

BLACK
ORCHESTRA

Játéktartozékok

51 ÖSSZEESKÜVŐKÁRTYA



21 hagyományos



15 tiltott



12 merénylet



84 ESEMÉNYKÁRTYA



12 eseménykártya 7 szakaszra



61 hétköznapi esemény

15 fontos esemény



8 kulcsfontosságú esemény



1 GYŐZELEMKÁRTYA

24 KIHALLGATÁSKÁRTYA



24 TÁRGYLAJKA
3 mind a 8 típusból

6 NÁCI-VEZETŐLAPKA



5 BÁBU



11 SÁVJELÖLŐKOCKA
10 összeesküvő-kocka (2 színenként)
1 piros Hitler katonai támogatáskocka



10 DOBÓKOCKA

9 ÖSSZEESKÜVŐLAP



3 NEHÉZSÉGLAPKA



Előkészítés

- Helyezd Hitler és az öt helyettesének a lapkait a játéktábla kezdőmezőire. A lapkák ikonjai egyezzenek a játéktábla ikonjaival.
- Keverd meg, és véletlenszerűen tegyél egy tárgylapkát lefordítva minden négyzetmezőre.
- Válasszátok ki, hogy milyen nehézségi szinten fogtok játszani: könnyű, normál vagy nehéz. Ennek megfelelően, tegyétek a Hitler katonai támogatását jelző piros kockát a támogatássáv adott értékére: könnyű a 2-re, normál a 3-ra és a nehéz a 4-es értékre. Az egyező nehézséglapkát teheted a kezdő támogatásszint alá.
- Válogassátok szét az eseménykártyákat szakaszonként, majd ezt a hét paklit keverjétek meg külön-külön. Mindegyik pakli tetejéről tegyél vissza a játék dobozába két kártyát úgy, hogy ne fedd fel azokat. Ezeket nem fogjátok használni a játék során. Minden egyes paklit sorrendben, képpel lefelé helyezz a játéktábla fölé a jelzett helyre.
- Keverd össze az összeesküvőkártyákat és helyezd képpel lefelé a játéktábla mellé – ez lesz az összeesküvés-pakli.
- Keverd össze a kihallgatáskártyákat és helyezd képpel lefelé a játéktábla mellé – ez lesz a kihallgatás-pakli.
- Tedd a tíz dobókockát a játéktábla mellé, jól elérhető közelségbe.
- Minden játékos válasszon magának egy összeesküvőlapot (szóló játék esetében kettőt), egy bábut és vele két azonos színű kockát.
- Helyezd az egyik kockádat az összeesküvőlapod motiváció kezdőmezőjére (*timid/bátortalan*), a másikat pedig a gyanú átlagos (*medium*) szintjére.
- Minden összeesküvő Berlinben, a **VASÚT-ÁLLOMÁSON** kezd. Az lesz a kezdőjátékos, aki a legtöbb feketét viseli. Indulhat a művelet!





8

Dietrich Bonhoeffer

ABWEHR | THEOLOGIAN & ABWEHR AGENT

Bonhoeffer was a brilliant theologian, but his strong Christian beliefs soon put him in direct conflict with the Nazi Party. Eventually he came to the conclusion that Hitler must be opposed and, if necessary, assassinated. He then joined the Abwehr, the German intelligence service, to further his conspiratorial activities under the guise of supporting the regime. After the July 20 plot, his opposition work came to light. He was executed on April 9, 1945.



RECKLESS
CAN ATTEMPT RECKLESS PLOTS

COMMITTED
CAN ATTEMPT PLOTS

MOTIVATED
CAN USE CONSPIRATOR ABILITY

SKEPTICAL
BOSSIER LIMIT IS NORMAL

TIMID
BOSSIER LIMIT IS TWO

Certain plots require reckless motivation to attempt.

Attempt one plot in your dossier.

Raise the motivation of all other conspirators in your space by 1 (limit once per turn).

If you ever have more cards in your dossier than your limit allows, immediately discard down to your dossier limit.

ITEM **ITEM**

ITEM **ITEM**
(1P/2P ONLY)

LOW **MEDIUM** **HIGH** **EXTREME**

9

PLOT DETECTED AND FAILS

MOTIVATION

SUSPICION

Fontos fogalmak

Ezeket az alapfogalmakat az egész Black Orchestra játék alatt használni fogjátok, és segítséget nyújtanak, hogy megtanuljátok a játékot:

A játék megnyerése és elvesztése

Egyetlen módja van, hogy megnyerjétek a játékot: **Öljétek meg Hitlert egy sikeres merénylet végrehajtásával úgy, hogy legalább annyi ☉ dobtok, mint amennyi Hitler katonai támogatása, miközben nem dobtok több ♠ mint amennyit az adott összeesküvő gyanúja enged.** (Lásd a „*Győzelem!*” részt a 12. oldalon.)

Az összeesküvők háromféle módon veszíthetnek:

- ♣ | Ha az összes játékos börtönben van, elvesztitek a játékot.
- ♣ | A játékosok már nem tudnak több eseménykártyát felhúzni, amikor szükséges.
- ♣ | A 7. szakasz „A dokumentumokat megtalálták” kártyáját felhúzzák*.

*Opcionálisan ez a kártya eltávolítható. Lásd az „Örökt dokumentumok” részt a 12. oldalon.

Ha **bármikor**, bármelyik feltétel teljesül, azonnal elvesztitek a játékot. (Lásd a „*Vereség*” részt a 12. oldalon.)

A hatások végrehajtása

Amikor egy hatás szövege közvetlenül ellentmond a szabályban leírtaknak, akkor a kártyán szereplő szöveg élvez elsőbbséget. Olvassátok el a kártya és a szabály szövegét, és ha lehetséges, tartsátok be mindkettőt.

Amikor végrehajtatok a kártyák hatásait, a szöveget fentről lefelé olvassátok és használjatok annyi hatást, amennyit csak tudtok.

A dobókocka eredményének végrehajtásakor először végezd el az összes ♠ hatást, majd ez után az összes ☉ hatást és végül, bármelyik 1, 2 vagy 3 eredményt.

Ha nem tudsz valamit elvégezni, amit a kártya mond, akkor egyszerűen hagyd figyelmen kívül a meg nem oldott kártyaszöveg hatását (hatásait). Azzal, hogy ha nem tudsz alkalmazni egy hatást (pl. egy gyanú felmerülése esetén, amikor az már rendkívüli), nem előzheted meg a többi hatás alkalmazását a kártyán. Ha nincs részletezve másként, használhatsz egy hatást magadra.

