

Last Will

of Vladimír Suchý



A báosikád halott. Hurrá!
Itt az esélyed, hogy gazdag légy. Úgyan sosem találkoztál vele, de hallottál róla történeteket. Egyike volt azon milliomasoknak, akik a viktoriánus Anglia felvirágzásával mesés gazdaságra tettek szert. Szinte remekként tengette életét, inkább az üzletnek, mintsem barátainak élve. A halálos ágyán aztán rádöbbsent, hogy sosem élvezte igazán mérhetetlen vagyonát. Úgy döntött hát, hogy ennek esélyét legrátermettebb rokonára hagyja – arra, aki leginkább képes kiélvezni a pénz nyújtotta előnyöket. Végakarataiban úgy rendelkezett, hogy közeli rokonaira meghatározott összeget hagy. Aki a leggyorsabban elkölti ezt az összeget, megkapja a teljes vagyont. De nehogy azt hidd, hogy ez olyan egyszerű lesz, mint amilyennek látszik!

Tartozékok

► Játéktábla, mely áll:

- egy dupla oldalú tervező táblából



2-3 játékos oldal



4-5 játékos oldal

- egy dupla oldalú kártyahúzó táblából



2-3 játékos oldal



4-5 játékos oldal

- egy dupla oldalú kiegészítő kártyahúzó táblából



3 játékos oldal

5 játékos oldal



- 5 játékoslap, és 12 ezekhez tartozó bővítőlap



- 140 kártya:



események



segítők és kiadások



ingatlanok



társak



speciális kártyák



joker kártyák



végrendelet

- 4 ingatlanpiaci módosító jelző



- cylinder alakú, fa küldönc figurák (játékosonként 2)



- fa akció jelzők (játékosonként 1)



- fa tervező jelzők (játékosonként 1)



- fa társ jelzők, 4 színben:



kutyák



lovak



barátnők



szakácsok

- ház alakú, fa ingatlan értékjelzők



- fa kezdőjátékos jelző



- fa játékkör jelző



- bankjegy jelzők, különböző címletekben



Felkészülés a játékra

Helyezzétek a tervező és a kártyahúzó táblákat az asztal közepére. A táblák jobb oldalán lévő tekercs ikonokban olvashatjátok le, hogy játékos számotokhoz melyik felét használjátok. 3 vagy 5 játékos esetén a kiegészítő kártyahúzó táblát is használnotok kell, megfelelő oldalával felfelé.

Tegyétek a körjelzőt a tervező tábla bal felső részén lévő sáv 1. mezőjére. A négy ingatlan érték módosítót véletlenszerűen tegyétek le a tervező tábla négy ingatlanképe alá.

Keverjétek meg az általános kártyák paklijait és helyezétek őket színükkel lefelé a tábla mellé, hogy könnyen elérhetők legyenek.

Négy általános pakli van, melyeket a hátlapjuk különböztet meg egymástól:

- **Események** – drapp színű hátlap egy biciklistával.
- **Segítők és Kiadások** – borvörös hátlap egy úriemberrel.
- **Ingatlanok** – Szépia színű hátlap egy ház sziluettel.
- **Társak** – Kék hátlap egy hölgyvel és egy kutyával.

A többi kártyát nem közvetlenül húzzuk, csak a kártyahúzó tábláról érhetők majd el:

- **Speciális kártyák** – Borvörös hátlap, koronákkal. Válasszuk őket három pakliba a koronák száma szerint. Keverjük meg mindhármat külön, majd tegyük egymásra úgy, hogy a 1 koronásak legyenek felül, a 2 koronásak középen, és a 3 koronásak alul. Tegyük ezt az összeállított paklit is a tábla közelébe.

► **Társ joker kártyák** – Ezek különleges társ lapok. Helyezzetek két joker lapot a kártyahúzó tábla közelébe.

Egy paklit használunk már a játék elején:

► **Végrendelet kártyák** – Az első játéknál még hagyjátok őket a dobozban. A későbbi játékoknál mindenki húzzon véletlenszerűen egy lapot. Ez határozza meg, hogy mennyi pénzzel kezdi a játékot.

Alakítsatok ki bankot az asztal közepe táján a társ jelzők, ingatlan érték jelzők, bankjegyek és játékos tábla bővítőlapok számára. Minden kártyapakli mellett hagyjatok helyet a dobott lapoknak.

Példa az előkészületekre 3 játékos esetén:



