

Stefan Feld

Notre Dame

Hatalom és politika a katedrális árnyékában

JÁTÉKÖTLLET

A 14. századi Párizs befolyásos polgárai vagytok. A Notre Dame árnyékában mind saját városnegyedeket felügyelitek, és akciókártyáitok ügyes kijátszásával minél több hírnévpontot igyekeztek összegyűjteni; ennek során befolyáskockákat helyeztek el épületeiteken. A fordulók végén megvesztegetéssel javíthatok helyzeteteken, majd meg kell küzdenetek a csatornákból előtörő patkányok áradatával.

Az lesz a győztes, aki a játék végére a legtöbb hírnévpontot gyűjti össze.

TARTOZÉKOK

5 játéktábla

3 Notre Dame-lap (egy-egy három-, négy- és ötszögletű)

45 akciókártya (mind az öt színben egy-egy kórház, palota, kolostori iskola, fogadó, bank, istálló, park, Notre Dame, megbízott)

15 személykártya (6 barna és 9 szürke)

70 befolyáskocka (mind az öt színben 14)

5 fekete kocka (patkánykő)

5 bábu (mind az öt színben egy, a megbízott)

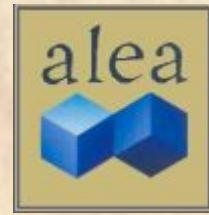
5 hintó (mind az öt színben egy)

1 harangozó (a kezdőjátékos jelölésére)

20 hír (mind az öt színben négy-négy nyolcszögletű lapka)

25 arany pénz

84 hírnévlapka (hatszögletűek; 35 db egyes, 18 db hármas, 18 db ötös, 13 db tízes)

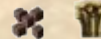
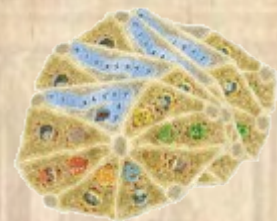


alea

Postfach 1150,
83233 Bernau

www.aleaspiele.de

info@aleaspiele.de



Amikor először olvassátok a szabályokat, akkor a jobb oldalon található, vastagon szedett szövegekkel ne foglalkozzatok. Ezek csupán összefoglalják a szabályokat, és elsősorban az a szerepük, hogy a játék ismerői nagyobb kihagyás után gyorsan felidézhessek a szabályokat.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt a tartozékokat óvatosan törjétek ki a keretéből. A harangozót állítsátok a talpba.

A teljes **játéktáblát** a Notre Dame-lap és a játékosok játéktáblái alapján kell összeállítani. Először a Notre Dame-lap kerül az asztal közepére, méghozzá:

- ♦ 3 játékos: a háromszögletű
- ♦ 4 játékos: a négyszögletű (azon oldalával felfelé, amelyen négy bábu látható)
- ♦ 5 játékos: az ötszögletű



A szabályfüzet végén találjátok a két játékosra vonatkozó speciális szabályokat.

Ezután minden játékos lerakja saját **játéktábláját** („városnegyedét”) a kép szerint.

A felesleges játéktáblákat és Notre Dame-lapokat rakjátok vissza a dobozba.

A **hírnévlapkákat** érték szerint szét kell válogatni, majd az **aranyérmékkel** együtt a játéktábla mellé tenni: ez lesz az általános tartalék.

Minden játékos választ magának egy szint, és:

- ♦ a **megbízottat** lerakja maga elé;
- ♦ a **hintót** saját városnegyed közepére, a piactérre rakja;
- ♦ **4 befolyáskockát** maga elé vesz (ez lesz a *saját* tartaléka), a maradék 10 kockát pedig a játéktábla mellé, az *általános* tartalékba rakja;
- ♦ a **4 hírlapkát** képpel lefelé megkeveri, majd városnegyede szélén a piacterekre lerak egyet-egyet, végül felfedi azokat;
- ♦ **9 akciókártyáját** megkeveri, és képpel lefelé lerakja maga elé, húzópakliként.

Továbbá mindenki kap még:

- ♦ a tartalékból **3 aranyat**, amelyeket lerak maga elé;
- ♦ egy **patkánykövet**, amelyet saját városnegyedéjére, a kikötőben lévő ragálysáv 0-s mezőjére rak.

