

Elemek

48 találkozáskártya

Színészek: a vörös pecséttel ellátott kártyák a tragikus, a sárgával ellátottak a komikus színészek



A találkozás-kártyák hátlapja

Akrobaták: a kártyák tetején lévő szöveg alapján azonosíthatók



Bónuszok: kártyák adott számú pénzérmével (ecuval)



22 titkos kérelemkártya



A titkos kérelem lapok hátlapja

Mind az öt játékos színében



8 utazáskártya



8 léghajó

3 intéző



Ecu: 10 aranypénz (10 ecu értékkel), 20 ezüst (5 ecu értékkel) és 50 réz (1 ecu értékkel).



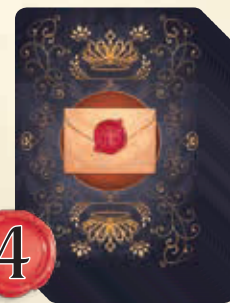
1 3D színpad

1 központi játéktábla



Előkészítés

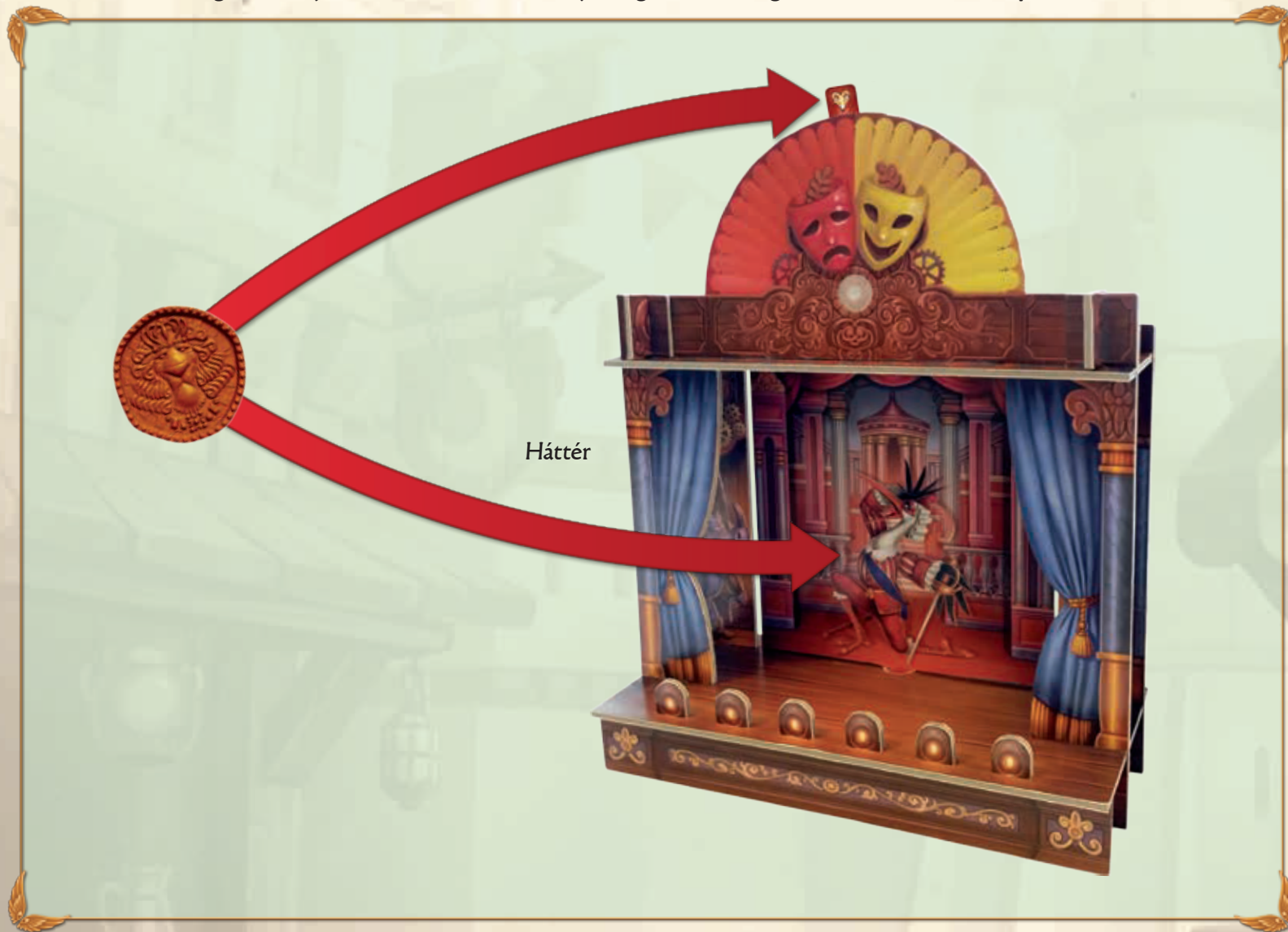
- 1 Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
- 2 Dobjatok fel egy ecut és hajtsátok a színház tárcsáját a két központi mező egyikére: az írás a tragédia, a fej a komédia. Ezután a király hangulatához megfelelően állítsátok a színpad hátterét is.



