

# Richelieu

Franciaország a XVII. században. Richelieu bíboros egy fontos politikai figura XIII. Lajos udvarában. Védi Franciaországot az ellenségeitől: az angoloktól, a protestánsoktól, a Habsburgoktól és a nemesektől, akik ellene és a korona ellen áskálódnak. A bíboros oldalára állsz vagy elcsábít a királynő és a külföldi nemzetek gazdagság és hatalom ígéretei? A harmincéves háború is dúl Európában, ami jó lehetőség dicsőség szerzésre és meggazdagodásra azoknak, akik előléptetést szereznek ... vagy közvetlen a bíborostól vesznek. Légy óvatos, bár ... a bíboros pozícióját a cselszövők mindenhonnan fenyegetik!

## A játék célja

A játékosok befolyásos nemesek, akik megpróbálják a legbefolyásosabb frakciót támogatni ügynökeik okos beépítésével. Aki leginkább támogatja a győztes frakciót, az presztízst és jutalmakat kap. Aki ily módon a legtöbb presztízst szerzi, az nyeri a játékot.

## Játékelemek

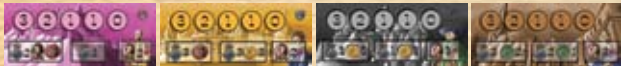
### • 1 játéktábla

### • 26 cselszövéslapok

13x Richelieu bíboros (piros hátlapú)



13x Szembenálló frakciók (sárga hátlapú): Anglia (rózsaszín), Franciaország (narancs), Habsburg (szürke) és a Protestánsok (barna)



### • 40 ügynökjelző (színenként 10)

2 db '-2' értékű, 3 db '1' értékű, 3 db '2' értékű és 2 db '3' értékű



az ügynök hátoldala

az ügynök előlapja

### • 4 paraván (színenként 1)



### • 12 jelző (színenként 3)



### • 4 "30+" presztízslapka



### • 3 fabábu



Richelieu bíboros

szürke eminenciás

Királynő

### • 10 ékszerkorong



### • pénz



Lajos ezüst  
(1-es értékű)



Lajos arany  
(3-as értékű)



### A játéktábla feltérképezése:

1. Cselszövéskockák: A kockák felső részében vannak a Richelieu bíboros cselszövéslapjai (piros hátlapúak), míg az alsókban a szembenálló frakciók lapjai (sárga hátlapúak).
2. Város: az ügynökök dobóterülete a cselszövé végrehajtása után
3. Város: az ékszerkorongok dobóterülete
4. A szembenálló frakció lapok képpel lefelé fordított paklijának a helye
5. Richelieu bíboros cselszövéslapjainak képpel lefelé fordított paklijának a helye
6. A végső pontozáshoz a bónuszpontok táblázata
7. Bevételsáv
8. Katonaságsáv
9. Presztízssáv
10. A Szürke eminenciás palotája
11. A királynő palotája
12. Richelieu bíboros kezdő pozíciója