KIHALLGATÁS-KÁRTYÁK | Fontos kivétel e szabály alól, hogy a kihallgatás-kártyákat végre kell hajtani. A kártya-hatások leírását a játékszabály 9. oldalán olvashatjátok.

Választás több lehetőség között

Ha választani kell kettő vagy több, ugyanolyan értékkel bíró lehetőség közül, például ha egy eseménykártya, amely Hitlert vagy az egyik helyettesét a „legközelebbi összeesküvő” mezőjére helyezi, akkor mindig az aktív játékos választ, hogy melyik lépést hajtana végre.

Motiváció és gyanú

Két kulcsfontosságú szint található minden összeesküvő lapján, amit nyomon követtek, ez a motiváció és a gyanú.

MOTIVÁCIÓ

A **motiváció** azt mutatja, hogy mennyire vagy elkötelezett az ügy iránt, befolyásolja a dossziéd kártyatartó képességét, használhasd a különleges képességed, és merényletet hajthass végre. Az összeesküvőlap felsorolja a motivációsintek által megszerezhető előnyöket, mellette megőrizve az alacsonyabb szintek előnyét is.

A játék a félnék (*timid*) motivációval kezd és a dossziédban csak két kártya lehet.

Miután kételkedővé (*sceptical*) váltál, a dossziéd további kártyákkal bővíthető.

Ha eléred a motivált (*motivated*) szintet, akkor a jobb oldali mezőben felsorolt különleges képességet tudod használni.

Az elkötelezett (*committed*) motiváció elérése után, egy akció keretén belül, képes vagy egy merénylet elkövetésére Hitler ellen. De azért figyelmeztetnénk, hogy egy kísérlethez nem elég csak az elkötelezettség, mivel vannak olyan veszélyes merényletek, amik igazi vakmerőséget (*reckless*) igényelnek.

GYANÚ

A gyanúsávon azt a szintet jelölitek, hogy mekkora az a figyelem, amit felhívtál magadra a bevetések során. Minden összeesküvő átlagos (*medium*) szinttel kezdi a játékot.

A magasabb gyanúsinttel rendelkező játékosoknak sokkal nehezebb egy merényletet megkísérelni, hiszen nagyobb az esélye a lelepleződésnek. Az összeesküvőlap gyanúsávja alatt ábrázolt ♠ érték az, amely az automatikus és elkerülhetetlen lelepleződést, és a merényletkísérlet sikertelenségét eredményezi.

Amikor egy **Gestapo rajtaütés** (*Gestapo Raid*) eseménykártya kerül felhúzásra, minden rendkívüli gyanúval rendelkező összeesküvőt letartóztatnak. (Lásd a „*Gestapo rajtaütés*” részt a 9. oldalon.)

Hitler katonai támogatása

A Birodalom ijesztő háborús gépezetének növekvő erejét és végső hanyatlását, Hitler katonai támogatás-sávja ábrázolja. A sáv meghatározza egy merénylet-kísérlet alapvető célját: hány ☉ kell dobnod, hogy a merénylet sikeres legyen. A játék során, Hitler katonai támogatása az események és más hatások miatt emelkedik és csökken, és ebben van a játék egyik legfontosabb kihívása, hogy megtaláljátok a legmegfelelőbb időt a merénylet végrehajtására.

A játék kezdő katonai támogatásszintje mindig a választott nehézségtől függ: a könnyű a 2-ről, a normál a 3-ról és a nehéz a 4-ről indul.

A támogatás az adott nehézség legalacsonyabb katonai támogatásszintje alá már nem eshet, még akkor sem, ha egy hatás következtében ennél alacsonyabbra kerülne.

Hasonlóan, a legmagasabb támogatásszint esetében is 7-nél magasabbra nem emelkedhet, még ha egy hatás ezt eredményezné is.

Dosszié

A felhúzott összeesküvőkártyákat képpel felfelé tedd magad elé, a dossziéd területére.

Az összeesküvőkártyák vagy a dossziében vannak, vagy eldobásra kerülnek - de soha nincsenek a játékos kezében, vagy a dosszién kívül kijátszva. Bármilyen folyamatos hatással rendelkező kártya csak akkor alkalmazható, ha a dossziében van, és az akcióként kijátszott hatások eldobásra kerülnek a dossziéból, miután a kártya hatása megszűnt.

Tárgyak

A tárgylapkákat a merényletkísérletek kiegészítésére és a gyanú szintjének csökkentésére használjátok, hogy azokat bizonyos városokba szállítsátok. A tárgylapkákat mindenki az összeesküvő-lapjának a bal alsó sarkában lévő mezőkre helyezi. Minden tárgyból három példány van, és a lapkák alján található betűjelek egyeznek a merényletek betűjelével, ahol azok a tárgyak felhasználhatóvá válnak.

(Megjegyzés: azért, hogy elkerüld az 1-es számmal való tévesztést, nem létezik 1. merénylet.)

Dobókocka

A dobókockák, amik a játékban vannak, korlátozott számúak.

Dietrich Bonhoeffer
ABWEHR | THEOLOGIAN & ABWEHR AGENT

Bonhoeffer was a brilliant theologian, but his strong Christian beliefs soon put him in direct conflict with the Nazi Party. Eventually he came to the conclusion that Hitler must be opposed and, if necessary, assassinated. He then joined the Abwehr, the German intelligence service, to further his conspiratorial activities under the guise of supporting the regime. After the July 20 plot, his opposition work came to light. He was executed on April 4, 1945.

RECKLESS
CAN ATTEMPT RECKLESS PLOTS
Certain plots require reckless motivation to attempt.

COMMITTED
CAN ATTEMPT PLOTS
Attempt one plot in your dossier.

MOTIVATED
CAN USE CONSPIRATOR ABILITY
Raise the motivation of all other conspirators in your space by 1. (LIMIT ONCE PER TURN)

SKEPTICAL
DOSSIER LIMIT IS NORMAL
1P 6 CARD 2P DOSSIER LIMIT 3P 5 CARD 4P DOSSIER LIMIT 4P 4 CARD DOSSIER LIMIT

TIMID
DOSSIER LIMIT IS TWO
2 CARD DOSSIER LIMIT
If you ever have more cards in your dossier than your limit allows, immediately discard down to your usable limit.