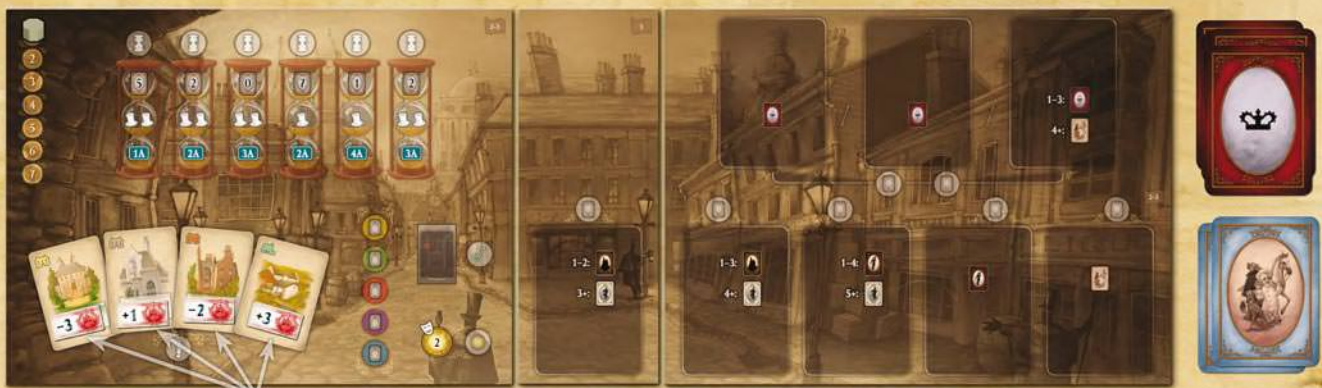
Mindenki válasszon egy szint és vegye el az ahhoz tartozó játékos táblát, 2 küldönc figurát, és 1 tervező jelzőt. Mindenki kap még 1 szürke akciójelzőt, melyet táblája 0-s mezőjére helyez. 2 játékos esetén mindenkinek 2 tervező jelző jár. Válasszatok egy játékban nem szereplő színűt.

Mindenki ugyanannyi pénzüsszeggel kezd. Az első játéknál ez 70 fontot jelent, melyet számoljatok le mindenkinek a bankból. A változatosság kedvéért húzhattok helyette egy-egy végrendelet lapot is, de a 70 font ideális összeg lesz a tanuló játékhoz.

Mindenki 3 lapot húzhat a segítő és kiadások, valamint további 3-at az ingatlanok paklijából. E 6 lapból mindenki kiválaszt 2-öt (nem feltétlenül azonos fajtából), a maradékot pedig a kör 1. fázisa után a megfelelő pakli melletti dobópakliba helyezi, lefelé fordítva.

Az kapja a kezdőjátékos jelzőt, aki legutóbb vásárolt valamit.

dobópakli helyek (lefelé fordítva)



az ingatlan érték jelzőket véletlenszerűen helyezjük ide



Cél

A cél, minél hamarabb elkölteni a rátok bízott pénz, hogy eleget tehessetek bácsikátok végakarátának.

A játékkör

A játék legfeljebb 7 körön át tart. Minden kör 5 fázisból áll:

1. Előkészület
2. Tervezés
3. Küldöncök
4. Akciók
5. Kör vége

Ha egy kör során bármely játékosnak sikerül megszabadulnia az utolsó fillérijétől is, a kört ettől még végig kell játszani.

1. Előkészület

Először is meg kell ismerned a lehetőségeid.

Húzzatok a kártyahúzó tábla minden helyére egy lapot. Az ott lévő ikonok mutatják, hogy az adott mezőre milyen fajta kártyát kell húzni. Némely mezőre minden körben ugyanolyan kártya kerül, másokra a játék előrehaladtával másfajta kerül.



1. és 2. körben:
ingatlan kártya

3. körtől kezdve:
esemény kártya



A felkészülés utáni első körben minden játékos csak két kártyát tart meg, a többit pedig lefordítva eldobja.

Példa egy 3 személyes játék első körének előkészületére:



2. Tervezés

Most döntheted el, mely lehetőségekkel kívánsz élni, mennyi küldöncre van szükséged, hogy érted dolgozzon, és a mennyit fordítasz a napból arra, hogy élvezd a pénzed.

A kezdőjátékoskal indulva, és az óramutató szerint haladva mindenki megtervezi a napját, tervező jelzőjét valamelyik homokóra (terv)mezőhöz téve.

Választásod meghatározza:

- ▶ A húzható kártyák számát. (Azonnal elveheted őket.)
- ▶ A küldöncök számát, akik a küldönc fázisban állnak szolgálatodba.
- ▶ Az akció fázisban végrehajtható akciók számát.
- ▶ A kör további játékos sorrendjét.



Amint letették jelzőiket, húzzátok fel a terv mezőn jelölt számú kártyát. Bármilyen kombinációban húzhattok a 4 általános pakli tetejéről. Nem húzhattok viszont a speciális kártyákból (koronás hátlap). Nem húzhattok még a kártyahúzó táblán lévő lapokból sem. (Ezek csak a küldönc fázisban vehetők el.) Azelőtt kell döntenetek, hogy az egyes paklikból mennyi lapot vesztek el, mielőtt megnéznétek a lapokat. Vagyis addig nem nézhettek bele a frissen húzott kártyákba, amíg be nem fejeztétek a húzást.



Ha egy általános pakli kimerül, keverjétek meg a dobott lapjait, így készítve új húzópaklit. (A speciális kártyáknak ki kell tartaniuk a játék végéig.)

A kör további fázisait a tervező táblára letett jelzők sorrendjében hajthatjátok végre. Az lesz az első, akinek jelzője a bal szélén van, a jobb szélén lévő tervező jelző tulajdonosa pedig utoljára jön.

Megj: A kezdőjátékos jelzőt nem kell átadni, még akkor sem, ha a hátralevő körre más játékos kezd.

