Spectaculum

Merülj el a jövendőmondók és a kígyóbűvölők színes világában. Látogasd meg azon korokat, amikor az utazócirkuszok férfiai, asszonyai és teremtményei egész falvakat ejtettek ámulatba hőstetteikkel, énekeikkel és regéikkel.

Te határozod meg, hogy a négy előadás milyen úton kalandozzon az egész királyságban. Útjaik során a mutatványosokat tapssal jutalmazzák, de a gyatra előadásokon csúfolódnak. Kiválasztod majd azokat a előadásokat, amiket anyagilag is szeretnél támogatni, de vigyázat! Nem mindegy, hogy mely mutatványosokat támogatod. Csak sikeres előadások segítségével töltheted meg kincsesládáidat. Aki a legkörültekintőbben szponzorálja az előadásokat, az halmozza fel a legnagyobb vagyont és ezzel megnyeri a játékot.

><><><><><><><><><><><1. A játék részei><><><><><><><><><><><

44 mutatványoskártya	4 különböző előadás van a játékban. Minden előadás más színnel van jelölve és 11 mutatványosból áll. Megjegyzés: a kártyákon feltüntetett mutatványosok nem, csak a kártyák színe számít.
96 utazásjelölő	Mindegyik utazásjelölő az azonos színű előadáshoz tartozik. Az utazásjelölőket véletlenszerűen húzzuk a játék során és a játéktáblára helyezzük őket. Ez meghatározza, hogy a színhez tartozó előadás merre fog utazni.
1 játéktábla	A játéktábla jelképezi a királyságot, középen a királyi udvarral, a sarkokban pedig az előadások központjával. A központokhoz csatlakoznak a presztizs-utak, amelyek az adott előadás hírességét mutatják.
48 falu lapka	A falu lapkákat a játéktáblára helyezzük az előkészületek alatt. Ezen lapkák hatással vannak az előadásokra, csökkentik vagy növelik a hírességüket, duzzasztják vagy apasztják pénzünket. („+1”-es, „+2”-es, „+3”-as, „dukátos” / „-1”-es, „-2”-es, „-3”-as, „orvosságos”)
54 érme (dukát)	1-es, 2-es, 5-ös, 10-es és 20-as értékben

4 jelölőkocka **1 vászonzsák** **4 áttekintő kártya**

><><><><><><><><><><><2. A játék célja><><><><><><><><><><><

Célod minél több pénz felhalmozása. Minden előadásnak van híressége, amely csökken vagy nő a falvakban bemutatott előadások alapján. Minél nagyobb egy előadás híressége, annál több pénzt hoz a konyhára.

Amíg tart a játék, lehetőséged van új mutatványosok szponzorálására a pénzeddel és / vagy elbocsájtani őket a szponzorságod alól.

><><><><><><><><><><><><**3. Előkészületek**><><><><><><><><><><><><

1. A játéktáblát az asztal közepére tesszük.

2. Keverjük össze a **falu lapkákat**, majd véletlenszerűen helyezzük fel őket a játéktábla megfelelő helyeire. A többi terület és a királyi udvar üresen marad.

3. Válogassuk szét a **mutatványoskártyákat** színek szerint, rendezzük pakliba, majd tegyük a tábla mellé, az azonos színű presztizs-úthoz felfordítva

4. Helyezzük a **jelölőkockákat** az azonos színű presztizs-út 5-ös mezőjére.

5. Adjunk minden játékosnak **egy-egy mutatványoskártyát az összes színből**. A játék alatt mindenki maga előtt tartja a kártyáit felfordítva, színek szerint rendezve, hogy a többiek könnyen láthassák őket.

6. Értékük szerint válogassuk szét az **érméket** és helyezzük a játéktábla mellé őket, így képezve egy közös készletet. Ezután mindenki kap **20 dukátot**. A pénz rejtve lehet a többi játékos elől.

7. Tegyünk minden **utazásjelölőt** a vászonzsákba és alaposan keverjük össze őket. Ezután minden játékos húz 3 darabot, úgy hogy a többiek ne lássák. A játék folyamán az utazásjelölők mindig rejtve vannak.

><><><><><><><><><><><><**4. A játék menete**><><><><><><><><><><><><><

Egyezzünk meg, ki kezdi a játékot. A játék az óramutató járásával megegyező irányban zajlik. A játékos a saját körében kiteszi maga elé a saját utazásjelölőit, aztán:

Végrehajthat **maximum 2 mutatványos akció**t. Minden mutatványos akcióval a játékos: **a**, egy mutatványost szponzorál és / vagy **b**, beszünteti egy mutatványos szponzorálását	**Le kell helyeznie** a játéktáblára a **3 utazásjelölőt**, hogy vezethesse az előadásokat, az egész királyságon keresztül.	Köre végén a játékos **húz újabb 3 utazásjelölőt**, amit a következő köréig rejtve tart.

