



## Bevezetés

Verona lakói megelégték a Capuletek és Montaque-k állandó acsarkodását. A régió ura, Escalus herceg Tanácsot hívott össze, hogy a konfliktust elsimítsa, és békét hozzon Veronának.

A játékosok befolyásos polgárokat alakítanak, akik befolyásukat arra használják, hogy embereiket bejuttassák a Tanácsba, vagy másokat a városból száműzetésbe küldjenek. Ugyanakkor bizonyos Karakterek befolyását is meg kell tudni fizetni, mely befolyás meghozza a gyümölcsét, ha az adott karakter eléri célját.

## Tartalom

- 13 Karakterkártya
- 16 Befolyásjelzők (4 minden színből)

## Előkészületek

Minden játékos választ egy szint és elveszi a hozzá tartozó Befolyásjelzőket. A jelzők értékét tartsuk titokban, fordítsuk arccal lefelé őket a játék végéig. Véletlenszerűen válasszatok magatok közül egy kezdőjátékost. (*Fordítói megjegyzés:* Például legyen az, aki utoljára olvasta a Rómeó és Júliát, vagy aki legutóbb járt Veronában!)

## 3 vagy 4 játékos

Minden játékosnak véletlenszerűen osztunk egy kártyát. A kezdőjátékos ezután a megmaradókból választ egyet, melyet megtart. A pakli maradéka óra járásával megegyező irányban továbbadásra kerül, a következő játékos is választ egy lapot. Ez addig folytatódik, míg valakinek a kezében összesen két lap nem marad: ekkor ez a játékos választ egyet a két lap közül, a másik lap pedig –arccal lefelé fordítva– kikerül a játékból.

Három játékos esetén mindenkinél 4 darab kártya lesz.

Négy játékos esetén mindenkinél 3 darab kártya lesz.

*FONTOS: A 3 és 4 személyes játékban a játékosok csak a 0, 3, 5 értékű Befolyásjelzőiket használják. A 4-es értékűt ki kell venni a játékból.*

## 2 játékos

Három lapot vegyünk ki a pakliból anélkül, hogy megnéznénk őket (ezeket nem használjuk a játék során). A maradék 10 kártyából mindenkinek osszunk 5-5 lapot. Ezután a játékosok válasszanak 3 lapot, melyet megtartanak, a másik kettőt átadják ellenfelüknek. Mindkét játékosnál 5 lapnak kell lennie a kezdéshez.

*FONTOS: A 2 személyes játékban a játékosok az összes Befolyásjelzőjüket használhatják. (0, 3, 4, 5).*

*FONTOS: Javasoljuk, hogy legalább 1 db Befolyással rendelkező kártyát válasszunk.*



### “Escalus herceg” példája

A Befolyásjelzőket a „Befolyás” területekére helyezzük, melyek pontokat fognak érni, ha a „Szertartáskönyv” (Agenda) feltételei teljesülnek. (Ha egyenlőség alakul ki a Capuletek és a Montague-k között a Tanácsban, **vagy** legalább 4 Semleges tag van a Tanácsban)



### “Tybalt” példája

Az akció végrehajtható, ha ez a lap kijátszásra kerül.

(Képesség: Egy tagot száműzhet a Tanácsból)

## Egy kör menete

### 1. Játssz ki egy kártyát!

Egy kártyát a két lehetséges hely egyikére helyezhetünk: A Tanácsba, vagy a Száműzöttek közé. **Sem a Tanácsba, sem a Száműzöttek közé elhelyezhető kártyák számának nincs határa.** A Tanácsba küldött Karakter-kártyákat a játéktér közepére tegyük. A Száműzötteket pedig derékszögben elforgatva a játéktér egyik szélére.

### 2. Használd a kijátszott kártya akcióját!

Ez **VÁLASZTHATÓ** és csak azokra a kártyákra vonatkozik, melyeken szerepel Akció.

### 3. Helyezz el egy Befolyásjelzőt (arccal lefelé)!

Ez **VÁLASZTHATÓ** és a jelzőt csak olyan Karakter-kártyára lehet helyezni, melyeken van Befolyás-terület. A jelzőket bármely szabad Befolyás-területre elhelyezhetjük, bármely Befolyással rendelkező kártyán. Minden Befolyással rendelkező kártyán három lehetséges terület van, így kártyánként legfeljebb három jelző helyezhető el.