Példa 5 játékosra

Piros a kezdőjátékos, a sorrend pedig a következő:
Piros, Lila, Kék, Sárga és Zöld.

A tervezés fázis végén így néz ki a tábla:



A terv mező kiválasztása után mindenki azonnal kártyákat húz.

A kör hátralevő fázisaira a következő lesz a sorrend:
Lila, Sárga, Kék, Zöld, Piros.

Tervezés 2 játékos esetén

Két személynél a kezdőjátékos először a nála lévő második (nem saját színű) tervező jelzőjét teszi le, hogy blokkolja az egyik választható mezőt. A másik játékos első lépésében ugyanígy jár el; nem színéhez tartozó tervező jelzőjét letéve blokkol egy másik mezőt. Ezután ismét ő következik és színéhez tartozó tervező jelzőjét leteszi egy még szabad, tetszés szerinti mezőre, majd kártyákat húz. Végül a kezdő játékos teszi le saját színű jelzőjét, és kártyákat húz. A nem saját színű jelzőknek nincs más hatásuk e körben.

Példa 2 játékosra

Ebben a körben Zöld a kezdőjátékos. A nála lévő piros tervező jelzőt lehelyezve blokkol egy lehetőséget:



Most Sárga következik. Ő a kék jelzőt használja, hogy lezárjon egy terv mezőt, majd saját jelzőjével választ egy másikat az alábbiak szerint:



Sárga 2 kártyát húz. Most Zöldön a sor, hogy terv mezőt válasszon:



Zöld 7 kártyát húz, ezzel a tervező fázis véget ért. Sárga kezd majd a következő fázis, mivel az ő jelzője van előrébb.



3. Küldöncök

Most hogy elkészült a napirended, ideje kiküldeni küldönceidet, hogy megszerezzék a legjobb foglaltságokat, előkészítsék a legdrágább multságokat és manipulálják a téged érdeklő ingatlanok árait.

A játékosok a tervező táblán leginkább balra állóval kezdve, sorban hajtják végre ezt a fázist. Ha rád kerül a sor, küldönc bábud egyikét az alább részletezett egyik lehetőségre helyezheted, majd azonnal végrehajthatod azt. Nem választhatsz olyan lehetőséget, amit már elfoglalt egy másik bábu.

Ha már mindenki elhelyezte küldönceit (és végrehajtotta a hozzájuk tartozó akciót), a játékosok az előbbi sorrendben elhelyezik második küldöncüket is, a fenti szabályok szerint.

MEGJ: Némely terv mezőnél csak egy küldönc ikon látható. Akik ezeket a tervmezőket választják, csak egy küldöncöt helyezhetnek el. A második küldönc fázisból így kimaradnak.

A küldönc lehetőségek:



Kártya elvétele – Vedd el a mezőhöz tartozó kártyát, mely mellé küldönc bábud helyezted. Ne feledd, hogy a 2-3 játékosra vonatkozó kártyahúzó táblán két helyhez tartozik három kártya, Aki elsőként teszi ide küldöncét, választhat egyet a három kártya közül. A második ide tett küldönc gazdája a maradék két lap közül választhat. A harmadik lap nem vehető el.



Játékoslap bővítés – Vedd el a készletből az egyik bővítőt (ha maradt még) és helyezd játékoslapod jobb széléhez. A játék hátralevő részében lapod új részeként funkcionál majd, egy plusz kártyahelyet biztosítva számodra. Egy játékos több bővítőlapot is használhat.

Példa a küldöncök használatára a harmadik körben

A játékosok a tervező táblának megfelelő sorrendben helyezik el küldönceiket. Elsőként a Lila játékos vesz el egy speciális kártyát. Őt a Sárga követi, aki szintén egy speciális kártyát húzhat. Kék is egy ilyen lapot szeretne, de már nincs több szabad küldönc mező a húzó táblán, így elvesz egy kártyát az általa választott pakliról. A Piros örül, mert hiába lép utolsónak, pont egy bővítőlapot szeretne az ezt biztosító mező pedig szabad.



Lila olyan terv mezőt választott, amely csak egy küldöncöt biztosít, így a lehelyezés második szakaszából kimarad. A Sárga játékos az ingatlanok árait módosítja, megnövelve a Kúria piaci értékét, és átrendezve az összes többi. A Kék játékos elvesz egy társ joker lapot, amely az első küldönc szakaszban húzott lapjával együtt lesz igazán erős. Pirosnak nem maradt semmi öt érdeklő mező, így küldöncét az operába küldi, és azonnal kifizet 2 fontot.





Ingatlanpiac – Tetszésed szerint átrendezheted a négy ingatlanpiaci módosító jelzőt. Akár azt is választhatod, hogy nem rendezed át őket. A maradék két lap közül választhatsz. A harmadik lap nem vehető el.



Véletlen kártya – Húzhatsz egy lapot a négy általános pakli bármelyikéből (de a speciális paklikból nem). Mivel körönként mindenki csak egyszer használhatja ez a lehetőség, a táblán mindenkinek külön helye van. Küldöncödet a színednek megfelelő mezőre kell tenned. Ugyanabban a körben nem használhatod fel kétszer ugyanazt a küldöncöt.



Opera – Fizess 2 fontot!

