

A HÁROSD- PARANCSOLÁT



Friedemann Friese, Fraser Lamont és Gordon Lamont játéka 3-7 novícia részére
Frédéric Bertrand grafikájával, Andrea Meyer szerkesztésében

Miről is lenne szó?

A játékosok felváltva főpapnők, parancsolatok kiszabói. A többiek novíciák, kik karmájukat igyekeznek növelni mennél inkább. A főpapnő törekvése az, hogy legyen egy fölöttébb ügybuzgó novícia, mert így ő is bőséges karmát szerez. Az üdvösséghez vezető út a többi novíciák szemlélése és utánzása, már amennyiben épp nem járnak a tilalmas úton.

Mi található a dobozban?



71 ereklyekártya, melyek közül 8 üres, új parancsolatok kigondolásához. A kártyák az ereklyék mozgatásához, illetve a Szent Körben elfoglalt pozíciójukhoz kapcsolódón szabnak meg parancsolatokat. A szám jelzi, hogy a parancsolat mennyi jó avagy rossz karmát jelenthet. Ha helyette kérdőjel van ott, úgy az ereklyék konstellációja határozza meg a karma mennyiségét.





44 cselekvéskártya, melyek közül 7 itt is üres. A kártyákon cselekedetek olvashatóak, effélék, mint tánc, felállítás, dalolás. A parancsolat lehet előírás vagy tilalom, s a szám jelzi, hogy mennyi jó avagy rossz karmát jelenthet. A főpapnő dönti el, hogy egy cselekedet tilalom avagy előírás. Fontos az is, hogy a főpapnő körrel ítéletében megfontolt és szilárd legyen, ne változékony. Kétség esetén a főpapnőnek mindig igazsága van.



4 sorskártya, mutatván, hogy a főpapnő mennyire tölti be jól az ő hivatását. Ha sorban négy novícia is képtelen jó karma szerzésére, a főpapnő letétetik.



1 határkártya, az előírt  és a  tiltott dolgok határának jelzésére úgy a főpapnő mint a novíciák számára

4 kártyatartó



15 ereklye

úgy mint 5-5 fehér, fekete és barna



1 füzet

a karma lejegyzésére (tollról gondoskodni!)

1 játéktábla

3 jelző



Mi történjék a játék előtt?

Az asztal közepére tegyék ki a játéktáblát, rajta a rítus helyével, a Szent Körrel, mely oszlik tizenkét területre, úgymint a középére, az azt érintő öt hatszögre, a középtől távolabbi öt háromszögre, valamint a külső gyűrűre. Az üres kártyákat félretelve keverjék meg külön-külön az eréklye- és a cselekvéskártyákat, és képpel lefelé rakják őket le azokat a játéktábla megfelelő sarkaiba. A legelső játék előtt olvassatok el közösen néhány kártyát, hogy sejtéstek legyen, miféle parancsolatokkal és tilalmakkal találkozhattok majd.

A határkártyát rakjátok egy kártyatartóba (1). Jelöljétek ki az első főpapnőt, ki vegye maga elé a jelzőket, a tollat és a füzetet, és mindenki nevét jegyezze le a füzetbe.

Hogyan is történik a játék?

Sorra mind fölkesítettetik a főpapnő jelvényeivel, hogy a többieket végigvezessétek egy rítuson. Hogy egy rítus hány körből áll, attól függ, hányan is vagytok. Minden körben minden novícia sorra kerül egyszer.

a játékosok száma	körök rítusonként
3	4
4-5	3
6-7	2

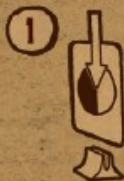


Az utolsó kör bevégeztével a rítus is befejeződik, és a főpapnő annyi karmát szerez, amennyit a legbuzgóbb novícia szerzett magának a rítus során. Mindenki sorra kerül egyszer, mint főpapnő, és az győz, ki a játék során a legtöbb karmát gyűjti össze.