4



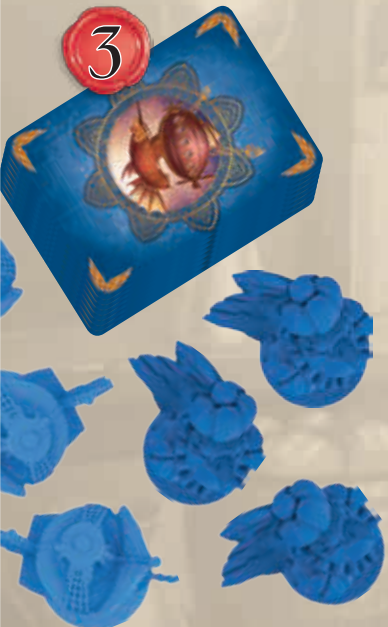
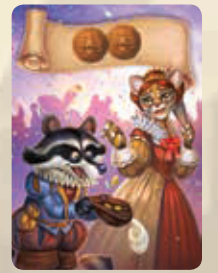
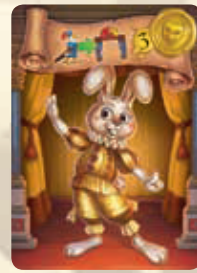
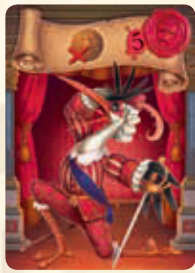
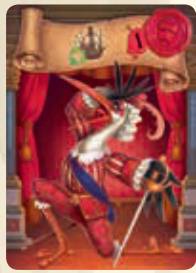
5



Háttér

- 3 Minden játékos válasszon egy szint. Vegyétek el a választott színeteknek megfelelő utazáskártyákat, a 8 léghajót és a 3 intézőt.
- 4 Keverjétek meg a titkos kérelem paklit és helyezzétek képpel lefelé a színpad mellé.
- 5 Keverjétek meg a találkozáspaklit és helyezzétek képpel lefelé a játéktábla közelébe.
- 6 Húzzatok egy találkozás lapot és helyeztetek egyet képpel felfelé a játéktábla minden város alá.
- 7 Minden játékos kap 3 ecut. A maradék ecuból lesz a kincstár.





A Tanács minden évben felkavarja a színházvilágot egy eseménnyel: megrendezik a Támogató Színhátszó Fesztivál. A rendezvényen a királyság minden szegletéből érkező színtársulat fellép egy előadással, abban reménykedve, hogy elnyerik az uralkodó, XIV. Leonus király kegyét, aki az ünnepség felett elnököl.

Mindenki azt találgatja minden évben, hogy milyen hangulatban lesz a király – örömteli és mosolygós? Könnyed és vidám műsorra vágyik, egy komédiára, ami boldogsággal töltené meg szívét? Vagy pont az ellentéte, melankolikus, ezért jobban meghatja egy mély és dramatikus előadás, egy tragédia, ami felfedi számára az emberi lélek mélységeit?