4. Akciók

A tervezés és küldönc fázis után birtokodban lehet néhány kártya, melyek segítenek a pénzköltésben. Ebben a fázisban lehetőség lesz használni őket.

A fázis kezdetén helyezd akciójelződ a választott tervmező által mutatott akciósáma. (Megj: A játékoslapon nagyobb akciósám is látható, mint a tervmezők által nyújtott, mivel némely kártya plusz akciókat adhat.)



A játékosok ezután sorban következnek, a tervmezőkön leginkább balra állótól kezdve. Mindenkire egyszer kerül sor, de ezalatt bármennyi kártyáját felhasználhatja.

Ha rád kerül a sor kártyákat játszhat ki kezedből, és aktiválhatod a játékoslapodra letett kártyákat. A kártyák jelölik, mennyi akciót használnak el. Ha kijátszol, vagy aktiválsz egy kártyát az akcióba kerül. Lépd le akciójelződdel a felhasznált akciópontokat. Ha nem maradt elég akciód egy laphoz, nem használhatod azt a kártyát.

Némely kártyához a játékoslapon nem lesz szükség akcióra. Köröd során ezeket bármennyiszer használhatod, még akkor is ha nem maradt akciód. Ha végeztél a kártyák felhasználásával, a következő játékos jön.

A kártyák használatának részleteit lásd a Kártyahasználat fejezetben.

5. Kör vége

Van, hogy kicsúsznak kezünkől a dolgok, de van, hogy kedvünk szerint működnek.

Ha mindenki befejezte akcióit, ideje véget vetni a körnek. E fejezet több lépésből áll, melyeket minden játékosnak egyszerre kell végrehajtania:

► **Eldobás kettőig** – Csak 2 kártya maradhat a kezekben. A felesleget – tetszésed szerint kiválasztva – el kell dobnod. Társ joker kártya nem maradhat a kezekben. Ha csak 1 vagy 2 kártya van nálad a társ joker lapot akkor is vissza kell tenned a kártyahúzó táblára.

► **Ingatlanok értékvesztése** – Az értéküket elveszteni képes ingatlanok kártyáin lévő sáv jelzi azok műszaki állapotát. Minden ingatlan, melyet nem tartottak karban az akció fázis során, veszít értékéből. Mozdasd egy mezővel lejjebb az értékjelzőt. Ha az értékjelző a legalacsonyabb mezőn áll (vagy az ingatlanon nincs ilyen sáv), az épület nem értéktelenedik.

Még az e kör során vásárolt ingatlanok értéke is csökkenhet, ha nem tartották karban őket. A karbantartott épület (a kártyát lecsúsztatva - a pipa ikont láthatóvá téve - jelezzük), e körben nem veszít értékéből.



► **Kártyák visszaállítása** – Állíts alaphelyzetbe minden kártyát a játékoslapodon úgy, hogy újra eltakarod velük a pipa ikonokat.



► **Kártyahúzó tábla letisztítása** – A kártyahúzó táblán maradt lapokat, tegyéd dobópaklijukba. A speciális kártyáknak nincs dobópaklijuk, így visszakerülnek a dobozba és a játék során már nem felhasználhatók.

► **Jelzők és bábuk visszavétele** – Az összes tervező jelző és küldönc bábu visszakerül a tábláról játékos készletébe.

► **Körjelző mozgatása** – Mozgassátok eggyel tovább a körjelzőt.



► **Kezdőjátékos jelző átadása** – A kör kezdőjátékos bal oldali szomszédjának adja át jelzőjét.

Kártyahasználat

A kártyákat hátlapjuk szerint csoportosítjuk, de használatukat elülső oldaluk jelzései szabják meg. A fehér szegélyű kártyák csak egyszer használhatók, azután el kell őket dobni. A fekete szegélyű kártyákat a játékoslapokra játszunk le. A kék szegélyű lapokat más kártyákkal együtt használjuk. A kártyák bal felső sarkában lévő szimbólum azt jelzi, miként működik együtt más kártyákkal.

Megj: A bal felső sarokban lévő ikon színének (fekete, vagy fehér) nincs jelentősége.



A lakoma lehet fehér szegélyű esemény lap, de fekete szegélyű kiadás kártya is (asztalfoglalás kedvenc éttermedben). Mindkét kártya bal felső sarkában kés/villa ikon látható.

Fehér szegélyű kártyák

Ezek a lapok élményeket jelképeznek, melyekre bácsikád pénzét költheted. Elmehetsz például vacsorázni, beülhetsz egy előadásra, vagy kirándulhatsz. Mivel minél többet szeretnél költeni, jobban jársz, ha barátnővel mész vacsorázni, vagy lóval a színházba, esetleg kutyával kirándulni. Minél gyorsabban költekezel, annál hamarabb ér utól a kívánt csőd.



Ha kijátszol egy fehér szegélyű kártyát, lépd le akciójelződdel a kártyán lévő érme mellett jelölt akciószámot és fizessd ki az érmén található pénzösszeget.

Alap kártyák

Ha egy alap fehér szegélyű kártyát játszol ki, mint például Dinner (Vacsora), Carriage Ride (Kocsikázás), Boat Trip (Hajókirándulás), Theatre (Színház), vagy Soirée (Estély), a felhasználandó akciók és kifizetendő összeg a bal felső sarokban látható.



