

BONNIE AND CLYDE

Üdvözl a Mike Fitzgerald által készített
Rejtélyes Rómi Játékok sorozat 5. darabja!

2-4 játékos, 8 éves kortól, Játékidő: 45 perc

A HÁTTÉR

Bonnie Parker és Clyde Barrow hírhedt gengszterpáros, akik 1931 és 1935 között szerte az Egyesült Államokban számos bankrablást hajtottak végre. Lenyűgöző személyiségük és hőstetteik miatt váltak híressé, történetüket számos könyv és film őrzi. Ted Hinton volt az az FBI ügynök, aki elkapta őket.

A JÁTÉKRÓL

FBI ügynökként versengsz a többi ügynökkel, hogy elkapjátok Bonnie-t és Clyde-ot. A játék célja, hogy elsőként érh el 100 pontot vagy többet.

A JÁTÉK MENET ÖSSZEFOGLALÁSA

A játékban kétféle kártya használatos: Bizonyíték (Helyszín) kártya és a Ted Hinton kártya. A játékmenet a klasszikus rómihez hasonlatos, a játékosok pontot érő kártya kombinációkat pakolnak le, és Bizonyíték kártyákkal egészíti ki azokat a pontszerzéshez. A Ted Hinton kártya olyan stratégiai elemet visz a játékba, amely a hagyományos rómiiben nem található meg. Minden leosztást követően összegződnék a pontok, és ha senki sem érte el a 100 pontot, vagy annál többet, akkor újabb leosztás következik.

A JÁTÉK TARTALMA

Ford V8
minifigura



Bonnie Parker
kártya (1)



Clyde Barrow
kártya (1)



Ted Hinton
kártya (15)



Bizonyíték kártya (60)



Játéktábla



ELŐKÉSZÜLETEK ÉS OSZTÁS

1. Tegyétek a játéktáblát a játékosok közé. Megjegyzés: ezen 10 Helyszín található a *texasi Kaufmantól* a *louisianai Gibsonig*.
2. Tegyétek a Ford V8-ast az 1. Helyszínrre, a *texasi Kaufmanba*.
3. Húzzatok fel 8 kártyát a pakliból (anélkül, hogy megnéznétek őket), valamint a *Bonnie* és a *Clyde* kártyát. Keverjétek össze ezt a 10 lapot, aztán tegyétek őket képpel lefelé a táblán látható 10 Helyszínrre. Tehetitek őket félig a tábla alá csúsztatva, vagy akár a helyszíneket lefedve is.
4. Válasszatok egy osztót. Az osztó keverje meg a paklit, a jobbján ülő pedig emeljen, ha szeretne. Ha ketten játszatok, akkor 10 lapot osszatok képpel lefelé. Ha hárman, akkor 9-et, ha négyen, akkor 8-at mindenkinek.
5. A maradék paklit tegyétek képpel lefelé a játékosok közé. Ez lesz az **Ügyirat aktája** (húzópakli). Fordítsátok fel az Ügyirat aktájának legfelső lapját, és tegyétek képpel felfelé az Ügyirat aktája mellé. Ez lesz az **FBI akta** (dobópakli). A dobópaklinak csak a legfelső lapja látható. A játékosok mindaddig nem nézegethetik a dobott lapokat, amíg egy kijátszott lap lehetőséget nem biztosít erre.

A LEOSZTÁS

A játék az óramutató járásának irányába halad, az osztó balján ülő játékosal kezdve. A játékosok sorrendben az alábbi lépéseket hajtják végre, mielőtt a következő játékos sorra nem kerül.

- LAPHÚZÁS (kötelező)
- LAPKIJÁTSZÁS (opcionális)
- LAPDOBÁS (kötelező)

A játékmenet lépéseinek részletes leírása alább olvasható:

LAPHÚZÁS (kötelező)

Húzd fel az Ügyirat aktájának legfelső lapját, vagy vedd el a dobópakli legfelső lapját. Tedd a kártyát a kezvedben lévőkhöz.

LAPKIJÁTSZÁS (opcionális)

Kijátszhatsz Ted Hinton kártyát vagy Bizonyíték kártyát tetszőleges sorrendben:

Ted Hinton: Körönként legfeljebb egy Ted Hinton kártyát játszhatsz ki. Ez a kártya lehetőséget biztosít számodra, hogy az alábbi 3 dolog egyikét válaszd:

- Felhúzhatsz két lapot az Ügyirat Aktából.
- Elveheted bármelyik lapot az FBI aktából, anélkül, hogy bárkinek meg kellene mutatni.
- Megnézheted bármely Helyszínnél lévő kártyát, amennyiben szeretnéd, megtarthatod. (Ha a kártya *Bonnie* vagy *Clyde*, akkor kötelező otthagynod.)

Amikor végrehajtottad az akciódat, amit választottál, akkor rakd a Ted Hinton kártyát a dobópaklira. Ez nem egyenlő a körödet záró lapdobással.

Bizonyíték kártyák: Bizonyíték kártyákat tehetsz magad elé pontot érő kártya kombinációkba, vagy kiegészítheted a kombinációkat. Egy pontot érő **kártyakombináció** három vagy több Bizonyíték kártyából áll ugyanarról a Helyszínről. Amennyiben egy ilyen kombináció van a kezedben, képpel felfelé kijátszhatod azt magad elé.

