



én vagyok!
a FŐNÖK!

én vagyok a FŐNÖK!

JÁTÉK TÍPUS: Tárgyalás

TERVEZŐ: Sid Sackson

TAKTIKA ●●●● SZERENCSE

GRAFIKA: Edge Studio · www.edgeent.com MAGYAR FORDÍTÁS: Dunda



Ahhoz, hogy üzleteket köss, és kiérdemelj egy kis szerencsét, jó kapcsolatokra van szükséged a befolyásos befektetőkkel. A megfelelő emberek tárgyalóasztalhoz hívásával, okos tárgyalással és egy részvénydarab felajánlásával milliókat halmozhatsz fel, és te állhatsz az üzleti közösség tetején. De jól vigyázz, versenytársaid alattomos trükkökkel el fogják rontani a két kezéd munkáját, hogy a potenciális üzletedből nekik legyen nyereségük!

a JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos célja, hogy befektetőket szerezzen az üzletek megkötéséhez, és begyűjtse a jutalékot. A játékosok pénzt szerezhetnek az ellenfelek üzletében való részvétellel is. A játékot az nyeri, akinek a végén a legtöbb pénze lesz.

ALKOTÓELEMEK

- 98 befolyáskártya
- 6 befektetőkártya
- 120 készpénzkártya
- 15 üzletlapka
- 1 dollárjelző
- 1 kocka
- 1 játéktábla
- 1 szabályfüzet

a JÁTÉKTÁBLA

A játéktáblán 16 üzleti lehetőség látható. Ezen üzletek mindegyikén látható a kifizetendő jutalék nagysága, és az üzlet létrejöttéhez szükséges egyedi befektetők vagy családtagok neve; ha több résztvevőre van szükség az üzlet megkötéséhez, akkor a kifizetendő jutalék is nagyobb. A kifizetendő jutalékok értékét a játék során, az üzlet megkötésekor kell meghatározni.

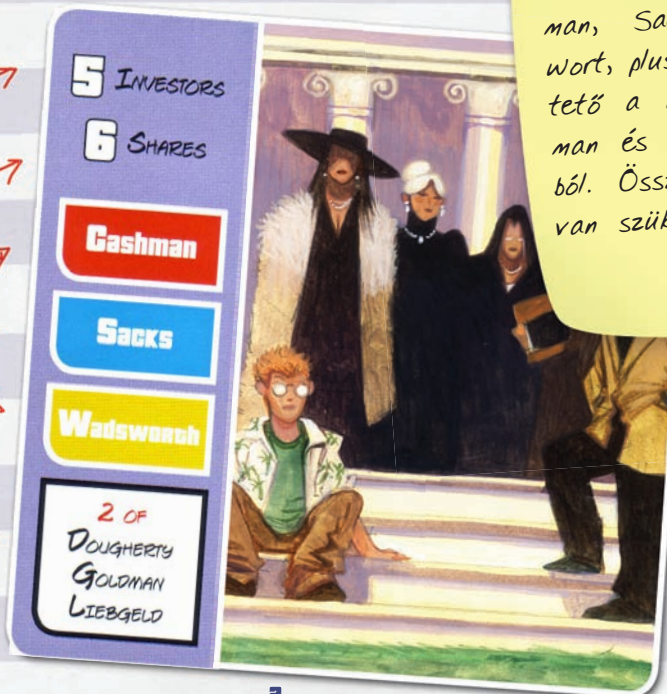
PÉLDA: Az alábbi helyen szükséges résztvevő Cashman, Sacks és Wadsworth, plusz még 2 befektető a Dougherty, Goldman és Liebgeld csoportból. Összesen 5 emberre van szükség.

A befektetők száma →

A jutalék nagysága →

A szükséges befektetők neve →

A lehetséges befektetők neve →



ELŐKÉSZÜLETEK A JÁTÉKRA

Vedd ki a pakliból a 6 befektetőkártyát- azokat a lapokat, amiknek mindkét oldalán befektető van. Véletlenszerűen ossz minden játékosnak 1 befektetőkártyát (2-t 3 játékos esetén), amit a játékos képpel felfelé tesz az asztalra. 4 vagy 5 játékos esetén a megmaradt befektetőkártyákat képpel felfelé tegyék a játéktábla mellé. A játékosok ezt a befektetőt játsszák el a játék során, az üzletek megkötésekor.