LOW MEDIUM HIGH EXTREME

PLOT DETECTED AND FAILS

MOTIVATION

SUSPICION

Intel C-H-L Poison G-K-L

ITEM ITEM

TÁRGYAK

QUICK REACTION
DISCARD THIS CARD:
Re-roll one ☉ during any plot attempt.

LEAKED TRAVEL PLANS
DISCARD THIS CARD:
Move Hitler up to three spaces.
OR
DISCARD THIS CARD:
Move a conspirator up to three spaces.

HIDDEN BOMB
REQUIRED ELEMENTS
OPTIONAL ELEMENTS
Cables
Explosives
Rigs

ÜRES KÁRTYAHELY

DOSSZIÉ

Dosszié és tárgykorlátozás

A dossziédban és az összeesküvőlapodon tárolható kártyák és tárgylapkák maximális számát, a játékban résztvevő játékosok száma határozza meg:

DOSSZIÉKORLÁT

1-2 játékos: 6 kártya
3-4 játékos: 5 kártya
5 játékos: 4 kártya

TÁRGYKORLÁT

1-2 játékos: 4 tárgy
3-5 játékos: 3 tárgy

Ezek után, még mindig adhatsz hozzá kártyákat és vehetsz fel tárgylapkákat annak reményében, hogy valami hasznosat szerzel, de a korlát túllépése után azonnal el kell dobnod a felesleget, akár az új kártyát vagy lapkát (még ha nem is a te fordulóod van éppen).

Félénk motiváció esetében a dossziéd maximálisan 2 kártyát tartalmazhat, függetlenül a játékosok számától. Miután a motivációd meghaladja a félénket, a dosszié korlátozása a fenti értékek szerint növekszik. Ha a motivációd félénkre csökken és több mint két kártya van a dossziédban, akkor azonnal csökkentened kell a kártyák számát kettőre.

A játék áttekintése

A legtöbb feketét viselő játékos kezd elsőként, majd őt követi a többi játékos az óramutató járásával egyező irányba haladva.

A fordulód során hajtsd végre az alábbi lépéseket sorrendben:

- 1 | Ellenőrizd Hitler és helyettesei helyzetét.
- 2 | Végezz el 3 akciót.
- 3 | Húzz egy eseménykártyát.

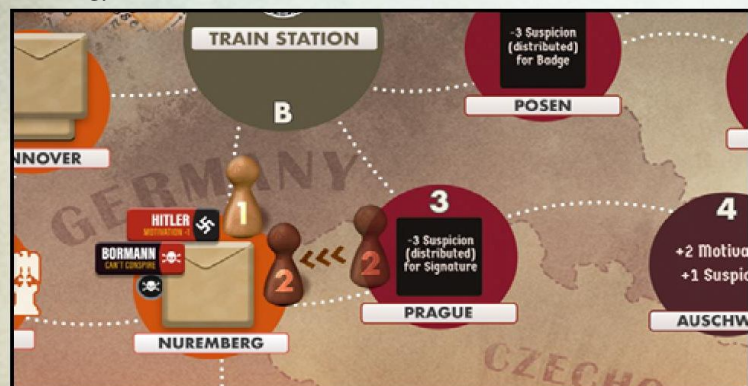
1. Ellenőrizd Hitler és helyettesei helyzetét

Ha egy összeesküvő Hitlerrel, vagy valamelyik helyettesével azonos mezőn kezdi a fordulóját, akkor az adott karakterhez tartozó büntetést (büntetéseket) kell végrehajtani:

HITLER	Csökken a motivációd 1-gyel.
HESS	Dobj el egy kártyát a dossziédból.
GOEBBELS	Ebben a fordulóban nem használhatod a különleges képességed.
BORMANN	Ebben a fordulóban nem használhatod a konspiráció akciót.
HIMMLER	Emeld meg a gyanúd 1-gyel.
GOERING	Dobj el egy tárgylapkát abból, amit tartasz.

A fordulód során több büntetést is elszenvedhetsz, amelyek végrehajtási sorrendjét te választod ki.

A büntetést csak akkor szenvedsz el, ha Hitler/a helyettese a fordulód *kezdétén* ugyanazon a mezőn áll, ahol te. Nem kapsz büntetést azért, ha belépsz, vagy kilépsz egy olyan mezőről, amin egy vezető áll.



Például: Az 1-es számú játékos a fordulója kezdetén, Nürnbergben egy mezőn tartózkodik Hitlerrel és Bormann-nal, ezért 1-gyel csökken a motivációja és nem tudja használni a konspiráció akciót ebben a fordulóban. A 2-es játékos Prágában kezd és átmegy Nürnbergbe, de ezzel a lépéssel nem kap büntetést, mert a fordulóját nem a nürnbergi mezőn kezdte.

HITLER ÉS A HELYETTESEK MOZGÁSA

Amikor Hitler, vagy egy helyettese utasítást kap egy esemény- vagy egy kihallgatáskártya hatására, hogy mozogjon, akkor a mozgásukat egy másik mezőn kell befejezniük attól függetlenül, hogy milyen összeesküvők voltak a hátrahagyott mezőn. Egy mozgás előtt álló vezető mezőjében lévő aktuális összeesküvőket hagyjátok figyelmen kívül, mikor megállapítjátok, hogy ki a legközelebb álló összeesküvő. Ez a szabály csak arra vonatkozik, amikor Hitler vagy a helyettesei mozognak. Minden más „legközelebbi összeesküvő” alkalmazáshoz, Hitlerrel vagy a helyetteseivel egy mezőben tartózkodó összeesküvőket *kell* figyelembe venni.



Például: A 3. szakasz eseménykártyája – **Hitler látogatása** - utasít, hogy Hitlert helyezd át a legközelebb álló összeesküvő mezőjére. Ebben az esetben, hagyd figyelmen kívül az 1-es játékos és Hitler a hozzá legközelebb álló, 2-es játékos mezőjére lép.

2. Dögezz el 3 akciót

Bármilyen vezetői büntetés elszenvedése után 3 akciót hajthatsz végre. Egy akciótípust többször is elvégezhetsz (kivéve a konspirációt, mert azt fordulóként csak egyszer).

A fordulód során, a következő akciók egyikét végezheted el:

INTÉZKEDÉS

Hajts végre a dossziédban vagy az összeesküvőlapodon egy olyan hatást, amely előtt egy ⚡ szimbólum van.