Akik meg tudnak felelni az elvárásainak könnyű szívvel és ecuval teli nehéz zsebbel távoznak a fesztiválról, tudva, hogy az elkövetkezendő egy évre finanszírozva vannak a színházi kalandjaik...

Szezon áttekintése

Egy szezon több játékfordulóból áll. Egy fordulóban a játékos kiválaszt egy várost úticéllként, majd ezeket sorban meg kell oldani. A forduló végén egy találkozáskártyát kell tenni minden város elé. A játék ugyanígy folytatódik fordulóról fordulóra egészen a szezon végéig.

Egy forduló három fázisból áll:

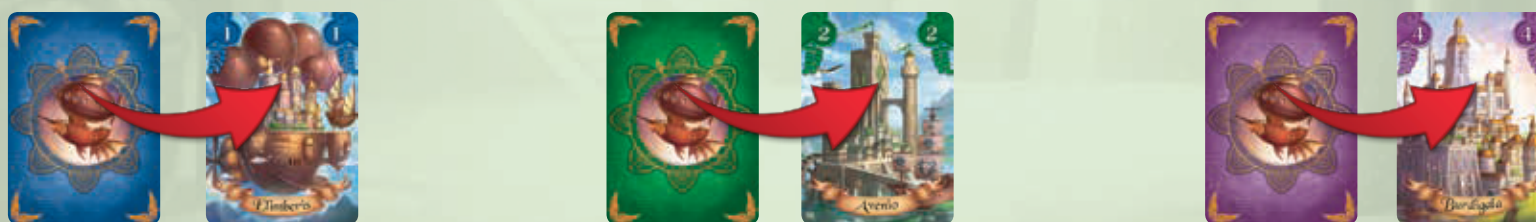
- 1 Utazás
- 2 Megoldás
- 3 Új lehetőségek

Utazás

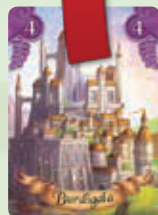
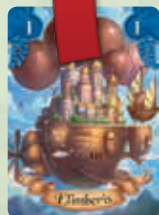
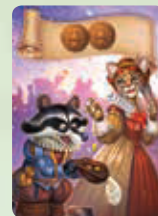
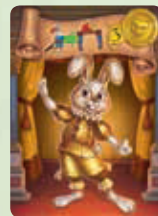
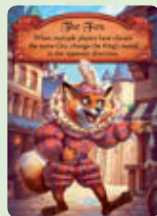
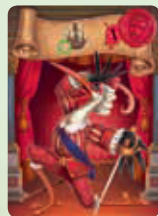
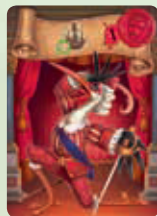
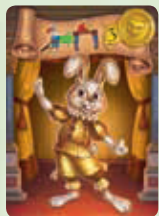
1. Minden játékos titokban és egy időben kiválasztja egy utazás lapját és képpel lefelé maga elé helyezi.



2. Miután mindenki választott, felfeditek az utazáskártyákat.




3. Minden játékos elhelyezi egy léghajóját a választott utazáskártyával megegyező városon található találkozáskártya elé, az utazáskártyát pedig a dobópaklijába teszi képpel felfelé. A léghajóval jelöljük a játékos választását.



Megoldás

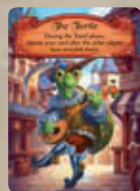
Az elsőtől az utolsóig sorban haladva megoldjuk az egy vagy több léghajó által meglátogatott városokat:

 **Ha egy játékos egyedül van egy városban,** egytől egyig megold minden találkozáskártyát, az utolsótól az elsőig. Akrobatáktól származó egyéb hatások nem játszhatók ki a megoldás során.

A találkozáskártyáktól függően az alábbi hatások érvényesülhetnek:



Bónusz: A feltüntetett számú ecut kapsz a kincstárból, majd a találkozáskártyát a dobópakliba helyezitek (a találkozáspakli mellé).



Akrobata: Vedd magad elé és a fázis végén használhatod, ha szeretnéd.



