

Vladimír Suchý

A PRODIGALS CLUB

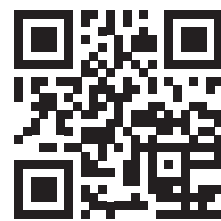
A tökéletes úriember könnyen felismerhető: megfontoltan kezeli vagyonát, közszolgálati hivatalban dolgozik, és udvariasan beszél az üzleti vacsorákon. Más szóval a tökéletes úriember elviselhetetlenül unalmas. Eljött az ideje a szórakozásnak!

A Tétkozló Klub (Prodigals Club) fiatal úriemberek tikos testvérisége, amely a lehető legalaposabban igyekszik megsérteni a nagyvilági létet. Egymással versengve szabadulnak meg vagyonuktól, veszítenek szavazatokat választásokon, és haragítanak magukra befolyásos embereket.

Áttekintés

A játék 2 vagy 3 egyidejű, saját egyedi pontozású vetélkedőből áll. Minden verseny során pontok elvesztése a cél. 5 körig játszotok, vagy amíg valamelyik játékos eléri a 0 pontot az egyik vetélkedőn. De ez nem a 0 pont eléréseért zajló verseny. Ez egy játék, ahol kiderül, ki találja meg a legnagyobb egyensúlyt a különböző célok közt. A végső pontszámod az a verseny adja, ahol a legtöbb pontot érted el. Az így legalacsonyabb pontot szerző játékos lesz a győztes.

Szabályok áttekintése videón (angol nyelven)



cge.as/pcv

A játék előkészítése

Játéktáblák

Mindhárom vetélkedő előkészületei láthatóak az ábrán, azonban egy **normál játék két vetélkedőből áll bármilyen kombinációban**. Minden versenynek van saját táblája és komponenskészlete. **Válasszatok ki 2 vetélkedőt, a 3. alkatrészeit hagyjátok a dobozban**. Ha már mindenki jól ismeri a játékot, játszhattok 3 versenyt egyidejűleg. Mi a választási és társadalmi vetélkedőket ajánljuk az első játék alkalmával.

Rakjátok ki a táblákat a lent látható módon. Minden tábla kétoldalas, hogy melyiket használjátok, a játékosok számától függ.

2-3 2 vagy 3 játékos esetén.

4-5 4 vagy 5 játékos esetén.

A Központi Tábla Felállítása



Ezzel az ikonnal ábrázolt oldalt használjátok a normál, 2-vetélkedős játékhoz. A lenti ábrázolás a 3 vetélkedős játék esetén használt oldalt mutatja.

A lent ábrázoltak szerint tegyék a táblára a körjelzőt, a reneszánsz férfi lapkát, és a bónusz akció lapkát. **Normál játék során 4 bónusz lapkát használtak, vetélkedőként 2-2-t.** Mind a 6-ra csak a 3 vetélkedős játék során van szükség.

Központi Kártyák



Ezen kártyákból keressétek ki az 5 központi kártyát, amit használni fogtok. Minden vetélkedő-kombinációhoz külön szett van.

Például:



Ezeket a kártyákat használjátok, amikor a választási és társadalmi vetélkedőkkel játszottok, a vagyoni vetélkedő nélkül.

A két fehér szegélyű központi lapot megkeverve tegyék a központi táblára képpel lefelé, majd a 3 sötét szegélyűt megkeverve tegyék ezek tetejére, szintén képpel lefelé. Ez az egyetlen pakli, amely a táblán csücsül.

Minden kör elején a felső lapot fel kell fedni. Fel is fordíthatjátok a legfelső lapot már most!



Beatrice Asszonyág Lapkák

Megkeverés után képpel lefelé a társadalom játéktáblára kerülnek egy paklit képezve. Minden kör elején fel kell fedni egy új lapkát.

Sorrend Jelölők
A kezdő állás véletlenszerű.



Kártyák

Minden vetélkedőhöz két pakli kártya tartozik, és minden pakli 2 szettből áll. A hátoldalon 2 ikonnal jelölt lapokat keverjétek meg, és tegyék képpel lefelé a tábla mellé, amihez tartozik. Az 1 ikonnal jelölt lapok megkeverés után kerüljenek ezek tetejére. Új kártyákat osztunk minden kör elején. Az 1 ikonnal jelölt lapok előbb kerülnek játékba, mint a 2 ikonosak.

Lapkák

A lapkákat ugyanúgy kell előkészíteni a választási és a vagyon vetélkedőre. A lapkák a pakliban 2 szettből állnak. A 2 ikonnal jelöltek megkeverés után a megfelelő tábla mellé kerülnek, majd az 1 ikonnal jelöltek megkeverve a tetejükre kell rakni. Minden kör elején új lapkák kerülnek kiosztásra. Az 1 ikonos lapkák előbb jönnek játékba, mint a 2 ikonnal jelöltek.

A játékosok előkészületei

A játékosok előkészületei függenek a játékosok számától. Használjátok a lap alján található táblázatot segítségnek.

Játékos Táblák és Kifutófiúk

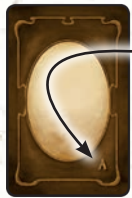


Minden játékos választ egy szintet, és elveszi a hozzá tartozó játékos táblát és kifutófiúkat (cilinder figurák). A kifutófiúk számát a játékosok száma határozza meg, ahogy a lenti táblázatból is kiolvasható. Ha mindhárom vetélkedő játékban van, vegyetek el plusz egy kifutófiút. A nem használt kifutófiúk visszakerülnek a dobozba.

Játékosok Előkészületei a Vagyoni Vetélkedőben



A táblázatban jelölt mennyiségű fontot vegyetek magatokhoz. **Ezt a pénzt csak a Vagyoni Vetélkedőben használjátok.** Ha nincs vagyoni vetélkedő, nincs szükség az érmékre sem.



Véletlenszerűen kap minden játékos egy szett vagyon lapkát A, B, C, D vagy E betűvel ellátva. 5 játékos esetén minden játékos megszabadul egyik véletlenszerűen kiválasztott 5 font alapértékű lapjától a 2 közül. Kevesebb játékos esetén mind a 6 lapka játszik.

Játékosok Előkészületei a Választási Vetélkedőben



Minden játékos tegye a szavazat számlálóját a választási pontozósávon a lenti táblázatban jelölt helyre.

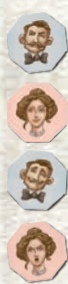
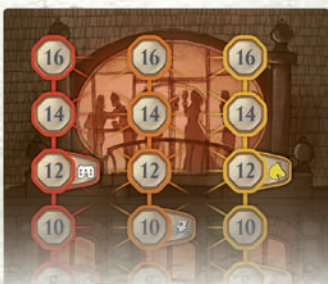


Emellett minden játékos kap egyet a politikai kör lapkák közül (az üres hátoldalúakból). **Minden játékos véletlenszerűen választ egyet kezdés-**

kor, és képpel felfelé a játékos táblája mellé teszi azt.

Játékosok Előkészületei a Társadalmi Vetélkedőben

Minden játékosnak van saját társadalmi pontozósávja és befolyás jelzője. Helyezzétek le a 4 jelzőt a jobb oldali táblázatban ábrázoltaknak megfelelően. A jelölők két oldala játékmenet szempontjából nem érdekes. Ti választhatjátok ki, hogy az emberek éppen életvidámak vagy feszültek. A jelzők neve azonban fontos – elvégre a Viktoriánus Angliában járunk.