A 3 utazásjelölő lehelyezése **kötelező**. A mutatványos akciók **opcionálisak**, tehát a játékos végrehajthat kettő vagy egy mutatványos akciót, vagy egyet sem.
A mutatványos akciókat a 3 utazásjelölő lehelyezése **előtt és / vagy után** kell végrehajtani. A 3 utazásjelölő lehelyezését nem lehet megszakítani.

Példák:

Helyes: *végrehajtunk egy mutatványos akciót, majd lehelyezzük a 3 utazásjelölőt, aztán végrehajtunk még egy mutatványos akciót.*

Szintén helyes: *lehelyezzük a 3 utazásjelölőt, majd végrehajtunk egy vagy kettő mutatványos akciót.*

Helytelen: *lehelyezünk egy utazásjelölőt, majd végrehajtunk egy mutatványos akciót, aztán lehelyezzük a maradék 2 utazásjelölőt.*

4.1 Mutatványos akciók

a, Egy új mutatványos szponzorálása: úgy szponzorálhatsz egy mutatványost, hogy elveszel egy mutatványoskártyát egy választásod szerinti pakliból, és a választott kártyát magad elé helyezed. Hogy ezt megtehesd, be kell fizetned annyi dukátot a közös készletbe, amennyit az adott színhez tartozó, presztizs-úton lévő jelölőkocka mutat.

Példa:
A kék presztizs-úton lévő jelölőkocka a 4-es mezőn áll. Ahhoz, hogy egy kék mutatványost szponzorálhass, 4 dukátot kell a közös készletbe tenned.

b, Egy mutatványos szponzorálásának beszüntetése: úgy szüntetheted be egy általad választott mutatványos szponzorálását, ha visszateszed a színéhez tartozó pakli tetejére. Ezért annyi dukátot vehetsz a közös készletből, ahányas mezőn áll a jelölőkocka az adott színhez tartozó presztizs-úton.

Példa:
A sárga presztizs-úton lévő jelölőkocka a 6-os mezőn áll. Ha beszünteted egy sárga mutatványos szponzorálását, 6 dukátot vehetsz a közös készletből.

Megjegyzés:

- a magad elé helyezett mutatványoskártyák száma nincs korlátozva.
- ha egy pakli elfogyott, akkor jelenleg nem szponzorálhatsz az ahhoz a színhez tartozó újabb mutatványost.

4.2 Utazás

Ahhoz, hogy az előadás utazzon, utazásjelölőket kell letenni a játéktáblára. Utazásjelölőt csak olyan mezőkre lehet tenni, ahol nincs már egy másik utazásjelölő és az utazás **kapcsolódik az ugyanolyan színű előadás központjához**, akár egy korábban lerakott, **azonos színű** utazásjelölőn **keresztül** is.

Ha nem lehetséges a fenti szabály szerint letennünk utazásjelölőt, akkor azt az utazásjelölőt visszatesszük a dobozba, és újat húzunk a zsákból.

A játéktábla sok mezőjén találhatók **falu lapkák**. Ezekre a mezőkre egyszerűen helyezzük rá az utazásjelölőt, ha az előadás erre kanyarodna. Minden falu lapka (beleértve a királyi udvart is) egy különleges hatást fejt ki és amit azonnal végre kell hajtani. (A hatás mindig az adott utazásjelölő színével megegyező előadásra vonatkozik, és hat az összes játékosra.)

A hatások:

- **+1** **A plébános mosolya:** az előadás jól sikerült, még a falu zord plébánosa is mosolyra fakadt. Az előadás **híressége 1-gyel nő**. (A presztizs-úton a jelölőt 1-gyel nagyobb értékre helyezzük.)
- **+2** **Segítő kéz:** jól jön az előadásnál Az Erős Nő, ha a polgármester kölyke leesne a fáról, vagy ha ökröket kell kicibálni a sárból. Az Erős Nő jókor volt jó helyen. Az előadás **híressége 2-vel nő**.

- **+3** **Legendás előadás:** a mutatványosok felülmúlták önmagukat: az emberek egymás karjába hullottak, a gyerekek nevetését a falu minden utcájában hallani lehetett, az idősebb népek pedig vihogtak egyre tovább. Az előadás **híressége 3-mal nő**.
- +**5** **Királyi udvar:** a mutatványosok briliáns előadást mutattak be. A Király remekül szórakozott és az egekig magasztalta a mutatványosokat. Az előadás **híressége 5-tel nő**.

