

# Der Letzte Wille

von Vladimír Suchý

· B · U · R · E · A · U ·



Az ügyvédek felfedeztek egy titkos záradékot nagybátyád végrendeletében. Nem elég a többieknél gyorsabban elköltened a pénzt. A teljes vagyon megszerzéséhez az állásodat is el kell veszítened!



Edited with Infix PDF Editor  
- free for non-commercial use.

To remove this notice, visit:  
[www.iceni.com/unlock.htm](http://www.iceni.com/unlock.htm)



## Tartozékok

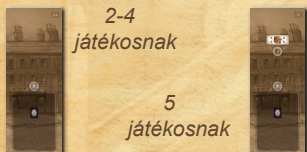
- ▶ új játéktábla



2 vagy 5 játékosnak

3 vagy 4 játékosnak

- ▶ kiegészítő kártyahúzó tábla



2-4  
játékosnak

5  
játékosnak

- ▶ 16 kétoldalas tervezőlapka



- ▶ 50 új kártya



álláskártyák



további speciális  
kártyák



további  
események



egy új segítő



további  
ingatlanok



új  
végrendelet  
kártyák

- ▶ játékosonként egy újabb cilinder



- ▶ megrovásjelzők



- ▶ bankjegyek különböző címletekben



## Áttekintés

Ez a kiegészítő számtalan új játékelemet tartalmaz. Úgy lettek megtervezve, hogy az összes együtt is működjön egy játékban, de van lehetőség csak egyes elemeket használatára is.

Ez a kiegészítő csak a "Last Will" alapjátékkal együtt játszható.

## Az állás

- ▶ 20 álláskártya
- ▶ 10 új végrendelet kártya
- ▶ 20 megrovásjelző

Az állás minden játékosnak egy újabb akadályt jelent: ki kell rúgatni magad! Csak az nyerhet, akit már kirúgtak az állásából. Ráadásul a munka további bevételt is jelent a játékosoknak.

## Az új játéktábla

- ▶ egy új tervezőtábla
- ▶ egy újabb kártyahúzó tábla
- ▶ 16 kétoldalas tervezőlapka
- ▶ játékosonként egy újabb cilinder

A tervezési lehetőségek bővülésével a játék még változatosabbá válik.

## Az új kártyák

- ▶ 7 új speciális kártya
- ▶ 6 további ingatlan
- ▶ 6 további eseménykártya a küszöbön álló esküvel kapcsolatosan
- ▶ 1 újabb segítő

Újabb speciális kártyákkal bővítettük a játékot. Ezeket a küldöncökkel lehet megkaparintani. Az alapjáték legnagyobb paklija is bővült. A játékosok akár meg is házasodhatnak.



## Előkészületek

Az előkészületeknél van néhány változás.

### Nem használt tartozékok

Az alábbi tartozékokat a dobozban kell hagyni:

- ▶ az alapjáték tervező tábláját
- ▶ az alapjáték végrendelet kártyáit

Ezekre a játék folyamán nem lesz szükség.

### A játék tartozékai

A játékosok 3 cylinder kapnak az eddigi megszokott 2 helyett.

### A játéktáblák

Az alábbiak szerint kell a játéktáblát előkészíteni:

1. Ennek a kiegészítőnek a tervező tábláját kell használni (azt, amelyiken még nincsenek tervek). A tábla jobb felső sarkában található szám határozza meg, hogy melyik oldalával kell játszani: azzal, amelyik megfelel a játékosok számának.

2. A kártyahúzó táblát (szükség esetén az alapjáték kiegészítő táblájával), a játékosok számának megfelelő oldalával helyezzük az asztalra. Ennek a kiegészítőnek a kártyahúzó tábláját szintén a játékosok számának megfelelően helyezzük mellé.

3. A tervezőlapkákat keverjük össze és egyesével, véletlenszerűen húzzuk fel azokat, majd az alábbiak szerint helyezzük le:

- ▶ ahová a szám
- ▶ a játékosok számának megfelelő



### Példa



Ha egy felhúzott lapkának a játékoszáma nem megfelelő vagy a feltüntetett pozíció már foglalt,

félre kell tenni és egy újabbat húzni. Egyébiránt a megfelelő pozícióba kell letenni a véletlenszerűen kiválasztott oldalával. Miután mind a 8 hely betelt, véget is ért a tábla előkészítése. A fel nem használt lapkákat vissza lehet tenni a dobozba, ebben a játékban már nem lesz rájuk szükség.

## A kártyapaklik

### Normál pakli

Az új segítő, az új ingatlanokat és az új eseménykártyákat bele kell tenni a megfelelő paklikba. A 4 normál paklit meg kell keverni és a tervezőtáblára kell helyezni, úgy, mint az alapjátékban.

### Speciális kártyák

Az alapjáték és a kiegészítő speciális kártyáit elkülönítve kell kezelni. Az alapjáték speciális kártyáit az ott megszokott módon kell előkészíteni.