A „Vacsora” kijátszásával a játékos felhasznál egy akciót és elkölt 2 fontot.

A játékos Hajókirándulásra megy, ami 2 akciójába és 5 fontjába kerül.



Társak bevonása

Némely eseményre vihetsz barátnőt, kutyát, lovat, vagy saját szakácsodat. Ez esetben pluszban elköltheted a kártyán jelölt összeget, ha kijátszol mellé egy megfelelő típusú (kék szegélyű) társ kártyát.

A fehér szegélyű lap társ kártyával való kijátszásához használd el a jelölt akciót és kötsd el a felső érme ikonon plusz az adott társ érme ikonján jelzett összeget. (az érmén lévő +-jel figyelmeztet erre a szabályra.) Ezután dobd el az esemény lapot és a társ kártyát.

Ha egy esemény kártya többféle társat is engedélyez, akár többet is felhasználhatsz (bármilyen összeállításban), ha rendelkezel a megfelelő társ lapokkal. A fehér szegélyű kártyán feltüntetett társak sorrendje lényegtelen. Minden kijátszott társ kártyát el kell dobni.



Ha társ nélkül játszod ki ezt a Hajókirándulás lapot, 2 akciót használj el és 2 fontot fizessz. Ha egy kutyával együtt használod 2 akcióba és 5 fontba kerül. Ha kutyát, barátnőt és szakácsot is viszel a kirándulásra, 2 akcióba és 9 fontba kerül. A felhasznált esemény és társ kártyá(ka)t el kell dobnod.

Kijátszhatsz egy ilyen kártyát társ nélkül is. Ebben az esetben a jelölt akciót és a felső érmén látható összeget költöd.

Hosszan tartó élmény

Néhány fehér szegélyű kártya több akció elköltését is lehetővé teszi, meghosszabbítva az élményt, és még jobban lepassztva bankszámládat. Válassz ki az egyik lehetőséget, használd fel a jelölt akciószámot, és kötsd el a mellette jelzett összeget.



Ha 2 akciót használj fel ehhez a Bál kártyához, 4 fontot kell fizetned. Ha 4 akciót, 9 fontot fizetsz. 6 akció felhasználásával viszont 17 fontot kell költened.



Fekete szegélyű kártyák



Fekete szegélyű kártya kijátszásához egy üres helyre lesz szükséged játékoslapodon. Ha nincs hely felszabadíthatsz egyet egy korábban letett fekete szegélyű kártya eldobásával. Olyat is eldobhatsz, amit már e körben aktiváltál, vagy tettél le. Az eldobás nem számít akciónak.

Kivétel: Inगतlankártya nem dobható el ily módon.



Egy fekete szegélyű kártya lehelyezése mindig legalább 1 akcióba kerül. A kártyahelyeken lévő **A** jelzés erre figyelmeztet. Ezen felül ki kell fizetned a kártya bal felső sarkában látható összeget/akciót is.



A játékoslapon fekvő kártyák bármikor aktiválhatók akciófázisod során, még akkor is ha most helyezted le őket. Egy kártya körönként csak egyszer aktiválható. Ennek jelzésére az aktiválandó kártyát lejjebb kell húzni, hogy látható legyen a **pipa** ikon. Az így lehúzott lap e körben már nem aktiválható újra.

A kártya aktiválásával a jobb felső sarkában lévő ikonok utasításait kell végrehajtandod. Néhány esetben az aktiválás akció felhasználással is jár, máskor viszont nem. Ha nem szükséges hozzá akció, akkor is aktiválhatod a lapot, ha az összes akciód elhasználtad.



E kártya kijátszásához 2 akciót kell elhasználnod: Mindig 1 akcióba kerül a kártya lehelyezése a játékoslapra, ez a lap pedig még egyet kíván, mivel **A** látszik a bal felső sarkában. Ha lehelyezted a lapra, aktiválhatod még egy akcióért. A későbbi körök során már csak 1 akcióba kerül az aktiválása.

Kiadások

Az helyénvaló, hogy fizetsz a vacsoráért, de még jobb ha egy asztalfoglalásért fizetsz, akár eszel, akár nem.

A kiadások hasonlóak az eseményekhez, azzal a különbséggel, hogy körről körre felhasználhatod őket. Ha aktiválsz egy kiadást, el kell végezned a jobb felső sarok utasításait. Némelyek akcióba kerülnek, mások viszont ingyenesek.

Néhány kiadás lehetővé teszi, hogy egy vagy több társat is magaddal vigyél, az érme ikon melletti szimbólumoknak megfelelően. Ha használni szeretnéd, egy társ jelzővel kell rendelkezned a kártyán. Az ilyen jelzők lehelyezéséről a kék szegélyű kártyák fejezetében írunk. Ha van a kártyán társ jelző, lehetőség van a társnak megfelelő összeg elköltésére. A legfelső (társ szimbólum nélküli) összeg mindig elkölthető.