Keverjétek meg a befolyáskártya-paklit, majd osszatok képpel lefelé fordítva 5 lapot minden játékosnak. Ezek lesznek a játékosok kezdőlapjai. A pakli maradékát tegyék képpel lefelé a játéktábla közepére. Ne hagyjátok, hogy a többi játékos belelásson lapjaitokba!

Rendezzék az üzletlapkákat sorba egy pakliba, az 1-es számú legyen legfelül, a 15-ös alul-, és tegyék a játéktábla közepére. A legfelső üzletlapka mutatja, hogy mennyi az egyes jutalékok aktuális értéke; a jutalékok értéke nőni fog a játék folyamán.

Válasszatok egy játékost bankárnak. Amikor egy üzlet megkötetik, a bankár fizeti ki a megfelelő összeget az üzletért. A játékosok üres zsebbel kezdik a játékot!

Az a játékos kezdi az első kört, akinél az abc sorrendben első helyen álló befektetőkártya van. A jobbán ülő játékos leteszi a dollárjelzőt valamelyik helyre a táblán, és elkezdődik a játék.

A JÁTÉK MENETE

A körében a játékosnak a következőkből kell választania:

- Megpróbál létrehozni egy üzletet ott, ahol a dollárjelző áll (lásd alább a "Csináljunk üzletet" részt), **vagy**
- Dob a kockával, és lép az óramutató járása szerint a dollárjelzővel a dobásnak megfelelő mennyiségű mezőt, átugorva azokat a helyeket, amik le vannak fedve üzletlapkával.



Az új helyen a játékosnak újra választania kell:

- Megpróbálja ennek a helynek az üzletét megkötni, **vagy**
- Húz három kártyát a befolyáskártya-pakliból. Egy játékosnál sem lehet 12-nél több befolyáskártya; ha valaki 12-nél több lapra tesz szert húzáskor, akkor azonnal el kell dobnia annyit, hogy 12 maradjon vagy kijátszik egy hármastoborzást (leírása lentebb).

Akár kártyát húz a játékos, akár üzletet köt vagy (sajnos) meghíúsul az üzlete, a játékostól balra lévő játékos (legtöbb esetben legalábbis) kezdi majd a következő kört. (Lásd leírását alább "Főnök-kártyák".)

Tanács:

A játék kezdetén először fel kellene nővelned a kártyatartalékokat, hogy képes legyél beavatkozni tárgyalásokba vagy hogy védekezhess a többi játékos akciói ellen.

"CSINÁLJUNK ÜZLETET"

Ezekkel a szavakkal nyitod meg a tárgyalásokat azon az üzleti lehetőségen, ahol a dollárjelző áll; Míg ezt a bejelentést megteszed, az ellenfelek nem mondhatnak semmit, hogy befolyásoljanak, és befolyáskártyát sem játszhatnak ki. Most már te vagy a Főnök ennél az üzletnél, és el akarod érní, hogy az ezen a helyen megnevezett befektetők belemenjenek az üzletkötésbe. A hely színes szöveg-doboza azt a befektetőt mutatja, akivel (vagy egy olyan családtaggal, akinek ugyanaz a vezetékneve) meg kell állapodnod az üzletkötésről. A nevek listája mellé nyomtatott szám, a szürke négyzetben, azt mutatja, hogy mennyi különböző befektető (vagy családtag) bejegyzésére van szükség a színes neveken kívül erről a listáról az üzlet megkötéséhez. Hogy köthetsz üzletet?



- Ha te vagy a Főnök, akkor az általad irányított befektető(k) bele fog(nak) egyezni az üzletkötésbe. Ha például az üzlethez csak Liebgeldre és Wadsworthre van szükség, és ezen befektetőkártyák mindegyike a tied, akkor automatikusan megkapod a bejegyzésüket.
- Behozhatsz más szükséges befektetőt is az üzletbe egy családtagkártya kezdeből kijátszásával, amit képpel felfelé magad elé kell tenned. A családtagkártya a befektető család egyik tagjának felel meg, és a családtag lehet olyan befektető helyére, akinek ugyanaz a vezetékneve. A befolyáspakli mindegyik befektetőhöz 4 családtagkártyát tartalmaz.
- Ha egy olyan befektetőt sem irányítasz, aki kell az üzlet megkötéséhez, és nem tudsz (vagy nem akarsz) kijátszani családtagkártyát, akkor ezeket a befektetőket vagy családtagjukat tárgyalással kell összetoboroznod a többi játékosal.