1-es szintű színész (komédiás vagy tragédiás): visszaveheted a kezedbe a dobópaklidban lévő utazáskártyáidat és a léghajóidat.



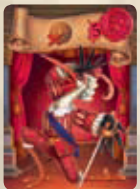
2-es szintű színész: Ellophatsz egy ecut egy választott ellenféltől.



3-as szintű színész: A színpadra teheted egy intéződet és annyi ecut kapsz a kincstárból, ahány intéző van a színpadon összesen, azok színétől függetlenül.



4-es szintű színész: Semmi hatás.



5-ös szintű színész: Fizess egy ecut a kincstárnak. Ha a játékos nem tud fizetni, a kártyát hatás nélkül el kell dobni.

A megoldások végeztével átmenetileg a kezedbe vehetsz minden színész-kártyát, amit nem kellett eldobnod.

Miután egy városban minden találkozáskártyát megoldottál, eldobhatsz egy színész-kártyát a kezedből. A *Tanácsba küldöd, hogy befolyásold vele a király hangulatát...* a színpad tárcsáján a színész szintjének és természetének (komédiás vagy tragédiás) megfelelő mezőt kell lépni.

Végül minden kézben maradt színészt tegyél magad elé képpel felfelé. A társulatod tagjává válik, így mindig képpel felfelé kell lennie.



Példa: A játékos szerez egy 3-as szintű tragikus színészt és egy 2-es szintű komikust. Úgy dönt, hogy a tragikust megtartja és maga elé helyezi. A komikust eldobja, hogy a tárcsát két mezővel a sárga felé mozgathassa.

A király hangulata

A színpad tetején lévő tárcsa pirosban vagy sárgában állása mutatja a király aktuális hangulatát, hogy inkább tragédiát vagy komédiát látna szívesebben. A későbbiekben részletezett események mozgatják a tárcsát. Egy tragikus (piros) például a piros irányába mozdítja a tapasztalati szintjével egyenlő mezővel. Mikor a tárcsa a pirosból a sárgába fordul vagy fordítva, a király hangulata megváltozik. Ilyen esetben fordítsd át a színpad hátterét a megfelelőre! Valahányszor a király hangulata megváltozik, a színpad hátterét szintúgy meg kell változtatni, így az lesöpri az épp ott lévő intézőket, amik visszakerülnek a játékosokhoz.



Ha több játékos választja ugyanazt a várost, a város minden találkozáskártyáját el kell dobni, és az alábbi hatásokat kell alkalmazni:

Az akrobatákat és a bónuszokat hatás nélkül el kell dobni.

A színészek befolyásolják a király hangulatát, mindegyik a tapasztalatának és tehetségének (komikus vagy tragikus) megfelelően. *A társulatban nem találják helyüket, így egyenesen a Tanácshoz fordulnak!*



Példa: Ha két tragikus (egy 2-es és egy 3-as szintű) és egy 4-es szintű komikus a Tanács elé járul, a tárcsa egy mezővel ($5 - 4 = 1$) a pirosba fordul.



Titkos kérelmek

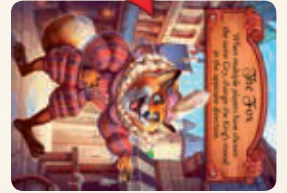
A társulat vezetője titokban felvette a kapcsolatot a Tanács valamely tagjával, hogy némi szívességért cserébe pár plusz ecuhoz jusson. Ha több játékos is ugyanabba a városba utazik, mindegyikük húz egy titkos kérelem lapot. Ezeket a kártyákat titokban tartják, képpel lefelé, nem mutatják meg a többieknek. Minden szezon végén kijátszhattok egyet, hogy extra ecut szereztek, ha teljesíteni tudjátok a rajta szereplő feladatokat. Ha egy játékosnak több mint három titkos kérelem lapja van a kezében, egyet el kell dobnia. Ha a titkos kérelmek paklija kiürül, a dobópakli újrateverésével alkossatok új húzópaklit.

Miután egy városban található minden kártya hatását megoldottátok, minden játékos megfogja a léghajóját (ami most a város előtt található) és a VÁROS-RA helyezi azt. Így a játékosok átláthatják a lehetőségeiket anélkül, hogy állandóan ellenőrizni kellene az utazás dobópaklijukat.