E kártya révén minden körben 1 fontot költhetsz, akció nélkül. Ha a kártyán egy szakács jelző is van minden körben 2 fontot költhetsz: Ha egy második szakács jelző is van a kártyán, körönként 4 fontot költhetsz. Nem szükséges azonban a legdrágább lehetőséget választanod. Két szakács jelzővel is választhatod az 2 vagy 1 font/kör opciókat. Általában annyit költesz, amennyit lehet, de bizonyos esetekben több lehetőségre lesz szükséged. Részletekért lásd a Pénzköltés fejezetet.



Segítők

A segítők nem azok az emberek, akikkel normál esetben szövetkeznél. E gazfickók jó része valójában lop tőled. Szerencsére megtévesztésük olyan kifinomult, hogy bácsikád ügyvédjei is legális befektetésnek tartják őket, így a pernahajderekek inkább segítségedre lehetnek.

A segítők kártyái két részből állnak. A felső rész úgy működik, mint a kiadásoké: ha jelzés látható a lap jobb felső részében, aktiválhatod (lecsúsztatva), és kifizetheted ezt az összeget.

A segítő kártya alsó része bizonyos előnyhöz juttat, mely eltér az általános játékszabályoktól. Az előny bármikor alkalmazható, akár aktivált a kártya, akár nem. Használata nem kötelező. Te döntöd el, hogy kihasználod, vagy sem. Az egyedi lapok magyarázata a szabályfüzet utolsó oldalán olvasható.



Az „Iskolai pajtás” kártyát 1 fontért aktiválhatod bármelyik körben, de akár aktiváltad, akár nem az alján jelölt speciális képességet bármikor kihasználhatod: +2 kártyát hagyhatsz a kezeden a kör végi lap eldobásnál.

Ingatlanok

Normál esetben ingatlanjaidat jó állapotban szeretnéd tudni. Bácsikád végakarátát figyelembe véve azonban az állagmegóvás és az elhanyagolás is jó. Az állagmegóvás sokba kerül, de ha nem akarsz ilyesmivel foglalkozni, csak hagyd lepusztulni. Ha elértéktelenedik a hely, nőnek győzelmi esélyeid.

Az ingatlanok különböznek a többi fekete szegélyű kártyától. Nem dobhatod el őket, hogy helyet csinálj az új lapoknak. Csak az ingatlanpiacon adhatók el. Ráadásul nem jelenthetsz addig csődöt (teljesítve bácsikát végakarátát), amíg ingatlant birtokolsz.

Az ingatlanok négyfélék lehetnek, a kártyájuk bal felső sarkában lévő ikon alapján. A Kúriák, Bérházak, és Kastélyok azonos kinézetű, de eltérő színű ikont kaptak. Az zöld ikonnal ellátott ingatlanok a farmok.

Az ingatlan vásárlásához használj fel egy akciót és fizess ki a kártyája bal felső sarkában lévő legfelső bankjegy összegét, figyelembe véve az ingatlanpiaci módosító értéket is. Ezután helyezd el tábládon. Ha ez nem egy farm, tegyél egy ingatlan értékjelzőt a legfelső bankjegy ikonra. Ez lesz a jelenlegi értéke. Az ingatlan minden körben veszíthet az értékéből, ha nem aktíválsz, vagyis nem tartod karban.



A farmok nem értéktelenednek el, így nem kell kártyájukra értékjelző. Szerencsére azért karbantartásukra nyugodtan költözhetsz.



Az ingatlanpiaci módosító alapján ez az ingatlan 11 fontodba kerülne.

Nem lenne rossz ötlet, ha egy küldöncöt szalajtanál az ingatlanpiacra, hogy nyomja fel +3-ra e tíus értékét.

Így 16 fontot is fizethetnél érte.



Az ingatlan karbantartása ugyanúgy megy, mint egy kiadás kártya aktiválása. A kártya jobb felső sarkában jelölt akció pontot kell felhasználnod, és kifizetheted az ott lévő összeget. Némely ingatlan arra is lehetőséget nyújt, hogy hozzárendelj egy társ jelzőt, melynek révén még többet fizethetsz a karbantartásért. Ha karbantartasz egy ingatlant, csúsztasd lejjebb a kártyáját (a pipa ikon láthatóvá téve), mint az aktiválásnál.

A karbantartott ingatlanok ebben a körben nem veszítenek értékükből. (Az értékvesztésről fentebb a Kör vége fejezetben írtunk.)

A karbantartott ingatlan értéke sosem nőhet. Ez csak az értékjelző lejjebb kerülését akadályozza meg, de az soha nem mozoghat felfelé az értékskálán.

Nem jelenthetsz csődöt, amíg egy ingatlan is a birtokodban van. Mivel kártyája nem dobható el, csak az ingatlanpiacon való eladással szabadulhatsz meg tőle. Ingatlan eladásakor használj fel egy akciópontot, dobj el a kártyáját és vedd fel értékét a bankból. Az értékét a kártya értékjelzője melletti bankjegy mutatja (farm esetén a lapon lévő egyetlen bankjegy), az ingatlanpiaci módosítót is figyelembe véve.



Néhány kör múlva, miután ingatlanod értéke 5 fontra esett, úgy döntesz, hogy eladod.



Épp ezért egy küldöncöt menesztess az ingatlanpiacra, hogy az épület módosítóját -3-ra állítsa. Eladásához felhasználj egy akciót, és mindössze 2 fontot veszel el a bankból. Ha várnál még egy kört, az épület úgy elértéktelenedne, hogy semmit sem kapnál érte.