⚡ HATÁSOK | Ha egy hatás előtt ⚡ szimbólum van, akkor annak végrehajtása nem igényel akciót. Ezek a hatások bármikor elvégezhetők, akár egy másik játékos fordulójában.

TÁRGY LAPKA BEGYŰJTÉSE

Vedd fel arról a mezőről a felfedett tárgylapkát, ahol állsz, és add hozzá az összeesküvőlapodhoz.

KONSPIRÁCIÓ

A fordulód alatt a konspirációt csak egyszer végezheted el.

Vegyél magadhoz legfeljebb 3 dobókockát, elköltsve minden akcióhoz egyet.

Dobj a választott kockaszámmal és az eredményt hajtsd végre ebben a sorrendben:

- Minden ♠ esetében, neked és a veled egy mezőn álló többi összeesküvőnek 1-gyel emelkedik a gyanúja.
- Minden ⊕ esetében, tedd a dobókockát az ellenzéksávra (*Dissent Track*).
- Add össze az összes dobott számértéket és ebben a fordulóban ennyi akcióval többet használhatsz. Plusz, annyi akciót még, amennyi a konspirációból maradt.

ELLENZÉKSÁV | Valamennyi dobott ⊕, a konspiráció akciójaként a játéktábla tetejére, az ellenzéksávra kerül. Miután a sáv betelik 3 kockával, az aktív játékos azonnal kiválasztja és alkalmazza az alábbi hatások egyikét:

- Növeljétek egy összeesküvő motivációját 1-gyel.
- Csökkentsétek Hitler katonai támogatottságát 1-gyel (nem mehet a kezdőszint alá).

Miután végrehajtottátok a hatás egyikét, tedd vissza a sávra a dobókockákat a készletbe. A további „többet” ⊕ eredményeket most add hozzá az éppen törölt sávhoz. A dobókockák a fordulók között az ellenzéksávon maradnak, és más célra nem használhatók fel.

TÁRGYSZÁLLÍTÁS

Időről időre folytatnotok kell a napi feladataitokat annak érdekében, hogy csökkentsétek a gyanúsításotok mértékét. A mezőkben egy „Szállításra” (*Deliver*) vonatkozó szöveg található, amit a tárgyak leszállítására használhattok, hogy csökkentsétek a gyanúsávotok adott szintjét.

Miután eltávolítottad a mező tárgylapkáját és a szöveg is felfedésre került, a megfelelő tárgy(ak) eldobásával eljuthatsz az adott városba és csökkentheted a gyanúsávod mértékét az ábrázolt mennyiséggel.

A felosztható (*distributed*) jutalmakat az aktív játékos osztja szét az összeesküvők között, függetlenül a helyszíntől.

Ha azonban egy játékos **BÖRTÖNBEN** van, akkor nem kaphat ebből a jutalomból.

DOSSZIÉ

Vedd el az összeesküvő-pakli legfelső kártyáját és tedd a dossziédba képpel felfelé, figyelembe véve a dossziéd korlátozását. Lásd a **Motiváció és gyanú** részt a 4. oldalon.



Tiltott

Az ilyen szimbólummal ellátott összeesküvőkártyák tiltottak (*illegal*). Ezek a kártyák igen erős hatásúak és kockázatosak, mert felhívhatják a Gestapo nem kívánatos figyelmét. (Lásd a „**Gestapo rajtaütések**” részt a 9. oldalon.)

Néhány összeesküvőkártya olyan **merényleteket** tartalmaz, amelyek elengedhetetlenek egy merényletkísérlethez. (Lásd a „**Merényletek**” részt a 10. oldalon.)

Számos olyan kártya van, amely eldobásra kerül, miután végrehajtottátok a hatásukat. Ezeket a kártyákat tegyétek képpel felfelé az összeesküvő-pakli mellé egy dobópakliba.

Ha az összeesküvő-pakliból elfogynának a kártyák, keverd össze a dobópakli kártyáit, létrehozva egy új, képpel lefelé fordított húzópaklit.

MOZGÁS

A jelenlegi tartózkodási helyedről menj át egy csatlakoztatott helyszínre.

Szabályos mezők: A játéktáblán minden mezőnek van egy száma, ami egyezik egy esemény szakaszával. csak olyan mezőkre mozoghatsz, amely egyezik, vagy kevesebb az aktuális szakasz számával. Például, addig nem mehetsz **PRÁGÁBA**, amíg a szakasz 3-as, vagy későbbi szinten nem lesz.

Berlin: A berlini mezőket a szám helyett egy **B** jelöli, és mindig elérhetőek. Az összes berlini mező egymással összekapcsolt. Berlinből való ki- és belépéshez a **VASÚTÁLLOMÁSON** keresztül kell haladnod. Ha egy hatás tartalmazza Berlint (pl. „Válassz egy összeesküvőt Berlinben”), az az összes berlini mezőre vonatkozik. Ugyanakkor nem tekinthetők ugyanannak a mezőnek az átadáshoz, a merényletekhez szükséges elemeknél, stb. – az összeesküvőknek ahhoz **azonos** mezőn kell állniuk, hogy teljesítsék a követelményeket.

A játéktábla bizonyos mezői módosítókat tartalmaznak (pl.: *Párizs -2 gyanú, +1 katonai támogatás*). Amikor egy ilyen mezőre lépsz, azonnal el kell végezned az abból eredő hatásokat és folytatni a fordulód. Ezeknek a hatásoknak az alkalmazása nem számít akciónak. Egy mező hatását többször is megszerezheted, de ahhoz el kell onnan menned és újból visszatérni.



Megerősített helyszínek: Bizonyos helyszíneken különösen magas a biztonság és védelem a Führer számára. Ezek **megerősített** helyek, amik néhány merénylethez szükséges elemként szolgálnak. Egyéb más játékhatása nincs, a játékosok szabadon ki- és beléphetnek ezekre a mezőkre.

SZABADON BOCSÁTÁS

⚡ | Ha rendkívüli a gyanúsínted, akkor ezt az akciót nem végezheted el.

Próbáld meg felhasználni a helyzeted és befolyásod azért, hogy egy összeesküvőt szabadon engedjenek a börtönből. (Lásd a „*Letartóztatás és börtön*” részt a 9. oldalon.) Ahhoz, hogy ezt az akciót elvégezhesd, a **GESTAPO főhadiszállás (HQ)** mezőjén kell állnod.