Játékosok Sorrendjének Meghatározása

Véletlenszerűen alkossatok sorrendet. Tegyétek a játékosok sorrend jelzőit a számmal jelölt helyekre a központi tábla közepén.



Hátrány Szerzése

Kezdeni a játékban előny. Akik előbb kezdenek, ezért **hátrányban** részesülnek egy vagy két versenyben a játék elején:

- 1. Vagyon:** Plusz 1 Font érmét kap.
- 2. Választás:** Kap 1 szavazatot.
- 3. Társadalom:** Mozgasd a jobboldali befolyás jelzőt egy mezővel feljebb.

Az utolsó játékost nem éri hátrány. Az utolsó előtti játékos 1 hátránnyal indul. Aki 2 játékosnál előbb kezd, 2 hátránnyal kezd, és így tovább. **A hátrányokat a fenti sorrendnek megfelelően kapják a játékosok (érme elvétele, szavazat szerzése, jelző mozgatása).**

Példa: A játékban 4 játékos vesz részt a választási és társadalmi vetélkedőkön. A kezdőjátékost 3 hátrány éri. Mivel nincs vagyoni verseny, ezért az 1-es pontot figyelmen kívül kell hagyni. Ezért egy hátránya lesz a választásban, egy a társadalomban, és még egy a választásban. Tehát lényegében kap 2 szavazatot, és a jobb oldali jelzőjét egy mezővel feljebb mozgatja. A második játékos kap egy szavazatot, és jelzőjét eggyel feljebb mozgatja. A harmadik játékos csak 1 szavazatot kap. A negyedik játékost nem éri semmilyen hátrány.

Miután kiegyenlítődték az erőviszonyok, ideje elkezdeni a vetélkedést!

2	3-4	5

A Tékozlók Klubja 5 körből áll, habár előbb is véget érhet, amennyiben valaki eléri a 0-t valamelyik versenyen.

Áttekintés

Egy kör több fázisból tevődik össze. A fázisok közül kettő verseny-specifikus:

1. Előkészületek
2. Megbízások
3. Akciók
4. Hyde Park (csak a választási vetélkedőn)
5. Beatrice Asszonyság (csak a társadalmi vetélkedőn)
6. Kör vége

Előkészületek

Az egyes játéktábláknak külön előkészületei vannak minden kör elején. A 2. oldal illusztrációján látható az első kör előkészítése, az alábbiakat kivéve:

Kártyák Kiosztása



Minden táblán található 3-4 hely, ahova kártyát kell tenni. Ezeket jelölve van, hogy milyen és hány darab kártyát kell odatenni. Például ide 2 fehér és egy fekete szegélyű kártya kerül. **A kártyák képpel felfelé kerülnek a táblára.** A fekete szegélyű kártya felülre helyezésével a kártyák szépen elrendezhetőek úgy, hogy a kártyákon szereplő összes ikon látszódjon.



Erre a helyre fekete szegélyű kártya kerül az 1-3. körökben, és fehér szegélyű a 4. és 5. körben.



Az 5. körben nem kerül kártya erre a helyre. Ehelyett az ábrázolt jutalmat adja.

Csapjátok fel a központi tábla paklijának legfelső lapját. Minden körben új központi lap lesz.

Lapkák Kiosztása

Minden vetélkedőnek saját lapkái vannak.



A **vagyoni vetélkedőben** tegyetek 4 vagyoni lapkát a tábla szélén található kijelölt helyekre.



A **választási vetélkedőn** kerüljön 4 politikai kör lapka a 4 kijelölt helyre.



A **társadalmi vetélkedőn** fordítsátok fel a legfelső Beatrice Asszonyság lapkát, és kerüljön erre a helyre.

Megbízások

Minden egyes játékosnak van bizonyos számú kifutófiúja, melyeket kis cilinderek jelölnek. Számuk függ a játékosok számától, és attól, hogy 2 vagy 3 vetélkedőn vesztek részt, ahogy az előző oldalon erre már kitértünk.



A központi táblán **jelölt sorrendben a játékosok egyesével elküldenek egy kifutófiút egy még nem foglalt helyre valamelyik játéktáblára.** A kifutófiú le-

helyezésekor azonnal végrehajtja a megbízást.

Néha a kifutófiú kártyákat szerez neked, melyeket később az akció fázisban használhatsz. Máskor azonnal hatással lesz pontjaidra valamelyik vetélkedőn. Az egyes helyszínek hatásait a következő oldalakon mutatjuk be részletesen.

Ha egy helyszín már foglalt, kifutófiú már nem küldhető oda ebben a körben. Ezért előnyös kezdeni.

Mikor rád kerül a sor, köteles vagy kifutófiút elhelyezni. Szabad olyan megbízást adni neki, amit nem tudsz használni, de ha a vagyoni táblán olyan megbízásra küldöd, amely lehetőséget ad az eladásra, vagy cserére, muszáj lesz élned vele. (Ld. 6. oldal)

Kártyák Elvétele 2 vagy 3 Játékos Esetén

Minden táblán találhatóak kártya szettek, melyeket el lehet venni. 4 vagy 5 játékos esetén van 1-1 kifutófiú-hely minden egyes szettnek. 2 vagy 3 játékos esetén eggyel kevesebb a hely. Kártya szett elvételéhez egy nem foglalt helyre kell tenned kifutófiúdat. Egy körön belül több szettet is elvehetsz. Ha minden hely foglalt már, az utolsó megmaradt szettet senki sem veheti el.

Miután minden játékos elküldte kifutófiúit és végrehajtották a megbízásokat, eljött az Akciófázis ideje.

Akciók

A központi táblán **jelölt sorrendben minden játékosnak van egy fordulója, amiben akciókat hajthat végre.** Az akciókat kártyák jelképezik. Mikor rád kerül a sor, bármennyit kijátszhat, bármilyen sorrendben. Nem tarthatsz meg minden kártyát a következő körre. **A kör végén 4 kártyád lehet, a többit el kell dobnod.**

Fehér Szegélyű Kártyák

A fehér szegélyű kártyák egyszeri eseményeket jelölnek. Kijátszod a kártyát, és végrehajtod, amit mond. Minden kijátszott fehér szegélyű kártya eldobásra kerül a kör végén. (Még magad előtt tarthatod kijátszás után, mert némely hatás az adott körben korábban kijátszott kártyákra hivatkozik.)

Fekete Szegélyű Kártyák

A fekete szegélyű kártyák többször használhatóak a játék folyamán. Kijátszás után tedd a saját játékos táblára. **A táblán 6 hely van a fekete szegélyű kártyáknak.** Ha már mind foglalt, egyet el kell dobnod, hogy újabbat lehelyezhess. Olyat is eldobhatsz, amit ebben a körben már használtál.

A fekete szegélyű kártyáknak nincs azonnali hatása kijátszásukkor, de képességüket használhatod, amint szeretnéd. Két féle képességet találhatsz a kártyákon:



A jobb felső sarokban található képességek az akciófázisokban, körönként egyszer **aktiválhatók**.

A lap alján látható képességek állandó bónuszok, amelyek érvénybe lépnek, amint bizonyos **feltételek teljesülnek**.