Az eladott ingatlanokat dobópaklijukra helyezd. Ha egy ingatlan módosítókkal számolt értéke 0 vagy kevesebb, nem kapsz érte semmit ha eladod. Ha 0-nál kevesebbet ér, nem vesztes érte pénzt.

Kék szegélyű kártyák

Ezek a kártyák további hatásos módjait jelentik a pénzköltésnek. Miért nem viszed el vacsorázni a kutyádat? Vagy lovagolsz a színházba? Vagy hívsz meg egy hölgyet kocsikázni? A jó szakács is oly ritka (és drága), hogy muszáj lesz egyet mindenhová magaddal vinni.



A kék szegélyű társ kártyák négyfélék lehetnek: szakácsok, barátnők, kutyák és lovak. Ezek a lapok nem játszhatók ki önmagukban, csak fehér vagy fekete szegélyű kártyákkal együtt.

Ahogy már említettük, a társ kártya lehetővé teszi, hogy több pénzt költess, ha bizonyos fehér szegélyű kártyákkal együtt játszod ki. Ha kijátszod, a kártyát el kell dobni.

A társak bizonyos fekete szegélyű kártyákkal is használhatók. Ha az ilyen kártyák jobb felső sarkában több opció és társ ikonok is láthatók,

 akkor a kártyához társ jelzőket adhatsz.

A fekete szegélyű kártyának a játékoslapodra kijátszottnak kell lennie. (De nem számít, hogy régebben vagy ebben a körben tetted le.) Egy társ jelző letehető a legfelső üres helyre, a társ ikon mellé. (Ez nem fehér szegélyű kártya, ahol nem számít az ikonok sorrendje.) Az ikonok sorrendjét nyilak jelzik.

Ha egy jelzőt helyezel a legfelső szabad helyre: dobd el a társ szimbólumnak megfelelő kék szegélyű kártyát, használj fel egy akciót, és tedd a megfelelő színű társ jelzőt az üres helyre. (Az üres helyen lévő A-szimbólum arra figyelmeztet, hogy mindez egy akciódba kerül.)



Ha van elég akciód és megfelelő társ kártyád, tetszőleges számú fenti mezőt tölthetsz fel, de ezt minden esetben fentről lefelé kell megtenned. Minden jelző egy újabb opciót nyújt, ha aktivárod a kártyát.

A társ jelzők végleg a fekete kártyákon maradnak, és nem mozgathatók át. Ha a játékos eldob egy ilyen fekete kártyát, a rajta lévő jelzőket is eltávolítja.



Ha van néhány állat is a farmodon, a karbantartás még költségesebb. Ha csak egy Ló kártya van a kezekben, nem tehetsz semmit. Először Kutya kártyára lesz szükséged. Most beszéljünk arról hogyan teheted le ezeket: Először is el kell használnod egy akciót, dobd el a Kutya kártyát, és helyezz egy barna jelzőt a 4-es melletti üres helyre.

Ha ki akarod játszani lovadat is ebben a körben, használj el még egy akciót, dobd el a Ló kártyát és helyezz egy sárga jelzőt a 7-es szám mellé. Ha ezután aktivárod a kártyát (karbantartasz) 2, 4 vagy 7 fontot költhetsz.

Társ joker kártya



A társ joker kártya bármelyik társ lapot helyettesítheti. Ez nem része a társ paklinak, de a kártyahúzó tábláról bármely körben húzható. Ha eldobod visszakerül a kártyahúzó táblára.

Ha nem használod fel akciódzásod során a társ joker kártyát, a kör végén vissza kell tenned a kártyahúzó táblára.

Speciális kártyák

A koronás hátlapú speciális kártyák fehér és fekete szegélyűként is funkcionálhatnak. Általában egy picit erősebbek az általános paklik lapjainál. Némelyek, mint például a „Mozgalmas nap” teljesen különbözik az általános kártyáktól.

Ezeket a lapokat a szabályfüzet utolsó oldalán magyarázzuk. Ha eldobsz egy speciális kártyát, érdemes visszatenni a dobozba, nehogy véletlenül az általános lapok közé keveredjen.

Pénzköltés

Ellentétben bizonyos kormányokkal, a játékosok minden pénzüket szabadon elszórhatják.

Amíg egy ingatlannal is rendelkezzel, nem kerülhetsz mínuszba. Más szóval, nem használhatsz fel olyan kártya hatást, ami több pénzt enged költeni, mint amennyid maradt. Ebben a helyzetben el kell adnod ingatlanaidat, mielőtt tovább költekeznél.

Ha már nincs ingatlanod, nyugodtan csődbe mehetsz. Ha annyit készülsz költeni, ami egyenleged 0-ra, vagy az alá csökkentené, be kell jelentened a csődöt játékostársaidnak. Ha maradt még kártyád és akciód amit felhasználhatsz, ezeket is elköltheted, hogy még nagyobb adósságba kerülj.