Amint megpróbálsz létrehozni az üzletet, az összes játékos részt vehet a folyamatban, vagy zavarhatja azt. Nincs külön sorrend, bármelyik játékos bármikor lehet aktív, akár:

- a tárgyalásban részvétellel, akár
- befolyáskártya kijátszással



RÉSZVÉTEL A TÁRGYALÁSBAN

Azok a játékosok, akik olyan befektetőket irányítanak vagy olyan családtagkártya van a kezükben, amik szükségesek az üzlet létrejöttéhez, azok bekapcsolódhatnak a Főnökkel való tárgyalásokba. Ha a játékosnak van egy befektetője, akkor azonnal felajánlhatja ezt a befektetőt használatra a Főnöknek; ha van családtagkártyája, akkor először képpel felfelé maga elé kell fektetnie a lapot, felfedve ezzel az összes játékosnak, hogy olyan családtagot irányít, aki megfelel annak a befektetőnek. Mindkét esetben ezután tárgyalhat a Főnökkel, hogy mit fog kapni azért, ha a befektetője vagy a családtagja beleegyezik az üzletbe.

A tárgyalások csak készpénzes fizetésekről, és csak a jelenlegi üzletről szólhatnak. A játékos kérhet a jutalékból vagy bármilyen más pénzüsszeget. Mint Főnöknek, neked kell eldöntened, hogy hajlandó vagy-e kifizetni azt az árat a befektetők beleegyezéséért! Tilos előre fizetni; minden kifizetés csak az üzlet lezárása után történhet.

Amint kijátszották, a családtagkártya ott marad az asztalon az öt kijátszó játékos előtt, függetlenül attól, hogy a Főnök elfogadja-e, kifizeti-e az érte kért összeget. Mivel több családtagkártya létezik (a befektetőkártyán kívül), így egynél több játékos is képviselheti az adott befektetőt a tárgyalások során, megadva ezzel a Főnöknek a választást, hogy kit vegyen be az üzletbe.

BEFOLYÁSKÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Minden játékos (beleértve a Főnököt is) kijátszhat befolyáskártyákat, hogy befolyásolja a tárgyalásokat, vagy másik játékos akciójára válaszként. Bármelyik játékos bármikor kijátszhat befolyáskártyákat a tárgyalás során; a kijátszott kártyákat a játékosok nem vehetik vissza. A zárójelben lévő számok megmutatják, hogy mennyi kártya van az egyes típusokból a játékban. A szabálykönyv végén részletesen leírt játékkörduló konkrét példákat ad arra, hogy hogy kell használni a különféle befolyáskártyákat.

UTAZÁSKÁRTYÁK (21)

Az utazáskártya egy befektetőre vagy családtagkártyára játszható ki, hogy az a kártya ne tudjon részt venni az aktuális üzletben. (A pakli három utazáskártyát tartalmaz mindegyik családnévhez, és ezek a kártyák csak a megfelelő nevű befektetőre vagy családtagkártyára játszhatóak ki; a pakliban van még 3 névtelen utazáskártya is, amik bármelyik befektetőre és családtagkártyára kijátszhatóak.) Ha egy utazáskártyát egy befektetőre játszanak ki, akkor a tárgyalási forduló végéig a befektetőn marad, majd utána a dobópaklira kerül. Ha egy utazáskártyát egy családtagkártyára játszanak ki, akkor mindkét kártya azonnal dobásra kerül.

TÖBORZÁSKÁRTYÁK (33)

Ezek a kártyák csak 3-as szettekben játszhatóak ki; egyébként értéktelenek. Ha a játékos kijátszik és dob egy hármas toborzást, akkor ellopja egy másik játékos egyik befektetőkártyáját, és a sajátjává teszi. (4 vagy 5 játékos esetén a tábla melletti plusz befektetőkártyát kell először toborozni.) Családtagkártyát nem lehet toborozni.



FŐNÖKKÁRTYÁK (10)

E kártya kijátszásával, és az "Én vagyok a főnök!" bemondásával a korábbi főnök elbukik. E kártya játékos a főnök, és ő tartja kézben az aktuális üzlet tárgyalásait. Az új főnök és a játékosok megerősíthetik az előző megegyezések feltételeit, de akár új feltételekről is tárgyalhatnak. A kijátszott családtagkártyák maradnak az asztalon. Az utazásra küldött befektetők és családtagok a főnökváltás után is játékon kívül maradnak. Az előző főnök bekapcsolódhat a tárgyalásokba, és kijátszhat kártyákat is. Több főnökkártya is kijátszásra kerülhet egy tárgyalási fordulóban. A kör az utoljára kijátszott Főnökkártyához tartozik, és a Főnök balján lévő játékos kezdi a következő kört, ami azt is jelenti, hogy a körsorrendből néhány játékost átugorhatnak.