A felesleges bábukat, hintókat, befolyáskockákat, stb. tegyétek vissza a dobozba.

ELŐKÉSZÜLETEK

A **játéktáblát** a **játékoszám** szerint kell kialakítani.

A **hírnévpontok** és az **aranyérmék** a tartalékba kerülnek.

Minden játékos kap:

- 1 megbízottat
- 1 hintót
- 4 befolyáskockát
- 4 hírlapkát
- 9 akciókártyát
- 3 aranyat
- 1 patkánykövet



Ezután elő kell készíteni a **személykártyák** paklijait:

- ♦ A **6 barna kártyát** (ezek hátoldalán nincs betű) jól meg kell keverni, majd képpel lefelé húzópakliként lerakni. E pakliból minden lap fel lesz csapva egyszer minden szakasz során.
- ♦ A **9 szürke kártyát** a hátoldalaik szerint (A, B, C) szét kell válogatni és külön-külön megkeverni. A képpel lefelé lerakott húzópaklit úgy kell megalkotni, hogy alul legyen a három C-s kártya, rajtuk a három B-s, legfelül pedig a három A-s. Mindegyik kártya egyszer lesz csak felcsapva a játék folyamán.

Választani kell egy **kezdőjátékost**; ő megkapja a **harangozót**.

JÁTÉKMENET

A játék *három szakaszból* áll (A, B és C), ezek mindegyike *három forduló*ból; a kilenc forduló mindegyike pedig *öt fázis*ből.

1. fázis: Személykártyák felcsapása

Minden forduló elején fel kell csapni három személykártyát. A barna paklinak a *két* felső lapját kell felcsapni, valamint a szürke pakli legfelső lapját. E három kártya egymás mellett a játéktábla mellé kerül.

2. fázis: Akciókártyák kiválasztása Mindenki megnézi saját paklijának *legfelső három* lapját, és kiválaszt közülük *egy*et, amelyet a kezébe vesz. Ezután ki-ki átadja a megmaradt két kártyát képpel lefelé fordítva bal oldali szomszédjának. A kapott lapokat ki-ki csak azután nézheti meg, hogy már maga is átadta két kártyáját bal az ő bal oldali szomszédjának.

Mindenki a jobb oldali szomszédjától kapott két kártyából kiválaszt *egy*et, a másikat pedig továbbadja bal oldali szomszédjának.

A jobb oldali szomszédjától kapott egyetlen kártyát mindenki megtartja. Ilyesformán mindenkinél három kártya lesz: *az egyik a sajátja, a másik a jobb oldali szomszédé, a harmadik az ő jobb oldali szomszédjé*. A kártyák végrehajtása majd a 3. fázisban történik.

3. fázis: Akciókártyák kijátszása Először a kezdőjátékos játszik ki a kezéből egy akciókártyát, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek. A kijátszott kártyát képpel felfelé az asztalra kell tenni, és nyomban végre kell hajtani. Miután egyszer már mindenki sorra került, a kezdőjátékos újra kijátszik egy kártyát, majd sorban a többiek is.

A személykártyák előkészítése:

- egy húzópakliban a 6 barna kártya;
- egy másik húzópakliban a 9 szürke kártya (felül az A-s, alul a B-s, legalul a C-s lapok).

A kezdőjátékos megkapja a harangozót.

JÁTÉKMENET

A játék *három szakaszból* áll, mindegyik *három forduló*ból, minden forduló *öt fázis*ből.

1. fázis:

Három személykártyát kell felcsapni: két barnát és egy szürkét.

2. fázis:

A saját pakliból *három lapot* kell húzni; ezekből *egy*et kell megtartani, *kettőt* a bal oldali szomszédnak kell átadni.

A kapott két kártyából *egy*et meg kell tartani, a *másikat* pedig *át* kell adni a bal oldali szomszédnak.

Végül **mindenkinél három különböző színű kártya** lesz.

3. fázis:

Játéksorrendben két kártya kijátszása.

Azonban *nincs* harmadik akció, a harmadik kártyát a másodikkal együtt kell kijátszani, méghozzá a második alá rakva, hogy senki se lássa, mi az. *Ez a kártya nem hajtódik végre.* A kijátszott akciókártyák közös helyre kerülnek; a dobott lapokat egyik játékos sem nézheti át.

