



JÁTÉKSZABÁLY

Forgalmazza: Gém Klub Kft.
www.gemklub.hu

Játéktervező: **Lőrincz Gábor**
Illusztrátor: **Sajó Bori**

KORRUPTIVITY®
© 2 0 0 3 – 2 0 1 1
WWW.KORRUPTIVITY.HU

2

A JÁTÉK MENETE

Minden soron következő játékos **EGYET** hajthat végre a következőkben felsorolt akciók közül a saját körében.

♣ **Megvalósíthatja saját ügymeneteit**, ha azok megfelelnek minden követelménynek (ld. Az *ügymeneteiről* című fejezetet!).

– A játékosnak elkönyveljük az ügyletért járó hatalompontokat.

– Az ügymenetben részt vevő Karakter típusú lapok az ügyvivő játékos *talonzába* kerülnek.

– A kész ügymenet többi lapját dobjuk a süllyesztőbe.

Ha a játékos ügymenetet valósít meg, nem tehet le új lapot abban a körében!

9

KORRUPTIVITY „LÁJT”

A történet egy olyan világban játszódik, amely legfeljebb csak véletlenül hasonlíthat bármely, általunk ismert politikai rendszerre.

Ebben az elképzelt társadalomban a játékos feladata az, hogy a rendelkezésre álló legpiszkosabb eszközöket is felhasználva nagy ügyleteket vigyen véghez.

A játékban a résztvevők egy mozgalmas, kitalált közélet történeteit elevenítik meg, maguk előtt kétes jogi háttérű ügymeneteket alakítva ki a kijátszott lapokból.

2

3

A fordulók során a játékosok a lehető legtöbb befolyásra, hatalomra próbálnak szert tenni, miközben kínosan ügyelnek az ügyletek sikeréhez szükséges mértékű korrupcióra és természetesen a népszerűségük megfelelő szinten tartására.

Nem lesz könnyű dolguk, mert ellenfeleik is éppen ezt akarják, és attól sem riadnak vissza, hogy beleszóljanak ügyleteikbe, esetleg lejárassák őket.

A sikeres vagy bedőlt ügyletekké összefűzött „hírmorzsákkal” a lapok címeiből mondatokat kreálva és ezeket hangosan összeolvasva még szórakoztatóbbá válik a játék menete.

3

♣ Az egyik vagy mindhárom lapot a közösből egy folyamatban lévő **ügymenet végéhez csatolja**. Saját vagy másik játékos ügymenetéhez is lerakhatók a lapok, de mindenképpen egyazon ügymenethez kell fűzni mindegyiket.

♣ Az egyik vagy mindhárom közös lapot felveszi és **kicszeréli** egy vagy három kézben tartott lapjára. A saját lapo(ka)t a felvett lapok helyére teszi, a közösbe.

♣ Az egyik vagy mindhárom kezeben tartott lapját **eldobja** a süllyesztőbe.

♣ Az egyik vagy mindhárom közös lapot **eldobja** a süllyesztőbe.

11

A DOBOZ TARTALMA

Ez a készlet 55 lapot tartalmaz.

A pakli az alábbi 7 különböző típusú lapból áll:

- 9 db ❸ Ügyletkártya – fekete
- 8 db ❶ Karakter – kék
- 10 db ❷ Hivatkozás – szürke
- 28 db *fejlemény* (*színes ikon*):
 - 7 db ❹ Dokument – sárga
 - 7 db ❺ Feladat – barna
 - 7 db ❶ Tőke – zöld
 - 7 db ❷ Esemény – piros

A kártya típusát a lap bal felső sarkában látható kis ikon és a lap keretének színe is mutatja.

4

Lapot kijátszani egy körben csak egy helyről (kézből/közösből) egy helyre (egyazon ügymenetbe/süllyesztőbe/kézbe vissza/közösbe) szabad, illetve csak egy lapot vagy mindhámat egyszerre, kettőt nem!

Ha a játékosnak már nincs 3 lapja kézben, vagy a közösben nem maradt már 3 lap (a játék vége felé), akkor sem dönthet úgy, hogy egyszerre kettő lapot játszik ki.

12

A JÁTÉK LÉNYEGE

A játékosok feladata az, hogy a rendelkezésükre álló lapokat kombinálva, és ezeket megfelelő sorrendben egy-egy sorba egymás után fűzve, megvalósítható *ügymeneteket* alakítsanak ki.

Minden, az ügymenetbe csatolt újabb lapon szerepel egy *Korrupció* és egy *Népszerűség* érték.

Ezek az értékek külön, „görgetve” összegződnek, és ezek jelentik az egyes ügymenetek mindenkor aktuális *közmegítélését*.

