkal. Mindkét játékos magához veszi a megfelelő paklit, megkeveri a kártyákat, és a paklit képpel lefelé maga elé helyezi. Mindkét játékos nyolc kártyát húz a saját paklijából.
- ☼ A vámpír játékos húz három jelzőt a zsákból, megnézi őket, és képpel lefelé maga elé helyezi azokat anélkül, hogy megmutatná ellenfelének. Ez a három karakter lesz vámpír, akiknek kilétét kezdetben csak a vámpír játékos ismeri. Az emberi játékos húz két véletlenszerű jelzőt a zsákból, megnézi őket, és képpel lefelé maga elé helyezi azokat anélkül, hogy megmutatná ellenfelének. Ez a két karakter megbízható ember lesz, akiknek kilétét az emberi játékos a játék kezdetétől ismeri. A többi négy jelzőt hagyjuk a zsákban. Ezek a jelzők is embereket jelképeznek, valós kilétük azonban a játék kezdetén nem ismert. Az ő kilétükre az emberi játékos a játék folyamán fog fényt deríteni.



☠ Játéktér ☠

A város és a kastély

Mindkét játékosnak saját játéktere van. A két játékos között helyezkedik el a város (képpel lefelé fordított karakterpakli) és a kastély (három képpel felfelé fordított karakterkártya). A kastélyban mindig 3 embernek kell lennie. Ha a játék során bármikor eltűnik egy karakter a kastélyból, azonnal új kártyát kell húznunk a helyére a városból. Megjegyzés: A városban csak akkor lehet háromnál kevesebb karakter, ha a város kiürült (ha több mint 6 karakter meghalt).

Várárok és pince

A játékosok elhelyezik paklijukat képpel lefelé saját játéktérükre. A játék során két dobópaklit fognak kialakítani: a pincét és a várárokat.

A húzópakli jobb oldalán lévő dobópakli a várárok. A várárokba a játékos által kijátszott kártyák kerülnek. Azok a kártyák, melyek ebbe a pakliba kerülnek, nem használhatóak még egyszer az adott játékban.

A húzópakli bal oldalán lévő dobópakli a pince. Azok a kártyák, melyek ebbe a pakliba kerülnek, újra használhatóak lesznek, amint a húzópakli először kiürül. A játékosok csak saját körük első lépése során dobhatnak kártyát a pincébe.

Megjegyzés: A játékosok mindkét dobópaklira képpel lefelé dobják el a lapokat.

Ha a húzópakliból kifogyott a kártya, és a játékosnak húznia kellene egy kártyát, a pincében lévő kártyákat kell újratevernie, hogy új húzópaklit alkothasson belőlük. Pincét csak egyszer hozunk létre!

Miután a pincéből új paklit állítottunk össze, minden további dobott kártyának a várárokba kell kerülnie.

☠ Játékmenet ☠

A játékosok felváltva kerülnek sorra. A vámpír játékos kezd.

Az éppen soron lévő játékost aktív játékosnak nevezzük. Az emberi játékos köreit nappaloknak, a vámpír játékos köreit pedig éjszakáknak nevezzük.

Egy kör az alábbi lépésekből áll, és ebben a sorrendben kell őket végrehajtani:

1. Kártyák eldobása és új kártyák húzása (opcionális)
2. Egy vámpír kilétének felfedése (opcionális; csak a vámpír játékosnak)
3. Egy akció végrehajtása (kötelező)

1. Kártyák eldobása és új kártyák húzása

Az aktív játékos eldobhat bármennyi kártyát, majd új kártyákat húz a paklijából, hogy ismét nyolc kártya legyen a kezében. A játékosnak minden eldobott kártya esetében el kell döntenie, hogy a pincébe vagy a várárokba dobja azt. Kettő vagy több kártya eldobása esetén lehetséges a pincébe és a várárokba is kártyát dobni.

Megjegyzés: Ha több mint nyolc kártya van a kezében egy korábban kijátszott támogató kártya következtében, el kell dobnod valamennyi kártyát a várárokba és/vagy a pincébe, mielőtt 8 kártyára töltenéd fel a kezéd.

2. Egy vámpír kilétének felfedése

Az aktív vámpír játékos saját körében felfedheti az egyik vámpír kilétét, képpel felfelé fordítva annak jelzőjét. Innentől kezdve ez a karakter felfedett vámpír lesz. Ha ez a karakter a kastélyban van, vagy belép a kastélyba, a kártyafóliában lévő kártyáját fordítsuk át az emberi oldaláról a vámpír oldalára.