Az akciókat az 5-8. oldalon részletezzük.

4. fázis: Megvesztegetés

Miután mindenki kijátszotta kártyáit, mindenkinek, kezdve a kezdőjátékoskal és az óramutató járása szerint haladva, *egyszer* lehetősége nyílik arra, hogy megvesztegessen az asztalra felcsapott személyek *egyikét*. Aki így tesz, annak *egy* aranyat vissza kell raknia a készletbe; utána a megvesztegetett illető tesz valamit az ő érdekében. Aki nem tud vagy nem akar fizetni, az nem veszteget meg senkit. Egy fordulóban egy játékos csak egy személyt vesztegethet meg, ugyanazt a személyt azonban többen is megvesztegethetik.

A tizenöt személy képességeit a szabály végén részletezzük.

5. fázis: A ragályszint

Minden forduló utolsó fázisában meg kell nézni, milyen az egészségügyi helyzet a városnegyedekben: ki kell számolni a ragályszintet, és ennek megfelelően kell mozgatni a patkánykövet. *Erről részletesen a 9. oldalon írunk.*

Minden forduló végén a felcsapott személykártyákat a megfelelő paklik alá kell csúsztatni. A kezdőjátékos átadja a harangozót bal oldali szomszédjának, ő lesz az új kezdőjátékos. Új forduló kezdődik, az 1., majd a 2. fázissal, stb.

Továbbá minden harmadik forduló végén:

- ◆ a Notre Dame-on lévő befolyáskockákért hírnévpontok járnak (*erről a 8. oldalon írunk*);
- ◆ a hat barna személykártyát meg kell keverni;
- ◆ az akciókártyákat színek szerint szét kell válogatni, majd mindenkinek meg kell kevernie saját kártyáit, és azokat húzópakliként leraknia maga elé.

A JÁTÉK VÉGE

A kilencedik forduló végén még hírnévpontok járnak a Notre Dame-on lévő befolyáskockákért; ezután viszont a játék véget is ér. Az győz, akinek a legtöbb hírnévpontja van. Egyenlőség esetén az érintettek megszámlálják, összesen hány aranyuk és befolyáskockájuk van saját tartalékukban: akinél az összeg nagyobb, az győzött.

A harmadik kártya nem hajtódik végre.



1. kártya 2. és 3. kártya

4. fázis:

Játéksorrendben a felcsapott három személy közül egy megvesztegethető egy arany beadásával.

5. fázis:

A ragályszint kiszámítása és a patkánykö mozgatása.

Minden forduló végén le kell forgatni a személykártyákat és tovább kell adni a harangozót.

Minden harmadik forduló végén:

- hírnévpontok a Notre Dame-on lévő befolyáskockákért
- a barna személykártyák megkeverése
- az akciókártyák visszaosztása.

Az győz, akinek a kilencedik forduló befejeztével a legtöbb hírnévpontja van.

Kolostori iskola: Aki kijátssza ezt a kártyát, az *saját* tartalékából egy befolyáskockát saját városnegyede kolostori iskolájára rak. Ezután az *általános* tartalékból annyi befolyáskockát kap a saját tartalékába, ahány befolyáskockája van összesen a kolostori iskolán.

A befolyáskockákat úgy kell elhelyezni, hogy mindenki jól lássa, mennyi van belőlük.

Ha valakinek nincs befolyáskockája az általános tartalékban, akkor feleslegesen hajtja végre az akciót.

Példa: Anita kolostori iskolát játszik ki, és lerakja egy befolyáskockáját városnegyede iskolájára, ahol már van két befolyáskocka. Anita az általános tartalékból három befolyáskockát rak saját tartalékába.

Amikor legközelebb megint az iskolájára rak egy kockát, már négy befolyáskockát kap az általános tartalékból.

Bank: Aki kijátssza ezt a kártyát, az saját tartalékából egy befolyáskockát saját városnegyede bankjára rak. Ezután az általános tartalékból annyi aranyat kap, ahány befolyáskockája van összesen a bankon.

Az aranyakat is úgy kell elhelyezni, hogy mindenki láthassa, kinek mennyi van.

