

WATERGATE

Bevezetés

A játék az 1972-74-ben zajló és Watergate-botrányként ismerté vált eseményeket dolgozza fel, mely során az egyik játékos az oknyomozó újságíró, a másik játékos a Nixon elnöki adminisztrációját képviseli. A nyereshez Nixonnak 5 lendületjelzőt kell összegyűjtenie, hogy a mandátumát kitöltse, míg az újságírónak elég felfedett bizonyítékot kell összegyűjtenie, hogy az elnököt 2 ugyancsak felfedett informátorral összekösse.

Előkészületek

A kezdeményezésjelölő lap a két játékos között nyíllal az újságíró felé kell legyen. A kezdeményezés- és lendületjelzők a kutatási sáv 0-val jelölt mezőjére kerülnek, a 36 bizonyíték a húzózsákba, a 7 informátor lapka, ahogy a többi lendületjelzők a játékosok közé 1-1 külön halomba. Mindkét játékos megkapja a saját 20 lapból álló kártyapakliját, illetve a lendületjelölő kártyalapját.

Szabályok

A játék körökből, minden kör 3 fázisból áll:

1. **Kezdőfázis:** Mindkét játékos a kezdeményezésjelölő lap felé eső részén feltüntetett számú lapot húz a saját paklijából (ha már nem áll rendelkezésre elegendő lap, akkor a dobópakliból kell új húzópaklit képezni). A Nixont alakító játékos húz 3 bizonyítékot a zsákából, melyeket miután csak ő megtekintett képpel lefelé a kutatási sáv 0-ás mezőjére helyez.
2. **Kártyakijátszás fázis:** A kezdeményezésjelölő lap szerinti kezdősorrendben mindkét játékos kártyákat játszik ki, egészen addig, amíg egyik félnek sem marad lap a kezében. A kártyák az értékükért, vagy a rajtuk feltüntetett eseményekért játszhatók ki. Amennyiben az értékükért, akkor egy - a kártyát kijátszó játékos által választott, és a kártyán feltüntetett színű – jelzőt (bizonyíték, kezdeményezés, lendület) a játékos felé kell mozgatni az értéként feltüntetett számnak megfelelő mezővel. A két vagy három színű bizonyítékok a színek közül bármelyikként felhasználhatók. A képpel lefelé néző bizonyítékok esetében, amennyiben Nixonnal játszunk fordítsuk képpel felfelé a mozgatni kívánt bizonyítékot, majd mozgassuk annyi mezőt magunk felé amennyit a kártya enged (ne feledjük, hogy a Nixont alakító játékos bármikor megtekintheti a képpel még lefelé néző bizonyítékokat!). Az újságíró esetében ugyanilyen bizonyítékok mozgatásához Nixonnak kell először megkérdeznie, hogy van-e a kívánt színben letakart bizonyíték, és amennyiben igen, akkor azt Nixonnak fel kell fednie és a lehetséges távolságot az újságíró felé elmozgatnia. Amennyiben több ilyen jelző is van, akkor Nixon dönti el melyiket fedi fel és mozgatja el. Abban az esetben, ha a kért színben nem található bizonyíték a kutatási sávon, akkor valamilyen másik jelzőt (lendület vagy kezdeményezés) kell mozgatni. A kártya értéként való felhasználása után a kártyát a játékos saját dobópaklijába kell tenni. Amennyiben a kártya eseményként kerül felhasználásra, akkor hajtsuk végre a rajta feltüntetett eseményt, majd az esemény típusától függően a lap a játékos dobópaklijába vagy a játékból végleg kikerül.
3. **Kiértékelés fázis:**
 - a. Amennyiben maradt bizonyíték a kutatási sáv 0-ás mezőjén, akkor az most visszakerül a húzózsákba
 - b. A kezdeményezésjelző ahhoz a játékoshoz kerül, akihez közelebb van a kutatási sávon. Ez a játékos a jelzőt a kezdeményezésjelölő lapra teszi, majd a lapot a nyíllal maga felé fordítja. Amennyiben a jelző a 0-ás mezőn van, akkor az ahhoz a játékoshoz kerül, aki nem a kezdeményező fél volt ebben a körben.
 - c. A lendületjelző ahhoz a játékoshoz kerül, akihez a közelebb van a kutatási sávon. Ez a játékos a jelzőt a saját lendületjelölő lapjának legalacsonyabb szabad mezőjére teszi, illetve amennyiben a mezőhöz utasítás is tartozik, akkor azt végrehajtja. Amennyiben az újságíró alakító játékos már mind az 5 lendületjelzőt begyűjtötte, akkor az általa elnyert minden további lendületjelző kikerül a játékból. Ha Nixonnak gyűlik össze az 5 lendületjelző, akkor azonnal megnyeri a játékot.
Mindhárom jelzőtípust a kiértékelés fázis előtt is elnyerheti egy játékos, amennyiben sikerül a jelzőt a kutatási sáv saját oldalán lévő 5-ös mezőre juttatnia. Ha a kezdeményezés- vagy a lendületjelző ilyen módon valakihez kerül, akkor a kiértékelés fázis során az arra a jelzőre vonatkozó lépést ki kell hagyni.
 - d. Tegyük a kezdeményezésjelzőt a kutatási sáv 0-ás mezőjére, majd tegyünk a készletből egy új lendületjelzőt szintén a 0-ás mezőre. Amennyiben a készletben már nincs felhasználható lendületjelző, akkor a játékot automatikusan Nixon nyeri.
 - e. Mindkét játékos elnyeri azokat a bizonyítékokat, melyek a kutatási sávon a játékoshoz közelebb esnek. A kezdeményezéssel bíró játékoskal kezdve a játékosok felteszik az összes begyűjtött bizonyítékot a táblára. Egy bizonyíték táblára való helyezésekor az alábbiakat kell figyelembe venni:
 - Bizonyíték csak üres mezőre kerülhet
 - A bizonyíték színének legalább egyikének egyeznie kell annak a mezőnek a színével, ahová a bizonyítékot tenni szeretnénk

- Amennyiben a bizonyítékon található egy piros körben egy szám, akkor a bizonyíték lehelyezését követően a lendületjelzőt a játékos a számnak megfelelő mezőnyit mozgathatja maga felé
 - Nixon bizonyítékot mindig csak képpel lefelé helyezhet, míg az újságíró csak képpel felfelé (a képpel lefelé lévő bizonyítékok nem használhatók fel, és ezáltal gátolják az újságírót a célja elérésében).
- f. Amennyiben senki sem nyerte még meg a játékot, akkor egy új kör kezdődik.