Dobj egy dobókockával. Ha egy 1 dobtál, akkor túl sok gyanús kérdést tettél fel és ahelyett, hogy kiszabadítottad volna a szövetségesed, letartóztatnak. Ha azonban egészen mást eredményed van, emeld meg a gyanúsínted 1-gyel és válassz egy szövetségest, akit kiszabadítasz. A kiszabadított összeesküvő magas gyanúsínttel a **GESTAPO főhadiszállására** kerül.

TÁRGYFELFEDÉS

Fordítsd át képpel felfelé a tárgylapkát abban a mezőben, ahol állsz.

ÁTADÁS

Adj át, vagy vegyél el egy tárgylapkát/kártyát a dossziédból (dossziédbe) egy másik összeesküvőnek (összeesküvőtől), akivel egy mezőn álltok. A tárgy- és a kártyakorlátozásra figyeljete. (Lásd a „*Dosszié és tárgykorlátozás*” részt az 5. oldalon.) Az akció után, fejezd be a fordulód egy eseménykártya húzásával.

3. Húzz fel egy eseménykártyát

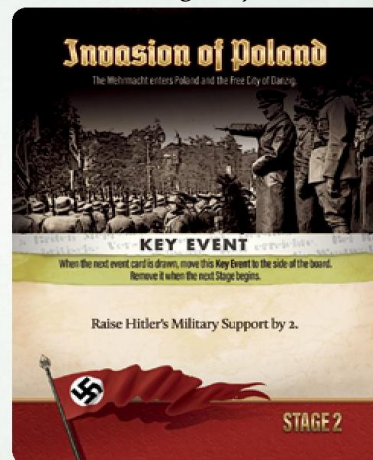
Miután elvégezted a fordulódhoz szükséges összes akciót, húzd fel a rendelkezésre álló legalacsonyabb eseménykártya-pakli (bal-szélső) legfelső lapját. Végezd el azonnal a hatásait. Ez a kártya az **aktuális esemény**, és a szakasz száma határozza meg az **aktuális szakaszt**.

⚡ | Ha nem tudsz eseménykártyát húzni, amikor szükséges, elvesztettétek a játékot.

Az új szakasz mindig akkor veszi kezdetét, amikor az új pakli első kártyája az aktuális esemény, és nem amikor az előző szakasz paklija elfogy. A 7. szakasz kezdetekor számos, korábban elérhető mező elérhetetlenné válik a játék hátralévő részében, mivel a Birodalom elvesztette az irányítást e távoli területek felett. Helyezd át Hitlert, a helyetteseit és az összes összeesküvőt a legközelebbi elérhető mezőre. (Lásd a „*Választás több lehetőség között*” és a „*Mozgás*” részt a 4., illetve 7. oldalon.)

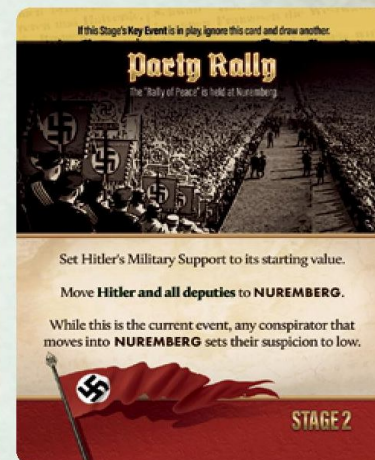
KULCSFONTOSSÁGÚ ESEMÉNYEK

Bizonyos döntő események **kulcsfontosságú eseménynek** vannak feltüntetve. Ezek az események a történelem fő pillanatainak az időkeretét jelentik és lehetővé teszik, hogy a történelem áramlását kövessétek. Amikor felhúzol egy ilyen kulcsfontosságú eseményt, képpel felfelé tedd az aktuális eseménymezőre (*Current Event*) és végezd el a hatását. A következő esemény felhúzásakor ezt a kulcsfontosságú eseménykártyát tedd az eseménymező jobb oldalán lévő kulcsfontosságú eseménymezőre (*Key Event*). Innentől kezdve ez már nem aktív hatású, de bizonyos események felhúzásakor még kifejtheti hatását.



Kulcsfontosságú esemény:

A következő esemény felhúzásakor tedd át a tábla jobb oldalára. A következő szakasz elején dobd el a kulcsfontosságú eseményt.



Fontos esemény:

Ha látható a szakasz kulcsfontosságú eseménykártyája, ezt a kártyát hagyd figyelmen kívül és húzz helyette másikat.

Amikor látható egy kulcsfontosságú eseménykártya és felhúzol egy fontos eseménykártyát (a tetején sárga színű), akkor ezt az eseményt dobd el hatás nélkül, majd húzd fel a helyére a következő eseménykártyát. Ha ez nem kulcsfontosságú esemény, akkor végezd el a húzott kártya hatását a szokásos módon.

A kulcsfontosságú eseménykártyákat mindig eldobjátok a következő szakasz elején.

Miután végrehajtottál egy eseményt, a fordulód véget ér. Ha egy hatás miatt több eseménykártyát kell felhúznod, akkor mindig az első kártya hatását végezd el, mielőtt felhúznád a következőt. Ezután, a következő aktív játékos a bal oldaladon ülő játékos lesz.

Gestapo rajtaütések

Az első szakaszt követően, a Gestapo erőszakos keresésbe kezd és támadásokat hajt végre, hogy az összeesküvők nyomára bukkanjon. Amikor egy ilyen Gestapo rajtaütés (*Gestapo Raid*) eseménykártyát húzol fel, hajtsd végre az alábbi lépéseket sorrendben:

1 | A rendkívüli gyanúval rendelkező összeesküvőket letartóztatják.

EMLÉKEZTETŐ | A letartóztatott összeesküvők azonnal dobják el az összes tiltott (illegál) kártyáikat a dossziéjukból.

☞ Ha az összes összeesküvő börtönben van, akkor **elvesztettétek a játékot**.

2 | A dossziédban lévő minden tiltott kártya esetében, végezd el az alábbiak egyikét:

- Dobd el a kártyát, vagy
- Tartsd meg a kártyát és toldd fel a gyanúsinted 1-gyel.

Ezt a döntést minden egyes tiltott kártya esetében, bármilyen sorrendben meg kell hozni. Ha egy összeesküvő ezzel a lépéssel ér el rendkívüli gyanút, akkor a maradék tiltott kártyákat megtartja.