A szent rítus

A főpapnő

A főpapnő rakja ki a határkártyát és a három üres kártyatartót maga elé. Rakja ki maga elé a négy sorskártyát is olyanmód, hogy azok semleges oldala legyen fölfelé (2). Mindkét paklinak két felső lapját vegye kezébe (3), hogy a kezében így négy lap legyen (4). E négy közül válasszon ki egyet, visszarakván azt a dobozba (5), majd döntse el, a megmaradt három közül melyik egy legyen tilalom, melyik kettő pedig előírás. Eszerint rakja ki maga elé a kártyákat, a tabut a határkártya egyik, az előírásokat a másik oldalára, ám ügyelve arra, hogy a novíciák ne láthassák csak e kártyák hátoldalát (6).





A novíciák csak annyit láthatnak, hogy miféle, ereklye- vagy cselekvéskártyák jelentenek tilalmat avagy előírást.

Ez meglévén, a főpapnő szétrakja a tizenöt ereklyét a Szent Körben olyasképp, ahogy néki tetszik, ám ereklyét vonalra nem rakhat, mindnek egyértelműen valamely területen kell lennie. Az ereklyék állhatnak vagy fekdühetnek, érinthetik egymást, avagy lehetnek egymásra rakva is.

Mi teszi a jó főpapnőt?

A jó főpapnő arra törekedjék, hogy egy novíciája mennél több karmát szerezzen; ha ezenközben a többi novíciák alig-alig nyernek karmát, még jobb. Ezt szem előtt tartván kell a parancsolatokat kiválasztania s az ereklyéket felállítania. Különöst vigyáznia kell, nehogy mind a novíciák karma nélkül maradjanak.



1a. Példa

Anita a főpapnő, és e négy kártyát húzza:

- ha nem mozgatod felsőttested;
- ha táncolsz;
- ha fehér ereklyét mozgatsz;
- ereklyék száma a kezdőterületen.



A játékeretet szemlélve úgy dönt, az elsőt eldobja, a fehér ereklye mozgatását pedig tilalomnak nyilvánítva a határkártya bal oldalára rakja, a maradék kettőt pedig a jobb oldalra.



2a. Példa

Utóbb Jenő lett a főpapnő, ám eleddig nem igazán szereztek karmát a novíciák választott parancsolatai okán, melyek:

- területek száma, hol az ereklyék színe nem különböző (előírás);
- ha engedélyt kérsz a főpapnőtől, hogy megkezd körödet (előírás);
- területek száma, hol van legalább egy fekete ereklye (tilalom).



Bajban van, hiszen egymás után három novícia volt képtelen karmát szerezni. Péterben van minden reménye.



3a. Példa

Kevéssel a játék vége előtt Péter lett a főpapnő. Kiválasztott három parancsolatja közt előírásként ott van a „ha macsóként viselkedsz”.

A novíciák

Az épp soron lévő novíciának mozgatnia kell, azazhogy elvennie a játéktábláról egy ereklyét, lerakván azt máshová, de semmiképp vonalra, hanem mindig jól láthatóan egy adott területre. Nemkülönbén az elvett ereklyét visszarakhatja oda is, honnét elvette. Ha ezenközben megszegé a mozgatás szabályait, így ereklyéjét egy vonalra rakja avagy két ereklyét is mozgat, egyáltalán nem kap karmát, ellenben mind a többi novíciák két-két karmát kapnak.

Mozgatás

A mozgatás kezdetén a novícia elvesz EGY ereklyét, a végén pedig lerakja EZT az ereklyét. Ezenközben azonban úgy viselkedik és azt tesz az ereklyével, ahogy néki teszik.

Pontosabban fogalmazván, megteheti, hogy

- megérint más ereklyéket;
- megérinti más novíciákat, akár magát a főpapnöt;
- az ereklyével kezében egy időre odahagyja az asztalt.

Ám nem teheti meg, hogy

- egynél több ereklyét mozgasson;
- az ereklyét vonalra rakja;
- véglegesen eltávolítsa a játéktábláról egy ereklyét.



1b. Példa

Mint első novícia, Ildikó nem tudja, mit is kellene tennie. Egy háromszögről, hol így három ereklye marad, elvesz egy fekete ereklyét, feláll, beszél az ereklyéhez, rámosolyog Anitára minden mosolyával, majd középre lerakja az ereklyét.