A játékosnak 2 fontja maradt. Tábláján egy ingatlan és egy költség kártya van (Asztalfoglalás), ami 1 fontot enged költeni. A játék korábbi szakaszában egy szakács jelző került erre a kártyára, ami aktiválásnál 3 fontot engedne elkölteni. A játékos azonban csak az első opciót választhatja: 1 font elköltése. Nem adhat ki 3 fontot és kerülhet csődbe, mivel van még egy ingatlanja.

A pénzt nem kezeljük titokban. Ha megkérdezik, a játékos köteles elárulni, hogy mennyi pénzzel rendelkezik.

A játék vége

Házaid dűledeznek, versenykutyád el sem mozdul a célvonalról, kedvenc éttermed mindig túlszámlázza fogyasztásaid, és te leve vagy adóssággal. Gratulálunk! Nyertél!

Ha egy játékosnak nem maradt több pénze és ingatlanja, csődöt jelenthet, ami a játék végét is jelenti. Ezt a kört még végig kell játszani, de ez lesz az utolsó. Ha senki sem jelent csődöt az első hat körben, a hetedik lesz az utolsó.

Az a győztes, aki a legtöbb adósságot halmozta fel (lásd a fenti Pénzköltés fejezetet.) Ha senkinek sincs adóssága, az nyer akinek a legkevesebb a pénze és az ingatlanja. Ennek eldöntéséhez az ingatlanok értéke: jelenlegi értékük + 5 font. (Segítő kártyáid és az ingatlanpiaci módosítók nem számítanak.) Egyenlőség esetén az utolsó körben a bal szélről legmesszebb lévő tervmészőt választotta.

Kiadások

-  Használj fel 1 akciót, és költs el 4 fontot.
-  Költs el 2 fontot.
-  Költs el 2 fontot minden birtokodban lévő farmra.
-  Költs el 2 fontot minden farmon lévő lovadra.
-  Költs el 1 fontot minden birtokodban lévő farmra és 1 fontot minden farmon lévő kutyára.

Események

-  Használj fel 1 akciót, hogy lehelyezhess 2 állat jelzőt (2 kutyát, 2 lovat, vagy 1-1-et mindkettőből). A jelzőket a sorrendet figyelembe véve kell lehelyezni.

-  Használj fel 1 akciót, hogy nyerj 3 akciót.



-  Használj fel 1 akciót, és költs el 2 fontot., hogy nyerj 2 akciót.



-  Válassz egy lehetőséget. Használd fel az ott jelzett akció pontot, és elköltheted a mellette feltüntetett összeget.

-  Használj fel 1 akciót, hogy három lépéssel elértéktelenítsd ingatlanod. Ugyanazt az ingatlant többször is elértéktelenítheted.

Segítők

-  Körönként 1x, akció nélkül eladhatsz/vehetsz egy farmot. A farm -2 fonttal olcsóbb lehet.

-  Minden körben 2x, akció nélkül eladhatsz/vehetsz egy Kastélyt, Kúriát, vagy Bérházat.

-  Kastély, Kúria, vagy Bérház eladásakor/vételekor +/- 2 fonttal növelheted vagy csökkentheted az árát.

-  Körönként 1x, akció nélkül aktiválhatsz egy Farmot.

-  Körönként 1x, akció nélkül aktiválhatsz egy Kastélyt, Kúriát, vagy Bérházat.

-  Ha aktiválsz egy ingatlant a jelzett típusból, +3 fontot költhetsz.

-  Ha egy étkészlet ikonos kártyát használsz, +1 fontot költhetsz.

-  Ha egy hintó ikonos kártyát használsz, elköltheted a jelzett plusz összeget.

-  Ha egy maszk ikonos kártyát használsz, vagy küldöncöt teszel az operába, +3 fontot költhetsz.

-  Ha egy kormánykerék vagy pohár ikonos kártyát használsz, +2 fontot költhetsz.

-  Minden körben egy extra akciót kapsz. Ez már abban a körben is számít, amikor játékba kerül a segítő.

-  Körönként 1x, egy extra akciót nyersz, ha fehér szegélyű kártyát játszol ki.

-  Minden körben, ha a tervezés alatt kártyát húzol, +2 extra kártyát húzhatsz (ha a választott szám a tervmésződnél 2-nél nagyobb volt).

-  Minden körben, ha a tervezés alatt kártyát húzol, +3 extra esemény kártyát húzhatsz.

-  Minden körben, ha a tervezés alatt kártyát húzol, +3 extra társ kártyát húzhatsz.

-  A kör végi kártya eldobásnál +2 kártyát kezdedben tarthatsz (minden ilyen ikonnal jelzett segítő után).

Designer: Vladimír Suchý
Main illustrator: Tomáš Kučerovský
Card illustrations: Václav Šlajch
Ján Lastomírský
Graphic design: František Horálek
Rules: Petr Murmak
Filip Murmak
Main tester: Petr Murmak

Testers: my wife Katka, Petr Holub, Vodka, Roneth, Rumun, Láďa Smejkal, Filip Murmak, Vláďa Chvátil, Miloš Procházka, dilli, Miloš Dubský, Radka, Vitek Vodička and many others.
Special thanks to: Paul Grogan, Phil Pettifer, David Murray and people from The Gathering of Friends.



Fordítás: Acetate 2012.



© Czech Games Edition
October 2011
www.CzechGames.com