Ha már nincs arany az általános tartalékban, akkor a játékos az aktuálisan leggazdagabb játékostól kapja meg a pénzét.

Palota: Aki kijátssza ezt a kártyát, az saját tartalékából egy befolyáskockát saját városnegyede palotájára rak. Ezután az általános tartalékból annyi *hírnévpontot* kap, ahány befolyáskockája van összesen a bankon.

Az aranyakkal és a befolyáskockákkal ellentétben a hírnévlapok kupacba is rakhatóak, hogy ne látszódjon, kinek mennyi van pontosan. Időről időre azonban a kisebb értékeket nagyobbakra kell beváltani.

Istálló: Aki kijátssza ezt a kártyát, az saját tartalékából egy befolyáskockáját saját városnegyed istállójára rakja. Ezután legfeljebb annyit lép *hintójával*, piactérről piacterre, ahány befolyáskockája van összesen az istállón. A hintók mindig az utcákon mozognak, egyik piactérről a másikra (*sajátra vagy ellenfelére!*). Egy piactéren bárhány hintó lehet. Nem kötelező annyit lépni, ahányat lehet; a játékos dönthet úgy is, hogy hamarabb megáll hintójával. Ha a hintó végül egy olyan piactéren *áll meg*, ahol van egy „hír” (nyolcoldalú lapka), a játékos felveheti, hogy végrehajtsa, vagyis kapjon:



**Kolostori iskola:
befolyáskocka
(kumulatív)**



**Bank:
arany (kumulatív)**



**Palota:
hírnévpont
(kumulatív)**



**Istálló:
A hintó mozgatása
(kumulatív), eltérő
színű hírlapok
gyűjtése.**

- ◆ egy hírnévpontot és egy aranyat
vagy
- ◆ két hírnévpontot és egy befolyáskockát
vagy
- ◆ három hírnévpontot és egy mezőt visszaléphet
patkánykövével
vagy
- ◆ négy hírnévpontot



1. példa: A sárga játékos már begyűjtötte a vörös játékos befolyáskockás hírlapkáját. Most lerak egy befolyáskockát istállójára, és akár kettőt is léphet, így a sárga x-szel jelölt hírlapkás piacterek bármelyikére eljuthat – azonban vörös hírlapkát nem vehet fel, csakis eltérő színűt.

2. példa: Ha a zöld játékos csak egyet szeretne lépni, akkor is megszerezheti a zöld x-szel jelölt hírlapkák valamelyikét; de persze léphetne olyan

piactérre is, ahol nincs hírlapka, vagy oda, ahol másik hintó van (pontozott zöld x).

Fogadó: Aki kijátssza ezt a kártyát, az saját tartalékából egy befolyáskockáját saját városnegyede fogadjára rakja. Ha ott ezzel együtt egy, kettő vagy három befolyáskockája van, akkor elvehet az általános tartalékból egy aranyat vagy egy saját befolyáskockát, vagy pedig egy mezőt hátraléphet patkánykövével (például a 4-es mezőről a 3-asra; a 0-s mezőről nem lehet hátrább lépni).

Ha ez ott már legalább a negyedik befolyáskockája, akkor kétszer is választhat a három fenti lehetőségéből (akár ugyanazt is).

Példa: Jenő kijátsszik egy fogadót, és lerakja oda egy befolyáskockáját – ez ott már a harmadik kocka –, majd elvesz egy aranyat az általános tartalékból. (Ehelyett elvehetett volna egy befolyáskockát is, vagy egy mezőt hátraléphetett volna patkánykövével.) Ha utóbb megint lerak ide egy befolyáskockát, akkor például elvehet majd két aranyat az általános tartalékból, vagy egy aranyat és egy befolyáskockát, vagy egy aranyat és hátraléphet egy mezőt patkánykövével, vagy...



Fogadó:
vagy egy arany,
vagy egy befolyás-
kocka, vagy a
patkánykövet egy mező-
vel hátrább (legalább
négy befolyáskockánál
két lehetőség)

Megbízott: Aki kijátssza ezt a kártyát, az *nem* rak le befolyáskockát, hanem megbízottját rakja le saját városnegyede *valamelyik* épületére (*a kikötő nem számít annak!*). Első ízben a játékos felrakja a megbízottat, utóbb pedig áthelyezi. Miután áthelyezte, úgy kell tekinteni, mintha egy befolyáskockát rakott volna az adott épületre.