3. Egy akció végrehajtása

Az aktív játékosnak választania kell egyet a következő akciók közül, és végre kell azt hajtania: egy karakter elbűjtatása a városban, szentelt víz használata, harc vagy passzolás.

◆ **Egy karakter elbújtatása a városban (csak a vámpír játékos)**

Az aktív vámpír játékos elbújthat egy olyan karaktert a városban, aki jelenleg a kastélyban van (legyen az felfedett vagy sem).

Ehhez kijátssza a kezéből bármelyik három harci kártyáját, elvesz egy karakterkártyát a városból, és a város aljára helyezi azt, majd húz egy új karaktert a pakli tetejéről és a kastélyba helyezi.

◆ **Szentelt víz használata (csak az emberi játékos)**

Az aktív emberi játékos használhat szentelt vizet, hogy kiderítse egy karakter valós személyiségét.

Ehhez a játékosnak ki kell játszania a kezéből két bármely „szentelt víz” kártyáját, és rá kell kérdeznie a vámpír játékostól valamelyik karaktere kilétére (legyen az a kastélyban vagy a városban). A vámpír játékosnak meg kell mondania, hogy az a karakter vámpír vagy sem. Ha az egy vámpír, a vámpír játékos felfedi a jelzőjét. Innentől kezdve ezt a karaktert felfedett vámpírként kezeljük (lásd az „Egy vámpír kilétének felfedése” című részt). Egyéb esetben az emberi játékosnak meg kell jegyeznie, hogy ez a karakter nem vámpír.

Ha az emberi játékos sikeresen fényt derített egy vámpír kilétére, azt a felfedett vámpírt azonnal megtámadhatja, ha a felfedett vámpír a kastélyban tartózkodik. A leleplezéshez használt két szentelt víz kártya közül az alacsonyabb értékű felhasználható, és további kártyákat is adhat hozzá a kezéből. (Ha a szentelt víz kártyák azonos értékűek voltak, csak az egyiket használhatja a harchoz.)

◆ **Harc**

A harc segítségével kiiktathatunk egy ellenséges egységet. Csak a kastélyban lévő karakterek vehetnek részt harcban.

A harc megkezdéséhez az aktív játékos kiválasztja a kastélyban lévő karakterek közül az egyiket, és bejelenti, hogy a kastélyban lévő karakterek közül ki az, akit a kiválasztott karakter megtámad.

I. Egy karakter kiválasztása:

Az emberi játékos csak olyan karakterrel támadhat, amelyet még nem fedtek fel vámpírként. Ha a kastélyban van legalább egy felfedett vámpír, a vámpír játékosnak felfedett vámpírral kell támadnia. Egyéb esetben bármelyik, fel nem fedett karakterrel támadhat (aki lehet ember vagy vámpír is).

Az aktív játékosnak a kastélyban lévő másik két karakter közül választania kell egyet, akit megtámad. A másik játékos kártyákat játszhat ki, hogy támogassa a védekező karaktert.

II. Harc

A harc legfeljebb két fordulóból áll.

Az aktív játékos minden fordulóban azzal kezd, hogy kijátssza a kezéből egy vagy több érvényes harci kártyát. A kijátsszott kártyák harci értékének összege lesz a támadási érték.

Ezt követően az ellenfél játékos nulla vagy több érvényes harci kártyát játszhat ki. A kijátsszott kártyák pontértékének összege lesz a védelmi érték.

Ha a támadási érték nagyobb, mint a védelmi érték, a védekező karakter meghal. Egyéb esetben a védekező túléli a fordulót, és sor kerül a második harci fordulóra. A kártyákat az első fordulóhoz hasonlóan játsszuk ki és számítjuk ki összértéküket, továbbra is ugyanazzal a karakterrel támadva ugyanazt a karaktert.

Az első forduló kártyái játékban maradnak, és beleszámítanak a karakter támadási értékébe.