Ha egy játékosnak már csak egy utazáskártyája marad a kezében, visszaveheti az összes felhasznált utazás lapját és a léghajóit is.

Akrobaták

Ezek a lapok szezononként csak egyszer használhatók. Mikor egy játékos kijátszik egy akrobata lapot, követi a kártyára írt utasításokat, amik leírják, hogy mikor játszhatja ki az adott lapot és hogy mi a hatása. Ezután el kell forgatni, hogy látható legyen, melyik került kijátszásra már az adott szezonban, és hogy nem lehet már kijátszani egészen a következő szezonig.



A Kaméleon

A kaméleon egy speciális akrobata. A szezon végén a különbség számításakor ez a kártya egy 1-es szintű komikus vagy tragikus is lehet.



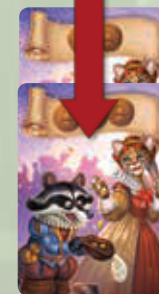
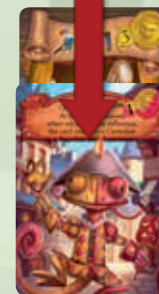
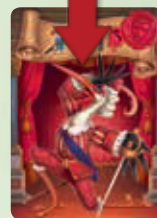
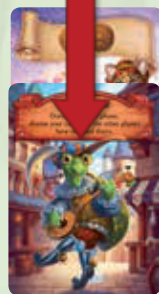
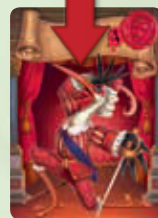
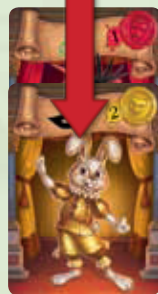
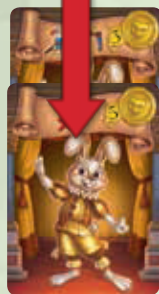
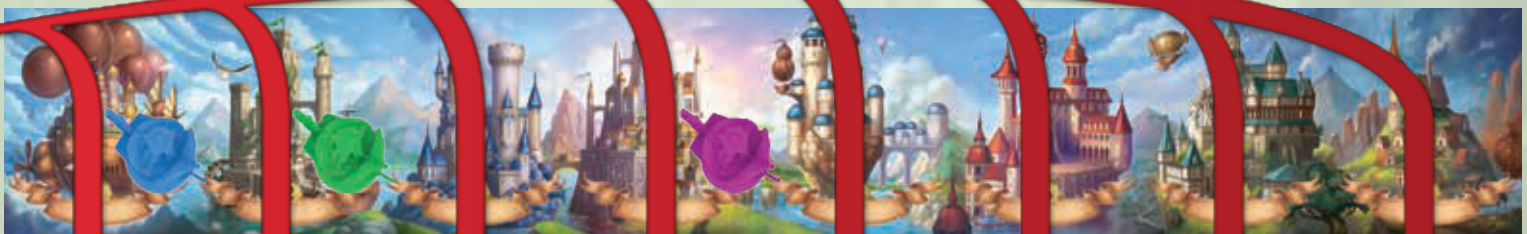
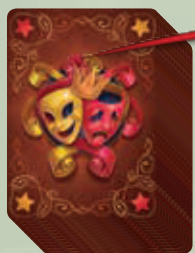
Új lehetőségek

Ha a találkozókártyák paklija kiürül, a szezon véget ér.

Addig viszont húzzatok és helyeztetek új találkozás lapokat minden város elé, elsőtől haladva az utolsóig úgy, hogy a már ott lévő kártyák teteje folyamatosan látható maradjon. A játékosok megvizsgálhatják az így halmozódó lapok tartalmát, de azok sorrendjén nem változtathatnak.

Ha nincs elég kártya, hogy minden városhoz kerüljön, az adott fordulót még le kell játszani az elérhető lapokkal, majd utána ér véget a szezon.