Példa: Péter kijátsszik egy megbízottat, és megbízottját átrakja bankjára, ahol már van két befolyáskockája. Péter három aranyat kap az általános tartalékból.

A saját épületen lévő megbízottal mindig egy befolyáskockát ér; gyakorlatilag egy „vándorló” befolyáskocka.

Park: Aki kijátssza ezt a kártyát, az saját tartalékából egy befolyáskockát városnegyedének parkjára rak. Ezután egy mezőt hátralép patkánykövével (*csak egyet*, bárhányszor befolyáskocka legyen is parkján). A 0-s mezőről nem lehet hátrébb lépni. Továbbá *mindig*, amikor a játékos hírnévpontot, -pontokat kap, még *annyi* bónuszpontot kap, ahányszor két befolyáskockája van a parkban.

Nem kap bónuszpontot az a játékos, akinek egy kockája van a parkban; 2 vagy 3 kockánál mindig jár az 1 bónuszpont, 4 vagy 5 kockánál a 2 bónuszpont, stb.

Példa:

1. Krisztina lerakja második befolyáskockáját a parkra, és egy mezőt hátralép patkánykövével. Más nem történik: nem kapott hírnévpontot, tehát bónuszpontot sem kap.
2. Nem sokkal később Krisztina lerakja harmadik befolyáskockáját palotájára. Három hírnévpontot kap a palota miatt, és még egyet a park miatt.
3. Ezután megvesztegeti az ügyvédet (l. lentebb), és az öt hírlapka miatt hat hírnévpontot kap, és még egyet a park miatt.
4. Egy későbbi fordulóban – már öt befolyáskocka van a parkjában – kijátsszik egy Notre Dame-kártyát, és bead két aranyat. Az aranyaiért három hírnévpontot kap, és még kettőt a park miatt.
5. A kilencedik forduló végén – a parkjában hat befolyáskocka van – két befolyáskockája van a Notre Dame-on, és ezért hat hírnévpontot kap, valamint még hármat a park miatt.

Kórház: Aki kijátssza ezt a kártyát, az saját tartalékából egy befolyáskockát városnegyede kórházára rak. Ezután (miként a parknál) egy mezőt hátralép patkánykövével (*csak egyet*, bárhányszor befolyáskocka legyen is parkján). A 0-s mezőről nem lehet hátrébb lépni.

Ráadásul az 5. fázis során számára az itteni befolyáskockák számával csökken a ragálszint.

(Erről bővebben a következő oldalon írunk.)



Megbízott:

A megbízott áthelyezése egy tetszőleges épületre, az ottani akció végrehajtása.



Park:

A patkánykő egy mezővel hátrébb.

Minden itteni 2 befolyáskocka után 1 bónuszpont.



Kórház:

A patkánykő egy mezővel hátrébb.

A ragálszint csökkentése (5. fázis).

Notre Dame: Aki kijátssza ezt a kártyát, az saját tartalékából egy befolyáskockát a középütt lévő Notre Dame-ra rak; továbbá *legalább egy, de legfeljebb három aranyat* be kell adnia. Az adományért cserébe hírnévpontokat kap: 1 aranyért 1 hírnévpontot, 2 aranyért 3 hírnévpontot, 3 aranyért 6 hírnévpontot.

Ha valaki nem tud vagy nem akar fizetni, akkor a kártya kijátszása után *nem rak* befolyáskockát a Notre Dame-ra.

Egy kártya kijátszásával legfeljebb egy befolyáskocka rakható a Notre Dame-ra, és legfeljebb 3 arany költhető el. Természetesen egyazon szakaszon, vagy akár fordulón belül ugyanaz a játékos több ilyen kártyát is kijátszhat.

Fontos: Minden szakasz végén (vagyis minden harmadik forduló után) azok, akiknek befolyáskockái vannak a Notre Dame-on, hírnévpontokat kapnak. A lapon látható, mennyi hírnévpontot kell kiosztani (6, 8, 10 vagy 12), ezt kell elosztani az ott lévő befolyáskockák számával. Lefelé kell kerekíteni. A befolyáskockák tulajdonosa megkapják a kockáik után nekik járó hírnévpontokat; ezután a lapról az összes befolyáskocka az *általános tartalékba* kerül.