Akkor is kijátszhatasz Bizonyíték kártyákat, ha azok megegyeznek egy bármely játékos (téged is beleértve) által képpel felfelé már lerakott, meglévő kombinációval. Ezt **kiegészítésnek** nevezzük. Például, ha egy játékosnak már van *missouri Joplin* kombinációja a játékban, te is kijátszhatasz (kiegészítésként letehetsz) egy *missouri Joplin* Bizonyíték kártyát magad elé. Ha két megegyező Helyszín kártyád van, akkor leteheted őket egyesével (mintha két kiegészítést hajtánál végre), vagy akár egyszerre is (mintha egy kiegészítést hajtánál végre). Ha két különböző Helyszínt egészítesz ki ugyanazon körben, mindegyik önálló kiegészítésnek számít.

Kombináció vagy kiegészítés kijátszása azon a Helyszínen, ahol a Ford V8 áll.

Miután letettél egy kombinációt vagy kiegészítést, az alábbi két dolgot kell végrehajtanod:

1. Ha a Ford V8 azon a Helyszínen áll, amelyik kártyát kijátszottad, fordítsd a lerakott kombinációt vagy kiegészítést oldalvást. Ha ezen a Helyszínen a táblán található kártya, nézd meg azt, anélkül, hogy másnak megmutatnád. Amennyiben ez a kártya *Bonnie* vagy *Clyde*, fel kell venned és képpel felfelé le kell raknod magad elé. Ha ez egy másik kártya, akkor felveheted a kezedbe, de akár lent is hagyhatod.
2. Ha egy kombinációt játszottál ki, mozgasd a Ford V8-at 1 Helyszínnel előrébb (a *louisianai Gibson* irányába). Ha egy kiegészítést raktál le, mozgasd a Ford V8-at 1 Helyszínnel előrébb vagy hátrébb. Az autót nem mozgathatod le a tábláról!

Olyan Helyszín kombináció vagy kiegészítés kijátszása, ahol nem áll ott a Ford V8.

Miután letettél egy kombinációt vagy kiegészítést az alábbi két dolgot kell végrehajtanod:

1. Ha a Ford V8 nem azon a Helyszínen áll, amelyik kártyát kijátszottad, tedd le magad elé a kombinációt vagy kiegészítést normál módon (nem oldalvást fordítva). Ha van, nézd meg a Helyszínhez tartozó kártyát, anélkül, hogy másnak megmutatnád. Amennyiben ez a kártya *Bonnie* vagy *Clyde*, ott kell hagynod. Ha ez egy másik kártya, akkor felveheted a kezedbe, de akár lent is hagyhatod.
2. Ha egy kombinációt játszottál ki, mozgasd a Ford V8-at 1 Helyszínnel előrébb (a *louisianai Gibson* irányába). Ha egy kiegészítést raktál le, mozgasd a Ford V8-at 1 Helyszínnel előrébb vagy hátrébb. Az autót nem mozgathatod le a tábláról!

LAPDOBÁS (kötelező)

Miután kijátszottad az összes kártyát, amit akartál, el kell dobnod egy lapot képpel felfelé az FBI akta tetejére. Ezzel véget ér a köröd.

EGY LEOSTTÁS VÉGE

A játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik az asztal körül, amíg el nem fogynak a lapok. Ez kétféle módon történhet meg: vagy akkor, ha valamelyik játékos eldobja az utolsó lapját, vagy akkor, ha az **Ügyirat Akta** utolsó lapját felhúzza valaki. Ez utóbbi esetben az a játékos, aki az **Ügyirat Akta** utolsó lapját felhúzta, még lejátsza a saját körét, és csak aztán ér véget a leosztás. A lapok elfogyását követően pontozás következik.

PONTOZÁS

Amint kifogynak a lapok, a kézben maradt kártyák nem számítanak (azaz nem kerülnek értékelésre). Minden oldalvást lerakott Helyszín kártya 4 pontot ér, az összes többi Helyszín kártya pedig 2-t. A *Bonnie* és *Clyde* kártyák értéke 10 pont.

BÓNUSZ: Az a játékos, akinek kifogyott a keze, bónusz pontokat kap, annak megfelelően, hogy a Ford V8 melyik pozícióban található, amikor véget ér a kör. Például, ha a Ford V8 a *texasi Shermanban* van, a játékos 2 extra pontot kap, de ha a Ford V8 a *texasi Grapevineben* van, akkor 9 extra pontot kap. Ha a játék azért ér véget, mert az **Ügyirat** aktából felhúzzák az utolsó lapot, senki nem kap bónusz pontot.

Kimenés: Ha nálad ér véget a leosztás és mind a *Bonnie*, mind a *Clyde* kártya előtted van, akkor te elfogtad őket! Gratulálunk, ez esetben te normál módon megkapod a pontokat, ellenben a többiekkel, akik 0 pontot szereztek.

A játék akkor ér véget, amikor egy vagy több játékos eléri a 100 pontot. A győztes a legtöbb pontot szerző játékos lesz. Ha a legtöbb pontot szerző játékosok között pontegyenlőség van, akkor játsszatok egy új leosztást. Másrészt játsszatok akkor is új leosztást, ha senki sem érte el a 100 pontot. Minden új leosztás új előkészülettel jár. Ne felejtsetek el megkeverni a táblán maradt, felfedetlen Helyszíneket sem, és tegyétek vissza a Ford V8-at a *texasi Kaufmanba*.

VARIÁNS

A hosszabb játék érdekében játsszatok addig, amíg az egyik játékos el nem éri a 200 pontot.

Illusztráció: Claus Stephan és Martin Hoffmann

Grafika: Mirko Suzuki

Szabályok: Mike Fitzgerald

Magyar fordítás: saabee

Ha bármilyen véleményed, kérdésed vagy javaslatod van, írj nekünk az alábbi címre:

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA

E-Mail: RioGames@aol.com