A jobb felső sarokban jelzett képesség aktiváláshoz csúsztasd le a kártyát és hajtsd végre az akciót. Ha a kártyát már használtad, nem aktiválhatod még egyszer ebben a körben. A fekete szegélyű kártyákat aktiválhatod, amint kijátszottad őket, de nem kötelező.

Ha a kártya alján állandó bónusz is van jelölve, az a bónusz érvényben van attól függetlenül, hogy a kártyát aktiváltad-e már vagy sem. Az ilyen bónuszok többször is használhatóak egy körben.

Kártyák hatásai a szabálykönyv legvégén kerülnek kifejtésre.



Bónusz Akció Lapkák

A központi tábláról bónusz akció lapkák szerezhetők. Bónusz akciókat az akció fázisban lehet használni. Használat után a lapkák visszakerülnek a központi táblára. A nem használt bónusz lapkát szintén vissza kell tenni a kör végén.

Akció Fázis Után

A játékban lévő vetélkedők függvényében 1 vagy 2 további fázis van még a kör vége előtt. A Hyde Park fázis a 8., a Beatrice Asszonyosság fázis pedig a 9. oldalon kerül kifejtésre. A kör vége a 10. oldalon lesz részletezve.

Megbízások a Központi Táblán

A Központi Kártya Elvétele

Minden körnek megvan a maga központi kártyája. Ez a kártya különleges, hiszen összeköti a vetélkedőket.

Ha 3 vetélkedővel játszotok, akkor úgy viselkedik, mint bármely másik megbízási helyszín. Ha ideküldöd kifutófiúd, elveheted a központi kártyát. Újat nem csaptok fel a következő körig.



2 vetélkedő esetén a központi kártya elvétele időlegesen 2 kifutófiút is leköt. Ahhoz, hogy elvehesd a kártyát, 2 kifutófiút kell a helyszínre küldened a megszokott 1 helyett.

Mikor a többiek az utolsó kifutófiúkat helyezik le, te kimaradsz. Azonban nem veszted el a köröd: Miután mindenki elhelyezte a kifutófiút, elveszed a központi kártyára helyezett kifutófiúid közül az egyiket, és áthelyezed valahova máshova.

Helyfoglalás a Sorban



Küldd ide az egyik kifutófiúd, hogy **foglaljon neked** helyet a

következő kör sorrendjében. A sorrend nem változik a kör végéig, amit a 10. oldalon részletezünk majd. A játék elején előnyös kezdeni. Későbbi körökben lehet, szívesebben kerülnél később sorra, ha már a játék befejezésén gondolkozol. Utolsónak lenni a Hyde Parkban is előnyös.

Mikor ide helyezel, **választhatsz egyet az elérhető bónusz akció lapkák közül.** A legtöbbjük olyan akciót biztosít, melyet az akciófázisban használhatsz majd.

Minden vetélkedő 2 bónusz akció lapkát biztosít. Az akciók az utolsó oldalon kerülnek kifejtésre. Minden bónusz akció lapka visszakerül a táblára a kör végén.

Akkor is foglalhatsz helyet, ha már csak egy hely kiadó. Lehelyezheted ide 5. kifutófiúdat, hogy elvehess egy bónusz akció lapkát. Azokra a számokra azonban nem lehet lehelyezni, amik a játékokra nem érvényesek (például 3 játékos esetén csak az első 3 mező érvényes). Kétszer nem helyezhetsz ide egy körön belül.

Reneszánsz Férfi Lapka



Küldj ide kifutófiút, hogy elvehesd a Reneszánsz férfi lapkát. **A lapka két szimbólumot biztosít erre a körre.** Ezek a szimbólumok kombinálhatóak az akció fázisban használt kártyákkal. (Ld. lent.)

A két szimbólum lehet ugyanaz, vagy különböző. Nem kell a szimbólumot meghatározni használatáig. Kiválasztás után már nem változtathatod meg döntésed, de a szimbólumot a kör végéig bármennyiszer használhatod.

A kör végén vissza kell tenned a Reneszánsz férfi lapkát a központi táblára attól függetlenül, hogy használtad-e vagy sem.

Közös Szimbólumok



Ezek a szimbólumok közösek mindhárom vetélkedőn.

Több kártya akciója függ bizonyos birtokodban lévő szimbólumtól. A célod ezek hasznát maximalizálni.

A reneszánsz férfi kiválasztásával 2 szimbólumhoz lehet jutni. Minden vetélkedő biztosít szimbólumokat valamilyen módon. Ezt a következő pár oldalon részletezzük majd. Egy vetélkedőn szerzett szimbólum érvényes lesz a többi vetélkedő során is.

Vagyoni Vetélkedő

Egy igazi tékozló elszórja anyagi javait. Persze ez sokkal könnyebben menne, ha nem lenne ennyire sok. De okos cserék során egy hozzád hasonló királyi úriember is koldus helyében találhatja magát.

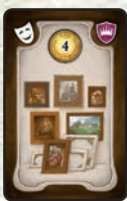
Cél

A vetélkedő célja, hogy megszabadulj pénzedtől és vagyonodtól. A vetélkedőben elért pontszámodat a pénzed és vagyonod értéke adja, de emellett 3 Font büntetés jár minden birtokodban lévő vagyontárgy után a játék végén.

Pénz

A játékot a 3. oldal táblázatában meghatározott mennyiségű pénzzel kezded. Ahogy eladod vagyontárgyaid, egyre több pénzhez jutsz. Szerencsére több lehetőség is van a pénz elköltésére. Mikor szórod a pénzt, nem jár érte semmi cserébe, a vetélkedőben elért pontszámod csökkentése okozta élvezeten kívül.

Vagyon Lapkák



A játék elején kellett, hogy kapj egy szett vagyon lapkát az A, B, C, D, vagy E jelűek közül. Minden egyes vagyon lapka a bal felső sarkában jelzett szimbólumot biztosítja. A középen látható érme a vagyontárgy alap értékét mutatja. A jobb felső sarokban egy pajzs van, ami a kerületet mutatja, ahonnan a vagyon származik.

A Kerület Jelző



A játék elején úgy kell a jelzőt lehelyezni, hogy egy kerület felé mutasson (véletlenszerűen). Minden kör végén 1 mezőt forog az óramutató járása szerint.

Amikor az éppen jelzett kerületből **adsz el** valamit, **1 fonttal kevesebbet kapsz**. Vagyontárgyak cseréjekor a kerület jelzőnek nincs jelentősége.

Csere



Ez a kép a cserét jelöli. Cseréld ki egyik vagyontárgyadat a táblán szereplő négy valamelyikével. Általában egy kevésbé értékesre próbálsz cserélni. Ha az akció limitet jelöl meg, akkor el kell vened annyi érmét, amennyivel túlléped ezt a limitet.

Például: A fenti akció egy -3-as limitet jelöl. Egy 6-os értékű tárgyat egy 1-esre cserélsz. Ez -5-ös veszteség, ami a limitet meghaladja. 2 Fontot el kell vened a bankból, hogy fedezd a különbözetet.

A kerület jelzőnek nincs hatása a cserékre.

Mindig 4 vagyontárgy lesz a táblán. Későbbi cserék során, némelyik lehet már egy másik játékos által korábban becserélt tárgy. A kör végén minden vagyontárgy lekerül a tábláról.

Eladás



A vagyontárgyak hasznos szimbólumokat biztosíthatnak, de előbb vagy utóbb, meg akarsz majd szabadulni tőlük. Eladáskor tedd az eladott vagyontárgyat a dobó pakliba, és vegyél el az értékének megfelelően érmét, levonva az esetleges kedvezményeket.