Példa: Négyen játszanak, vagyis minden szakasz végén 10 hírnévpontot osztanak ki. E szakasz végén a Notre Dame-on két zöld és egy kék befolyáskocka van. 10 hírnévpont és 3 befolyáskocka azt jelenti, hogy minden kocka 3 hírnévpontot ér. A zöld játékos 6, a kék 3 hírnévpontot kap; ráadásul a zöld játékosnak még a parkjában is van két befolyáskockája, így a kap egy bónuszpontot is. Ezután a lapon lévő 3 befolyáskocka az *általános tartalékba* kerül.

Nincs befolyáskocka a saját tartalékban? Ha egy játékos úgy játszik egy akciókártyát, hogy a saját tartalékában nincs befolyáskocka, akkor bármelyik, saját városnegyedén vagy a Notre Dame-on lévő befolyáskockáját (megbízottját azonban nem!) átrakhatja a kártyának megfelelő épületre (ill. a Notre Dame-ra). Ha ezt nem tudja vagy nem akarja megtenni, akkor a kártya nem hajtódik végre.

Másszóval az akció végrehajtásnak feltétele, hogy az adott épületre rákerüljön egy saját befolyáskocka (akár a saját tartalékából, akár egy másik épületről).

Példa: Anita kijátszik egy Notre Dame-kártyát. Mivel saját tartalékában nincs befolyáskocka, városnegyede egy épületéről (adott esetben a kórháztól) vesz el egyet, és azt rakja a Notre Dame-ra, mielőtt beadná adományát.



Notre Dame:
1/2/3 aranyért 1/3/6
hírnévpont. (A szakaszok végén további hírnévpontok.)

Minden szakasz végén: a Notre Dame-on lévő befolyáskockákért hírnévpontok (6/8/10/12).

Ezután az összes befolyáskocka innét az általános tartalékba kerül.



**zöld: 6 hírnévpont
kék: 3 hírnévpont**

Akinek nincs befolyáskockája saját tartalékában, az a játéktáblán lévő befolyáskockáit helyezheti át.

A RAGÁLY

Minden forduló utolsó, ötödik fázisában minden játékosnak ki kell számolnia városnegyede ragályszintjét, és mozgatnia kell patkánykövét. A három felcsapott személykártyák alsó szélén részén patkányok láthatóak (minden kártyán 0-3 patkány). Minden játékos annyi mezőt lép előre patkánykövével, *ahány patkány van összesen a három személykártyán* (ez a „ragályszint”). Ez mindenkire igaz, függetlenül attól, megvesztegetett-e vagy sem. Azonban a patkánykő mozgatása előtt mindenki annyival csökkenti saját ragályszintjét, ahány befolyáskockája (ideértve a megbízottat is) van *kórházán*. Ha az eredmény negatív szám, akkor a játékos ennyi mezőt lép visszafelé patkánykövével (de legfeljebb a 0-s mezőig).

Példa: Hármán játszanak, a ragályszint 3-as (2+0+1).

- Jenő kórházában két befolyáskocka van, patkányköve pedig a 4-es mezőn van. Jenő egy mezőt lép (3-2), az 5-ösre.
- Péter kórházában nincs befolyáskocka, patkányköve pedig a 6-os mezőn van. Péter három mezőt lép (3-0), a 9-esre.
- Krisztina kórházában három befolyáskocka van, plusz a megbízott, patkányköve pedig az 5-ös mezőn van. Krisztina visszafelé lép egy mezőt (3-4), a 4-esre.

Hol gyorsabban, hol lassabban mozognak a patkánykövek. Amint azonban egy patkánykőnek túl kellene lépnie a 9-es mezőn (mindegy, mennyivel!), az alábbiak történnek:

- ❖ A játékos patkánykövét a 9-es mezőre rakja.
- ❖ Visszarak 2 hírnévpontot az általános tartalékba.
- ❖ Városnegyede azon épületéről, amelyen a *legtöbb* befolyáskockája van, egy kockát visszarak az *általános* tartalékba. (A megbízottal is számolni kell, azonban a megbízott maga nem vehető le. Egyenlőség esetén a játékos dönti el, melyik épületéről vesz le befolyáskockát.)

