

ad acta



Tervezte: Andrea Meyer
Kiadja: Bewitched-Spiele
Birkheidering 9
12527 Berlin
www.bewitched-spiele.de

2-4 játékos részére,
12 éves kortól

Egy újabb nap a köz szolgálatában – egy újabb nap a taposómalomban. Az önkormányzati kollégák minden tudásukat latbavetik, hogy másnak se legyen egy percnyi nyugodalma; az adóhivatalnál igyekeznek egyetlen forint kifizetését is elkerülni, a környezetvédelmi hivatal munkatársai pedig a munkaügyi hivatalok által támogatott gyárépítések megfűrésán fáradoznak.

Mindenki olyan gyorsan dolgozik, ahogy csak bír, a postázók pedig majd' belerokkannak a rohangálásba. Ez persze nem csoda, hiszen az összes aktának végig kell járnia a hivatali útvesszőt.

Valóban, minden aktának? Alkalmassint egyik vagy másik játékosnak sikerül felgyorsítania aktái útját. Egy telefon ide, egy jó szó oda, és persze a szőlőcukorbevitelt is lehet fokozni. A lényeg, hogy az akták a megfelelő időben kerüljenek ad acta, az irattárba. Am vigyázat: a túl sokáig halogatott akták könnyen az iratmegsemmisítőben végezhetik!

A játék célja

A játékosok közhivatalnokként dolgoznak az önkormányzatnál (sárga), az adóhivatalban (kék), a környezetvédelmi (lila) és a munkaügyi hivatalban (vörös). Céljuk, hogy aktáikat a lehető legtöbb pontot érő időben helyezték a játéktábla közepén lévő irattárba (*ad acta*).

A játékot az a játékos nyeri meg, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze. Minden játékosnak hét aktája van, ezek bármelyikének irattárba helyezése 1-7 győzelmi pontot érhet. Azok az akták, amelyek a játék végén nem kerülnek az irattárba, az iratmegsemmisítőbe kerülnek – ezekért -1 győzelmi pont jár.

A tapasztalatok azt mutatják, hogy érdemes először a játék fő elveivel megismerkedni – kiegészítve akár az áttekintés (Iratkezelési Szabályzat) elolvasásával, akár egy tesztforduló lejátásával.

A játék tartozékai

játéktábla (hat irattartóval (középpütt), a postázók kézikocsijával, a ceruzahegyezési skálával és a pontozómezőkkel (1-35))

65 kártya:

■ 28 akta (minden hivatalhoz 7)

■ 24 akciókártya, amelyek közül:

■ minden hivatalnak egy 4 lapos készlet

■ 4 semleges (zöld) akciókártya

4 semleges (zöld) reakciókártya

6 elintézve-kártya

4 összefoglaló-kártya

4 üres kártya



akta előlapja

- az akta tulajdonosa és (megegyezik az íróasztal színével) és az akta betűjele (itt: *adóhivatal, F*)
- azon hivatalok neve és szimbóluma, amelyeknek foglalkozniuk kell az aktával (itt a 2. hivatal: *munkaügyi hivatal*)
- azon hivatalok szimbólumai, amelyeknek foglalkozniuk kell az aktával (itt a 2.: *munkaügyi hivatal*)

akta hátlapja

- azon hivatal szimbóluma, amelynek elsőként foglalkoznia kell az aktával (itt: *adóhivatal*)
- azon hivatal neve, amelynek elsőként foglalkoznia kell az aktával (itt: *adóhivatal*)

akciólap

- mire hat az akciólap (itt: *bejövő akták*)
- az akció leírása
- az akció típusának szimbóluma (itt: *siettetés*)
- a többi akció típus szimbóluma: *áthelyezés, reakció, lassítás*

egy zacskó **gemkapocs**

pecsét (a kezdőjátékos jelölésére)

12 festetlen fakorong (**szőlőcukrok**)

8 **színes fakorong** (játékosonként kettő, 1 a győzelmi pontok, egy a ceruzahegyezés jelölésére)

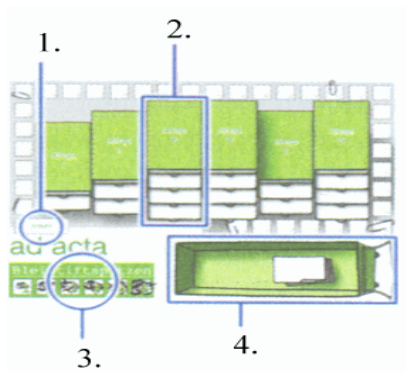
zöld fakocka (a postázókocsi jelölésére, csak két játékosnál)

szabályfüzet

áttekintés (*Iratkezelési Szabályzat*)