A második szezon utolsó fordulójában előfordulhat, hogy egy játékosnak nincs más választása és csak üres városba tud elutazni. Ebben az esetben nem szerezhetsz találkozókártyát, viszont új titkos kérelmet húzhat.



Szezon vége

Az összes társulat a Tanács elé járul, hogy részt vegyen a Támogató Fesztiválon és közvetlenül XIV. Leonus király előtt mutassa be előadását.

Az ecuk összegzése

- A játékosok 1 ecut kapnak a társulatukban lévő minden színész után, amely megfelel a király hangulatának (például: ha a király komédiára vágyik, minden játékos kap 1 ecut minden komikusa után). Vigyázat: a Kaméleon nem színész, így a játékosok nem kapnak utána 1 ecut.
- Minden játékos, akinek az előadása tetszett a királynak, 3 ecut kap az 1. szezon, vagy 5 ecut a 2. szezon után. Az előadás akkor tetszik a királynak, ha a társulatban lévő komikus és tragikus színészek tapasztalati szintjei összegének különbsége közül a király hangulatának megfelelő a magasabb. Kétszeres jutalom jár annak a játékosnak (vagy döntetlen esetén játékosoknak), akik a legjobb műsort mutatták be. Az mutatta be a legjobb műsort, akinek a társulatában lévő komikus és tragikus színészek tapasztalati szintjei összegének különbsége és a király hangulatának megfelelő közül a legmagasabb a játékosok között.
- Ezután minden játékos kijátszhat egy általa választott titkos kérelem lapot. Az első szezon során kijátszott kártyák képpel felfelé továbbra is a játékosok előtt vannak, megtartják azt. A következő szezon végén ismét kijátszhatod azt a lapot, amit az előző szezon végén már kijátszottál, a második szezonban gyűjtött másik titkos kérelem lappal együtt.

Példa az összegzésre: A király hangulata a komédia irányába mutat az első szezon végén.

- 1 Valere 3 ecut kap, mivel 3 komikusa van.
A 3 komikusa összértéke 8 és van 2 tragikusa is, 3 összértékkel, így 5 a különbség a komédia javára. A műsora tetszik a királynak! Hippolyte társulata 4 komikussal büszkélkedhet 6 összértékkel, és 3 tragikusa van 5 összértékkel, így a különbség csak 1 a komédia javára. Az ő előadása is tetszik a királynak. Valere érték-különbsége a magasabb, az ő műsora a jobb. Hippolyte így 3 ecut kap, mivel az előadása tetszik a királynak, de Valere 6 ecut kap jutalmul, mivel az ő műsora nyerte el csak igazán a király tetszését.
- 3 Valere kijátszik egy titkos kérelmet, a Király kedvencét, ami így további 4 ecut ér számára.

Valere összesen $3 + 6 + 4 = 13$ ecut szerzett.



Felkészülés a második szezonra

A játékosok minden színészüket eldobják. Az akrobatákat tartják meg maguk előtt, a kijátszatlan titkos kérelmeiket, valamint a képpel felfelé lévő, kijátszott titkos kérelem lapot (ha van).

- Minden játékos visszafordítja függőleges állásba az akrobatáit, így azok újra kijátszhatók.
- A szezon során kijátszott utazáskártyákat azonban nem kapjátok vissza. A léghajók is a játéktáblán maradnak.
- A városok előtt lévő minden találkozáskártyát el kell dobni.
- A találkozás dobópakli lesz ezentúl a húzópakli, és egy találkozás lapot kell minden város elé helyezni, az elsőtől kezdve az utolsóig sorban.
- Dobjatok fel egy ecut ismét, és annak megfelelően állítsátok be a hangulattárcsát a színpadon.



A játék a második szezon végével ér véget.
A legtöbb ecut szerző játékos lesz a győztes. Döntetlen esetén több győztes is lehet.