ÉRVÉNYES HARC KÁRTYÁK:

- Az emberi és a vámpír játékos is olyan kártyákat játszhatnak ki, mely illeszkedik az általuk támogatott karakter foglalkozásához (megjegyzés: néhány harci kártyának kétszínű kerete van (BARNA/LILA/ZÖLD/FEHÉR/VÖRÖS), ami azt jelenti, hogy minkét foglalkozáshoz használhatóak).
- Az emberi játékos egy felfedett vámpír ellen csak „szentelt vizet” játszhat ki a csatában (megjegyzés: néhány szentelt víz kártyának kétszínű kerete van (BARNA/LILA/ZÖLD + FEHÉR), ami azt jelenti, hogy kijátszhatóak egy felfedett vámpír ellen, vagy támogathatjuk vele az adott foglalkozáshoz tartozó karaktert).
- A vámpír játékos is játszhat ki harci kártyákat (vörös keretű kártyákat), hogy támogasson egy felfedett vámpírt (megjegyzés: néhány harci kártyának kétszínű kerete van (BARNA/LILA/ZÖLD + VÖRÖS), ami azt jelenti, hogy felhasználható vámpírkártyákként, vagy támogathatjuk vele az adott foglalkozáshoz tartozó karaktert).

III. A győztes meghatározása:

Ha bármelyik harci forduló végén a támadási érték nagyobb, mint a védelmi érték, a megtámadott karakter meghal. A vámpír játékosnak fel kell fednie, hogy a halott karakter ember volt vagy vámpír. Ha vámpír volt, képpel felfeled kell fordítania a jelzőjét.

Bármelyik legyen is, a halott karaktert el kell távolítani a kastélyból, és új karaktert kell húznunk a helyére a városból (ha még rendelkezésre áll). A megölt karaktert eltávolítjuk a játékból. A játékosok bármikor ellenőrizhetik, hogy mely karakterek haltak meg korábban.

Ha a védelmi érték mindkét harci forduló után nagyobb vagy egyenlő mint a támadási érték, a harc további következmények nélkül ér véget. Mindkét karakter életben marad.

Példa a harcra:

A kastélyban három karakter található: a püspök, a hölgy és a tiszt. A hölgy egy felfedett vámpír. Most az emberi játékoson a sor. Meg akarja ölni a hölgyet, ezért úgy dönt, hogy megtámadja a hölgyet a másik két karakter egyikével. A kezében több kártya van a papság számára, mint a nemeseknek, ezért úgy dönt, hogy a püspökkel támad, és kijátszik két papi harci kártyát: egy 2-est és egy 1-est, melyek teljes támadási értéke 3. Most a vámpír játékos játsszik ki kártyákat a védekezéshez. Meg akarja védeni a hölgyet, ezért kijátszik egy 2-es értékű nemesi harci kártyát, illetve egy 2-es értékű vámpír harci kártyát, melyek teljes védelmi értéke így 4 lesz. A hölgy tehát sikeresen védekezett a harc első fordulójában.



Így sor kerül a második harci fordulóra is. Az emberi játékos tovább támad egy 3-as értékű papi harci kártya és egy 2-es értékű szentelt víz kártya kijátszásával, további 5 pontért (melyet hozzáadunk az első forduló 3 pontjához). A vámpír játékos kijátszik egy 3-as értékű vámpír harci kártyát, és egy másik, 1-es értékű vámpír harci kártyát további 4 pontért (melyet hozzáadunk az első forduló 4 pontjához). Így a teljes támadási érték $3+5=8$ lesz, a védelmi érték pedig $4+4=8$, tehát a hölgy túlélte a püspök támadását. A kastélyból egy kártyát sem távolítunk el.



◆ Passzolás

A játékos eldob két kártyát a kezéből a várárkába, és befejezi a körét.

☠ Támogató kártyák kijátszása ☠

A támogató kártyákat a rendes szabályok szerint bármelyik játékos kijátszhatja, akár saját körén kívül is, bármikor a második lépés után, és a harmadik lépés előtt vagy után (a harmadik lépés során nem lehet). Néhány kártyát a rajtuk látható leírás alapján a harc során játszhatunk ki (a harmadik lépésben).

A támogató kártyákon látható szövegek mindig felülbírálják a játék általános szabályait. Egy kártya kijátszása előtt ki kell fizetni annak költségét. A nap ikonja mellett látható szám a kártya nappali kijátszásának költsége (az emberi játékos körére). A hold ikonja mellett látható szám a kártya éjszakai kijátszásának költsége (a vámpír játékos körére). A költség kifizetéséhez a játékosnak el kell dobnia a kártyán jelölt számnak megfelelő mennyiségű kártyát a kezéből a várárkába.

A támogató kártyák kijátszását követően a játék menetét ott kell folytatnunk, ahol abbahagytuk. Ha például az emberi játékos félbeszakít egy harcot az „Áldozat” kártya kijátszásával, és semlegesíti egy harci kártya képességét, ellenfele kijátszhat egy újabb harci kártyát, mivel a harc tovább folytatódik.