STOP KÁRTYÁK (10)

A STOP kártyát rögtön:

- egy utazáskártya
- egy főnökkártya, vagy
- egy hármas toborzás

után lehet kijátszani, és ezzel azok hatását érvényteleníteni. A STOP kártyát nem lehet kijátszani azért, hogy egy másik STOP kártyát érvénytelenítsenek. A játékos kijátszhat STOP kártyát, hogy segítsen egy másik játékosnak, hogy az megvédje a tárgyalásait vagy bármilyen más okból is.



Példa: A Főnök megszerzte egy másik játékos befektetőkártyájának támogatását, és megegyeztek, hogy a befektető mit nyer majd az üzleten.

Egy harmadik játékos kijátszik egy utazáskártyát erre a befektetőre. Az érintett játékosnak nincs STOP kártyája (vagy nem akarja kijátszani). A Főnök kijátszhat egy STOP kártyát, hogy érvénytelenítse az utazáskártyát, mert szeretné ezt az üzletet így nyélbe ütni.

AZ ÜZLET LEZÁRÁSA

Bárki is a Főnök, amint megvan neki a szükséges befektetők vagy családtagok támogatása az aktuális üzlethez, bejelenti az üzlet feltételeit, majd ezt követően azt mondja: "Először, másodszor- az üzlet megkötött!" Mihelyst az üzlet létrejött, a játékosok már nem játszhatnak ki befolyáskártyákat!

Játekötlet: Mivel ártalmatlan változtatás, akár bele is egyezhettek abba, hogy az üzlet megkötése előtt a Főnöknek meg kelljen kérdeznie minden játékos, hogy akar-e kijátszani valamilyen kártyát.

Ha a játékos olyan családtagot játszott ki, aki nem vett részt az üzletben és nem lett utazásra küldve, akkor ezt a kártyát visszaveszi a kezébe. Az összes többi kijátszott befolyáskártya megy a dobópakliba. Ha a befolyáskártya-pakli kifogy, akkor keverjétek meg a dobópaklit, és tegyétek képpel lefelé új húzópaklinak.

A bankár kifizeti a Főnöknek a jutalékot, ami a tábla adott mezőjén látható; a legfelső üzletlapka határozza meg az egyes részvényjutalékok értékét.

Példa: Az első üzletnél minden egyes jutalékrésvény értéke 2 millió \$. Ha a játékos olyan üzletet kötött meg, aminek a jutaléka 4, akkor 8 millió \$-t kap a bankártól.



Miután a játékos megkapta a jutalékát, akkor neki -a Főnöknek- is ki kell fizetnie a többi játékosnak azt az összeget, amiben megegyeztek a tárgyalások során. Minden fizetési megállapodást be kell tartani!

Miután minden kifizetés megtörtént, tegyék a legfelső üzletlapkát képpel lefelé a tábla ezen mezőjére, és lépjenek a dollárjelzővel az óramutató járása szerint következő üres helyre. A játékostól balra ülő kezd a következő fordulót.

NEM TUDTÁL ÜZLETET KÖTNI?

Ha nem sikerült a szükséges befektetőket vagy családtagokat bevonni az üzletbe, akkor a játékosnak be kell jelentenie, hogy a tárgyalások sikertelenek voltak. Ez a helyzet többnyire rossz, de néha ezt a lehetőséget kell választani a játékosnak, mert a többi játékos túl sok pénzt kér. Néha a szükséges befektető elutazik, és nincs olyan családtag aki helyettesíthetné. Ezekben az esetekben az asztalon lévő családtagkártyák visszakerülnek a játékosok kezébe. Az összes többi kijátszott befolyáskártya dobásra kerül.

Megjegyzés: Ha az üzlet megghiúsul, akkor a Főnöktől balra ülő játékos kezd a következő fordulót. A főnök nem kezdheti újra a tárgyalásokat, nem dobhat újra, és nem húzhat befolyáskártyát.