2b. Példa

Utóbb Péter tanácstalan, mert többiek véghezvittek mindent, mire gondolni tudott, de rossz karmát szereztek. Oda sem ügyelve megkérdi, kezdhetek, mielőtt elvenné ereklyéjét. Rádásul egy háromszögről egy feketét, és középre rakja, hol már amúgy is csak két fekete ereklye volt, nagy megkönnyebbülésére Jenő főpapnőnek.



3b. Példa:

Kevéssel a vég előtt Anita feláll, dobbant, majd középről egy fehér ereklyét elvéve és maga elé tartva így beszél hozzá: Csak így egyedül, szépségem? Péter örvend, mert szerinte ez elég macsó. Előbb Ildikó csupáncsak felállt, azt önmagában még nem vélte elég macsósnak.

Karma

A főpapnő a füzet megfelelő sorában tartja számon a rítus során gyűjtött karmákat. Amint egy novícia bevégzi körét, a főpapnő azon parancsolatok kártyái elé, melyeket teljesített avagy megszegett, mikor melyik kell, egy-egy jelzöt kirak.

Amennyiben egy kártya kérdőjeles, csak akkor rak ki a főpapnő elébe jelzöt, ha a novícia legalább egy karmát szerzett vagy veszített e lap révén.

	ELVIS	ROSE	HANK	JOHNNY	JUNE			
I.	8 JÁTÉK	5 JÁTÉK	6 JÁTÉK	3	10			
II.	3 JÁTÉK	5 JÁTÉK	6 JÁTÉK	5	2			
III.	10		11	1				
IV.								
V.								
VI.								
VII.								

A főpapnő összeadja a betartott előírásokból nyert karmát, levonva ebből a megszegett tilalomért járó rossz karmát. A kérdőjeles kártyáknál a Szent Kör konstellációja szerint számolja ki a karmát.

Fontos: A főpapnő sosem mondja meg, hogy külön-külön a parancsolatok okán mennyi karmát szerzett a novícia.



- Ha az összeg nullánál nagyobb, a főpapnő bejelenti, mennyi is ez, és fel is írja a füzetbe. Ezután mind a sorskártákat semleges oldalukkal felfelé forgatja.
- Ha az összeg nulla, a novícia nem kap karmát, a főpapnő ezt be is jelenti. A füzetbe nem ír semmit. Végül a sorskárták egyikét negatív oldalával felfelé forgatja.
- Ha az összeg nullánál kevesebb, a novícia nem kap karmát, ám nem is veszít. A főpapnő bejelenti, hogy ez bizony rossz karma, a füzetbe pedig nem ír semmit. Végül a sorskárták egyikét negatív oldalával felfelé forgatja.



1b. Példa

Anita megítéli Ildikó cselekedetét. Csak egy jelzőt rak le, méghozzá az „ereklyék száma a kezdőterületen” elé. Végül bejelenti, hogy Ildikó három karmát szerzett.



2b. Példa

Jenő mindhárom parancsolat kártyája elé kirak egy-egy jelzőt, és bejelenti, hogy Péter négy karmát gyűjtött. Valójában hetet, hiszen mindkét előírást betartotta, engedélyt kérve cselekedetére, aminek három karma a jutalma, valamint négy karmát szerezve a területekért, hol nincs csak egyszínű ereklye. Azonban három olyan terület lévén, hol van legalább egy fekete ereklye, veszít három karmát, így végülis négyet szerez. Jenő megnyugodva forgatja át semleges oldalukra a három negatív sorskártát.

A rítus és a főpapnő sorsa

Ha a főpapnő a negyedik sorskártát negatív oldalára forgatja, rangjától és jelvényeitől megfosztatik. A rítus azonmód véget ér, és mind a novíciák kapnak húsz-húsz karmát, míg a főpapnő semmit. Balfelől szomszédja lesz az új főpapnő. Különben a rítus folytatódik, a következő novícián a sor.



A rítus szabályos befejezése

Ha mind a novíciák bevégzik összes körük úgy, hogy a negyedik sorskártát át nem fordult, a rítus befejeződik, és a főpapnő annyi karmát kap, mint amennyit a legbuzgóbb novícia gyűjtötte össze a rítus során. Ezután a főpapnő visszarakván parancsolatkártyáit a dobozba, a határkártát, a kártyatartókat, a füzetet és a tollat átadja bal oldali szomszédjának, ki utódja léhszen hivatalában.