5

További lehetőségek:

♣ A saját körében a játékos **bármikor kijátszhat** sikeres ügyletből maradt **karaktereket** a talonzájából egy ügymenetéhez, függetlenül attól, hogy melyik akciót hajtja végre.

♣ A saját körében a játékos **bármikor**, önként **bedöntheti a saját ügymeneteit**, az ügymenethez tartozó lapokat a süllyesztőbe dobva, függetlenül attól, hogy melyik akciót hajtja végre.

♣ Egy játékosnak egyszerre **egy, kettő vagy három** párhuzamosan zajló **ügymenete** is lehet, több viszont nem.

13

Ezekre az összegekre minden sor esetén egyedi korlátok vonatkoznak, amelyeket az első lap, vagyis az *Ügyletkártya* határoz meg.

Minden ügymenetnek vannak *elvárt fejleményei* is, amelyeket csak a *fejleménykártyákkal* (❷ ❸ ❹ ❺) lehet teljesíteni.

Ebből a szempontból a többi kártyának nincs szerepe.

Ha egy *ügymenet* megfelel minden rá vonatkozó *korlátnak* és *elvárásnak*, akkor sikeresen *megvalósítható*, és *hatalompont* jár érte.

6

Akciója végrehajtása után

♣ a játékos annyi lapot húz a pakliból, hogy ismét három kártya legyen a kezében.

♣ Ha a közösből játszott ki lapo(ka)t, akkor a közös lapkészletet egészíti ki háromra.

♣ Ha egy saját ügymenete nem felel meg a szigorú korlátjának (bővebben lásd Az *ügymeneteiről* című fejezetben), akkor ügyvivő játékosként a saját köre végén be kell döntenie azt, vagyis az ügymenet minden lapját a süllyesztőbe dobja.

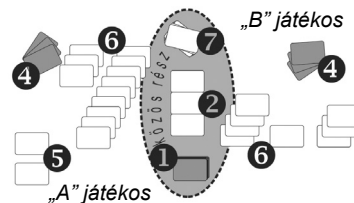
14

Ha azonban elhúzódik a felépítése, és közben a sor *közmegítélése* elromlik, az ügymenet *bedől*, és magával rántja a sor minden lapját a *süllyesztőbe*, vagyis a dobópaklira.

A játékosok ennek megfelelően igyekeznek a saját soraikat a megfelelő lapokból felépíteni, ellenfelük soraiba pedig oda nem illő lapokat tenni.

7

Miután a játékos befejezte a körét, a tőle balra ülő játékos következik. Más politikai irányultságú játékosok esetén mehet jobbra is a kör, két játékos esetén pedig nevezzük csak „másik játékosnak” a következőt.



❶ húzópakli | ❷ közös lapok |
❸ ilyen szám nem szerepel az ábrán |
❹ kézben tartott lapok | ❶ talonba került karakterek | ❷ folyamatban lévő ügymenetek | ❸ eldobott lapok süllyesztője

15

KEZDJÜNK EL JÁTSZANI!

• Keverjük meg a paklit, és helyezzük az asztal közepére: ez lesz a húzópakli.

• A pakli felső 3 lapját csapjuk fel egymás mellé, ezek lesznek a közös lapok.

• Minden játékos húzzon 3 lapot a kezébe.

• Hagyjunk kb. egy paklinyi helyet a süllyesztőnek, az eldobott lapok számára.

Az a játékos jöhet elsőként, aki előbb el tud kezdeni játszani.

Ha az egyik játékos sem tud kezdeni, vagy többen is szeretnének, bármilyen más módon is eldönthető, hogy ki kezdjen.

8

AZ ÜGYMENETEKRŐL

Új ügymenetet úgy indíthatunk, hogy egy ügyletkártyát lerakunk magunk elé az asztalra, ez lesz a sor első lapja.

Az ügyletkártyát kijátszó játékos lesz az adott ügymenet *ügyvivője*.

Minden más típusú lapot csak *csatolva* lehet letenni, vagyis egy adott ügyletbe tartozó kártyasor legvégére illetve lehet kijátszani.

A lapokat az ügyletkártyától jobbra haladva, egymást átfedve célszerű sorba fűzni, így minden fontos információ látható a lapok bal szélén, illetve kevesebb helyet is foglal így egy sor.

Egy-egy ügymenethez tetszőleges számú lap csatolható, amíg be nem dől. (Technikailag akár 47 lap is lehetne egy sorban...)

16

Az ügyletkártyák határozzák meg az adott ügymenet megvalósításának feltételeit. Ezeknek a csatolt kártyákkal tehetünk eleget.