3 | Tedd vissza az összes dobókockát az ellenzéksávról (*Dissent Track*) a készletbe.

Letartóztatás és börtön

Amikor letartóztatnak, azonnal dobod el minden tiltott kártyádat a dossziédból és lépj a **BÖRTÖN** (*Prison*) mezőre. Amennyiben a fordulód során ér a letartóztatás, akkor folytasd **egy eseménykártya húzása** lépéssel a „Letartóztatott játékos fordulója” szerint.

Amíg a **GESTAPO FŐHADISZÁLLÁSA** mellett állsz a játéktáblán, a **BÖRTÖN** nem kapcsolódik semmilyen más mezőhöz, és az ide való ki- és belépés egyetlen módja a letartóztatás, vagy szabadon bocsátás.

AMÍG BÖRTÖNBEN VAGY

- Nem hajthatsz végre akciókat vagy ⚡ hatást.
- Nem lehetsz az összes hatás célpontja és ezek a hatások nem érintenek téged (az esemény- és kihallgatás-kártyák sem), kivéve, ha kifejezetten szabadon bocsátásról van szó.
- A különleges képességeidet úgy kezelik, mintha nem lenne.
- Az összes tárgyad és a nem tiltott kártyáidat a dossziédban tárolod.

Letartóztatott játékos fordulója

Ha börtönben kezded a fordulód, a szokásos lépések helyett, kövesd az alábbi sorrendet:

- 1 | Húzz egy kihallgatáskártyát (lásd lent).
- 2 | Húzz egy eseménykártyát (lásd a 6. oldalon).

Kihallgatáskártyák

Ha börtönben kezded a fordulód, húzd fel a kihallgatáskártyapakli felső lapját és olvasd el titokban. Válassz egyet a kártyán felsorolt lehetőségek közül, de a többiekkel ne beszélj meg – egyedül kell ezt a nehéz döntést meghoznod.

Ne fedd fel, vagy ne beszélj meg a többi játékosal a választási lehetőségeket, még akkor sem, miután végrehajtottad a hatást.

Egyik másik lehetőség nem súlyos, de elképzelhető, hogy meghosszabbítja a börtönben töltött idődet. Azonban van olyan, amelyik több kárral jár, de megszerzed vele a szabadságot.

Végül, ott van még az ellenállás, amely következmények nélkül szabadságot is jelenthet, de akár sokkal rosszabbra is fordulhat az ügyed.

☞ **FONTOS!** Más játékhatásokkal ellentétben, amikor nem tudsz végrehajtani kártyahatásokat, ezért figyelmen kívül hagyod azokat, egy kihallgatáskártya hatásnál, ha nem tudod elvégezni az adott hatás elemeit, **akkor más lehetőséget kell választanod helyette.**

Például: Ha az egyik elérhető lehetőség tartalmazza „Hitler katonai támogatásának növelése 2-vel” szöveget, és Hitler aktuális támogatottsága 6 vagy 7 volt, akkor nem lehet végrehajtani a teljes lehetőséget, mert nem tudad 2-vel növelni a támogatást.

Ha a „minden összeesküvő gyanúját növeld meg 1-gyel” lehetőség merül fel, és bármelyik összeesküvő gyanúja rendkívüli, akkor ezt a lehetőséget sem tudod választani, mert nem tudod mindenkivel ezt végrehajtani.

Ezért, amit maradéktalanul végre tudsz hajtani, az a dobókocka dobása és az ellenállás, remélve, hogy a szerencse nem hagy el...

Mindig van esélyed választani a „Próba és ellenállás” között, még akkor is, ha nem vagy képes megoldani a lehetséges eredményeket. A „Próba és ellenállás” lehetőség mindig egy dobókocka dobás, tehát könnyen elérhető – néha ez az egyetlen lehetőség. A dobás eredményének az alkalmazásakor visszatér a hatásokra vonatkozó szabály: hajtsd végre azokat a hatásokat, amiket tudsz, a szöveg többi részét hagyd figyelmen kívül.

Miután kiválasztottad a megoldandó lehetőséget, olvasd fel hangosan és végezd el, de ne fedd fel a többi lehetőséget. Te választod ki a hatások célpontjait.

EMLÉKEZTETŐ | *A börtönben lévő összeesküvők (köztük te is), nem lehet egy kihallgatáskártya célpontja.*

Csak akkor szabadulhatsz ki a börtönből, ha egy hatás kifejezetten ezt mondja (pl. „Szabad vagy.”).

Miután végrehajtottad a kihallgatáskártya hatását, keverd vissza a lapot a paklijába, hacsak a kártya másként nem utasít.

Merényletek

A végső küldetés érdekében, egy sikeres merényletet kell végrehajtanotok, és ehhez egy merényletkártyára lesz szükségetek az összeesküvő-pakliból.

Egyetlen módja van, hogy megnyerjétek a játékot: **Öljétek meg Hitlert egy sikeres merénylet végrehajtásával úgy, hogy legalább annyi ☉ dobtok, mint amennyi Hitler katonai támogatása, miközben nem dobtok több ♣, mint amennyit az adott összeesküvő gyanúja enged.**

Amikor úgy látjátok, hogy készen álltok a zsarnok megállítására, hajtsátok végre a következő lépéseket:

Előkészületek

Mielőtt egy merényletkísérletet végrehajtanál, előtte győződj meg, hogy megvannak-e a merényletkártya bal oldalán felsorolt szükséges elemek. Ezek az elemek Hitler és a merényletet próbáló összeesküvő közötti helyszínnel és azok távolságával foglalkozik.

A másik szükséges elem mindig a motivációt érinti. A merényletkísérlethez **elkötelezett vagy vakmerő motivációval kell bírnod**, mert vannak bizonyos helyzetek, amelyben az elkötelezettség nem elég – vakmerőnek kell lenned, hogy elvégezd a feladatot.

Ha a kártyán felsorolt összes szükséges elem rendelkezésedre áll, használd az **intézkedés** akcióját és hajtsd végre a „➡ **Kísérelj meg egy merényletet a dossziédból.**” jelzett hatást, amely az összeesküvőlapodon az elkötelezett motiváció mellett van felsorolva.

1. Kockakészlet felépítése

Az első dobókockát úgy szerzed meg, hogy megfelelsz a merényletkártyán felsorolt feltételeknek (☉). A merénylethez szükséges elemeken kívül még három választható elemtípus van, amely növeli a sikeres merényletkísérlet esélyét: a kockakészlethez (☉) dobókockát adsz, vagy eltávolítasz már egy gurított ♣ eredményt.