Ne feledd, hogy a kerület jelző -1 Font kedvezményt ad minden, a jelzett kerületből származó eladott vagyontárgyra.



Néhány akció és képesség kedvező eladást tesz lehetővé. Ezeket is le kell vonni az eladási árból. Minden árcsökkentés összeadódik.

Ha a kedvezmények révén a vagyontárgy értéke nullára vagy az alá csökken, akkor értéke 0. Eladása után nem veszel el pénzt a bankból.



Egyes akciók és megbízások egyszerre 2 vagyontárgy eladását teszik lehetővé. Ilyen esetben az árcsökkentés mindkét eladásra vonatkozik. **A második eladás opcionális.** Ha jobbnak látod, használhatod az akciót egy tárgy eladására is.

Pénz Költsé



Az akció azt jelzi, hogy az ábrázolt mennyiségű pénzt elköltöd. Egyszerűen add be ezt a pénzt a bankba. Ha a jelzett összeg több, mint ami neked van, akkor add be, amennyid van. Adósságba nem kerülhetsz, hacsak minden vagyonodtól meg nem szabadultál már.

Még Egy Kis Idő



Ezek a kártyák önmagukban semmit sem jelentenek. Azonban egyes akciók lehetővé teszik, hogy több pénzt költs el, ha több időt töltesz el velük. Ezen akciókhoz egy vagy több ilyen kártyát adhatsz a jobb hatás érdekében.

A többi szimbólumtól eltérően a szimbólumok használat után azonnal eltűnnek. **Ez a kártya csak arra az akcióra vonatkozik, amire elköltötted.**

Megbízások a Vagyoni Vetélkedőben

A **vagyontárgyak cseréje** és két **vagyontárgy eladása** megbízásokat már bemutattuk. **Ha olyan megbízást választasz, ami a csere vagy eladás lehetőségét biztosítja, el kell adnod vagy cserélned legalább egy vagyontárgyadat.** Így tehát ha már minden vagyonodtól megszabadultál, nem választhatod ezeket a megbízásokat.

A többi megbízási helyeknek a következő a hatása:



Ez a helyszín lehetővé teszi, hogy vagy **-2-es limittel cserélj egyet, vagy kétszer adj el** (árcsökkentések nélkül). Az egyik akciót hajthatod végre, a másikat figyelmen kívül kell hagyni. **Ez a megbízás nem elérhető 3 játékos esetén.**



Itt **elkölthetsz 1 fontot**, plusz 1 fontot minden *Még Egy Kis Idő* kártya után, amit kijátaszol. Mikor ide küldesz egy kifutófiút, az a színednek megfelelő mezőre lép. Több kifutófiút már nem küldhetsz ide ebben a körben, de ez nem akadályozza a többi játékos a helyszín használatában.



Itt **elvehetsz egy szett kártyát**. 2 és 3 játékos esetén bármelyik helyen elvehetsz egy tetszőleges megmaradt kártya szettet. (Ld. 4.o.)

Választási Vetélkedő

A szavazók a kerületedben tiszteletreméltó emberek. Ha valaki megveszi a szavazatukat, akkor az másnak már nem eladó... javarészt. Édesapád már tetemes összeget ölt ebbe a választásba. Hogy veszíts, rendkívül „politikátlannak” kell lenned.

Pontozás



A választási pontozósávon követhető a jelenlegi szavazatok száma. A kezdeti szavazatszámot a 3. oldali táblázat mutatja.

A vetélkedő célja, hogy szavazatokat veszítsetek.

Politikai Körök Lapkák

Szimbólumokhoz juthatsz a politikai vetélkedőn, ha sikerül behízelegni magad bizonyos politikai körökbe. Ezt **politikai körök lapkáiból álló hálózat** jelképezi, amely bármilyen formát felvehet.

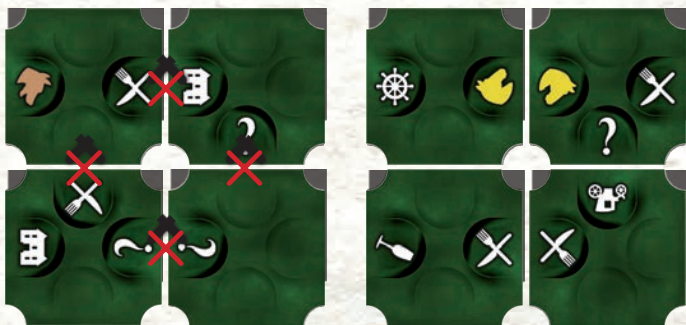
A hálózatod kezdetben egy lapkából áll. **Egyetlen lapka önmagában nem biztosít szimbólumot.** A szimbólumot akkor érdemled ki, ha párt találsz hozzá.

Lapkákhoz egyes megbízások által juthatsz. Az új lapkát egy vagy több már meglévő lapka mellé kell tenni közvetlenül. **A szomszédos széleknek passzolniuk kell:**

- Két azonos szimbólum passzol egymáshoz.
- Egy ? bármely szimbólumhoz passzol, de nem tehető másik kérdőjel mellé.
- Szimbólum nélküli élek csak szimbólum nélküli él mellé tehetőek.

Helytelen

Három szimbólum



Ha olyan lapkát veszel el, amit nem tudsz szabályosan lehelyezni, el kell dobnod azt. Az új lapkát akkor is eldobhatod, ha csak szimplán nem szeretnéd letenni. A korábban lehelyezett lapkákat azonban már nem távolíthatod el a hálózatodból.

Mikor sikerül párt alkotnod, vagy két megegyező szimbólum vagy egy kérdőjel révén, csatlakoztál ahhoz a politikai körhöz, és **mostantól van egy szimbólumod az adott típusból.** (Üres szélek szabályosan passzolnak egymáshoz, de nem biztosítanak szimbólumot.)



2x2-es négyzet létrehozásával csatlakoztál a belső körhöz. Az újdonsült politikai hatalmad azonnali előnyöket biztosít.

Választhatsz 2-t az alábbiakból:



1 szavazat veszítése.



1 Font veszítése



Mozgass egy befolyásjelzőt eggyel lejjebb.

Választhatod ugyanazt kétszer, vagy választhatsz két különbözőt is. Minden alkalommal, amikor 4 sarok találkozik, új belső körhöz csatlakozol. Például egy 3x2-es téglalapnak két belső köre van.

Egy Szavazat Elvesztése



Ez az ikon egy szavazat elvesztését jelzi. Ha egy általad végrehajtott akción ezt az ikont látod, mozgassd a szavazatszámálód visszafelé, jelezve az új pontszámot.

Megafonok



Megafonok csak a Hyde Park fázisban használatosak, ami körönként egyszer fordul elő. A Hyde Park fázis során össze kell számolni az összes begyűjtött megafonod számát.

A megafonokat szerezhetik kifutófiúk a tábláról, jöhetnek a megafon bónusz lapkák, vagy bizonyos kártyák által. Ha fehér szegélyű kártyát játszol ki megafon ikonnal, hagyd magad előtt képpel felfelé a Hyde Park fázis végéig, mert a megafonok számolásakor számítanak.