Példa: Az előző példát folytatva, a következő forduló 5. fázisában a ragályszint 7-es.

- Jenő kórházában még mindig csak két befolyáskocka van. Patkánykövével 5 mezőt kellene lépnie (7-2), a 10-esre. Nincs ilyen, tehát patkánykövét a 9-es mezőre rakja, majd visszarak az általános tartalékba 2 hírnévpontot, valamint legsúlyfoltabb épületéről egy befolyáskockát.
- Péter kórházában még mindig nincs befolyáskocka. Patkánykövével 7 mezőt kellene lépnie (7-0), a 16-osra. Nincs ilyen, tehát patkánykövét a 9-es mezőre rakja, majd visszarak az általános tartalékba 2 hírnévpontot, valamint legsúlyfoltabb épületéről egy befolyáskockát. (Péter ugyanannyit veszít, mint Jenő, holott erősebben sújtja a járvány.)
- Krisztina kórházában már csak egy befolyáskocka van, valamint a megbízottja. Patkánykövével 5 mezőt lép (7-2), a 9-esre. Épp csak nem tört ki a ragály...

A forduló ragályszintje annyi, ahány patkány van a felcsapott személykártyákon.

Mindenkinek lépnie kell patkánykövével.

A kórházakon lévő befolyáskockák és megbízottak csökkentik a ragályszintet.



3-as ragályszint



Ha valakinek a 9-es mezőn túl kellene lépnie:

- a patkánykövét a 9-es mezőre rakja;
- visszaad 2 hírnévpontot;
- visszaad 1 befolyáskockát az általános tartalékba (legsúlyfoltabb épületéről).

Fontos: Minden forduló végén újra meg újra felbukkan a ragály, mindenkinél. Aki elhanyagolja a védekezést, az minden forduló végén elveszít egy befolyáskockát és két hírnévpontot!

KÉT JÁTEKOS

Előkészületek

A szabályok az alábbiakban változnak: A játéktáblát úgy kell összeállítani, mintha négyen játszanának, azonban a Notre Dame-lap azon oldala lesz felül, amelyen csak két bábu látható (6 hírnévpont fordulónként). A játékosok válasszanak maguknak egy-egy városrészt, amelyek szembe legyenek egymással. A két „semleges” városnegyedre is felkerülnek a hírlapkák, azonban nem kerülnek fel hintók. Ilyenkor is, miként négy játékosnál, négy különböző színű hírlapka begyűjtése után lehet csak azonos színűt begyűjteni.

Játékmenet

A szabályok csak annyiban változnak, hogy a 2. fázis során a játékos a kapott két kártyából egyet visszaad, miként ő maga is visszakap egyet az általa átadott két lapból. Ilyenformán mindkettejüknél végül egy idegen és két saját kártya lesz.

A SZEMÉLYKÁRTYÁK



- 1) a szürke kártyák betűjele (A, B vagy C)
- 2) az illető képe
- 3) az illető képessége, amelyet megvesztegetője érdekében használ
- 4) patkány (ragályszint)

A hat barna kártya



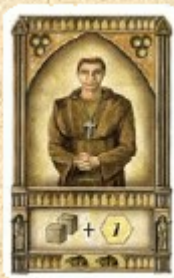
Aki megvesztegeti a **gazdaasszonyt**, az 3 hírnévpontot kap, valamint *vagy* 1 aranyat, *vagy* 1 befolyáskockát az általános tartalékból, *vagy* hátralép egy mezőt patkánykőjével.

Négy játékosos játéktábla.

Az ellenfelek egymással szemben ülnek.

4x4 hírlapka

A két kapott lapból az egyiket vissza kell adni.



Aki megvesztegeti a **szerzetest**, az az *általános* tartalékból kap 2 befolyáskockát és 1 hírnévpontot.



Aki megvesztegeti a **pénzváltót**, az kap a tartalékból 2 aranyat és 1 hírnévpontot.



Aki megvesztegeti a **dalnokot**, az *egy* épületéről átrakhat *legfeljebb három befolyáskockát* (ideértve a megbízottat is) *egy* másik épületére (a Notre Dame-ra nem). Ilyenkor az épület képessége *nem* hajtódik végre.