A JÁTÉK PÉNZE

A pénzt minden játékosnak jól láthatóan kell az asztalon tartania. A játékosok képpel lefelé felhalmozhatják a pénzüket, és így a teljes összeget elrejtik a többiek elől. A játékosok megbecsülhetik egymás gazdagságát, de senki nem nyúlhat a másik pénzéhez, és nem számolhatja meg azt.

A JÁTÉK VÉGE

A tízedik, és az ezt követő üzletek után, a Főnök leteszi az üzletlapkát az adott üzletmezőre, majd dob a kockával. Ha a dobás olyan számot ad, ami ennek az üzletlapkának a hátoldalán van, akkor a játék véget ér; egyébként folytatódik. A 15. üzlet után a játék automatikusan véget ér. Ezután mindenki megszámolja a pénzt, és akinek a legnagyobb összeg jön ki, az nyer.

Példa: A 12. üzlet megkötése után a játék véget ér, ha a Főnök 1-et, 2-t, vagy 3-at dob.

VARIÁCIÓK

A következő variációkat használhatjátok egyesével, vagy keverve, akár mindet is, hogy ízléseteknek megfelelően állítsátok be az „Én vagyok a főnök” játékot. Az első két variáció a leggyakrabban alkalmazott:

- A körsorrend nem változik meg a Főnökkártya kijátszásával.
- Annak a játékosnak, aki a körét 10 vagy több befolyáskártyával kezdi, annak meg kell próbálnia üzletet kötni vagy a kockadobás előtt vagy utána.
- Az a játékos kap pénzt az üzletből, aki kijátszott egy kártyát vagy ő a Főnök.
- Kártyahúzás: Akinek nincs befektetője, az 4 kártyát húz, akinek egy befektetője van az 3 kártyát húz, akinek 2 befektetője van az 2 kártyát húz, akinek 3 vagy több befektetője van az 1 kártyát húz.
- Akinek 4-nél kevesebb kártyája van, az nem próbálhat meg üzletet kötni.
- A 10. üzlettel kezdődően egy játékosnak sem lehet 10-nél több kártya a kezében.
- Rövid játék: Amikor az üzletlapkákat a játék elején pakliba rakjátok, vegyétek ki a 3-ast, 6-ost, és 9-est, és tegyék vissza a dobozba. A játék vége eléréséhez az alapszabályt használjátok, dobjatok a kockával a 10-es üzletlapka lerakása után, és minden további üzletlapka lerakásakor.
- Kevésbé öldöklő játék: Használjátok az alábbi "2 személyes játék" speciális szabályait a játékosok számától függetlenül.

2 JÁTÉKOS ESETE

A következők kivételével a szabályok ugyanazok: A Főnök ellenfele bármennyi befektetőjét használhatja, ha kifizeti a "fair share"-t, a tisztességes részesedést mindegyikért.



Bármelyik játékos kijátszhat utazáskártyát a saját befektetőjére, hogy megpróbálja távol tartani az üzletet a befejezéstől.

Ha lehetséges, akkor a Főnöknek meg kell kötnie az üzletet, felhasználva az elérhető befektetőket és az ellenfele kijátszott családtagjait

PÉLDA A TÁRGYALÁSOK egy FORDULÓJÁRA

A következő példa bemutatja, hogy hogyan működnek a befolyáskártyák, és hogy milyen viharos lehet a tárgyalási forduló.

A tizenkettedik üzlet megkötött, és a 13. következik. Egy jutalékrészvény értéke most 5 millió \$. Az a hely, ahol a dollárjelző áll, 30 millió \$-t ad a Főnöknek - ez egy csábító összeg, de ehhez az üzlethez 5 befektetőre van szükség: Wadsworthre, Sacksre és Cashmanre, és még 2-re a Goldman, Dougherty és Liebgeld hármasból.

Ez Detti köre, és elhatározza, hogy tető alá hozza ezt az üzletet (vagy legalábbis megpróbálja). Ő irányítja a Sacks és a Dougherty befektetőkártyákat, akik így automatikusan benne vannak az üzletben. A kezéből pedig kijátssza a Liebgeld és a Wadsworth családtagkártyákat.

A többi játékos (és az ő befektetőkártyáik): Dunda (Cashman), Zsolt (Wadsworth és Liebgeld), és Évi (Goldman).

Detti azt mondja Dundának,

- "Ha használhatom a Cashmant, akkor fizetek neked egy 5 millió \$-os jutalékot."