A játék vége

Miután minden játékos volt főpapnő egyszer, a játék véget ér. Győztes az, ki a legtöbb karmát szedte össze. Ha ez két vagy több játékosnál ugyanannyi, mind győztesek.

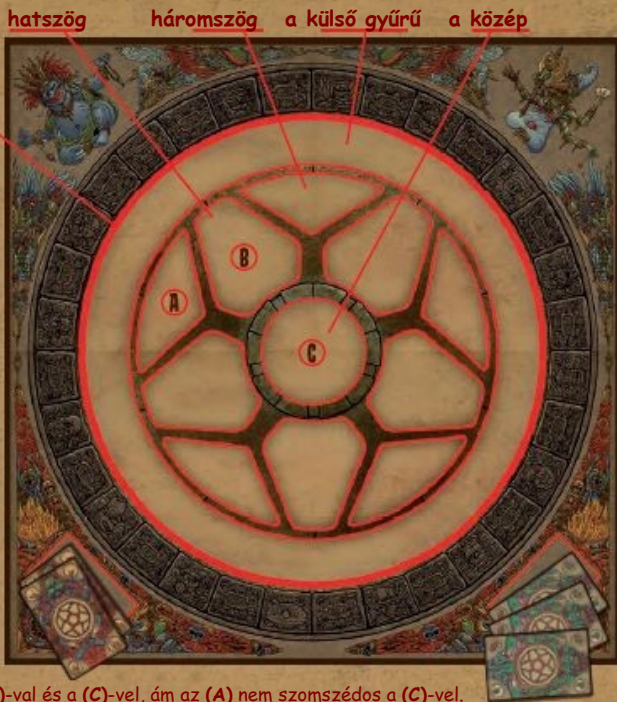
A Szent Kör Mi hol vagyon?

a Szent Kör

A rítus a Szent Körben zajlik, melyet tizenkét terület alkot, a külső gyűrű, a közép, öt hatszög és öt háromszög; mindezek a külső gyűrűt kivéve a belső részt alkotják. Alul van helye a pakliknak is, bal oldalon az ereklyekártyáknak, jobb oldalon a cselekvéskártyáknak.

Kezdőterület az, honnét a novícia elveszi az ereklyét, célterület pedig az, hová lerakja.

Szomszédos területeknek van közös oldaluk.



Így a (B) szomszédos az (A)-val és a (C)-vel, ám az (A) nem szomszédos a (C)-vel. Célterület mindig az, hová a mozgatas végén az ereklye lerakatik.

A rítus menete

Valami nem tiszta? www.bewitched-spiele.de

Mind egyszer főpapnők vagytok irányítva egy rítust, azaz:

- A főpapnő húz négy kártyát, választván közülük két előírást és egy tilalmat, majd az ereklyét szétesztja a Szent Körben, tetszése szerint.
- Sorra cselekszenek a novíciák.
- A mozgatas után a főpapnő megjelöli a betartott-megszegett parancsolatokat.
- A novíciának járó karma közlése. Ha szerzett karmát, mind a sorskártyák semleges oldalukkal felfelé fordulnak.
- Ha a novícia nem szerzett karmát, a főpapnő egy sorskártyát negatív oldalával felfelé forgat. Amennyiben ez a negyedik, a főpapnő letétetik, és mind a novíciák húsz-húsz karmát kapnak, míg a főpapnő egyet sem! A rítus nyomban bevégeztetik.
- Miután mind a novíciák befejezték köreiket, a főpapnő annyi karmát kap, amennyit a legbuzgóbb novícia gyűjtött a rítus során.

Miután mindenki volt egyszer főpapnő, az lesz a győztes, kinek a legtöbb karmája van.

Mily könnyű elfeledni!

- Ki rossz karmát kap, nem veszít eléddig gyűjtött karmáiból.
- Az elvett ereklyével bármit lehet tenni mindaddig, míg végül sértetlenül vissza nem kerül a játéktáblára.

Variáns a tapasztaltaknak

Ha elhagyjátok a jelzőket, sokkalta nehezebb lesz eleget tenni a vallás parancsolatainak.