

Kabale und Fiebe

Lutz Stepponat

Egy gőzölgő üst a süstergő tűz felett. Egy odasúgott segítségkérés és egy rémisztő vigyor, mint beleegyezés. Audiencia a király udvarában. Egy pillantás, és a királynő kezére odalehell csók. A kívánság teljesüljön! Ide-oda bolyongva az óváros zezzugos és sötét utcáin. Végre! Az áruhás! Az aranytallérok eltűnnek a köpeny alatt, egy bölintás, és újra egyedül a sikátorban.

Különbözőbbek talán nem is lehetnének a herceg szövetségesei, akikre azért van szüksége, hogy a hatalmát megtartsa és a tekintélyét növelje. Néhányuk társadalmilag előkelő, néhányuk elvetemült és romlott, mások félelmet és rémület okoznak. A fejedelmek kezében azonban csak figurák. Figurák egy játékban, amit csak ők ismernek és uralnak.

A játék elemei

- 150 befolyásolókártya (szövetségesek) 6 különböző színben

játékoszín

számok

hátdoldal színek szerint



név

különleges képesség

A hátdoldalon látható személyek a játék szempontjából érdektelenek.

- 36 célkártya, 6 kártya az összes területen (alkémia, vívás, földművelés, kereskedelem, vallás, zene) 1,2,3,3,4,5 számértékekkel



Előkészületek

Minden játékos elveszi az egyik színhez tartozó **25 befolyásolókártját** (szövetségést). Mindenki megkeveri a saját lapjait, és lefordítva maga elé teszi húzópaklinak. Ezután mindenki húz 3 lapot a saját paklijából. Ezeket a lapokat a kezében tartja úgy, hogy a többiek ne láthassák meg. Most keverjük meg a célkártyákat, és **játékosonként 6-ot** helyezünk egy pakliba képpel lefelé (pl. 3 játékos esetén 18 kártyát, 5 játékosnál 30 kártyát). A maradék kártyát tegyük vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség a továbbiakban.

Játékmenet

A játék 6 körig tart. Minden kör elején helyezünk az asztalra annyi célkártyát, ahány játékos van (pl. 4 játékos esetén 4 kártyát). A célkártyák alatt hagyunk helyet a befolyásolókártyáknak.

Játékmenet 4 játékos esetén néhány lépéssel a kör megkezdése után



A játék kezdetén a legfiatalabb kezdi meg a kört:

- A soron lévő játékosnak le **kell** tennie a kezéből valamelyik sorba hátlappal felfelé egy befolyásolókártyát. Abban az esetben, ha az éppen lerakott kártya felett már van egy befolyásolókártya, akkor azt megfordítjuk, függetlenül a színétől. Amennyiben ennek a kártyának különleges képessége van, akkor azt, vagy azonnal, vagy a kör végén végrehajtjuk (lásd 4. oldaltól a 6.-ig).
 - Ezután a játékos húz egy kártyát a paklijából. Abban az esetben, ha elfogynának a lapok a húzópakliból, akkor a felhasznált lapokat megkeverjük és ezekből új húzópaklit képezünk.
 - Ezután az óra járásának megfelelő irányban következő játékoson a sor.
- Így játszuk ki sorban a kör végéig a lapokat.

Egy kör vége

Egy kör akkor ér véget, ha az **összes** célkártyasor megtelt. Egy célkártyasor akkor **telik be**, ha **legalább** annyi befolyásolókártya van a célkártya alatt, mint ahányas szám a célkártyán látható (lásd a példát fent). Betöltött sorokba is le lehet még tenni befolyásolókártyákat, ha még legalább 1 betöltetlen sor. Ha az összes sort betöltöttük, a kör véget ér. A még fel nem fordított lapokat most megfordítjuk. Azok az akciók, amiket **azonnal** kellene végrehajtani (lásd 4. oldal),

már **nem** lépnek életbe.

Elérkezett a célkártyák kiosztásának ideje. Ezért az oszlopokat egyenként kiértékeljük. Az a játékos kapja a célkártyát, akinek az oszlopban a legnagyobb a számértékeinek összege. Holtverseny esetén az a játékos kapja, akinek lapja közelebb van a célkártyához. Minden játékos lefordítva maga elé helyezi az elnyert célkártyákat. Befejezésképpen mindegyik játékos visszaveszi a felhasznált befolyásolókártáját, és elhelyezi a saját felhasznált lapok paklijában.

Ezután a játékosok számának megfelelő új célkártyát helyeznek ki, és megkezdődik az új kör. Az a játékos kezdi az új kört, aki az előző kört befejező játékostól balra ül.