Előkészületek

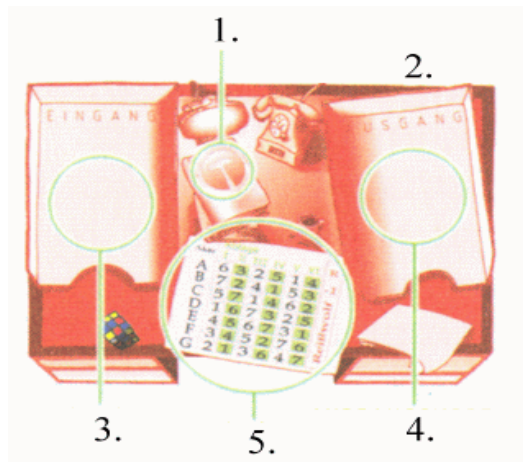
1. A **játéktáblát** az asztal közepére kell tenni.



a játéktábla

- startmező
- az irattár, az elkészült iratok számára feltartott szekrényekkel (I-VI., ez a III.)
- a ceruzahegyezési skála
- a postázó kezikocsija

2. Minden játékos választ magának egy **íróasztalt**, és leteszi maga elé úgy, hogy az irattartók felé nyíljanak. Innentől minden játékos az adott hivatal munkatársa.



kép – íróasztal

- a hivatal szimbóluma (itt: munkaügyi hivatal)
- az íróasztal színe a hivatal színe
- bejövő akták
- kimenő akták
- ponttáblázat

3. Minden játékos kap **három szőlőcukrot**. 3 játékos esetén a megmaradt három szőlőcukrot a játéktábla mellé kell kitenni.

4. Minden játékos kap egy **összefoglaló-kártyát**. Mindegyikük egyik **jelzőjét** a startmezőre, a másikat a ceruzahegyezési skála mellé teszi.

5. Minden játékos megkapja a saját színének megfelelő **négy akciókártyát**, amelyeket íróasztala mellé rak - célszerűen *bejövő* és *kimenő* akták szerint csoportosítva.

6. A nyolc **semleges kártyát** külön kell válogatni akció- és reakciókártyákra, és mindkét csoportból képpel lefelé osztani egyet-egyét minden játékosnak. A játékosok a kapott kártyákat képpel felfelé rakják le saját akciókártyáik mellé. 3 játékos esetén a megmaradt két akciókártyát vissza kell tenni a dobozba. *(Az első játékoknál még nem tanácsos a semleges kártyákat használni; előbb a játékosok ismerkedjenek meg jól a játékkal.)*

7. A **gemkapcsokat** a játéktábla mellé kell tenni.

8. 3 játékos esetén a 4. íróasztalt úgy kell elhelyezni az asztalon, hogy azt mindhárom játékos kényelmesen elérhesse. A hozzá tartozó akciókártyákra nincsen szükség.

9. Ki kell jelölni egy **kezdőjátékost**, aki az íróasztalára helyezi a **pecsétet**. Minden forduló végén át kell adni a pecsétet a baloldali szomszédnak. Minden fordulóban az látja el a **postázó** szerepét, akinél a pecsét van.



10. Az **aktákat** képpel lefelé meg kell keverni, és az összeset a **hátdoldalak szerint** ki kell azokat osztani a játékosoknak – tehát aszerint, melyik hivatalnak kell elsőként foglalkoznia az adott akcióval. A játékosok aktáikat **abban a sorrendben**, ahogy kapták, a *bejövő aktákhoz* teszik. Az aktákat úgy kell egymásra tenni, hogy a legtetejük mindenkor látható legyen (látható legyen a színük, illetve az akcióval foglalkozó hivatalok szimbólumai). Csak a legutoljára megkapott akta lesz teljesen látható. A továbbiakban erre az aktára hivatkozunk „legfelső” aktaként, míg a legelsőként kapott akta lesz a „legalsó” akta.



íróasztal, pecséttel (az első forduló után)

- *legalsó akta (bejövő akták)*
- *legfelső akta (bejövő akták)*

Alapelvek

A hivatalokban sokra becsülik a rendszert. Ez azt jelenti, hogy

- elviekben senki sem változtathatja meg az akták sorrendjét;
- az akták feldolgozása során mindig fentről lefelé kell haladni;
- a postázó a *kimenő aktákból* az aktákat az ottani sorrendben veszi el, és úgy is teszi bele kézikocsijába;
- a postázó a kézikocsijából fentről lefelé haladva osztja ki az aktákat.