A Hyde Park fázis során nem adhatsz több megafont a meglévőkhöz. Annyid van, amennyit a kifutó fiúk gyűjtöttek, valamint amit a kártyák és a bónusz lapkák biztosítottak. Ez az utolsó játékos számára előnyt jelent. Ő megszámlolhatja a mások által gyűjtött megafonok számát, mielőtt kártyák kijátszásáról dönt az akció fázisban.

Megbízások a Választási Vetélkedőn



Válaszd ezt a helyet, és veszítesz 1 szavazatot. Tedd a kifutófiút a színednek megfelelő mezőre. Több kifutófiút már nem küldhetsz ide ebben a körben, de ez nem akadályozza a többi játékost a helyszín használatában.



Ez a helyszín a jelzett mennyiségű megafont nyújtja. A számuk attól függ, hányadik körben jártok.



Válaszd ezt a helyszínt, **hogyan veszíts 1 szavazatot**, és válassz egyet a két lapkából. Tedd a lapkát a hálózatodba azonnal. Dobd el a másikat. (Eldobhatod mindkettőt, ha szeretnéd.)



Itt elvehetsz **1 szett kártyát**. 2 és 3 játékos esetén bármely szabad hely bármely meglévő szett elvételére jogosít. (Ld. 4.o.)

2 kártya szett politika kör lapkát is tartalmaz. Ha az adott szettet választod, el kell vened a lapkát is. Azonnal tedd a hálózatodba, vagy dobd el.



A mező, amely egy fekete szegélyű lapkát biztosít, az 5. körben 1 szavazatvesztést és egy megafont ad kártyalap helyett. Politikai kör lapkát mindig biztosít.

Liberálisok és Konzervatívok



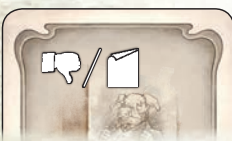
Néhány kártya olyan akció, amely vagy a liberális vagy a konzervatív oldalt támadja.



Más akciók támadóak általánosságban.



Az ilyen jelzéssel ellátott fekete szegélyű kártyák bónuszt adnak minden alkalommal, amikor olyan kártyát játszol ki, amely bal felső sarkában a szimbólum van. Nem ad bónuszt a vagy kártyák után. A Liberálisoknak is van ugyanilyen kombinációjuk.



Más kártyák nem foglalkoznak a politikai hovatartozással. Ez a kártya egy szavazatvesztést biztosít minden ebben az akciófázisban kijátszott lap után, mely bal felső sarkában a , vagy szimbólum található.

Kocsmai Kezelések



Habár a legutóbbi választási reformok tiltják szavazók lojalitásának megvásárlást, még mindig több kerületben él a kocsmai kezelések régi jó öreg hagyománya. Egyszerre maximum 4-et játszatsz ki ezen lapokból. Minden lap egy ingyen sört jelent lojalis követőid számára. És hogy segítsd őket a döntéshozatalban, még egy kis apróságot is csempésztél italukba.

A kártyán szereplő szavazatszámot veszíted el, a kijátszott lapok számának megfelelően. Például, 3 *Kocsmai Kezelés* 6 szavazatvesztéssel jár, ha egyszerre játszod ki őket.



Ha a játéktábládon birtokodban van ez a kártya, az általa biztosított bónuszt minden *Kocsmai Kezelés* után megkapod. Például, 3 *Kocsmai Kezelés* kártya egyszerre 12 szavazatvesztést okoz (alapesetben 6, és 2 minden kijátszott kártya után).

Hyde Park Fázis

Mikor részt vesztek a választási versenyben, a kör egy lelkesítő beszéddel zárul a Hyde Parkban. A beszéded célja természetesen, hogy minél több szavazatot veszíts. Persze tékozló társaid szintén ezen munkálkodnak, ezért verseny alakul ki, amelyben kiderül, hogy ki a leghangosabb.



Egyes megbízások és akciók révén megafonokhoz jutottál. **Számold meg az összes ebben a körben összegyűjtött megafont.**



Bónusz megafon jár annak, aki kifutófiút küldött ide.

Büntetés a legkevesebb megafonért.

Jutalom az első, második és harmadik helyezettnek.

Az értékek az adott körtől függenek.

A legkevesebb megafont gyűjtő játékosok mind kapnak 1 szavazatot döntetlen esetén. Nem kapnak jutalmat első, második vagy harmadik helyért.

A többi játékos kaphat jutalmat. A jutalmak az adott körtől függenek. Ha jól készítetted elő a választási táblát, a központi tábla körjelzője megmutatja, melyik oszlop vonatkozik az adott körre. Határozzátok meg a játékosok egymáshoz viszonyított (hang)zavarkeltését. **A legtöbb megafonnal rendelkező játékos veszti a legtöbb szavazatot.** És így tovább lefelé. Döntetlen minden érintett jutalmat kap. Döntetlenek nem befolyásolják a többiek helyezését.

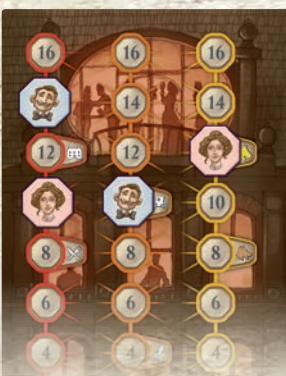
Példa 1: Piros, Sárga, Kék és Zöld mind 2 megafont gyűjtött ebben a körben. Mindannyian a legkevesebbet szerezték, így mind 1 szavazatot kapnak. Senki nem veszít szavazatot.

Példa 2: Piros és Sárga 4 megafont gyűjtött. Kéknek 3, Zöldnek 1 van. A negyedik körben járunk, ahogy a fenti ábra mutatja. Zöld gyűjtötte a legkevesebb megafont, ezért kap 1 szavazatot. Döntetlen van az első helyen Piros és Sárga közt, így mindkettő veszít 4 szavazatot. Kék a harmadik, 1 szavazatot veszít.

Társadalmi Vetélkedő

Mindnyájatokat kedvelnek a társadalom legbefolyásosabb emberei közül négyen. De egy kis rosszalkodással, mindezen lehet változtatni.

Pontozás



Ebben a vetélkedőben a pontjaidat 4 befolyás jelző mozgásával követheted a pontozó tábládon. A teljes befolyásod a jelzők alatti számok összegértékével egyezik meg. A vetélkedő célja, hogy csökkentsd a társadalmi befolyásod.

Mozgás a Pontozósávon

Akciók és megbízások jelzik, hogyan mozgasd a befolyás jelződet. Egyes ikonok meghatározzák a szintet. Ha nincs szín meghatározva, bármelyik jelződ mozgatható. **A mozgásnak mindig üres mezőre kell történnie.**



Mozgasd egyik befolyás jelződ 1 mezőt lefelé.



Mozgasd befolyás jelződ átlósan egy mezőt lefelé. Te döntöd el, hogy átlósan balra, vagy jobbra haladsz.

Ha a mozgítás során a jelző lekerülne a tábláról, nem mozgathatód úgy azt a jelzőt.

Általánosságban ezek az ikonok jelzik, hogy mozgasd az egyik befolyás jelződet egy szomszédos üres mezőre a megjelölt irányban.



Egyéb jelzett mozgásokat az utolsó oldalon mutatunk be.



Ha több mozgás is jelölve van, egyesével kell őket végrehajtani, és mindig üres mezőre. **Mozgathatod ugyanazt**

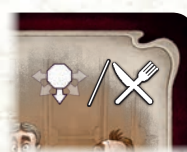
a befolyás jelzőt vagy több jelzőt bármilyen sorrendben. Nem kötelező az összes mozgatót használni, lehet akár egyiket sem.