Aki megvesztegeti a **mutatványost**, az *egy* épületén vagy a Notre Dame-on lévő befolyáskockáját (alkalmasint megbízottját) átrakhatja *egy másik* épületére (de a Notre Dame-ra nem). Ilyenkor végrehajtódik az épület képessége.

Példa: Péter megvesztegeti a mutatványost, és bankjáról átrakja egy befolyáskockáját istállójára, ahol már van két befolyáskocka. Péter legfeljebb hármat léphet hintójával, begyűjtve, ha akar és képes rá, egy hírlapkát.



Aki megvesztegeti az **orvost**, annak számára a ragályszint *ennek* a fordulónak a végén 0 lesz; ezt még a kórházán lévő befolyáskockák (ill. megbízott) csökkenthetik.

Példa: A felcsapott kártyák miatt a ragályszint 6 ($2+3+1$). Jenő még idejében megvesztegette az orvost, így számára a ragályszint 6-ról 0-ra csökken. Kórházában egy befolyáskocka van, valamint megbízottja, így patkánykövével a 7-es mezőről visszalép az 5-ösre. Ha nem vesztegette volna meg az orvost, saját ragályszintje 4 lett volna ($6-2$), így túlhaladt volna a 9-es mezőn, ennek minden kínos következményével.

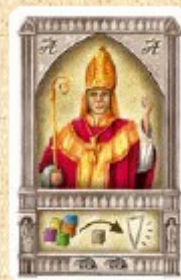
A kilenc szürke kártya (A, B, C)



Aki megveszteti a **városórt**, az *annyi* hírnévpontot kap, *ahány* befolyáskockája (a megbízott is számít) van épületein, illetve a Notre Dame-on.



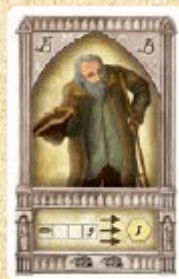
Aki megveszteti az **éjjeliórt**, az *annyi* hírnévpontot kap, *ahány* *üres* (befolyáskocka, illetve megbízott nélküli) épület van városnegyedében. A kikötőért és a Notre Dame-ért nem jár pont.



Aki megveszteti a **püspököt**, az az *általános* tartalékból egy befolyáskockáját lerakhatja városnegyedének bármely *üres* épületére (a Notre Dame-ra nem). **Ilyenkor végrehajtodik az épület képessége.**



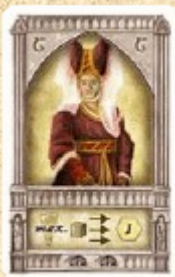
Aki megveszteti a **céhmestert**, az *annyiszor két* hírnévpontot kap, *ahány* olyan épülete van (a Notre Dame nem számít), amelyen *legalább két* befolyáskockája van (a megbízott is számít).



Aki megveszteti a **kolduskirályt**, az *annyi* hírnévpontot kap, *ahány* mező van még patkányköve *előtt*.
Példa: Péter patkányköve a 4-es mezőn van, így 5 hírnévpontot kap (5 mező van még: 5-ös, 6-os, 7-es, 8-as, 9-es).



Aki megveszteti az **ügyvédet**, az *annyiszor három* hírnévpontot kap, *ahányszor két* hírlapkája van.
Példa: Anitának 5 hírlapkája van, így 6 (2x3) hírnévpontot kap.



Aki megvesztegeti az **udvarhölgyet**, az *annyi* hírnévpontot kap, *ahány* befolyáskockája van (a megbízott is számít) városnegyedének legzsúfoltabb épületén.

Példa: Krisztina legzsúfoltabb épületei az istálló és a fogadó, 5-5 befolyáskockával. Krisztina 5 hírnévpontot kap.



Aki megvesztegeti a **polgármestert**, az *annyiszor három* hírnévpontot kap, *ahány* olyan épülete van (a Notre Dame nem számít), amelyen *legalább három* befolyáskockája van (a megbízott is számít).



Aki megvesztegeti az **asztalost**, az *annyi* hírnévpontot kap, *ahány* olyan épülete van (a Notre Dame nem számít), amelyen *legalább egy* befolyáskockája van (a megbízott is számít).