### 4. A következő játékos jön. Az óra járásával megegyező irányban.



**Példa:** Játék menete három játékosal.

A: A tanács

B: Száműzöttek

C: Az első játékos kártyái és megmaradt Befolyásjelzői

D: A második játékos kártyái és megmaradt Befolyásjelzői

E: A harmadik játékos kártyái és megmaradt Befolyásjelzői

F: A negyedik játékos Befolyásjelzői (használaton kívül)

G: 13. kártya (a játékból kivéve)

## A játék vége

- A játéknak akkor van vége, mikor a játékosok az összes kártyájukat kijátszották. (Az utolsó játékos még kihasználhatja az utoljára lerakott kártyájának képességét és/vagy elhelyezhet egy végső Befolyásjelzőt, ha még van neki olyan.)

- A játékosok, sorrendben, elhelyezhetnek egy végső Befolyásjelzőt, ha még van nekik olyan.
- A Szertertásrend (Agenda) feltételei szerint a Befolyással rendelkező kártyák ezután kiértékelésre kerülnek. Az összes olyan Karakter-kártya, melyeknek nincs a Szertertásrend szerinti feltételük figyelmen kívül hagyandók, a rajtuk lévő jelzők nem értékelendők.
- Azon Karakterkártyákon lévő Befolyásjelzők, melyeknek a Szertertásrend (Agenda) szerinti feltételeik teljesültek, a rajtuk lévő pontok értékével, plusz-mínusz a helyzetüknek megfelelő módosító értékkel számolandók. A legtöbb Befolyásponttal rendelkező játékos nyer. Döntetlen esetén a körben korábban következő játékosé a győzelem.

## Megjegyzések

- Ha egy Karaktert mozgatnak, az összes rajta elhelyezett Befolyásjelző a kártyán, a helyén marad.
- Ha egy kártyát kijátszottak, attól a pillanattól az már nem egy adott játékosé. Csak az adott játékos színéhez tartozó jelzők tartoznak a játékoshoz.

## Karakter kártyák



### Semlegesek



#### Escalus herceg

Mint a régió ura, Escalus herceg reméli, hogy a Capuletek és Montague-k Tanács beli egyenlőségének megteremtésével a béke is elérkezik. Ha ez nem megvalósítható, bízik benne, hogy legalább négy semleges tagja lesz a Tanácsnak.



#### Páris grófja

Páris grófja többnyire arra használja kapcsolatait, hogy kitalálja Befolyása hol hasznosítható.



#### Mercutio

Mercutiot elkészeríti ez az egész viszálykodás, és csak akkor lesz elégedett, ha több Karakter kerül száműzetésbe, mint ahányan a Tanácsban ülnek.



### Semleges/Capulet



#### Dajka

Mint Júlia bizalmasa, a Dajka reméli, hogy a két ház békére lel. Az ő képessége, hogy egy száműzött Karaktert a Tanácsba helyezhet.



### Semleges/Montague



#### Lőrinc barát

Mint Rómeó bizalmasa, Lőrinc barát reméli, hogy a két ház békére lel. Az ő képessége, hogy egy száműzött Karaktert a Tanácsba helyezhet.

**FONTOS:** A Dajka és Lőrinc barát mindkét család felé hűséggel viseltetnek. A Szertertáskönyv szerint ők semlegesként, ÉS az adott család tagjaként is számítanak.

## Capuletek



### Capulet

Capulet célja, hogy több Capulet legyen a Tanácsban, mint ahány Montague.



### Capuletne

Capulet-ne képes a Befolyásjelzőket áthelyezni. Bármely két tokent felcserélheti.



### Júlia

Júlia mást sem akar, mint Rómeóval lenni.



### Tybalt

A Capuletek bajkeverője, Tybalt képes arra, hogy másokat a Tanácsból eltávolítson.

## Montague-k



### Montague

Montague célja, hogy több Montague legyen a Tanácsban, mint ahány Capulet.



### Montague-ne

Montague-ne képes a Befolyásjelzőket áthelyezni. Bármely két tokent felcserélheti.



### Rómeó

Rómeó mást sem akar, mint Júliával lenni.



### Benvolio

A Montague-k bajkeverője, Benvolio képes arra, hogy másokat a Tanácsból száműzetésbe küldjön.

Köszönjük, hogy kipróbáltad játékunkat:

**Council of**  
**Verona**  
A -t

**Játékterv:** Michael Eskue

**Fejlesztés:** Patrick Nickell

*Magyar fordítás: Zólyomi Zaba Balázs 2013.*

**Illusztrációk:** Adam McIver

**Grafikai tervezés:** Darrell Louder



[www.CrashGamesAZ.com](http://www.CrashGamesAZ.com)