Akárcsak a való életben, a közhivatalnokok egymással együttműködve dolgoznak. Ez azt jelenti, hogy

- mindenki örömmel vesz részt a hivatalokon átívelő akták elintézésében;
- senki sem utasíthatja el a hozzá segítségért forduló másik hivatalnokot;
- akkor is kollegiális alapon kell eljárni, amikor egy másik játékos akciókártya kijátszásával kényszeríti a játékost az íróasztalán található aktákkal kapcsolatos valamely cselekedetre (*kivétel: megfelelő reakciókártya kijátszásával bármelyik játékos bármelyik játékosra irányuló akciókártyája megakadályozható*).

Minden hivatalnok kizárólagos ura saját íróasztalának. Ez azt jelenti, hogy

- aki más íróasztalán fekvő aktákhoz nyúl, annak rácsapnak a kezére;
- a postázó is csak az adott hivatalnok engedélyével viheti el a *kimenő aktákat*;
- minden hivatalnok maga teszi a *bejövő aktákhoz* a postázótól kapott aktáit, abban a sorrendben, ahogy megkapja azokat – ez azzal járhat, hogy egy korábban kiosztott aktára rákerül a még ugyanebben a fordulóban, de később kiosztott akta.

A játék menete

1. Hivatali ügyintézés

A forduló során mindenkinek, a kezdőjátékoskal kezdve, **három akciópont** áll a rendelkezésére, kivéve az **utolsó játékosnak**, akinek csak kettő. 3 játékos esetén a negyedik hivatal nem hajt végre akciót.

Amikor rajta a sor, a játékos:

- még mielőtt megkezdene a körét, **két ceruzahegyezési pontért vásárolhat egy szőlőcukrot** (amennyiben van szőlőcukor a játéktábla mellett) – ez esetben jelzőjét a ceruzahegyezési skálán ennek megfelelően kell visszamozgatni;
- **akciópontjaiért cserébe végrehajthatja az alábbi cselekedeteket**, tetszőleges sorrendben és kombinációban; eközben tetszőleges mennyiségű szőlőcukrot fogyaszthat, és minden szőlőcukorért 1 akciópontot kap (a „megevett” szőlőcukrokat a játéktábla mellé kell tenni).

A lehetséges cselekedetek:

- **A saját íróasztalon a legfelső bejövő akta elintézése.** A játékos fogja az aktát, egy gemkapcsot rátesz úgy, hogy azzal lefedje a saját hivatalának szimbólumát, és az aktát átrakja saját *kimenő aktáinak* legtetejére. A saját akta elintézése **1 akciópontba** kerül.



- **Másik hivatal dolgozójának kollegiális kooperációra történő felszólítása.** A segítségül hívott játékos fogja saját legfelső *bejövő aktáját*, rátesz egy gemkapscot saját hivatalának szimbólumára, és az aktát saját *kimenő aktáinak* legtetejére rakja. Egy másik hivatalnok segítségül hívása **1 akciópont**ba kerül. Ha 3 játékosos játékban valaki a „nem-játszó” hivaltól kér segítséget, ténylegesen neki kell mindezt megcsinálnia, vagy megkérhet rá egy közelebb ülő másik játékost.
- **Ceruzahegyezés.** Ilyenkor a játékos jelzőjét egy mezővel előrébb kell helyezni a ceruzahegyezési skálán. Ez **1 akciópont**ba kerül. Csak így lehet akciópontot átvinni a következő fordulóra (hiszen a játékos, még mielőtt cselekedni kezdene, két ceruzahegyezési pontért vásárolhat egy szőlőcukrot).
- **Saját vagy semleges akciókártya kijátszása.** Az akciót végre kell hajtani, a kártyát képpel lefelé kell fordítani. Minden kártya kijátszása **2 akciópont**ba kerül.
Figyelem! Reakciókártyát akkor is kijátszhat a játékos, ha nem ő van soron, és a reakciókártya kijátszása **nem kerül akciópontba!**

2. Postázás

A postázó (vagyis a kezdőjátékos) az óramutató járást követve sorra elkéri a játékosoktól azok *kimenő aktáiból* az aktákat, amelyeket a játékosoknak át kell nyújtaniuk a postázónak. A postázó a saját *kimenő aktáival* kezd, az ottani aktákat teszi először kezikocsijába. Erre a halomra teszi rá a második játékos aktáit, és így tovább – vigyázva, hogy ne változtassa meg sem az aktahalmokon belüli, sem az aktahalmok egymáshoz viszonyított sorrendjét.



Miután az összes aktát begyűjtötte, a postázó kezébe veszi az egész aktahalmot, és felülről lefelé haladva **egyesével kiosztja** azokat; minden aktát az a hivatal kap meg, amely az ügy intézésében soron következik.

A hivatalnok a postázótól kapott aktát azonnal saját *bejövő aktái tetejére rakja*.