MEGJEGYZÉS NÉHÁNY TÁMOGATÓ KÁRTYÁHOZ

Támogató polgárkártyák

Mindkét pakliban három támogató polgárkártya van. A vámpír játékosnál van az orgonista, az udvarhölgy és a konyhafíú. Az emberi játékosnál van a papnövendék, a kíséző és a lovász. Amikor ilyen támogató kártyát játszunk ki, eldönthetjük, hogy egy karakter támadási vagy védelmi értékét növeljük vele, majd a megfelelő támadás-/védelemjelzőt rátesszük a karakterkártyára. Amíg a karakter a kastélyban van, ez a jelző rajta marad. Ha ez a karakter bármilyen okból elhagyja a kastélyt, a jelzőt eldobjuk. A módosító minden harcnak csak az első fordulójára lesz hatással.

Fontos tudnunk, hogy nem kezdhetjük meg a harcot, ha nem haladjuk meg a védekező karakter kezdő védelmi értékét, tehát (például) ahhoz, hogy egy +1-es védelmi értékkel rendelkező karaktert megtámadhassunk, legalább 2 pontos támadást kell kijátszanunk.

Megjegyzés: Amikor egy támadás-/védelemjelzővel ellátott karaktert vámpírként fedünk fel, a rajta lévő jelző a kártyán marad, amíg az a karakter a kastélyban van.

Fontos: Egy támadásjelző csak akkor fejt ki a hatását, amikor a karakter támad. Egy védelemjelző csak akkor fejt ki a hatását, amikor a karakter védekezik.

Kártyák kiválasztása

Amikor egy támogató kártya azt mondja, hogy választhatsz egy kártyát a pakliból, a pincéből vagy a várárokból, az azt jelenti, hogy megnézheted az adott kupac összes lapját, kiválasztasz egy tetszésed szerinti kártyát, majd a többi kártyát megkevered.

☠ A játék vége ☠

A játék háromféleképpen érhet véget:

- ☠ Minden ember vagy minden vámpír meghal: az a játékos győz, amelyiknek maradt túlélő karaktere.
- ☠ A kastélyban három felfedett vámpír van: a vámpírok megszállták a kastélyt és a vámpír játékos győz.
- ☠ Mindkét játékos paklijából és kezéből elfogy az összes kártya: ellenőrizték a túlélő karakterek után járó pontokat (a kastélyban és a városban). Az emberi játékos 1 pontot kap minden túlélő emberért. A vámpír játékos 2 pontot kap minden túlélő vámpírért. A legtöbb pontot gyűjtött játékos lesz a nyertes.

Döntetlen helyzet is előfordulhat.

Megjegyzés: Ha az egyik játékosnak elfogynak a kártyái, csak a másik játékos hajt végre több kört egymás után, amíg a fenti feltételek egyike nem teljesül.

Készítők

Játéktervezés: Filip Miłuński

Illusztrációk és grafikai tervezés: Pi&Sigma Design Studio

Szabálykönyv fejlesztés: Jeroen Hollander

Angol fordítás: Anna Skudlarska & Russ Williams

Projektmenedzser: Jonny de Vries



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Elismerés

Ez a játék hosszú időn át állt fejlesztés alatt, hosszabb időn át, mint bármelyik a többi játékaim közül. Nem tudom itt felsorolni az összes embert, aki segített a játék tesztelésében, és hozzájárultak a játék megalkotásához, de őszintén köszönöm mindnyájuknak. Legfőképpen szeretett feleségemnek, Alicjának köszönöm. A játékot neki készítettem, ő volt az első és legfontosabb játékesztelő, és ő inspirált a további munkákra. Ő találta ki a játék új témáját, amikor kiderült, hogy meg kell változtatnunk az eredetét. Külön köszönet Maciej Sorokinnak a többtucat játékesztelésért és értékes tapasztalataért CCG játékosként. Tradicionális köszönet a Monsoon Group megbízható tesztelőinek. Nélkületek ez a játék nem létezne, ahogy a többi játékaim legtöbbje sem. Köszönet Piotr Slabynak a hangulatos illusztrációkért, és a grafikai tervezési munkálatok során folytatott nagyszerű kommunikációért, valamint Jonny de Vriesnek a WGG-től a projektben való együttműködésért és a sikeres végeredményért.