TÁRGYAK

Minden merényletkártyának van legalább egy választható eleme. A felsorolt tárgyak bármelyikét eldobhatod a hozzájuk kapcsolódó előnyökért. Eltérő utasítás hiányában, minden előny csak egyszer szerezhető meg. A tárgyaid eldobása mellett, eldobhatod azokat a tárgyakat is, amelyeket a többi összeesküvő visz a mezőre, de mindezt a beleegyezésükkel.

CSOPORTOK

Néhány merényletkártyán választható elemek vannak az alapján, hogy melyik csoporthoz tartozol (**Abwehr**, **civilek**, vagy a **Wehrmacht**). Ha a csoportod egyezik a merényletkártyán lévő csoporttal, akkor megszerzed a hozzá kapcsolódó előnyöket. A tárgyakkal ellentétben, ezeket az előnyöket csak a csoportodhoz tartozás alapján szerezheted meg. Nem használhatod a másik összeesküvő csoportját az adott mezőn.

TALÁLKOZÓ

Néhány merénylet esetében a választható elemek alapján, a többi összeesküvő számára is lehetővé válik, hogy hozzájáruljanak a merényletkísérlethez egy vagy több ☉-val, ha veled egy mezőn tartózkodnak. Ezen kívül, vannak olyan összeesküvőkártyák és képességek, amik különböző előnyökkel járulnak a kockakészlethez.

2. Nehézség meghatározása



Miután összegyűlt a kockakészlet, határozd meg a merényletkísérlet nehézségét. Ehhez vedd figyelembe Hitler katonai támogatottságának aktuális szintjét és a kísérletet próbáló összeesküvő gyanúsintjét. Továbbá, nézd meg a jelenlegi eseménykártyát és a dossziédban lévő összes kártyát, hogy vannak-e rajta módosítók, amiket figyelembe kell venni.

Amikor készen állsz, jelentsd be a kísérlet sikeréhez szükséges ☉-k számát, valamint a ♣-ok teljes értékét, amely a merénylet kudarcához vezet. Ezen a szinten eldöntheted, hogy a kockakészletből akarsz-e eltávolítani kockákat. Habár általában az összes kockát akarod majd használni, a magas gyanúsinted miatt, a több kocka akár potenciálisan *rossz* is lehet.

Most vedd a kezedbe a dobókockákat. Maradj állhatatos, mert elérkezett az idő. Dobj a kockákkal. A maximális hatás érdekében arra bátorítunk, hogy állj fel, miközben a kockákat dobod!

3. Siker vagy kudarc?



ELSŐ LÉPÉS: LELEPLEZTEK BENNÜNKET?


Először is, számold össze, hogy mennyi  dobtál. Ha a  összege egyezik vagy meghaladja a jelenlegi gyanúsinted alatt látható kockamennyiséget, akkor a Gestapo riadóztatva lett az erősen kérdéses tevékenységeid miatt, és az utolsó pillanatban keresztbe tesz az erőfeszítéseidnek. A merényletkísérlet megghiúsult és lelepleződött.


SIKERTELEN MERÉNYLET ÉS LELEPLEZŐDÉS UTÁN

- Hagyd figyelmen kívül az összes többi dobókocka eredményét, még akkor is, ha ez az eredmény egy sikeres merényletkísérlet.
- Dobd el a merényletkártyát.
- Helyezd át Hitlert a Kancellária biztonságába (Chancellery).
- Minden összeesküvőnek csökken a motivációja 1-gyel.
- A merényletkísérletet végrehajtó összeesküvőt letartóztatják. Folytassátok ezután a játékot a „Letartóztatott játékos fordulója” lépésével, húzz egy eseménykártyát.

MÁSODIK LÉPÉS: SIKERES VOLT A MERÉNYLET?


Ha a dobott  szám alacsonyabb, mint a jelenlegi gyanúsinted alatt látható kockamennyiség, akkor számold össze a dobott  mennyiséget és hasonlítsd össze Hitler katonai támogatottságával.

Ha a  összeg alacsonyabb, mint Hitler katonai támogatása, a merénylet nem valósult meg a tervek szerint, de nem is lelepleződött le. A merénylet sikertelen ugyan, de a merényletkártyát ne dobd el, vagy ne végezz el semmilyen lépést a „Sikertelen merénylet és lelepleződés után” részből. Egyszerűen csak folytasd a forduló a szokásos módon.

Azonban, ha a dobott  összege egyenlő vagy nagyobb, mint Hitler katonai támogatottsága...









Például: Ez most Erich Kordt fordulója. Ugyanazon a mezőn áll, mint Hitler – Münchenen, és ebben a fordulóban van még egy akciója.




Az összeesküvőslapjáról kiválasztja a  „Kísérelj meg egy merényletet a dossziédból” lehetőséget, mivel elkötelezett motivációval rendelkezik.



Először is, Erich leellenőrzi, hogy rendelkezésre állnak-e a szükséges elemek a merényletkez. Ebben az esetben, neki ugyanazon a mezőn kell tartózkodnia, ahol Hitler áll, és ez a helyszín nem lehet megerősített. Mivel mindketten egy mezőn állnak, München nem megerősített helyszín, ezért megpróbálkozhat a merényletkez.


Erich felépíti a kockakészletét: egy dobókockát kap, mert rendelkezik a merényletkez szükséges elemekkel, szintén egy dobókockát kap azért, mert civil, és még egy kockát egy robbanószer tárgylapka eldobásáért, ami a választható elemek egyike. Általában, egy elem a hatás céljából csak egyszer dobható el, de ez a merénylet lehetővé teszi több robbanószer használatát is. Canaris tengernagy szintén ugyanazon a mezőn tartózkodik és robbanószerke van nála, ezért Erich úgy dönt, hogy eldobja Canaris robbanóanyagait egy további dobókockáért.


Erich négy dobókockát gyűjtött össze, majd megnézi Hitler katonai támogatottságát, ami aktuálisan 3, így három -et kell dobnia, hogy megölje Hitlert anélkül, hogy 2 vagy több  dobna.


Erich, jelezve a helyzet drámaiságát, felemelkedik az asztalnál és dob a dobókockákkal. Az eredménye    .

