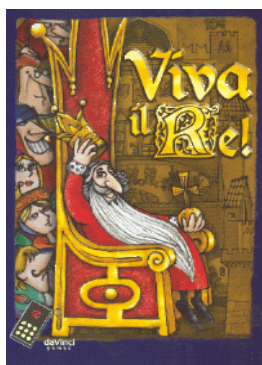


Viva il Re!

Éljen a király! (Viva il Re!, King Me)



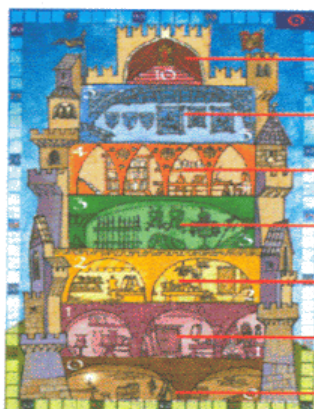
Tervezte: Stefano Luperto
Kiadja: daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
www.davincigames.com

3-6 játékos részére,
8 éves kortól

A felvilágosult uralkodó, Vladimiro Miritiro, belefáradván az uralkodásba, úgy döntött, hogy alattvalói közül választja ki utódát. A játékosok ebben igyekeznek a segítségére lenni azzal, hogy a saját jelöltjeik kiválóságát ecsetelik, és meg is kísérlék királlyá koronázni jelölteik valamelyikét.

A játék tartalmaz:

- a játéktáblát, ezen látható egyrészt Vladimiro király hétszintes palotája, nemkülönben körben a játéktábla szélén a pontozómezők



a trón
nemesek
tisztviselők
katonák
kereskedők
kézművesek
szolgák

- 6 kockát, a pontszámok jelölésére (minden színből egyet)
- 6 „igen” vokskártyát (minden színből egyet)
- 12 „nem” vokskártyát
- 13 utódjelöltet, valamint mindegyikhez egy-egy műanyag lábazatot
- a koronát
- 26 célkártyát
- és a szabályfüzetet



A játék célja

A játékosok célja, hogy a utódjelöltjeiket a kastély legfelső szintjeire juttassák, és egyiküket végül királlyá koronáztassák.

Előkészületek

Az első játék előtt óvatosan ki kell törni az utódjelölteket és a koronát a keretből.

Minden utódjelöltet egy-egy lábazatba kell beleállítani.



A játéktáblát az asztal közepére kell tenni, mellé pedig a koronát és a 13 utódjelöltet.

A célkártyákat össze kell keverni, és minden játékosnak osztani egyet: ezt ki-ki megnézi, és a többi játékos elől titokban tartja. A játékosnak kiosztott kártyán a számára legkedvesebb hat utódjelölt neve szerepel; a sorrend, amelyben a nevek a kártyán láthatóak, lényegtelen.

Minden játékos választ egy színt, és megkapja az adott színhez tartozó kockát és „igen” vokskártyát. A kockákat a 0-ás pontozómezőre kell helyezni.

Minden játékos ugyanannyi „nem” vokskártyát kap. Ez

- 3 játékos esetén 4-4 darab;
- 4 játékos esetén 3-3 darab;
- játékos esetén 2-2 darab (ilyenkor 2 kártya kikerül a játékból);
- 6 játékos esetén 2-2 darab.

A játékosok a játék folyamán titokban tartják, hogy éppen mennyi kártyájuk van.

A játékhoz nem szükséges játéktartozékokat vissza kell tenni a dobozba.

A játék menete

Vagy a játék tulajdonosa dönti el, ki kezdi a játékot, vagy véletlen segítségével kell kiválasztani a kezdőjátékost. A játékosok mindig az óramutató járása szerint követik egymást. A játék három fordulóból, minden forduló pedig két nagy fázisból áll:

- 1. Az utódjelöltek elhelyezése a kastélyban.
- 2. Kísérlet a trón megszerzésére.

1. Az utódjelöltek elhelyezése a kastélyban

A kezdőjátékos választ egy utódjelöltet, és elhelyezi valahol a kastélyban. Utána a tőle balra ülő játékos teszi ugyanezt, majd a következő, és így tovább, mindaddig, amíg minden játékos el nem helyezett a kastélyban

- 3 játékos esetén 4 utódjelöltet (1 kimarad);
- 4 játékos esetén 3 utódjelöltet (1 kimarad);
- 5 játékos esetén 2 utódjelöltet (3 kimarad);
- 6 játékos esetén 2 utódjelöltet (1 kimarad).