## A játék előkészületei

1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére.
2. Válasszátok szét a cselszövéslapokat a hátlapjuk színe alapján. Keverjétek meg őket, és tegyétek két különálló, képpel lefelé fordított pakliként a tábla megfelelő helyére.
3. Húzzatok 3 Richelieu bíboros cselszövéslapot (piros hátlap), és tegyétek képpel felfelé az egyes cselszövéskockák felső részére. Húzzatok 3 Szembenálló frakciók cselszövéslapot (sárga hátlap), és tegyétek őket képpel felfelé az egyes cselszövéskockák alsó részére.
4. Tegyétek a pénzt a játéktábla mellé központi talonnak. Minden játékos kap 7 Lajos ezüstöt.
5. Tegyétek a szürke eminenciás bábut a palotájába (szürke). Tegyétek a királynő bábut a palotájára (rózsaszín). Tegyétek a bíboros bábut a presztízssáv 7-es mezőjére (ami Richelieu bíborost ábrázolja).
6. Tegyetek 2 ékszerkorongot a város megfelelő mezőjére. Valamint minden játékos is kapjon 2 ékszerkorongot. A megmaradt ékszerkorongokat tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség.
7. Minden játékos választ egy szint, elveszi a színéhez tartozó játékelemeket, és a paravánját maga elé teszi. A játék során a játékosok a pénzüket, ügynökeiket, ékszerkorongjaikat a paravánjuk mögött tárolják.
8. Minden játékos a jelzőit a játéktábla következő mezőire teszi:
  - a presztízssáv 0-s mezőjére
  - a katonaságsáv 0-s mezőjére
  - a bevételsáv 1-es mezőjére
9. Tegyétek a "30+" presztízslapkákat a tábla mellé. Ha egy játékos eléri a presztízssávon a "30"-as mezőt, akkor az adott játékos elveszi a "30+" lapkáját, és maga elé teszi. A játékos jelzője visszatér a 0-s mezőre, ami így már 30 pontot ér majd.
10. Válasszátok kezdőjátékost.

## A játék menete

A játékosok körei egymás után következnek.  
A játékos 1 vagy 2 akciót hajthat végre körönként:

- A játékosnak **2 akciója van**, ha a játékos jelzője a **Bíboros mögött van** a presztízssávon.
- A játékosnak **1 akciója van**, ha a játékos jelzője a **Bíboros előtt van (vagy vele azonos mezőn)** a presztízssávon.

A játékos a következő akciókból választhat:

- A. Bevételegyűjtés (csak egyszer körönként)**
- B. Egy ügynök lerakása**
- C. Előléptetés vásárlása (csak egyszer körönként)**
- D. Ékszerétel vagy eladás (csak egyszer körönként)**

### A. Bevételegyűjtés

A játékos annyi Lajos ezüstöt kap a központi talonból, amennyi az aktuális helyzete a bevételsávon.

*Példa: A zöld jelző a bevételsáv harmadik mezőjén áll. A zöld játékos kap 3 Lajos ezüstöt a központi talonból, és a paravánja mögé teszi őket.*

### B. Egy ügynök lerakása

A játékos a paravánja mögül -ha még van- leteszi egy ügynökét az általa választott egyik cselszövéskocka egyik cselszövéslapjának egy üres mezőjére.

Ha a játékos olyan mezőt választ, aminek az értéke 1, 2 vagy 3, akkor ezt az értéket Lajos ezüstben be kell fizetnie a központi talonba, és ezután teszi le az ügynökét, képpel lefelé, hogy annak az értéke titokban maradjon.

Ha a játékos 0 értékű mezőt választ, akkor semmit nem kell fizetnie, de az ügynökét képpel felfelé kell letennie, hogy mindenki lássa, hogy mennyi az értéke.

*Fontos: Ha a játékos úgy dönt, akkor ezt az akciót kétszer is végrehajthatja ugyanabban a körben, de ekkor neki két plusz Lajos ezüstöt is be kell fizetnie (az ügynök lerakásának normál árán felül). Annak nincs jelentősége e szempontból, hogy a második ügynökét ugyanarra vagy másik cselszövéslapra teszi le.*

*Példa: A zöld játékos leteszi egy ügynökét egy cselszövéslap "0" értékű helyére. Ennek nincs semmilyen költsége számára, de ezt az ügynököt képpel felfelé kell letennie a mezőre. A második akciója, hogy letesz egy ügynököt az "1"-es értékű mezőre is. Ennek költsége neki 3 Lajos ezüst (1+2). Ez az ügynök képpel lefelé kerül a cselszövéslapra.*

Amint egy cselszövéslap minden mezője foglalttá válik, akkor a kérdéses cselszövéskocka kiértékelésre kerül. Lásd "A cselszövésvégeredménye".