Szimbólumok a Pontozósávon



A pontozósáv egyes mezőin szimbólum található. Ez a szimbólum mindaddig a birtokodban van, amíg egy jelző az adott mezőn áll. A társadalmi vetélkedő stratégiájának jelentős része abból áll, hogy eldöntöd, mely mezőre lépj, és milyen sokáig maradj ott.

Ha egy akció több mozgást biztosít, nem hajthatasz végre egy új akciót közben. Például, ha egy kártya két mozgást biztosít lefelé, nem teheted meg, hogy lefelé mozogsz egy kutya szimbólumra, kijátsszol egy akciót, ami a kutya szimbólumot használja, majd végrehajtod a második mozgást. Azonban használhatsz egy kártyát, hogy a kutya szimbólumra lépj, kijátssz több kutya szimbólumot hasznosító kártyát, majd egy másik kártya segítségével tovább léphetsz a kutya szimbólumról.



Mikor egy ilyen kártyát használsz, elsőként számold meg, mennyi ilyen szimbólummal rendelkezel. Ezután hajts végre annyi mozgást. Miután a szimbólumokat megszámoztad, már nem befolyásolható a számuk a jelzők mozgásával. Ha egy kártya mozgást biztosít

valamivel, ami szimbólumokon múlik, akkor bármiféle mozgás előtt meg kell számolni az adott szimbólumok számát.

Példa: Pirosnak van 1 szimbóluma a vagyona révén. A fenti kártyát használja, hogy jelzőjét a mezőre mozgassa a társadalmi tábláján. Ez nem biztosít számára extra mozgási lehetőséget. Azonban ad neki egy második szimbólumot. Tegyük fel, hogy még mindig meg van ez a 2 szimbóluma a következő körben, amikor újra használja ezt a kártyát. Elmozoghat az első mozgása során a mezőről anélkül, hogy elvesztené második mozgását.

Megbízások a Társadalmi Vetélkedőben



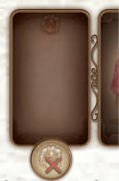
Egyes megbízások mozgást tesznek lehetővé, ahogy fent azt bemutatunk.



Ez e megbízás 1 lefelé irányuló mozgást tesz lehetővé. Tedd a kifutófiú a színednek megfelelő helyre. Több kifutófiút már nem küldhetsz ide ebben a körben, de ez nem akadályozza a többi játékost a helyszín használatában.



Ezen a helyen elvehetsz egy szett kártyát. 2 és 3 játékos esetén bármelyik szabad helyen elvehetsz egy tetszőleges megmaradt kártya szettet. (Ld. 4.o.)



Ennek a helyszínek a haszna Beatrice Asszonyság fázisában érvényesül. Tulajdonképpen egy kis szünetet tartasz bokros teendőid közepette, hogy Beatrice Asszonyságot bosszanthasd. **Ha ezt a megbízást választod, a Beatrice Asszonyság lapka nem lesz rád hatással** a Beatrice Asszonyság fázisában.

Beatrice Asszonyság

Beatrice Asszonyság egy kedves idős hölgy, aki mindenkinek a te kedvességgeddel büszkélkedik. Ez nagyban segítheti a társadalmi pozíciódat – na pontosan ez az amit te nem szeretnél.

Az akció fázis után (és a Hyde Park fázis után, ha a választási vetélkedőben is részt vettek) eljött az ideje, hogy összehasonlítsátok a befolyás jelzőitek a Beatrice Asszonyság lapkával. **Az adott kör lapkája meghatározza, hogy melyik befolyás jelzőt kell 1 mezővel egyenesen felfelé mozgatni.** Minden lapkát megmagyarázunk lent.

Minden érintett jelző egyszerre mozog. Egyes jelzők mozgása lehet blokkolva, vagy egy helyben maradó jelző miatt felette, vagy mert a legfelső sorban van (16). **Minden blokkolt jelzőért másik jelzőt kell mozgatni egy mezővel felfelé.** Ebben az esetben te választod meg, melyik jelző mozogjon. Lehet egy olyan, amely már mozgott, de olyan is, amit nem befolyásol a lapka.

Ha egyik jelződ sem tud felfelé mozogni, akkor már olyan jól ismert vagy, hogy már Beatrice Asszonyság sem tud javítania társadalmi helyzeteden.

Minden lapka esetében van lehetőség a büntetés elkerülésére. A büntetés elkerülhető úgy is, hogy a Beatrice Asszonyság mezőre küldesz egy kifutófiút a megbízási fázisban.

Beatrice Asszonyság Lapkák



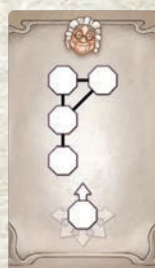
Minden befolyás jelzőnek 1 mezőt felfelé kell mozognia a 2 jelölt oszlopban. **Ha minden jelződ az x-szel jelölt oszlopban van, Beatrice Asszonyság nincs rád hatással.**



Minden befolyás jelző ezekben a sorokban (6-tól 12 pontos sorokig) 1 hellyel feljebb mozog. **Ha jelzőid ezeken a sorokon kívülre esnek, Beatrice Asszonyság nincs rád hatással.**



Ha kettő vagy több jelződ egy sorban van, egy mezőt felfelé kell mozogniuk. Ez akkor is igaz, ha két jelző nem szomszédos. Ha 2 sorban van 2-2 jelződ, mind a 4 érintett. **Ha minden jelződ külön sorban van, Beatrice Asszonyság nincs rád hatással.**



Minden egymással szomszédos jelzőnek egyet felfelé kell mozognia. Gyakorlatilag ez azt jelenti, hogy minden jelző csoport 1 mezőt felfelé mozog csoportként. **Ha nincsenek szomszédos jelzőid, Beatrice Asszonyság nincs rád hatással.**

Kör Vége

Minden kör végén sorban hajtsátok végre az alábbiakat:

Játék Végi Feltétel Ellenőrzése

A játék most befejeződik, ha valamelyik játékos pontszáma 0 vagy kevesebb bármely vetélkedőn. Körön belül előfordulhat, hogy egy játékos pontja 0 lesz, majd megemelkedik (Hyde Park vagy Beatrice Asszonyosság miatt). Ez nem jelenti a játék végét. Ami számít, az a játékosok pontjai a Hyde Park és a Beatrice Asszonyosság fázisok után. **A játék akkor is befejeződik, ha 5 kört lejátszottatok.** A pontozást a lap alján magyarázzuk el.

Ha a játék még nem ért véget, készüljete fel a következő körre:

Az Új Játékos Sorrend Jelölése

Azok a játékosok, akik kifutófiút küldtek a számozott helyek valamelyikére, azt a helyet kapják a sorban a következő kör során. Tegyétek a körjelzőjüket a megfelelő helyekre. Emellett vissza kell tenniük a bónusz akciók lapkáját a táblára, ha még nem tették volna meg.

Azok, akik nem küldtek kifutófiút, hogy helyet foglaljanak, tegyék körjelzőiket a fennmaradó helyekre. Ezen játékosok egymáshoz viszonyított sorrendje változatlan marad.