A játékosok az utódjelölteket az 1-4. szintek (vagyis a Kézművesektől a Tisztviselőkig) bármelyikén elhelyezhetik. Egy szinten legfeljebb négy utódjelölt lehet. A kimaradó utódjelölt vagy utódjelöltek a Szolgák szintjére (0.) kerülnek.

2. Kísérlet a trón megszerzésére

A kezdőjátékos választ egy utódjelöltet, és egy szinttel **feljebb** helyezi. Ha a választott utódjelölt feletti szinten már négyen vannak, az utódjelölt nem mozgatható; másik utódjelöltet kell választani. Az utódjelöltek mindig felfelé mozognak – **lejjebb** nem helyezhető utódjelölt. A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást, mindegyikük választ egy utódjelöltet, akit egy szinttel feljebb helyez.



*Példa: Róbert, Zsuzsa, Tamás és Szilvi már elhelyezték az utódjelölteket a kastélyban. Róberten a sor. Nem választhatja **Odessa la Contessát** a Katonák szintjéről, minthogy a Tisztviselők szintjén négy utódjelölt tartózkodik, így hát **Alighiero lo Scudierót** választja, és a Tisztviselők szintjéről áthelyezi a Nemesek szintjére.*

Ha egy, a Nemesek szintjén tartózkodó utódjelölt **feljebb** kerül, eléri a trónt – nyomban meg is próbálja királlyá koronáztatni magát! A játékosoknak, a fordulót megszakítva, voksolniuk kell a jelölről.

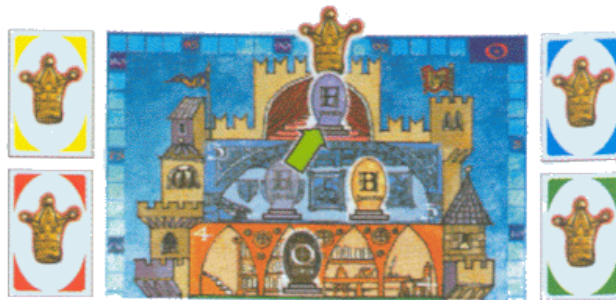
A király megválasztása: Ha egy utódjelölt a legfelső szintre kerül, a trónhoz, a játékosoknak voksolniuk kell, ő legyen-e a király vagy sem. Az utódjelöltet a trónhoz helyező játékos elveszi és maga elé helyezi a koronát – a korona Vladimiro királyt jelképezi, aki a voksolás eredménye után érdeklődik. Minden játékosnak el kell döntenie, hogy támogatja-e a jelöltet vagy sem, úgy, hogy választ egy vokskártyát, és képpel lefelé kirakja maga elé. Ha már mindegyikük választott, a kirakott vokskártyákat egyszerre fel kell fedni.

Ha az **összes** voks „igen”, a királyságnak új királya van, és a forduló nyomban végetér.

Ha azonban akad **legalább egy** „nem”, az utódjelöltet nem választották meg királynak; sőt, a forduló idejére ki is kerül a játékból (le kell venni a játéktábláról). Azok, akik „igen”-t játszottak ki, visszakapják vokskártójukat – ezek ugyanis bárhányszor felhasználhatóak. A „nem” vokskártók azonban visszakerülnek a dobozba. A dobozba rakott kártyákat a játék folyamán nem szabad megnézni vagy megszámlálni! (Ahogy az sem publikus, hogy kinek-kinek mennyi kártya van még a kezében.) A játék ezután rendesen folytatódik, vagyis a „koronás” játékos balján ülő játékos következik, ő választ és helyez feljebb egy utódjelöltet.



***Példa:** Tamás a Nemesek szintjéről a trónhoz helyezi **Clemente il Sergentét**; nyomban megkapja a koronát, amit lerak maga elé. Összehívják a királyválasztó tanácsot. Minden játékos választ egy vokskártóját, és egyszerre felfedik azokat. Róbert és Szilvi „igen”-nel, míg Zsuzsa és Tamás „nem”-mel szavazott, így a királyságnak nincs még meg az új királya. **Clementét** el kell távolítani a kastélyból. Róbert és Szilvi visszakapják vokskártójukat, míg Zsuzsa és Tamás vokskártójukat visszateszik a dobozba, és a játék folytatódik. Egyébiránt egyetlen „nem” szavazat is elegendő lett volna ahhoz, hogy **Clementéből** ne legyen király.*