### Ügynökök visszavétele

Amikor a játékos az utolsó megmaradt ügynökét leteszi, akkor azonnal vissza kell vennie a játéktábla városából az ügynökeit, és a paravánja mögé kell tennie őket.

*Fontos: Ha az utolsó megmaradt ügynökének a lerakása egy cselszövésvégeredményez, akkor a cselszövésvégeredményez előtt a játékosnak vissza kell vennie az ügynökeit.*

### C. Előléptetés vásárlása

A játékos egy helyet előre tolja a jelzőt a katonaságsávon, és utána ennek a mezőnek megfelelő összeget fizet a központi talonba.

*Fontos: A játékos csak akkor hajthatja végre ezt az akciót, ha a jelzője a Bíboros mögött áll a presztízssávon.*

*Példa: A sárga játékos jelzője a katonaságsáv '2'-es mezőjén áll. A játékos befizet 3 Lajos ezüstöt, és a jelzőjét egy hellyel előbbre tolja a katonaságsávon.*



## D. Ékszerétel vagy eladás

A játékos eladhat egy ékszerkorongot. A játékos elővesz egy ékszerkorongot a paravánja mögül, leteszi azt a játéktábla megfelelő mezőjére, és azután kap 5 Lajos ezüstöt a központi talonból.

A játékos vehet egy ékszerkorongot (ha van a városban). A játékos kifizet 8 Lajos ezüstöt, elvesz egy ékszerkorongot a tábláról, és a paravánja mögé teszi.

A játékos egy körben vagy csak eladhat vagy csak vásárolhat.

## A cselszövés eredménye

Amint az egyik cselszövéslap teljesen betelik ügynökökkel, a Szürke eminenciással és/vagy a királynővel, a kérdéses cselszövés kockát értékelni kell.

**Megjegyzés:** Nem szükséges, hogy mindkét cselszövéslap összes mezője beteljen!

### a. A győztes frakció meghatározása

A kockában lévő mindkét cselszövéslapkán fordítsátok képpel felfelé a korongokat. Adjátok össze az egyes frakciók összes korongjának az értékeit. A Szürke eminenciás és a királynő bábuk értéke 3.

Az a frakció nyeri a cselszövést, akinek a legnagyobb az összesített értéke. Holtverseny esetén a bíboros frakció nyer.

### b. Bónusz a hozzájárulásért frakció győzelméhez

Azok a játékosok kapnak jutalmat, akik a leginkább hozzájárultak a győzelemhez.

**Megjegyzés:** A sikeres cselszövésért járó bónuszt a cselszövéslap mutatja. Az első és második helyért járó bónuszt a balszélső és a középső keret mutatja. A jobbszélső keret azt mutatja, hogy mi történik a bíborossal a cselszövés után.

Az a játékos kapja az első helyért a bónuszt, aki a legnagyobb pozitív összegű értéket adta a győztes frakciónak. Ez a játékos megkapja még a cselszövéslapot is, amit képpel lefelé maga elé tesz. A cselszövéslapok még bónuszokat érhetnek a játékosnak a játék végén. A második helyért járó bónuszt az a játékos kapja, akinek a második legnagyobb pozitív összege volt.

Holtversenyen esetén az a játékos nyeri a bónuszt, aki az ügynökét a győztes cselszövéslapra a legbaloldalibb helyre rakta.

Lépjetek a bíborossal annyi helyet fel vagy le, amennyit az utolsó keret mutat. Ha Richelieu nyeri a cselszövést, és azon játékos mögött áll, aki a legnagyobb összesített értéket adta, akkor a bíboros ezzel a játékosal egy mezőre kerül.

A játékosok a vesztes frakció támogatásáért nem kapnak bónuszt. Ez a cselszövéslap kikerül a játékból.