Példa

A kör végén a kifutófiúk és a körjelzők így néznek ki:



Piros és Kék megkapják a kiválasztott helyeiket. Sárga és Zöld megkapják a másik két helyet. Sárga a Zöld játékos előtt marad.



Ha senki nem küldött kifutófiút helyet foglalni, a játékosok sorrendje nem változik.

Táblák Tisztítása

A játékosok eldobják minden ebben a körben kijátszott fehér szegélyű kártyájukat. Ha van kártya a kezükben, **4 lapra kell csökkenteni** azok számát. Újra aktiválhatóvá kell tenni a használt fekete szegélyű lapokat.

Szedjétek le az összes kártyát, ami még fent van a táblán. (Ne feledjétek a központi táblát sem.) Távolítsátok el minden politikai kör lapkát a választási tábláról, minden vagyoni lapkát a vagyoni vetélkedő táblájáról, és dobjátok el az adott kör Beatrice Asszonyosság lapkáját is.

Minden kifutófiú visszakerül a játékosokhoz.

A reneszánsz férfi lapka visszakerül a központi táblára. Minden bónusz akció lapka visszakerül a központi táblára.

Következő Kör

Mozgassátok a kör jelzőt a következő helyre. A vagyoni táblán forgassátok a kerület jelzőt a következő kerülethez.

Pontozás

A **vagyoni vetélkedőben** elért eredményed a pénzed, amid van. Ha van vagyontárgyad a játék végén, pénzzé kell tenned őket a rajtuk szereplő értékben, de **plusz 3 Font** jár mindegyikért. Tehát mindaddig, amíg van vagyontárgyad, pontjaid száma 0 felett van. A kerület jelzőnek nincs hatása a pontjaidra.

Míg vannak vagyontárgyaid, nem verheted magad adósságba. Például, ha egy akció engedi, hogy több pénzt költs, mint amennyid van, csak annyit költhetsz, amennyid van. Azonban, ha már nincsen vagyontárgyad, kerülhetsz adósságba, azaz pontjaid száma csökkenhet 0 alá.

A **választási vetélkedőn** pontjaidat a választási pontozósávon követheted. Ennek a pontozósávnak 44 a maximuma. Ha ezt elérted, nem mehetsz már feljebb. Azonban ha a szavazatvesztéseid révén 0 alá kerülnél, azt jegyezzétek fel. Ebben a versenyben is ér-

hettek el negatív eredményt.

A **társadalmi vetélkedőn** pontjaidat a pontozótábla korlátozza.

A jelzők nem mehetnek a legfelső sor fölé vagy a legalsó alá. Elért eredményed a jelzőid alatti értékek összege. Ez lehet 0 alatti.

Így tehát minden vetélkedőben lesz egy végeredményed. Ezek közül a legmagasabb lesz a végső pontszámod végeredményként. **A legalacsonyabb végső pontszámot elérő játékos lesz a győztes.**

A döntetlenek a második legmagasabb pont alapján dőlnek el. Három vetélkedő esetén, ha továbbra is döntetlen, a 3. vetélkedő pontjait kell megnézni. Ha a játékosok még mindig döntetlenre állnak, az igencsak figyelemreméltó.



Tervező: Vladimír Suchý

Vezető illusztrátor: Tomáš Kučerovský

Illusztrátor: Václav Šlajch

Ján Lastomírský

Grafikai tervező: František Horálek

Grafikák: Michael Petrus

Dita Lazárková

Szabálykönyv: Jason Holt

Tesztelők: Vodka, Miloš Procházka, Jirka Bauma,

Petr Holub, dilli, Vojta Suchý, Petr Murmak,

Fanda Horálek, Vítek Vodička, Vlaada Chvátíl,

Lucka, Michal, Kačka, Paul, Jason, David Nedvídek,

Radka Řeháková, Zuzka, Yuyka, Stáňa

and many others.

Külön köszönet: Paul Grogan, Jason Holt,

Vlaada Chvátíl, Vítek Vodička and Fanda Horálek.

Magyar fordítás: NagyDagy, **Szerkesztés:** Nargoth

Lektorálás: Artax



Czech Games Edition

© Czech Games Edition

October 2015

www.CzechGames.com

Tékozlók Klubja és a Végakarát (Last Will) Közös Játéka



A Last Will Vladimír Suchy társasjátéka, aki a Tékozlók Klubját is tervezte. A Last Willben a játékosok pénzüik minél gyorsabb elköltésével versengenek. A Last Will lényegében a vagyoni vetélkedő egy komplexebb változata.

Ily módon helyettesíthetitek a vagyoni vetélkedőt a Last Will játékkal.

A Játék Előkészítése

Döntsetek el, hogy a Last Will-t a választási vetélkedővel, a társadalmi vetélkedővel vagy mindkettővel kombináljátok. Készítsétek elő a Tékozlók Klubjának tábláit a megszokott módon. Állítsátok fel a Last Will-t a központi tábla alá.

Központi Tábla



Ezt az oldalát használjátok a központi táblának, hogy a központi kártya elvétele 1 kifutófiúba kerüljön. Csak a felső háromszöget használjátok majd. A játékos sorrend része, a bónusz akció lapkák és a reneszánsz férfi lapka a dobozban maradnak. A játékosok sorrend-

jét a Last Will szabályai határozzák majd meg.

A Last Will táblákat az ábrán látható módon helyezték el.

Központi Kártyák

A vetélkedőknek megfelelően válasszatok központi kártyákat.



A fehér szegélyű központi kártyáknak ilyen a jelölése.



Használjátok a fekete szegélyű kártyákat a vagyoni vetélkedőnek megfelelően.

Játékosok Előkészületei

- A másik két vetélkedő a 3. oldalon már korábban bemutatott előkészületeket használja.
- A Last Will vetélkedő 70 fonttal kezdődjön.
- A kifutófiúk számát minden körben a Last Will tervezési fázisa határozza meg.
- Használjátok a Tékozlók Klubja játékos táblákat a Tékozlók Klubja kártyáknak, és a Last Will táblákat a Last Will kártyáknak.

Kezdőjátékos

Az kapja a Last Will kezdőjátékos jelzőt, aki a legutóbb fizetett valamiért. A jelző a Last Will szabályai szerint megy körbe. **A játékosokat nem éri hátrány a játék elején.**

A Kör

A játékmenet a két játékban azonos, így a kettő kombinációja elég egyértelmű.

Előkészítés és Tervezés

Minden táblát a saját szabályai szerint kell előkészíteni.

Az előkészületek után, a játsszátok le a Last Will tervezési fázisát.

Megbízások

A megbízási fázisban **1 extra kifutófiút kaptok, ha egy Tékozlók Klubja vetélkedőben vesztek részt, és 2 extra kifutófiút, ha mindkettőben.** Ezt adjátok hozzá a tervezési táblán jelzett kifutófiú darabszámhoz.

A megbízások változatlanok, a központi táblát kivéve, ahol nincs lehetőség a reneszánsz férfi lapka elvételére, vagy játékos sorrend megválasztására. (A játékos sorrendet tervezéskor határozzátok meg.)

Akciók

Mindkét játék a saját szabályainak megfelelően kezeli az akciókat.

A Tékozlók Klubja akcióid száma korlátlan. A Last Will akciókat a játékos tábládon követed. A fehér szegélyű kártyákon található **A** vagy **2A** ikonok jelzik azok költségét.