Dunda ezt az ajánlatot túl kicsinek érzi, így válaszol:

- "Semmi nem érdekel 8 millió \$ alatt. Te még így is 22 millió \$-t kapsz!"

Detti nem tudja ezt az érvelést cáfolni, és bár összeszorított fogakkal, de elfogadja Dunda kérését - de mielőtt kimondhatnák az üzlet létrejöttét, Zsolt elküldi vakációra Detti Sacks befektetőkártyáját egy utazáskártyával. Detti sikeresen elhárítja ezt a támadást egy STOP kártyával, mindkét kártyát a dobópaklira téve. Azonban Évi is kijátszik egy utazáskártyát Sacksra, és Dettinek már nincs több STOP kártyája, hogy megvédje magát. Így ez a befektetőkártya kiesik a játékból, Évi kijátszik egy Sacks családtagkártyát, és felajánlja Dettinek, hogy használja az üzletben ezt, cserébe a részvételért fizessen neki 9 millió \$-t.

Miközben Detti Évivel tárgyal, Dunda kijátszik egy főnökkártyát, és bejelenti, hogy

- "Én vagyok a Főnök! Felejtsd el Dettit, velem kell üzletet kötnöd."

- "Nem hiszem!" - vág vissza Detti, aki szintén kijátszik egy főnökkártyát, hogy így ő maradjon a Főnök.

Detti bátor kijelentése ellenére, mégsem így lesz, mert Dundának van még egy főnökkártya a kezében, és ki is játssza azt. Újabb főnökkártya nem kerül kijátszásra - a többi játékosnak vagy nincs a kezében, vagy úgy dönt, hogy nem játssza ki azt -, így Dunda lesz valóban az új Főnök, és ő irányítja az üzlet megkötését.

- "Goldmanom és Doughertym van nekem is" - mondja Dunda, és lefekteti ezeket a családtagkártyákat maga elé.

A Cashman befektetőkártyája automatikusan belép az üzletbe. Így még Wadsworthre és Sacksre van szüksége az üzlet megkötéséhez.

Évi szólal meg először:

- "Fejajánlottam Sacksot Dettinek, de neked már kicsit drágább lesz; 10 millió \$-t kell ígéred, hogy használhasd."

Detti a forduló elején kijátszott Wadsworth családtagkártyát ajánlja fel, szintén 10 millió \$-ért, remélve, hogy neki is jut egy szelet a tortából.

- "Az enyém olcsóbb!" - szólal meg Zsolt, aki 8 millió \$-ért ajánlja fel használatra a Wadsworth befektetőkártyáját.

- "Nem, nem!" - válaszol Detti, és kijátszik 3 toborzáskártyát Zsolt ellen, ezzel ellopja a Wadsworth befektetőkártyáját. Zsolt kicsit hülyének érzi magát, mert nem tartott meg egy STOP kártyát sem a befektetője védelmére.

- "Szóval, ahogy mondtam, Wadsworth ára 10 millió \$," - ismétli meg Detti. Most már van Wadsworth családtag- és befektetőkártya is előtte.

- "Uzsorás!" - nyögi Dunda, de gyorsan elfogadja, mielőtt még az üzlet újra elúszna, és bejelenti:

- "Az üzlet megkötött!"

A bankár 30 millió \$-t fizet Dundának, aki 10-10 milliót fizet Évinek és Dettinek, így a saját haszna 10 millió \$ lett.

A családtagkártyák, Dunda Goldman és Dougherty kártyái dobásra kerülnek, mert szükség volt rájuk az üzlethez, akár csak Évi Sacks-a. Természetesen Detti a frissen toborzott Wadsworth befektetőkártyát használta az üzletnél, és nem az azonos nevű családtagkártyát, így ez utóbbi visszakerül a kezébe. Visszaveszi még Liebgeldet is, mivel nem volt szükség rá az üzletnél.

Minden kijátszott befolyáskártya a dobópaklira kerül, akárcsak az utazáskártya, ami Detti Sacks befektetőkártyáját fedi.

Dunda, az utolsó Főnök, leteszi a legfelső üzletlapkát az adott helyre, és dob a kockával, hogy kiderüljön véget ér-e a játék. Egy 5-öst dobott, így a játék folytatódik, a Dundától balra ülő játékos kezdi a következő fordulót.



**én vagyok
a FŐNÖK!**

edge®

WWW.EDGEENT.COM