**Példa:** Ez a cselszövés megtörtént. Minden ügynök képpel felfelé fordul. Richelieunak 3 (3-2+2) befolyás pontja van. Angliának 9 (2+3+2+1+1) befolyás pontja, és megnyeri a cselszövést. A piros játékos támogatta a legjobban, ezért 3 presztízspontot kap, és egy helyet előre lép a bevételsávon. A sárga játékos végez a második helyen, és ezért 3 presztízspontot és 3 Lajos ezüstöt kap. A bíboros 2 mezőt lép a presztízssávon.

### c. Ügynökök eltávolítása és új intrikalap húzás

Amint a cselszövést kiértékeltek, a cselszövésben érintett összes ügynök a játéktábla városára kerül képpel felfelé.

Ha a Szürke eminenciás és/vagy a királynő is érintett volt a kiértékelt cselszövésben, akkor ők a palotájukba kerülnek vissza.

Végül húzzatok új cselszövéslapot mindkét pakliból, és tegyétek a cselszövés kocka megfelelő mezőjére őket.

## Bónusz áttekintés



### Presztízs

A játékos a megadott számú mezőt lép előre a presztízssávon.



### Pénz

A játékos a megadott összegű Lajos ezüstöt kap.



### Bevétel

A játékos a megadott számú mezőt lép előre a bevételsávon.



### Katonai befolyás

A játékos a megadott számú mezőt lép előre a katonaságsávon.



### Ügynök lerakás

A játékos azonnal letesz ingyen egy ügynököt az általa választott helyre.



### Korrupció

A játékos egy másik játékos ügynökét átteszi egy másik szabad helyre. Az ügynököt másik frakcióra vagy cselszövésre is át lehet tenni.

Ha az ügynök 0-s értékű helyre kerül, akkor képpel felfelé kell fordítani.

**Megjegyzés:** A Szürke eminenciást vagy a királynőt nem lehet ilyen módon mozgatni!



### Szürke eminenciás lerakása

A játékos leteszi a Szürke eminenciást a bíboros egyik ellenfél frakciójára, egy szabad helyre. Ha a bábu már le volt téve valamelyik cselszövéslapra, a játékos akkor is átteheti egy másik cselszövéslapra a bábút.

A Szürke eminenciás egy 3-as értékű ügynöknek felel meg a cselszövéslap értékelésekor, de nem tartozik egyik játékoshoz sem.



### Királynő lerakása

A játékos leteszi a Királynőt a Richelieu bíborost támogató egyik frakcióra, egy szabad helyre. Ha a bábu már le volt téve valamelyik cselszövéslapra, a játékos akkor is átteheti egy másik cselszövéslapra a bábút.

A királynő egy 3-as értékű ügynöknek felel meg a cselszövéslap értékelésekor, de nem tartozik egyik játékoshoz sem.

**Fontos:** Elképzelhető, hogy a bónuszakció aktiválása után egy másik cselszövéslapot is értékelni kell.

Ebben az esetben először az aktuális cselszövést kell teljesen kiértékelni: meghatározni a győztes frakciót, kiosztani a jutalmakat a győztes frakciót támogató játékosoknak, lépni Richelieu-vel, eltávolítani az ügynököket és új cselszövéslapot húzni.

Csak ezek után lehet a következő cselszövést értékelni.

## Katonaságsáv bónusz

A katonaságsáv néhány mezőjén bevételjel vagy presztízsjel látható. Ha egy játékos jelzője eléri vagy túlhalad ezen a mezőn, akkor ez a játékos az adott sávon előre viszi a jelzőjét egy mezővel.

## A játék vége

A játék akkor ér véget, ha az összes cselszöveglap kiértékelésre került. A játékosok a pontjaikat a következőképp számolják ki:

### a. bevételsáv és katonaságsáv

Adjátok hozzá a bevételsáv és katonaságsáv pontjait a presztízssávához.

### b. cselszöveglap bónusz

A játékosok további bónuszokat kapnak a maguk elé rakott cselszöveglapokért. A bónuszpont-táblázat megtalálható a játéktáblán. Ezeket a pontokat is lépjétek le a presztízssávon.