Ha a postázó olyan aktával találkozik, amely már minden szükséges hivatalt megjárt (az A, B, C akták esetében kettőt, a D, E, F, G akták esetében hármat), a postázó a gemkapsokat az aktáról leveszi és a játéktábla mellé teszi, magát az aktát pedig a játéktábla közepére, **az irattár soron következő üres aktatartójába** helyezi. Az I. szekrényben két, a II. és az V. szekrényben három, a III., IV. és VI. szekrényben 4 aktának jut hely.

3. Értékelés

Ha a postázás után az irattárban egy vagy több **szekrény megtelik**, értékelésre kerül sor. Meg kell nézni az íróasztalokon, hogy az adott aktákért hány győzelmi pont jár, és az akták tulajdonosainak jelzőit ennyivel előrébb kell helyezni a pontmezőn (aktánként 1-7 győzelmi pont jár). Ezután az éppen értékelt szekrényre vagy szekrényekre rá kell tenni egy-egy *elintézve-kártyát*.



értékelés

- *Az I. szekrény megtelt, rá kell tenni egy elintézve-kártyát. A kék játékos 6, a sárga 7 pontot kap.*
- *A II. szekrény még nem telt meg, így ennek értékelésére még nem kerül sor.*

4. A várva várt hétvége?

Ha egy játékosnak **35-nél több** győzelmi pontja van, vagy **a VI. szekrény értékelése után** a játék véget ér. Ekkor kerül sor a végső értékelésre.

5. Vizontlátásra holnap, kolléga!

Ha a postázást nem követte értékelés, vagy az értékelés során a fenti két feltétel egyike sem teljesült, a kezdőjátékos átadja a pecsétet baloldali szomszédjának. 3 játékos esetén a „nem-játszó” hivatalt ki kell hagyni. **Új forduló kezdődik.**

6. A várva várt hétvége!

A játék akkor ér véget, amikor az irattár VI. szekrényét is értékelni kell, vagy pedig egy játékos 35 pontnál többet gyűjt össze. Minden, még játékban lévő aktáért (vagyis amelyek nem kerültek az irattárba) tulajdonosuk **eggyel hátrébb** mozgatja jelzőjét a pontmezőn. **A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze.** Egyenlőség esetén közülük az nyer, akinek a legtöbb szőlőcukra van. Ha itt is egyenlőség áll fenn közöttük, a játékot az nyeri, akinek több ceruzahegyezési pontja van.

Saját akciókártyák

Minden játékosnak négy akciókártyája van. Minden kártyát csak egyszer lehet kijátszani, utána a kártyát képpel lefelé kell fordítani. Az akciókártyákkal az összes íróasztalon található aktára lehet hatni, nem csupán a saját íróasztalon lévőkre. Az akciókártyák hatása reakciókártyákkal gyengíthető vagy akár teljesen blokkolható.

Telefon (Telefon): A hivatalnok felkér egy másik hivatalnokot (vagy akár önmagát), hogy *bejövő aktái* közül nyomban intézzen el egy, az akciókártyát kijátszó játékos által kijelölt aktát. Az akta elintézése nem kerül akciópontba. *A telefon a hangpostáival* blokkolható.

Huzat (Durchzug): Az akciókártyát kijátszó játékos által megjelölt hivatalban a huzat összekeveri a *bejövő aktákban* található aktákat, a játékos pedig segít a másik hivatalnoknak a rendrakásban: a hivatalnok átadja neki az összes aktát, ő tetszése szerinti sorba rendezi azokat, és így adja vissza a hivatalnoknak, aki az aktahalmot a sorrend megváltoztatása nélkül visszarakja a *bejövő aktákhoz*. *A huzat a klímaberendezéssel* blokkolható.

Futárszolgálat (Per Sonderboten): Az akciókártyát kijátszó játékos bármelyik *kimenő aktákból* megjelölhet egy aktát, amelyet azonnal futárszolgálat továbbít a következő rendeltetési helyére – nem kell megvárni a postázót. Az akta abba az irodába kerül, amelyik az ügyintézésben soron következik, az ottani *bejövő akták* tetejére. Ha az akta már minden szükséges hivatalt megjárt, az irattárba kerül, a soron következő üres irattartóba. *A futárszolgálat a zárórával* blokkolható.

Konzultáció (Rücksprache): Az akciókártyát kijátszó játékos bármelyik *kimenő aktákból* kijelölhet egy aktát, amelyről le kell venni a legutolsó gemkapcsot, és vissza kell tenni ugyanannak a hivatalnak a *bejövő aktái* aljára. *A konzultáció hatása a sürgős aktával* csökkenthető.