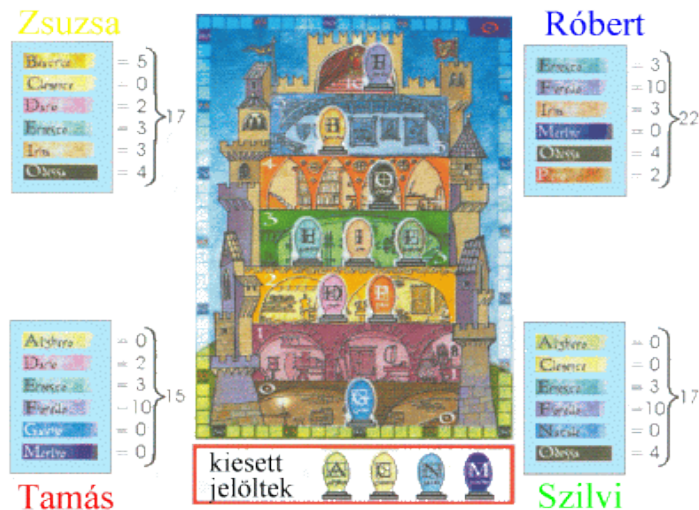
***Példa:** Amikor rákerül a sor, Szilvi **Fiorello Artista del Pennellót** helyezi a trónhoz; nyomban meg is kapja a koronát. Minden játékos „igen”-nel szavaz! A királyságnak új királya van: **Fiorello!** A forduló ezzel véget is ér.*

A forduló vége – pontozás

A forduló azonnal végetér, amint sikerül királyt választani.

A játékosok ekkor felfedik célkártójukat. A játékosok aszerint kapnak pontot, mely szinteken találhatóak az **általuk favorizált** utódjelöltek; a kapott pontokat pedig le is lépik a pontozómezőkön.

- a királyért 10 pont jár
- minden, a Nemesek szintjén tartózkodó utódjelöltért 5 pont jár
- minden, a Tisztviselők szintjén tartózkodó utódjelöltért 4 pont jár
- minden, a Tisztek szintjén tartózkodó utódjelöltért 3 pont jár
- minden, a Kereskedők szintjén tartózkodó utódjelöltért 2 pont jár
- minden, a Kézművesek szintjén tartózkodó utódjelöltért 1 pont jár
- minden, a Szolgák szintjén tartózkodó utódjelöltért 0 pont jár
- a játékból kikerült utódjelöltekért nem jár pont!



Példa: A forduló végén a játékosok által kapott pontok.

Új forduló

Minden játékos eldobja célkártyáját és húz egy újat, valamint visszakapják vokskártyáikat (beleértve a dobozba rakott „nem” vokskártyákat). A 13 utódjelöltet a játéktábla mellé kell helyezni. Az új kezdőjátékos az lesz, aki balra ül a „koronás” játékostól.

Különleges pontozási szabály! A harmadik forduló végén, ha egy játékos **0 pontot** szerez, ehelyett **33 pontot** kap - ez az egy forduló alatt megszerezhető legmagasabb pontszám!

A játék vége

A játék három fordulóig tart; a játékot az nyeri, akinek a harmadik forduló végén a **legtöbb pontja** van.

Egyenlőségnél az nyer, akinek favorizált utódjelöltei közül több tartózkodik a kastélyban a harmadik forduló végén.

Az utódjelöltek

- Alighiero lo Scudiero, a fegyvernök
- Beatrice l'Incantatrice, a varázslónő
- Clemente il Sergente, az őrmester
- Dario l'Antiquario, az antikvárius
- Ernesto il duca Onesto, a herceg
- Fiorello Artista del Pennello, a festő
- Gavino il Paladino, a lovag
- Irina la Contadina, a földműves
- Leonardo Messo Gagliardo, a hírvivő
- Merlino l'Indovino, a látnok
- Natale Oste Gioviale, a kocsmárosnő
- Odessa la Contessa, a grófnő
- Piero il Cuoco Fiero, a szakács

A birodalmi követ

játékvariáns 2-5 játékosra

Stefano Luperto - Andrés J. Voicu

Veszélyben az ország – Zaira la Sultana Emira visszatért! Egykoron Vladimiro király jegyese volt, ám felbontatták jegyességüket; most bele akar szólni az utód kiválasztásába, hogy azután majd a királyságot saját birodalmához csatolja. A választásokon résztvesz Zaira követe is, aki minden befolyását latba veti a Birodalom számára kedves jelöltek érdekében.