**Richelieu lapok:** Akinek a legtöbb Richelieu lapja van az 8 pontot kap; akinek a második legtöbb az 4 pontot. Ha az első helyen holtverseny alakul ki, akkor ezek a játékosok a második helyért járó pontokat kapják (4 pont mindegyiknek). Ez esetben a második helyért nem jár pont. Ha a második helyen alakul ki holtverseny, akkor ők nem kapnak semmit.

**Szembenálló frakciók lapjai:** Minden játékos azután kap pontot, hogy mennyi lapot gyűjtött az adott frakcióból. Egy lap 1 pontot ér, két lap 4-et, 3 lap 9-et

és (Anglia esetén) 4 lap 16 pontot ér.

**Példa: A lapok eloszlása a játék végén:**

	Richelieu	Anglia	Franciaország	Habsburg	Protestánsok
Dunda	3	1			
Évi	2		3	1	
Ildi	0	2			1

**A játékosok a következő bónuszpontokat kapják a cselszöveglapjaikért:**

**Dunda:** 8 (legtöbb Richelieu lap) + 1 (Anglia) = 9 pont

**Évi:** 4 (második legtöbb Richelieu lap) + 9 (Franciaország) + 1 (Habsburg) = 14 pont

**Ildi:** 4 (Anglia) + 1 (Protestánsok) = 5 pont

### c. Ékszerkorongok

A játékosok 4 pontot kapnak minden egyes a tulajdonukban lévő ékszerért. Ezeket a pontokat is adjátok hozzá a presztízssávhoz.

Az a játékos nyeri a játékot, akinek a legvégül a legtöbb pontja lesz a presztízssávon. Holtverseny esetén köztük a több pénz dönt. Ha még mindig holtverseny állna fenn, akkor akinek közülük több cselszöveglapja van az nyer.

## Szabályok 2 játékos esetén

A következő változásokat kell eszközölni a játékban 2 játékos esetén:

Mindkét játékos kap 7 ügynököt egy másik színből (1db -2, 3 db 1 és 3db 2).

Ezek a korongok egy semleges játékoshoz tartoznak.

Miután végrehajtotta a játékos a saját akcióit a körében, azután letesz egy semleges jelzöt egy üres helyre (ha lehetséges; semleges jelzöt soha nem lehet letenni egy cselszöveglap utolsó üres helyére!)

A semleges korongokat ingeny le lehet tenni.

Ha az egyik semleges játékos nyer bónuszt a cselszöveglap értékelésekor, akkor azt senki nem kapja meg. A cselszöveglap kiértékelése után a semleges ügynökök is képpel felfelé a városra kerülnek.

Az a játékos, aki az utolsó semleges ügynökét is letette, visszakapja az összes semleges ügynökét, a saját ügynökeire vonatkozó szabályok szerint.

“Ha adsz nekem hat sort, amit a legbecsületesebb ember irt, én találni fogok benne valamit, amiért felakaszthatom.” – Richelieu bíboros.

Armand Jean du Plessis, Cardinal-Duc de Richelieu et de Fronsac (1585 szeptember 9– 1642 december 4) francia pap, nemes és államférfi volt.

A Richelieu nevet a családi birtokról vette át. Armand rendkívül intelligens volt, és kilenc évesen elküldték a párizsi College de Navarre-ba. 1602-ben, tizenhét évesen kezdett komolyan elmélyedni a teológiában. 1606-ban kinevezték Luçon püspökének, és 1622-ben Gergely pápa tette Richelieu-t bíborossá. Richelieu gyorsan emelkedett mind a katolikus egyházban, mind a francia kormányban, és 1624-ben XIII. Lajos főminisztere lett. 1642-ben bekövetkezett haláláig hivatalban is maradt, őt Mazarin bíboros követte, akinek a karrierjét ő egyengette.