Semleges akciókártyák

A miniszterelnök látogatása (Besuch der Ministerpräsidentin): Mind a négy hivatalban a *bejövő akták* legelső aktáját azonnal el kell intézni; ezek az aktaelintézésük nem kerülnek akciópontba.

Utasítás: azonnal (Erlass: per sofort): Tetszés szerinti hivatal *bejövő* vagy *kimenő aktáinál* található tetszőleges aktára kijátszható. Az akció az első esetben a *telefonéval*, a második esetben a *futárszolgálatéval* egyezik meg.

Eltévedt akta (Irrläufer): Az akciókártya bármelyik *bejövő akták* bármelyik aktájára kijátszható. Az akta - elintézetlenül - ugyanazon íróasztal *kimenő aktáinak* tetejére kerül.

Félretevés (Weglegen): Az akciókártya bármelyik *kimenő aktákra* kijátszható. Onnét az összes akta egy másik *kimenő akták* tetejére kerül. A két aktahalmon belül az akták sorrendje nem változtatható meg.

Semleges reakciókártyák

Minden reakciókártya egyszer játszható ki. Kijátszásuk nem kerül akciópontba, és a játékos akkor is kijátszhat akciókártyát, amikor nem ő van éppen soron. A reakciókártyákkal bárki aktáira hatni lehet - a játékos éppúgy kijátszhat reakciókártyát a maga, mint egy másik játékos érdekében.

Záróra (Dienstschluss): Akkor kell kijátszani, amikor valaki kijátszik egy *futárpostát*, amit a reakciólap teljesen blokkol. A *futárposta* elhasználódik, viszont a 2 akciópontot nem kell ráköltetni.

Sürgős akta (Eilt!): Akkor kell kijátszani, amikor valaki kijátszik egy *konzultációt*. Az akta, amelyre a *konzultáció* hat, nem a *bejövő akták* alá, hanem a tetejére kerül. A *konzultáció* elhasználódik, és a 2 akciópontot rá kell költeni.

Klímaberendezés (Klimaanlage): Akkor kell kijátszani, amikor valaki kijátszik egy *huzatot*, amit a reakciólap teljesen blokkol. A *huzat* elhasználódik, viszont a 2 akciópontot nem kell ráköltetni.

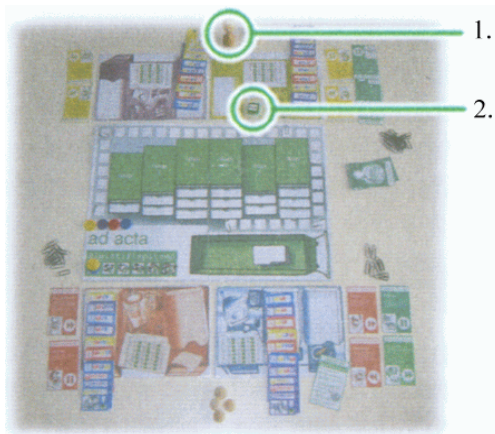
Hangposta (Voicemail): Akkor kell kijátszani, amikor valaki kijátszik egy *telefont*, amit a reakciólap teljesen blokkol. A *telefon* elhasználódik, viszont a 2 akciópontot nem kell ráköltetni.

2 játékos

Csak azokat a szabályokat soroljuk fel itt, amelyek különböznek az alapjátéktól (3-4 játékos). Célszerű előbb az alapjátékot megismerni, mivel a kétjátékosos verzió sokkal „taktikusabb”. 2 játékosnál szükség van egy további játékelemre, a **postázójelzőre** is.

Előkészületek:

- Mindkét játékos választ magának két íróasztalt, és ezeket lerakja maga elé.
- Mindkét játékos kap négy szőlőcukrot.
- Mindketten kapnak egy készlet akciókártyát (akárcsak az alapjátékban), valamint osztani kell nekik – képpel lefelé – két semleges akciókártyát.
- A megmaradt két készlet akciókártyára, valamint a reakciókártyákra nincsen szükség, ezeket vissza kell tenni a dobozba.
- A kezdőjátékos megkapja a pecsétet, amelyet minden forduló végén át kell adni az ellenfélnek. Akinél a pecsét van, annak kell ellátni a postázó feladatát is.
- A kezdőjátékos megkapja a postázójelzőt, amelyet két íróasztala közül a baloldalira rak.
- Mind a négy színből egy jelzőt a pontozómező startmezéjére kell helyezni; a ceruzahegyezési skálához azonban játékosonként csak egy jelző kerül. A megmaradt két jelzőt vissza kell tenni a dobozba.