Először összehasonlítja a  a gyanúsintjével. Átlagos gyanú esetén, ha kettő vagy több  dob, a kísérlet automatikusan elbukik, Erich lelepleződik és letartóztatásra kerül. Azonban Erich egy -t dobott, így megmenekült a sötét a végzettől.

Majd ezután, megnézi, hogy van-e annyi -je, hogy Hitler katonai támogatottságával egyezzen, vagy meghaladja azt. Mivel eggyel kevesebbet, csak két -et dobott, ezért a merénylet megghiúsul.

A merényletkísérletek során dobott számokat figyelmen kívül kell hagyni, tehát az -es itt nem segít.

Mivel Erich nem dobott olyan összegű -t, amely egyezne vagy magasabb lenne a gyanúsintjénél, ezért a kísérlet sem került lelepleződésre. A szokásos módon folytatja a fordulóját, végrehajthatja a maradék akcióját, akár újra próbálkozhat ismét a merényletkez (bár nincs hozzá megfelelő felszerelése, hogy ilyen hamar belevágjon ismét).

Természetesen, ha csak egy -re van a győzelemtől, előfordulhat, hogy ő vagy egy másik összeesküvő felkészült, és a dossziéja tartalmazhat egy olyan kártyát, ami segíthet befejezni a munkát...

Győzelem!

Megöltétek Hitlert. Több millió ember életét mentettétek meg és véget vetettétek a náci Németország brutális elnyomásának. A történelem mindig emlékeztetni fogja a következő generációkat erre a bátor cselekedetre.

Megnyertétek a játékot!

Készítetek egy csoportképet magatokról úgy, hogy közben vegyétek a kezetekbe a **Győzelem!** - feliratú kártyát, hogy emlékezzetek erre a hihetetlen eseményre!

Vereség...

HA MINDEN ÖSSZEESKÜVŐ BÖRTÖNBNEN VAN...

...az ellenállás gyorsan a darabjaira hullik. Megszűnt a fenyegetés, amivel szembe kellene nézni, a náci Németország hatalma változatlanul növekszik és tovább terrorizálja a világot.

Az árulások miatti kivégzések nagyrészt észrevétlenek maradnak. Elvesztettétek a játékot.

HA FELHÚZTÁTK A „DOKUMENTUMOKAT MEGTALÁLTÁK” KÁRTYÁT...

...a kezekben lévő terhelő bizonyítékkal végül a Gestapo elkapott. Ezt a bizonyítékot fogják felhasználni ellened egy látványos koncepció perben és a kivégzéshez, egy durva propaganda-gépezet darabjaként, ami inspirálja a vereség szélén álló náci Németországot, egy most látszólag véget nem érő háború folytatására.

Elvesztettétek a játékot.

HA MÁR NEM TUDSZ ESEMÉNYKÁRTYÁT FELHÚZNI...

...egy hosszú és elkeseredett küzdelem után, az erőfeszítéseitek nem elégségesek a náci háborús gépezet lassításához, vagy ahhoz, hogy megakadályozzátok Hitler gonoszságának fennmaradását a legvégsőkig. Amint a szövetséges erők végül körbezárják Berlint, Hitler a birodalmi kancellárián fejbe lövi magát, kíméletlenül bizonyítva, hogy csak ő lehet az az egyetlen ember, aki megállíthatja uralmát. A Birodalom árnyékában végzett munkád és a merényletre szánt évek ellenére, sok más magas rangú tisztviselővel együtt téged is letartóztatnak a náci Birodalom borzalmainak bűntársaként. Több mint 36 millió ember vesztette életét a háború szörnyűségei és a brutális népirtás miatt.

Ha sikerült volna véghezvinni a merényleteteket Hitler ellen, ki tudja, hány ember maradt volna életben?

Elvesztettétek a játékot.

Magyar nyelvű fordítás: Weszprémy Gábor korábbi szabályfordítását felhasználva, Holl Márta
Lektorálta: Hipszki László

Játékváltozatok

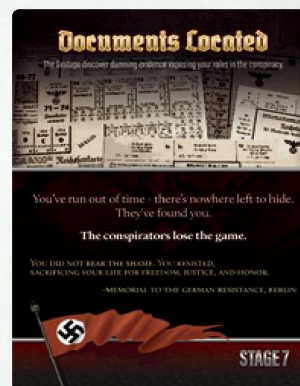
Megbízható helyettesek

Ebben a változatban a helyetteseket is megölhetitek ugyanolyan merényletkártyákkal, mint amivel Hitlert tudjátok. A helyettesek nehézsége mindig 2☉. Ahhoz, hogy győzzetek, nemcsak Hitlert kell megölnötök, hanem legalább két helyettesét is. Abban az esetben, ha Hitler halna meg előbb, a helyettesei tovább folytatják a háborús tevékenységet.

Sürgető érzés

A játék előkészítése során kettő helyett három eseménykártyát vegyetek ki szakaszonként.

Őrjönni dokumentumok



A „Dokumentumokat megtalálták” kártya célja a kiszámíthatatlanság és a paranoia érzékeltetése, mivel nem lehet tudni, hogy mikor húzzátok fel a kártyát. Ugyanúgy, mint az igazi összeesküvőknek, akik nem tudták, hogy mennyi idejük van még hátra, a játékosoknak is érezniük kell a bizonytalanságot a 7. szakasz kártyáinak felhúzása során, mert nem tudhatják, hogy melyik forduló lesz éppen az utolsó.

Habár azt javasoljuk, hogy a *Black Orchestra* játék teljes élménye érdekében legyen játékban ez a kártya, de azt is megértjük, hogy vannak olyan játékosok, akik viszont nem szeretik az „automatikus-elvesztés” kártyát a játékban. Ha nem szeretnétek, hogy a „Dokumentumokat megtalálták” kártya a játékba kerüljön, akkor az előkészületek során tegyétek vissza a játék dobozába, és így a 7. szakasz paklijából csak egy kártyát távolíthatok el.

Részítők

Játéktervező: Philip duBarry

Játéktervezői segítők: Dann May, Cody Jones

Művészeti igazgató: Dann May

Grafikai tervező: Cody Jones, Dann May

Illusztráció: Lucas Soriano

Szerkesztés és referenciatervezés: Peter Gifford

Játéktesztelők és tanácsadók: Michael Fox, James

Takenaka, Dan Yarrington, Tim Schuetz, Renée Snader, David

MacKenzie, Jeffrey Norman Bourbeau