2 játékos variáns

A játékot az előzőek szerint kell játszani, az alábbi módosításokkal:

- Az előkészítés során minden játékos magához veszi egy másik szín 8 utazáskártyáját, a 8 léghajóját és további 3 intezőjét is. Ezeket nem a normál szabályok szerint használjuk, némi kiszámíthatatlanságot csempészünk velük a játékba. Ők a „szövetséges társulat”.
- Mindannyian megkeveritek a szövetséges társulat utazáskártyáit, képpel lefelé húzópaklit képeztek belőlük, és elkülönítitek a saját utazáskártya paklitoktól.
- Minden forduló utazás fázisa során minden játékos felhúzza a szövetséges társulat paklijának legfelső lapját, majd titokban megnézi azt. Így csak az adott játékos fogja tudni, hova mennek majd. A játékosok ezután a normál szabályok szerint kiválasztják a fő társulatuk úticélját. Végül mindkét játékos felfedi mindkét utazás lapját (a sajátjukat és a szövetségét is), majd azoknak megfelelően elhelyezik a léghajóikat.
- A szövetséges társulatok soha nem szereznek találkozáskártyákat és titkos kérelem lapokat sem. A megoldás fázis során a szövetséges társulatok által szerzendő kártyák eldobásra kerülnek hatás nélkül.
- Olyan helyzetben, ha két szövetséges társulat kerülne egy városba, a kártyák ugyanúgy eldobásra kerülnek, viszont a király hangulatát módosítani kell a kártyáknak megfelelően.
- Ahogy a játékosok, úgy a szövetséges társulatok is visszakapják az utazás lapjaikat, amikor már csak egy maradna nekik. Újra kell keverni őket és egy új húzópaklit képezni.



Súgó

Előkészítés

- 1 Dobjatok fel egy ecut. A király hangulatától függően (az érme oldalai), állítsátok a színpad tetején lévő tárcsát a két központi mező egyikére.
- 2 Helyeztetek minden város elé egy találkozáskártyát.
- 3 Minden játékos vegyen el 3 ecut, a 8 utazáskártyáját, a 8 léghajóját és a 3 intézőjét.

A játék fordulói

- 1 Utazás
 1. Válassz egy utazáskártyát.
 2. Fedd fel az utazáskártyát.
 3. Helyezd oda egy léghajód.
- 2 A kártyák megoldása az első várostól kezdve sorban a nyolcadikig
Ha csak egy játékos tartózkodik egy adott városban:
 1. Oldd meg a városok elé kihelyezett kártyákat az utolsótól az elsőig.
 2. Vedd magadhoz a színészeket és akrobatákat.
 3. (Opcionálisan) Dobj el egy színészt, hogy a lapnak megfelelően módosítsd a király hangulatát.
Mikor megváltozik, ne feledd átfordítani a színpad hátterét és visszavenni a színpadon lévő intézőket.

Ha több játékos tartózkodik egy adott városban:

1. Dobjátok el a kártyákat. A színészek módosítják a király hangulatát, a tapasztalati szintjüktől és természetüktől függően.
2. Húzzatok egy titkos kérelem lapot.

Ha egy játékosnak már csak egyetlen utazáskártyája maradt, vegye vissza az összes utazás lapját és léghajóját.

- 3 Új lehetőségek
 1. Ha a pakli kiürült, a szezon véget ért.
 2. Máskülönb helyeztetek egy új lapot minden város elé és játszatok egy újabb fordulót.

Szezon vége: pontozás

- 1 ecu a király hangulatának megfelelő minden színész után.
- Ha az előadás tetszik a királynak: 3 vagy 5 ecu a szezontól függően.
- A legjobb előadás megduplázza a fenti két értéket.
- Kijátszhattok egy titkos kérelem lapot, ami megmarad a második szezonra is, ismét érvényesíthető majd.

Felkészülés a második szezonra

- Dobjátok el minden színészt, csak az akrobatákat és a titkos kérelmeket tartsátok meg.
- Az akrobatákat fordítsátok vissza függőleges helyzetbe.
- Az utazáskártyákat nem kapjátok vissza, a léghajók is maradnak a helyükön.
- Dobjátok el a városok elé helyezett kártyákat.
- Alkossatok új találkozáskártya húzópaklit, és húzzatok egy-egy lapot minden város elé.
- Dobjatok fel egy ecut és aszerint állítsátok be a király hangulatát a tárcsán.