így néz ki a játékelőkészületek után az asztal 2 játékos esetén

- pecsét
- postázójelző

A játékmenet:

- **Hivatali ügyintézés:** A játékosok egy-egy olyan hivatalnokot alakítanak, aki két hivatalban is dolgozik - egy fordulón belül is. Minden fordulóban a kezdőjátékosnak 5, ellenfelének pedig 4 akciópont áll a rendelkezésére.
- **Postázás:** Ha már mindkét játékos befejezte a fordulót, a postázón a sor. Annál az íróasztalnál kezd, amelyen a postázójelző van, és az óramutató járása szerint halad körbe.
- **Értékelés:** Megegyezik az alapjátékéval.
- **A várva várt hétvége?** Ha az egyik játékos egyik hivatalával 35-nél több pontot gyűjt össze, a játék véget ér.
- **Viszontlátásra holnap, kolléga!** A pecsétet át kell adni az ellenfélnek, a postázójelzőt pedig át kell rakni a balfelől (vagyis az óramutató járása szerint) szomszédos íróasztalra.
Figyelem: 2 játékos esetén nem feltétlen ugyanannál a játékosnál van a pecsét és a postázójelző!
- **A várva várt hétvége!** A játék végén minden hivatalt külön értékelni kell – ideértve az elintézetlen aktákat is. Mindkét játékos összeadja két hivatalának pontszámát. A játékot az nyeri, aki több győzelmi pontot gyűjtött. Egyenlőség esetén az nyer, akinek több szőlőcukra van.

Taktikai tanácsok

Az akták sorrendje mindig változik – érdemes figyelni, hova fogja a postázó vinni az aktákat.

A postázó először azt az aktát fogja kiosztani, amelyik az utolsó játékos *kimenő aktáinak* tetején található – s ha ez már elkészült, ez lesz az, amelyik elsőként kerül az irattárba. Ugyanakkor az első játékos *kimenő aktáinak* legalján található aktát fogja utoljára kiosztani a postázó – vagyis ez kerül majd valamelyik íróasztal *kimenő aktáinak* legtetejére.

Ilyenformán az utolsó játékos különösen kedvező helyzetben van, mivel a *kimenő akták* tetejére azok az akták kerülnek, amelyeket ő intéz el vagy intéztet el, és az ő cselekedeteit más már nem tudja „korrigálni”.

A játék folyamatosan „gyorsul”, mivel egyre több aktát sikerül teljesen elintézni, és az irattárba letett akták kikerülnek az aktaforgalomból.

A hivatalok, ahol az első fordulóban nincs vagy alig van akta, hamarosan „aktatemetőkké” válnak, és csak *huzattal* vagy *telefonnal* lehet apasztani az aktahegyeket.

Ha a játékos magas pontszámot akar szerezni D, E, F és G aktáival, észben kell tartania, hogy ezeknek három hivatalon is végig kell haladniuk – vagyis korán el kell kezdeni foglalkozni velük.

Minden akciókártya használható a játékos saját javára éppúgy, mint az ellenfelek kárára - megéri használni ezeket!

Variánsok

Az alábbi két variáns a tesztjátékosok javaslatain alapszik. Alapvetően mindkettő egyaránt működik 2, illetve 3-4 játékosnál, ám a második különösen sikeres volt 2 játékos esetén.

1. variáns: A hivatali ügyrend teljes betartása: A közhivatalok ügykezelési szabályzatai előírják, hogy az összes aktát a hivatali út betartásával kell elintézni. Ilyenformán sokkal kevesebb akciókártyája lehet egy játékosnak („Ilyet mi sosem csinálunk!”). Miután a játékos megkapta négy, illetve öt akciókártyáját (a négy saját, plusz esetleg az egy semleges), ezek közül választ egyet, és azt visszarakja a dobozba. Az eltávolításra kiválasztott kártya nem lehet reakciókártya.

2. variáns: Projektmenedzsment: Az új kormányzat bevezeti a projektmenedzsmentet a közszolgálatba - természetesen a tapasztalt közhivatalnokok ellenkezése dacára. A játékosok ceruzahegyezési pontjait immáron a (bármilyen színű) elhasznált akciókártyák vásárlására is fordíthatják. A kijátszott akciókártyákat és reakciókártyákat

nem képpel lefelé kell fordítani, hanem képpel felfelé az asztal egy erre kijelölt részére kell helyezni, úgy, hogy az összes játékos jól láthassa ezeket. A játékos, amikor rákerül a sor, eldönti, hogy ceruzahegyezési pontjaiból akar-e szőlőcukrot vásárolni (2 pont egy szőlőcukor), valamint akar-e akciókártyákat vásárolni (1 pont egy kártya). A visszavásárolt akciókártyákat a szabályok szerint lehet a saját körben felhasználni (2 akciópontért), illetve a reakciókártyákat bármikor fel lehet használni (költség nélkül). A felhasznált visszavásárolt kártyák megint visszakerülnek az asztal erre kijelölt részére.