A fekete szegélyű kártyák a megfelelő játékos táblára kerülnek. Az egyik játék játékos tábláján nem lehet kártya a másik játékból.

Szimbólumok



Szimbólumokat szerezhetsz a Last Will fekete szegélyű kártyái révén. Amikor egy kártya hatását befolyásolja a birtokodban lévő szimbólumok száma, számításba kell venni a játéktábládon szereplő fekete szegélyű Last Will kártyák bal felső sarkában szereplő szimbólumokat is. **A fehér szegélyű Last Will kártyák nem biztosítanak szimbólumokat a többi vetélkedőhöz.**

Ez a három fajta tulajdon biztosít **PA** szimbólumot. A farmok nem.



A politikai kör lapkákon és a társadalmi pontozásávon szereplő szimbólumaid **nem** érvényesek a Last Will kártyákhoz.

Hyde Park és Beatrice Asszonyosság

Ezek a fázisok a szokásos módon zajlanak.

Kör Vége

Hajtsátok végre a szokásos dolgokat a kör végén. A kézlimit sokkal nagyvonalúbb. **5 kártyát tarthatsz meg a kezdedben.** Ne felejt el visszaadni minden társ joker kártyát, amit elvettél.

Játék Vége

A játék véget ér, ha valamelyik játékos pontja nullára vagy az alá csökken bármelyik vetélkedőn.


A **Last Will vetélkedőben** elért pontszámod a meglévő fontjaid és minden tulajdonod piaci értékének összege adja meg.


A legmagasabb pontszámú vetélkedőd határozza meg a végső pontszámodat. **A legalacsonyabb végső pontszámot elérő játékos a győztes.**

Alapvető Pontozás


Minden vetélkedőnek van egy alap pontozási akciója:


 Vesztessz 1 szavazatot.

 2 Elköltesz 2 Fontot.


 Mozdasd az egyik befolyás jelződet a jelzett irányba.

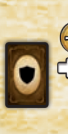
Egyéb Alapvető Hatások

 A megafonok nem befolyásolják pontjaid azonnal. Minden begyűjtött megafon a Hyde Park fázis során kerül számításba.

 Adj el egy vagyontárgyat.





 Adj el egy vagyontárgyat 1 Fonttal olcsóbban.





 Adj el egy vagyontárgyat a táblán lévő valamelyikével. Ha a veszteséged a limiten kívül esik, a különbözetet vedd el érmében.



 Cseréld el egyik vagyontárgyad a táblán lévő valamelyikével. Ha a veszteséged a limiten kívül esik, a különbözetet vedd el érmében.


Érvénybe Lép


Feltételekhez kötött előnyök érvénybe lépését egyes fekete szegély kártyák alján jelöltük:

 Ez az ábra a kártya alján azt jelzi, hogy 1 szavazatot vesztesz minden , , vagy  szimbólummal ellátott fehér szegélyű kártya kijátszása után.

 Minden alkalommal, amikor egy  szimbólummal ellátott fehér szegélyű kártyát játszol ki, vesztesz 1 szavazatot. A  és  szimbólumok nem váltanak ki hatást. (A Konzervatívok hatása megegyezik.)


 Minden kijátszott  szimbólumos fehér szegélyű lapért 2 szavazatot vesztesz.


 Amikor a jelzett kerületből adsz el, az eladási ár 2 Fonttal csökken.


 Minden kijátszott fehér szegélyű kártya után, amin megafon szerepel, eggyel lejjebb mozgathatsz egy befolyás jelzőt megafononként.


Kombinációk

Egyes kártyák a gyűjtött szimbólumokkal összefüggésben működnek.


 2 szavazatot vesztesz minden ilyen típusú szimbólum után.





 1 Költs el egy Fontot minden ilyen szimbólumod után.

 1 mozgást kapsz minden ilyen szimbólumod után. Minden mozgásnak egy üres mezőre kell történnie a jelzett irányban.


 Úgyanaz a jelző többször is mozgatható. Szimbólumra rá, vagy arról le való mozgatás nem változtatja meg mozgásaid számát.


A többi kombináció hasonló:


 6 Kapsz 1 lefelé mozgást minden 6-os mezőn álló befolyás jelző után.


 Kártya sarkában azt jelenti, hogy vesztesz 1 szavazatot minden ebben a körben kijátszott fehér szegélyű kártyád után, amin a ,  vagy  szimbólum található.

 Vesztessz 1 szavazatot, ha a Hyde Parkban van kifutófiúd.

 2 szavazatot vesztesz minden ilyen színű befolyás jelző után, ami a jelzett oszlopban található a társadalmi pontozótáblán.



 1 Költs el 1 Fontot minden vagyoni lapka után, ami ebből a kerületből származik.


 2 Költs el 2 extra Fontot minden általad kijátszott Még Egy Kis Idő kártya után. (Ezek aztán eldobásra kerülnek, és nem használhatóak fel később más kombinációhoz.)





 2 Költs el 2 Fontot. Költs el néhány extra fontot az általad kijátszott Még Egy Kis Idő kártyák számának függvényében. Például, ha egy Még Egy Kis Idő kártyával kombinálsz 2+1=3 Fontot költesz el. Ha hárommal kombinálsz, 2+1+2+3=8 Fontot költesz el. (A Még Egy Kis Idő kártyák eldobásra kerülnek, és nem használhatóak fel már másik kombinációhoz.)






Egyéb Kártya Hatások


 4x  Két, függőleges vonallal elválasztott pontot befolyásoló akció azt jelzi, hogy az egyiket ki kell választanod. Ha van sokszorozó, a választást annyiszor kell megtenned. Ebben a példában veszthetsz 4 szavazatot, vagy mozgathatsz 4-et, vagy veszthetsz 1 szavazatot és mozgathatsz 3-at, stb.


 Elküldheted kifutófiúdat egy szabad megbízási helyre és ő végrehajtja azt.


   1 Cseréld le az egyik pontozási akciód egy másikra. Például, hogy elcserélj egy -ra, mozdasd egyik befolyás jelzőt egyenesen felfelé 1 mezőt egy szabad helyre, és költs el 1 Fontot.


 1x   1 Vegyél el 1 Fontot a banktól, hogy 2-t mozoghass egyenesen lefelé, vagy mozgass egy befolyás jelzőt 1 mezőt fel, hogy elkölts 2 Fontot.


 5 jutalmat kapsz 2 helyett, amikor belső körbe kerülsz. (ld. 7. o.)



 1 Hajtsd végre ezeket a pontozást érintő akciókat.

 Válaszd ki bármelyik sort. Minden jelző abban a sorban egyet lefelé mozog. Nem kell minden jelzőt mozgatnod abban a sorban.

 1 vagy 2 mezővel lejjebb mozgathatsz minden ilyen színű jelzőt a megadott oszlopban. (De foglalt mezőn nem ugorhatsz át.)

 Válaszd ki bármelyik sort. Minden jelző a megadott színben 1 vagy 2 mezőt mozoghat lefelé. (De nem ugorhat át foglalt mezőt.)

 Egy jelző a megadott színben végrehajthat 1, 2, vagy 3 ugrást másik jelzők felett. (Az ugráshoz a jelző alatti mezőnek foglaltnak kell lennie, az az alatt lévőnek pedig üresnek.)

 3x  Maximum 3 mozgást végrehajthatsz a megadott színű jelzőkkel. Minden mozgásnak a jelzett irányba kell történnie.