Két, egymástól független feltételre kell figyelni egy-egy ügymenet teljesíthetőségével kapcsolatban: a **közmegítelésére**, vagyis a sorban külön összeadott *Korrupció* és *Népszerűség* értékekre, illetve **az elvárt fejleménylapok típusára**.

A lapokat úgy kell kombinálni a sorokban, hogy egy-egy ügymenet közmegítélése a céljainknak megfelelően alakuljon.

Az ügyvivő egy **ügymenetét** akkor **valósíthatja meg**, ha az **minden tekintetben megfelel** a kezdő ügyletkártyán feltüntetett **feltételeknek** és **korlátoknak**.

Közmegítelés

A lapok bal szélén lévő színes mezőkben pozitív vagy negatív számokat találhatunk. Ezek az értékek határozzák meg a játékban az ügyletek közmegítelését mérő **paramétereket**:

- **Korrupciós mutató** (piros mező)
- **Népszerűségi index** (kék mező)
- **Hatalompont** (sárga mező)

Ha egy lapon valamelyik paraméter nem szerepel, akkor azt „nulla” értékkel kell figyelembe venni.

Ezeket a lapokon szereplő pontértékeket kell egy-egy ügymenetben, vagyis egy-egy sorban összeadni.

A kék és piros paraméterek összegeit külön-külön kell számon tartani.

Elvárt fejlemények

Egy-egy ügymenet megvalósításához általában az ügyletkártyán kívül még legalább 3 másik, **fejlemény** típusú lapot kell az ügymenet sorához csatolni. Csak a négy, színes lap típus számíthat fejleménynek:



Az adott ügylettől függően vagy 3 egymástól eltérő (A+B+C), vagy 3 azonos (A+A+A) típusú fejlemény szükséges a sikeres megvalósításhoz.

A karakter  és a hivatkozás  típusú lapok nem fejlemények, nem szükségesek az ügymenet megvalósításához.

Közmegítelésre vonatkozó korlátok

Az ügymenet közmegítelésének meg kell felelnie az adott sort kezdő ügyletkártyán látható *korlátoknak*.

A korlátok megjelölik azt az értéktartományt, amelyen belül az ügymenet sikeresen megvalósítható.

Ezek meghatározzák, hogy az ügymenet kártyáin szereplő számok összeadott értékének milyen előjelűnek kell lennie.

- ⊕: pozitív végösszeg kell ($x > 0$)
- ⊖: negatív végösszeg kell ($x < 0$)
- >0<: csak a pontosan 0 végösszeg a megfelelő.
(jelen példában $x = 0$)

Az ügymenet szigorú korlátai

Amíg egy ügymenet csak pár lapból áll, a megadott korlátok csak irányt és célt határoznak meg.



A legtöbb ügylettel kapcsolatban előbb-utóbb szigorítási feltételek lépnek életbe. Ezek időzítését három lap és egy szám jelöli az ügyletkártyán.

Amint az ügymenethez csatolt **lapok száma eléri ezt a !!-es számot**, az ügymenetre vonatkozó **korlátok szigorítást kapnak**. A szigorú korlátokat már minden saját kör végén kötelező betartani!

A **szigorú korlátokkal** rendelkező ügymenetek esetében a játékosnak **minden saját köre végén ellenőriznie kell** az adott ügymenet közmegítelésének összeadott értékeit.

Ha egy ügymenet **nem felel meg** a szigorú korlátjának **az ügyvivő körének végén**, akkor **bedől**, vagyis a süllyesztőbe kell dobni az összes csatolt lappal együtt. Egy ügylet tehát csak az ügyvivő játékos körének végén dőlhet be, miután a játékosnak volt esélye megmenteni azt.

Megvalósítani egy ügyletet alapvetően csak a játékos egy új körében lehet, vagyis akkor, ha a többi játékosnak már volt lehetősége arra, hogy elrontsa. Az ügyletkártyákon szereplő hatalompontot ilyenkor, az ügylet megvalósításakor kaphatják meg jutalomként a játékosok.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor elfogynak a lapok a pakliból, és a játékosok is mind kijátszották vagy a süllyesztőbe dobálták a maradék lapokat is, a játék véget ér.

Az a játékos lesz **a győztes, aki a legtöbb hatalompontot gyűjtötte össze**.

Ha valakinek korábban **sikerül begyűjtenie legalább 9 hatalompontot**, mint hogy elfogynának a lapok a pakliból, az **a játékos azonnal nyer** és a játék véget ér.

Lapok különleges képességei

A speciális „**operátor**” **lapok** képességei akár egy másik lapra is hatással lehetnek az ügymenetben.