Üres kártyák

Az üres kártyákra a tapasztalt közhivatalnokok rávezethetik ötleteiket és elgondolásait - saját akciókártyákat kreálhatnak.

További akciókártyák tölthetők le a www.bewitched-spiele.de honlapról.

A szerző szívesen veszi, ha a játékosok elküldik neki kártyaötleteiket.

BEWITCHED-SPIELE

Birkheidering 9, 12527 Berlin

www.bewitched-spiele.de

Referens: Andrea Meyer

Tárgy: Iratkezelési Szabályzat

Berlin, 2002. október

Iktatószám: BeW-Sp 3

Hivatkozási szám: –

Mellékletek: –

IRATKEZELÉSI SZABÁLYZAT

4 játékosos példajáték

Kérjük, először olvassa el a játékszabályt, és csak utána hajtsa végre az alábbi példákat!

Előkészületek



A játékra a leírtak szerint kell előkészülni. Az aktákat meg kell keverni, és a hátoldalak alapján a megfelelő hivataloknak kiosztani. Mindenki aktáit abban a sorrendben, ahogy megkapja azokat, hivatala bejövő aktáihoz teszi.



Az aktákat a hátoldalukon látható szimbólumok alapján kell a hivatalok között kiosztani. Az 1. képen a munkaügyi hivatal íróasztala, illetve egy aktája látható. A 2. képen látható az az aktahalom, amelyet a munkaügyi hivatalnak mind el kell intéznie.

1. Hivatali ügyintézés

Minden játékosnak, kezdve a kezdőjátékosal, három akciópont áll rendelkezésére. A játékos dönti el, hogy akciópontjaiból a saját íróasztalán intéz el aktát, kollegiális segítséget kér, akciókártyát játszik ki, vagy pedig ceruzát hegyez.

Példa: akta elintézése

Az alanti képen látható, ahogy a munkaügyi hivatal tisztviselője elintéz egy olyan aktát, amely már korábban átment az önkormányzat hivatalnokának kezén. A játékos is elhelyez egy gemkapcsot a kártya tetején, a saját szimbólumán - így mindenki láthatja, hogy ez az akta általa már elintéztést nyert.

Minthogy az aktán megtalálható mindkét szükséges gemkapocs, az akta teljesen elintéztést nyert - a postázónak az irattárba kell továbbítania.



A forduló végén a fel nem használt akciópontok elvesznek. Az, aki mégis akciópontot szeretne tartalékolni, ceruzát hegyezhet. Szőlőcukor fogyasztásával újabb akciópontra lehet szert tenni.



A képen a munkaügyi hivatal tisztviselőjének három elintéztett aktája van – részben saját elhatározásából csinálta meg ezeket, részben kollégái kérték meg erre. Ő maga négy akciópontot használt el saját fordulójában – ezért most már csak két szőlőcukra van.

2. Postázás

A postázó minden íróasztalról (a sajátjával kezdve) az összes kimenő aktát a kézükocsijára teszi.

A képen az irattár látható. Az I. szekrényben kettő, a II. és az V. szekrényben három-három, a III., IV. és VI. szekrényben pedig négy-négy elintézett aktának jut hely.



A képen a postázó kézükocsija látható, benne nyolc aktával. Közülük négy már két hivatalon is keresztülment – ezeken két gemkapocs is látható. Két akta – az adóhivatal (kék) A aktája és az önkormányzat (sárga) B aktája – teljesen elkészült ebben a fordulóban, így ezek majd az irattárba kerülnek.

A postázó kezébe veszi kézükocsija tartalmát, és az aktákat egyesével kiosztja; minden aktát az a hivatal kap meg, amelynek éppen foglalkoznia kell az adott aktával. Ha teljesen kész aktával találkozódik, arról leveszi a gemkapocsokat, az aktát pedig az irattárba, az első üres aktahelyre rakja.

Az előző képen látott kézükocsiból a postázó kiveszi és kiosztja az aktákat. A legfelsőt az irattárba rakja. A másodikat a munkaügyi hivatalnak adja, a harmadikat az adóhivatalnak. A negyediket is az adóhivatal kapja meg, az ötödiket a környezetvédelmi hivatal, a hatodikat megint az adóhivatal. A hetedik akta, az adóhivatal (kék) A aktája elkészült, és, mint korábban a sárga B akta, ez is az irattárba, az I. szekrénybe kerül. A nyolcadik aktát a környezetvédelmi hivatal kapja (és a következő fordulóban ez lesz bejövő aktái legtetején – ami jó hír a munkaügyi hivatalnak, mert így elintéztetheti ezt az aktát). A képen az irattár I. szekrénye látható, az akták kiosztása után, de még a pontozás előtt, ahol a két akta sorrendje ellentétes azzal, ahogy az ismertetett aktaosztásnál a postázó kézükocsijából kikerültek.