A játék, az alábbi kivételekkel, a rendes szabályok szerint folyik:

Eelőkészületek: Egy célkártyát fel kell csapni és a játéktábla mellé tenni. Az ezen látható hat utódjelölt a Birodalom követének favoritjai. A követnek is van saját „igen” vokskártyája, valamint a megfelelő színű kockája - ez utóbbit a 20-as pontozómezőre kell tenni. A követ is annyi „nem” vokskártyát kap, mint a játékosok, vagyis:

- 2 játékosnál 4-4-et;
- 3 játékosnál 3-3-at;
- 4 játékosnál 2-2-öt (2 kimarad);
- 5 játékosnál 2-2-öt.

A követ vokskártyáit (az egy „igen”-t és a „nem”-eket) össze kell keverni, és képpel lefelé egy pakliban lerakni célkártyája mellé.

A játék menete: Sem az *utódjelöltek elhelyezésében*, sem a *trónszerzési kísérletekben* (vagyis az utódjelöltek folyamatos feljebb rakogatásában) nincs különbség, ahogy a *király megválasztásának* módjában (azaz a szavazásban) sem. Ám ekkor meg kell nézni, hogy az illető királyjelölt egyike-e a követ favoritjainak, vagy sem. Ha igen, úgy a követ automatikusan „igen”-nel szavaz (nem kell vokskártyát felfednie); ám ha az illető nem kedves neki, fel kell fedni paklijából a legfelső vokskártyát. A követ voksát épp úgy kell kezelni, mint a játékosok bármelyikének voksát. Ha „nem”-mel szavazott, ezt a vokskártyáját vissza kell tenni a dobozba. Ha „igen”-nel szavazott, de nem sikerült az utódjelölt királlyá választása, e vokskártyáját össze kell keverni a még meglévő „nem” vokskártyáival, és új paklit alkotni belőlük. Ha a követnek már nincsenek „nem” vokskártyái, a forduló hátralévő részében mindig „igen”-nel fog szavazni.

Forduló vége, pontozás: A Birodalom követe pontosan ugyanúgy kap pontokat, mint a többi játékos - az alapján, hogy a célkártyán látható utódjelöltek mely szintenek találhatóak a kastélyban.

Új forduló: A követ is új célkártyát kap, valamint visszakapja összes vokskártyáját.

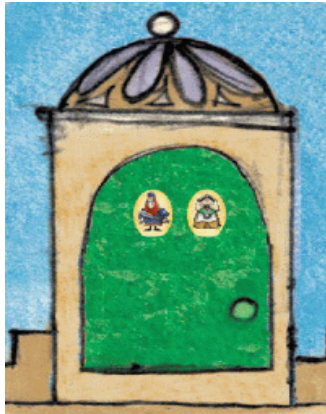
A játék vége: Ha a harmadik forduló végén a követnek van a legtöbb pontja, Zaira la Sultana Emira elérte célját, és a királyságot birodalmához csatolja. Az összes játékos vesztesnek számít! Egyéb esetben, a szokott módon, az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

Megjegyzések: 2 játékosnál, hogy a játék kiegyensúlyozottabb legyen, az 1-13. célkártyákat érdemes használni (az egyes célkártyák száma a jobb alsó sarkokban látható).

A jobb keverhetőség érdekében a játékkal adott üres vokskártyát célszerű belekeverni a követ paklijába. Ha voksolásnál ez lenne a legfelső lap, az alatta lévő lapot is fel kell fedni.

A mellékhelyiség

A mellékhelyiséget az első forduló kezdetén a 3., a második forduló kezdetén a 4., a harmadik forduló kezdetén pedig az 5. emelet mellé kell tenni. A játékos megteheti, hogy erről az emeletről egy utódjelöltet nem felfelé, a következő emeletre, hanem a mellékhelyiségbe tesz. A mellékhelyiségben egyidőben csak egy utódjelölt tartózkodhat. Amikor arra kell figyelni, hogy hányan tartózkodnak az adott emeleten – tudniillik legfeljebb négyen –, akkor a mellékhelyiségben tartózkodó utódjelöltet is figyelembe kell venni (vagyis rajta kívül legfeljebb hárman lehetnek az adott emeleten). A mellékhelyiségből a következő emeletre kell tenni az utódjelöltet, éppen úgy, mintha az adott emeleten, de a mellékhelyiségen kívül tartózkodna. Amennyiben a király megválasztásakor egy utódjelölt éppen a mellékhelyiségben tartózkodik, őerte csak egy pont jár.



Thaur
2004.10.12.

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