×(-2), ×3, ×0: A többszöröző lapok szorzást hajtanak végre az ügymenet sorában előttük álló lap egyik paraméterén, megváltoztatva annak értékét. Ezeket a szorzós lapokat kombinálni is lehet egymással, ha az adott paraméternek több szorzója is előfordul a sorban egymást követő lapokon.
Pl.: [+10] [×3] [×(-2)] = -60

0±5: Ennek a lapnak ez az érteke függ az előtte álló lap előjelétől.

Aszíttem: Az előző lapon felcserélődik a két paraméter értéke.

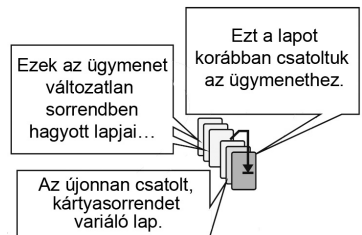
Újragondolás: Az ügyletkártyát és ezt a lapot kivéve a sor minden lapja a süllyesztőbe kerül.

Dzsóker: Ez a lap helyettesíthet egy szükséges típusú fejleményt, illetve az ügyvivő játékos eldöntheti, hogy +5 vagy -5 az értéke.

Ügymeneten belüli kártyasorrendet variáló lapok (megismerni őket a lapokat ábrázoló piktogramokról):

Az ilyen lapokat nemcsak egyszerűen a sor legvégére csatolva lehet kijátszani, hanem akár az ábrának megfelelően is, variálva a sorrendet.

Az ábra azt az állapotot mutatja, ami a lapot speciálisan kijátszva kialakulna.



Ha egy lapon a szokásostól eltérő érték vagy piktogram látható, a lapon magyarázó szöveg és kiegészítő szabály is olvasható.

Egy lap kijátszásakor a kártyán feltüntetett szabályokat kell követni. Ezek akár felülbírálnak a játékszabályban leírtakat is...

Pár tipp kezdőknek

- Ha kivárára játszottunk, és nem akarjuk eldobni egyik lapunkat sem, kicserélhetjük akár mindhárom közös lapot. Igaz, így a következő játékos választhat az új közös lapok közül elsőként...
- Megengedett a játék keretei között „szívességeket” kérni a többi játékostól. Ha nem megy önként, lehet „rájuk hatni” is...

A játékot a lehető legegyszerűbb keretek közé igyekeztünk szorítani. Meg vagyunk győződve arról, hogy a leírt szabály minden esetre kiterjed. Azonban a Korrupciót sokféle-fajta változatban, apró módosításokkal is lehet játszani. Ha szimpatikusabbak a saját nézetei, vagy tud a résztvevők számára egy jobban megfelelő variációt, a készlet tulajdonosa dönthet úgy, hogy más szabályokkal játszanak...

A PÁR(T)OS JÁTÉK

- Ezt a változatot négy játékos játszhatja, két párt(ot) alkotva.
- Az asztal körül felváltva helyezkedjenek el a tagok.
- A pároknak közösen egyszerre 3 ügymenete lehet, ezekben közösen látják el az ügyvivő szerepét (együtt gyűjtik a hatalompontokat, ill. mindkettőjük körének végén ellenőrizni kell a szigorú korlátokat).
- A soron következő játékos számára választható akció az is, hogy egyik vagy mindhárom lapját kicseréli a partnerével.

A JÁTÉK BŐVÍTÉSE

- Ha elfogynak a lapok a pakliból, de még több hatalompontot akarunk gyűjteni, és ezzel mindenki egyetért, akkor keverjük újra a süllyesztőbe került lapokat, és az ezekből képzett új paklival folytatódhat a játék akárhány újrakeveréssel.
- Ez az egy pakli (55 lap) két játékos számára ideális, három játékosnak még épp elegendő. Négy játékos-sal, egy paklival inkább a pár(t)os változatot javasoljuk.
- Több játékos esetén javasoljuk több Korrupciót kártyapaklival (egybekeverve) játszani.

Köszönet a játék készítésében közreműködőknek:
Apu, Anyu, BP, Réka, Punk, AcidFX, Peety, UFI, Árcsi, Sa, Sebi, Iván, Benedek, Bagesz, Vaci, Kócsag, Piroska, Marci, Martin, Mlvan, Laxox
... és külön köszönet mindazoknak, akik konkrétan nem hátráltattak minket a haladásban ;)

Látogassa meg a játék weboldalát, ahol további, Korrupciótval kapcsolatos érdekességeket találhat:

www.korrupcity.hu

Készült: 3000 számozatlan példányban

[K42Xr1]

Budapest, 2011. 10. 01.

KORRUPTIVITY®
© 2 0 0 3 – 2 0 1 1
WWW.KORRUPTIVITY.HU



www.gemklub.hu