Nagy teljesítményű, elemző értelem jellemezte, amire jó okkal támaszkodott, erős akarat, mások vezetésének képessége, és a politikai hatalom hatékony használata is jellemezte. Mielőtt miniszterelnökké vált, már jól meghatározott politikai nézetei voltak Richelieunak. Volt egy világos elképzelése arról, hogy a társadalomnak hogy kellene működnie. Mindenkinek megvolt a saját szerepe a rendszerben, és adott valami egyedit hozzá: a papság az imádságot; a nemesség a sereget, amit a király tartott ellenőrzése alatt, és a köznép az engedelmességet. Richelieu hitt a király isteni jogában, akinek az volt a szerepe, hogy békét és rendet adjon a társadalomnak

Richelieu bíborost gyakran a király “Főminiszterének” vagy “Első miniszterének” hívták. Emiatt őt tartjuk a világ első modern értelemben vett miniszterelnökének. Arra törekedett, hogy megszilárdítsa a királyi hatalmat, és leverje a belső frakciókat. A nemesség hatalmának korlátozásával Franciaországot egy erős, központosított állammá alakította. A külpolitikában a fő célja az volt, hogy az osztrák-spanyol Habsburg dinasztia hatalmát korlátozza, és biztosítsa Franciaország dominanciáját a 30 éves háborúban. Bár ő volt a bíboros, de nem habozott protestáns uralkodókkal szövetségre lépni céljai érése érdekében. Hivatali idejét a 30 éves háború jellemezte, ami elborította Európát.

Richelieu ragaszkodott a mondáshoz “A cél szentesíti az eszközt.” Bár ájtatosan hitt a Katolikus egyház küldetésében, igyekezett több gyakorlati szerepet adni neki. Richelieu azzal érvelt, hogy az állam mindennek felett, és hogy a vallás pusztán egy eszköz az állam politikájának támogatására.

Amikor Richelieu hatalomra került, akkor Franciaország királyának, XIII. Lajosnak nem volt szilárd a hatalma. A politikai korrupció, a független nemesség és a Hugenották (a protestánsok egy csoportja) hatalmának kombinációja fenyegette a monarchia uralmát. 1627-ben Richelieu nekiállt, hogy a korona tekintélyét erővel és politikai nyomással helyreállítsa. 1631-re szétzúzta a Hugenotta ellenállást, súlyosan megbüntette a király ellen szervezkedő nemeseket, és a kormányban lecsérlette az ellenségeit. Ezen kívül megnövelte a király hatalmát a tartományokban, az intendánsoknak nevezett királyi ügynökök felhasználásával.

Richelieu ragaszkodott ahhoz, hogy a király szigorúan tartassa be a törvényt, mert egyébként az állam nem lesz képes fennmaradni. Hangsúlyozta, hogy a kis bűnök szigorú büntetése megelőzi a nagyobb kialakulását. Richelieu ezzel az érveléssel biztosította uralkodójának a kemény szabályok értelmét, tudta ez szükséges a francia állam hatalmának megerősítéséhez és fenntartásához.

Richelieu bíborost sok történész csodálja intelligenciájáért és energiájáért. A miniszterelnöksége segített Franciaországnak Európa vezető hatalmává válnia. Megalapozta a francia haditengerészetet, és francia gyarmatokat létesített Afrikában és a Karib-térségben. Richelieu nagy támogatója volt a művészeteknek is. Újraépítette a párizsi Sorbonne-t, ígéretes írókat támogatott és megalapította a Francia Akadémiát. Sok francia történész tekinti Richelieu-t a francia egység létrehozójának, valamint olyan embernek, aki kiszakította Franciaországot a középkori jellegéből.

## Stáblista

**Játéktervező:** Olivier Lamontagne

**Illusztráció és grafika:** Marco Morte

**Szabály szerkesztő:** Jeroen Hollander

**Magyar fordítás:** Dunda

**Project manager:** Jonny de Vries



© 2012 White Goblin Games  
www.whitegoblingames.com