3. Értékelés



Még mielőtt elkezdné a következő forduló, értékelést kell végrehajtani. Minden megtelt szekrényre rá kell tenni egy *Elintézve!*-kártyát, és a hivatalok jelzőit, amelyeknek aktái az adott szekrényben vagy szekrényekben vannak, aktánként 1-7 mezővel előrébb kell helyezni. Hogy pontosan mennyivel, az az íróasztalokon található táblázatról olvasható le.



A jobboldali képen az I. szekrényt kell értékelni. Az A aktáért az adóhivatal (kék) tisztviselője 6, a B aktáért az önkormányzat hivatalnoka pedig 7 győzelmi pontot kap.

Az I. szekrényt ekkor le kell zárni egy *Elintézve!*-kártyával, az adóhivatal és az önkormányzat jelzőjét pedig a fenti számú mezőkkel előrébb kell helyezni.

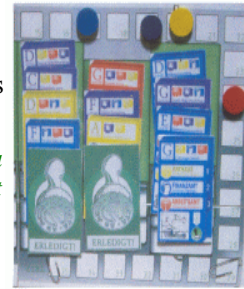
A baloldali képen az irattár látható a következő forduló után. Csupán egy akta készült el teljesen, a munkaügyi hivatal C aktája. Mivel a II. szekrényben még van két üres hely, nem kerül sor értékelésre.



4. A várva várt hétvége?

Ha már az irattár minden szekrénye megtelt, vagy egy játékos jelzője túlhaladt a 35-ös mezőn, a játék véget ér.

A képen teljesen megtelt irattár látható. A játék mindjárt véget ér. Még utoljára értékelésre kerül sor, míg a postázó kézikocsijában és az íróasztalokon maradt aktákért tulajdonosaiknak jelzőikkel visszafelé kell lépniük.



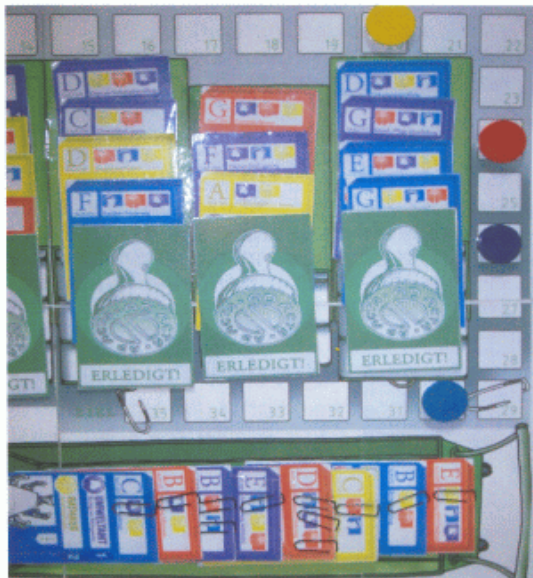
5. Vizontlátásra holnap, kolléga!

Ha az irattár még nem telt meg, új forduló kezdődik.

6. A várva várt hétvége

Megtörtént az utolsó szekrény értékelése. Most minden aktáért, amely nem került az irattárba, az akta tulajdonosa egy mezővel visszalép jelzőjével.

A játékot az a játékos nyerte, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte. Egyenlőségnél közülük az nyer, akinek több szőlőcukra van. Ha itt is egyenlőség áll fenn, az nyer közülük, akinek több ceruzahegyezési pontja van.



A képen látható, hogy a VI. szekrény is ki lett értékelve. Most minden irattárba nem került aktáért egy mezővel visszafelé kell lépni.

A környezetvédelmi és az adóhivatalnak (kék és lila) két-két aktája maradt, így jelzőiket két mezővel kell visszaléptetni. A munkaügyi hivatal jelzője három, az önkormányzaté pedig egy mezővel kerül hátrébb.

Az, hogy az el nem intézett aktákat kinek kellett volna elintéznie, lényegtelen.

A példában az adóhivatal tisztviselője (a kék játékos) nyert, második a környezetvédelmi hivatal tisztviselője lett (lila), őt a munkaügyi hivatali kolléga (vörös) követi, míg az utolsó helyen az önkormányzat hivatalnoka (sárga) kullog.

Thaur
2004.12.6.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!