Bizonyos **különleges képességek** befolyásolhatják a célkártyák kiosztását, mint ahogy jobbra a példában is látható.

Az összes különleges képesség leírása az 5. oldaltól a 6.-ig.

1. példa

»célkártyák

kiosztása«:

A kéknek és a fehérnek holtversenyben a legnagyobb "számösszege": 16-16.

A kék nyer, mert közelebb áll a célkártyához.



2. példa

»célkártyák

kiosztása«:

A fehér varázsló eltávolítja a **különleges képességével**

a kék királyt, így ő nyeri a célkártyát.



A játék vége

A játék a 6. kör végén a célkártyák kiosztása után befejeződik. Minden játékos összeszámolja a megszerzett célkártyáinak a pontjait. Itt két lehetőség van:

- A játékos összeadja a begyűjtött célkártyáinak pontjait (lásd például Sarah-t)
- Ha a játékosnak az **összes területfajtaból** van célkártyája, számolhatja úgy is, hogy **6 különböző** kártya összegét megduplázza. Ebből a végeredményből le kell vonni a játékos összes megmaradt kártyája után 1 pontot. (lásd Isabelle és Leonardo példáját).

A legtöbb pontot elérő játékos győz.

Példa a végelszámolásra

| | | | | | | | | | | | | |
|----------|------|---|--|---|------|---|--|------|--|---|--|---|
| Leonardo | | + | | + | | + | | + | | + | | = 15 |
| | | | | | | | | | | | | 15 x 2 = 26 |
| Sarah | | + | | + | | + | | = 20 | | | | |
| Isabelle | | + | | + | | + | | + | | + | | = 15 |
| | | | | | | | | | | | | 15 x 2 = 30 |
| | | | | | | | | | | | | 30 - 1 = 29 |

A befolyásolókérták

Három különböző fajtája van a befolyásolókértáknak: 1.) Kárták amelyeknek csak számértékük van, 2.) Kárták, amelyek a számértékük mellett a körön belül egy akciót is kiváltak, 3.) Kárták amelyek a számértékük mellett befolyást gyakorolnak a célkárták kiosztására. **Minden kárta csak arra az oszlop-ra fejt ki a hatását, ahol áll.**

1.) Kárták amelyeknek csak számértékük van

Király | Számértéke



20.

Királynő | Számértéke



16.

Júlia | Számértéke



14.

Alkimista, Vívómester, Birtokos, Kereskedő, Bíboros, Trubadúr |



A felső **12-es szám** számít, ha a kártát a megfelelő sorba

tesszük, tehát ha a 12-es szám melletti szimbólum megegyezik a célkártáéval. Amennyiben más szimbólumú sorban áll, akkor a kisebb 8-as szám a kárta értéke. Ez nem különleges képesség. (lásd 5. oldal Muskétás)

2.) Kárták, amik a kör alatt fejtenek ki hatást

Az akció **pontosan akkor** lép életbe, amikor ezt a kártát **egy másik kárta** felfordítja. **Nem** lép életbe az akció, amikor a kör végén fordítjuk fel a kártákat.

Felfedező | A felfordított felfedező azonnal a következő sorba vándorol át



jobbra (arra mutat a nyíl is). A bal oldali sorba vándorol, ha a legszélső jobb oldali sorból indul. Abban a sorban ahová kerül, tegyük legalulra **újra hátlappal felfele**. Ekkor a felette lévő kártát - amennyiben van - fordítsuk fel. Minden alkalommal ez történik, ha a felfedezőt újra megfordítják.

Orgyilkos | A kárta, amelyik megfordította az orgyilkost, azonnal a játékosának felhasznált lapok paklijába kerül. Ha következőre új lap kerül a megfordított orgyilkos alá, már nem történik semmi.



Vihar | Amikor a vihart felfordítják, abba az oszlopba már nem kerülhet több kárta. A célkárta ebben az esetben úgy minősül, mintha **betöltötték** volna, akkor is ha, kevesebb kárta van alatta, mint szükséges. Ha a felfedező ide érkezne, tovább kell utaztatni egy sorral.



Ködsüveg | Amikor a ködsüveg megfordul, tulajdonosa a ködsüveg és a felfordító lap közé csúsztat**hat** hátlappal felfelé egy kártyát, és húzhat ehelyett is egy kártyát. Ez a lap csak a kör végén tárul fel. Amennyiben ennek a lapnak van a célkártyák kiosztására befolyásoló hatása, akkor ezt is figyelembe kell venni.