- **-3** **Tolvaj:** az egyik mutatványossal szemben lopás gyanúja merült fel. Az előadás szégyenben távozott a faluból. Az előadás **híressége 3-mal csökken**. (A presztizs-úton a jelölőt 3-mal kisebb értékre helyezzük.)
- **-2** **Elrontott előadás:** néha semmi nem jön össze. A pityókás táncoló medve nem kívánta a bort, a szakálltalan törp nőtt néhány centit és a nagyon-előrelátó jövendőmondónak fogalma sem volt róla, mit tartogat a jövő. Röviden: az egész előadás el lett rontva. Az előadás **híressége 2-vel csökken**.
- **-1** **Késés:** az izgalom hevében az egész falu összegyűlt a vásártéren. Sajnos az előadás sokkal később érkezett, mint hirdetve volt, ugyanis a bolha szelídítő nem találta a bolháit. Az előadás **híressége 1-gyel csökken**.

- **„Dukátok”** **Fizetésnap:** Heuréka! Az előadás egy virágzó faluba érkezett. Az előadás szponzoraként nagy öröm ez neked. **Minden mutatványosért, ami az adott színhez tartozik**, és előtted van, **2 dukát** üti a markod, amit a közös készletből vehetsz el.
  Példa:
  A Fizetésnap falu lapka hatását egy rá kerülő piros utazásjelölő miatt fejti ki. Neked van 3 piros mutaványosod, ezért te 6 dukátot kapsz. A jobbodon ülő játékosnak van 2 piros mutatványosa, ezért ő 4 dukátot kap. A többi játékosnak egy piros mutatványosa sincs, ők nem kapnak semmit.
- **„Orvosság”** **Betegség:** a mutatványosoknak egy koszos udvarban kellett aludniuk, most csúnya kórság fertőzte meg őket. Az előadás szponzorainak meg kell fizetniük egy hozzáértő gyógyítót, aki kikúrálja őket. **Minden mutatványosért, ami az adott színhez tartozik**, és előtted van, 2 dukátot kell fizetned a közös készletbe.
  Különleges eset: ha egy játékosnak nincs elég pénze kifizetni a gyógyítót, azonnal be kell szüntetnie annyi mutatványos szponzorálását, amivel már ki tudja fizetni a gyógyítót. Ebben az esetben, a szponzorálás beszüntetésével csak a presztizs-úton jelölt **összeg felét kapod meg** (lefelé kerekítve).

Megjegyzés: a presztizs-úton lévő jelölőkocka sosem lehet a 25-ös érték felett, és az előadás központjához közelebbi 0-ás érték alatt. Ha bármely hatás miatt ettől eltérő helyre kerülne a jelölőkocka, akkor azt a hatást vegyük figyelmen kívül.

><><><><><><><><><><><5. A játék vége><><><><><><><><><><><

Bizonyos falu lapkáknak piros a széle. A játék **azonnal véget ér egy játékos köre után**, ha:
a, maximum **egy piros szelű falu lapkán nincs utazásjelölő**
ÉS
b, a királyi udvaron van utazásjelölő.

Ritka esetekben a játék úgy is véget érhet, ha egy játékos köre után az utolsó utazásjelölőt is kihúztuk.

Most minden játékos kap egy utolsó kifizetést: minden mutatványos, akit szponzoráltunk, annyi dukátot eredményez nekünk, amennyin a színéhez tartozó jelölőkocka áll.
Példa: a játék végén a kék jelölőkocka a 7-esen áll, a piros pedig a 12-esen. Neked van 1 kék mutatványoskártyád, amiért 7 dukátot kapsz. Van még 2 piros mutatványoskártyád is, amiért 24 dukátot kapsz.

Most mindenki számolja össze a dukátjait. Aki a legtöbb dukátot gyűjtötte, az nyeri a játékot. Döntetlen esetén a győzelem megoszlik.

Játékvariáció: hogy még egy kis taktikai mélységet csempésszünk a játékba, húzzon mindenki 3 helyett 4 utazásjelölőt a játék elején. A játék során ugyanúgy 3-at teszünk le a játéktáblára. Körünk végén eldönthetjük, hogy megtartjuk a 4. utazásjelölőt a következő körre és 3 újat húzunk hozzá, vagy visszatesszük a 4. utazásjelölőt és 4 újat húzunk.

Author: ***Reiner Knizia***
Illustrations and Layout: Marc Margielsky
Rule book: Alfred Viktor Schulz, Melanie Schwarzer
Rule book revision: Kent Neumann

Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG
Friedhofstr. 17,
21073 Hamburg, Germany
All rights reserved.
www.eggertspiele.de

Distribution: Pegasus Spiele GmbH
Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de

Reiner Knizia expresses his **gratitude** to those who contributed to the development of this game, in particular Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Chris Lawson and Dave Spring.

v1.0
Magyar fordítás: hewa (schmidtpeter90@gmail.com)