Áruló | Az áruló megfordításakor a tulajdonosa kicserél**heti** az áruló oszlopának célkártyáját, egy másik sor célkártyájával. Amennyiben ezzel a cserével minden oszlop megtelne, a kör azonnal véget ér.



3.) Kártyák, amelyek a célkártyák kiosztására vannak hatással

Ezek a különleges képességek akkor aktiválódnak, amikor a kör végén az összes célkártya betelt és oszlopról oszlopra kiértékeljük őket.

A következő 5 kártyát először és pontosan ebben a sorrendben értékeljük

1. Muskétás | Az összes többi kártyának elveszik a különleges képessége ebben az oszlopban. Csak a rajtuk lévő számértéket vesszük figyelembe. A hasonmásnak ilyenkor nincs számértéke. Ha nincs az oszlopban muskétás, a varázslóval folytatjuk:



2. Varázsló | Az összes 10-es vagy magasabb számértékkel rendelkező kártyát eltávolítjuk a sorból. Ezek: király, királynő, Júlia, alkimista, vívás-mester,...(ha a "saját" sorukban vannak), felfedező, áruló, herceg, remete, sárkány és a hasonmás kártyák. Ez a ködsüveg alatti kártyára is érvényes. Ha több varázsló is van egy sorban, akkor egymás hatását közömbösítik.



3. Boszorkány | Az összes 9-es vagy kisebb számértékkel rendelkező kártyát eltávolítjuk a sorból. Ez alól a boszorkány maga kivétel. Ezek a kártyák: alkimista, vívás-mester,...(ha **nem** a saját sorukban vannak) vihar, ködsüveg, varázsló, apród, kis óriás, Rómeó, koldus és a hasonmás kártyák, mint amik szóba jöhetnek. Ez a ködsüveg alatti kártyára is érvényes. Ha több boszorkány is van egy oszlopban, akkor egymás hatását közömbösítik.



4. Herceg & Apród | Amennyiben **egy színből** mindkét kártya ugyanabban az oszlopban van, automatikusan megnyerik a sort. Abban az esetben, ha több ilyen színű páros is van a sorban, az nyer, akinek az egyik közelebb van a célkártyához. (Ezt a kombinációt természetesen a muskétás, varázsló és a boszorkány megtörheti.)



Az összes többi kártyánál nem számít a sorrend

Remete | Minden további befolyásoló kártya, ami ebben az oszlopban van (tuljonostól függetlenül), 1-el csökkenti a remete értékét.



Kis óriás | Minden további kártya, ami ebben az oszlopban van (függetlenül tulajdonosától), 3-al növeli a kis óriás értékét.



Hasonmás | A hasonmás annak a kártyának a **számértékét** veszi fel, amelyik alatta fekszik. Ha eltávolítjuk a hasonmás alatti kártyát, az alatta következőt veszi fel. Ha nincs kártya alatta, a hasonmásnak nincs számértéke. Ha az alatta levő kártya is hasonmás, akkor ennek a számértékét veszi fel a felső hasonmás. Feltéve, hogy az alsó alatt van másik kártya, mert különben egyiknek sem lesz számértéke. A hasonmás csak a számértéket másolja le, nem pedig az alsó kártya különleges képességét.



Sárkány | A sárkány 2-vel csökkenti az ebben az oszlopban lévő kártyák értékét. Ezalól a kártya tulajdonosának kártyái kivételek. Ha több sárkány is van az oszlopban, **mindegyik** sárkány lecsökkenti az idegen kártyák értékét 2-vel.



Rómeó | 5-ös számértéke van. Amennyiben ugyanabban a sorban van, mint Júlia, akkor 15-ös lesz az értéke.



Koldus | Ebben az oszlopban az a játékos nyer, akinek a **legkevesebb** a kártyái számértékének az összege. Egyenlőség esetén, az a játékos nyer, aki valamelyik kártyájával közelebb áll a célkártyához. Nem vesz részt az értékelésben az a játékos, akinek nincs kártyája az oszlopban, vagy számérték nélküli hasonmása van ott. Amennyiben valamelyik játékosnak csak a ködsüveg kártyája van az oszlopban, akkor neki a 0-van a legkissebb a számértéke.



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15
80809 München
E-Mail: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de

Verlag und Autor bedanken sich für die intensive Testarbeit bei folgenden Mitspielern:
Dieter Hornung, Gregor Abraham, Hannes Wildner, Karl-Heinz Schmiel, Tom Hilgert, Isabelle Klöfer, Sarah Klöfer, Elisabeth Klöfer und Leonardo Chavez-Weyand.