Az új speciális kártyák hátoldalán vagy 1 vagy 2 korona látható. Ezeket ketté kell válogatni és külön-külön megkeverni, majd az 1 koronás paklit a 2 koronásra kell rakni. Így egy paklit képeznek.

### A végrendelet kártyák

Az alapjáték kártyáit ki kell cserélni az újakra. A játékosok vagy közös megegyezéssel választanak egy kártyát vagy véletlenszerűen húznak egyet. A megmaradt kártyákat vissza kell rakni a dobozba, ezekre már nem lesz szükség a játék során.



A kiválasztott vagy kihúzott kártyán látható összeg lesz a játékosok kezdőtőkéje. Ezenkívül a játékhoz szükséges állaskártyák számát is meghatározza ez a kártya.

### Az állaskártyák

Kétféle állaskártya van: azok amelyeken 4 sor bevétel található és azok amelyeken 5. A végrendelet kártyán látható szám határozza meg, melyik fajtát kell használni.

A megfelelő állaskártyákat össze kell keverni és minden játékosnak húznia kell egyet. A fennmaradó kártyákat a dobozba kell tenni, a továbbiakban már nem lesz rájuk szükség.



## Az állás

A játékosok egy véletlenszerűen kapott állaskártyával kezdik a játékot, ami által rendszeres bevételhez jutnak. A fordulók során megpróbálhatják ezt a bevételt megrovások megszerzésével csökkenteni. A játékosok körönként legfeljebb egy megrovást gyűjthetnek be. Amennyiben egy játékos már annyi megrovásban "részeseült", hogy nincs bevétele, elveszíti az állását.

## Bevételek

*Amikor a nagybátyád meggyőzte az üzletfelét, hogy neked adja ezt az állást, azt gondoltad, ez fantasztikus. De most már rájöttél, hogy reménytelenül túl vagy fizetve.*

Minden forduló elején (az előkészületeknél is) a játékosok megkapják bevételeiket. Minden játékos összeadja a saját állaskártyájának soraiban látható számokat, majd ezt az összeget felveszi a bankból.

Ezt már az első forduló kezdetén is meg kell tenni. A játékosok vagy 7 vagy 11 pénzt kapnak a bankból.

A későbbi fordulók során a megrovásjelzőkkel egyes sorok kítakarásra kerülhetnek. Ezáltal csökken a bevétel is. A kítakart mezők után nem jár bevétel.

## Példa



*Ez a játékos 4 pénzt kap a forduló elején fizetésként.*

## Megrovások

*Sajnos nem könnyű a munkaadódat rábírni, hogy kirúgjon. Akkor is megbocsát, ha nem mész be dolgozni, mivel nagyon szerette a nagybátyádat. Ahhoz, hogy kellően felmérgesítsd, a munka helyett igazán ki kell rúgnod a hámból. Ám ez még mindig nem elég ahhoz, hogy elveszítsd az állásodat, csupán a béred fog csökkenni.*

Ahhoz, hogy megszabadulj ettől a bevételedtől, rá kell szolgálnod a megrovásokra. **A játékosok fordulónként legfeljebb egy megrovást szerezhetnek.** Ezt kétféleképpen lehet elérni:

### 1. Egy megfelelő kártya kijátszása

Minden sorban látható valamilyen szimbólum. A játékos egy megrovásjelzőt helyezhet arra a sorra, amelyiknek a szimbólumával megjelölt kártyát játszott ki.

#### Fehérszegélyes kártyák



A fehérszegélyes kártyáknál mindez nagyon egyszerű. Ha egy játékos kijátszik egy ilyen kártyát, akkor a lap bal felső sarkán látható szimbólumnak megfelelő sort kítakarhatja egy megrovásjelzővel az állaskártyáján.

#### Feketeszegélyes kártyák



Feketeszegélyes kártyával csak akkor tud egy megrovásjelzőt szerezni a játékos, ha ez már a játékoslapján fekszik. Az olyan kártya aktiválásakor, amit korábban már használt a játékos, nem jár megrovásjelző. Szintén nem jár jelző a már aktivált segítőkért.

Ingatlanok esetében csak akkor jár a megrovásjelző, amikor az ingatlant a játékos megvásárolja – akkor viszont nem, amikor eladja, karbantartja vagy hagyja elértéktelenedni.



Az ingatlanoknál a szimbólumok színe fontos tényező. Például egy 🏠 szimbólum a kastélyhoz passzol, de a kúriához és a bérházhoz nem.

Csak a bal felső sarakban látható szimbólum számítás – néhány esetben erre különösen oda kell figyelni. A kocsinál például kizárólag a 🐾 szimbólum jó, a 🐾 pedig nem.

### Társak



Egy társkártával is szereshető megrovásjelző, ha egy fehérszegélyű kártyával együtt kerül kijátsszára vagy, ha azzal egy feketeszegélyű kártyára helyezünk egy a szimbólumnak megfelelő jelzőt.

A joker kártyák ugyanúgy működnek, mint a normál társkárták. Például, a játékos tehet egy megrovásjelzőt az állaskártyáján a 🐾 szimbólumra, ha a joker kártyáját, mint egy kutyát játszotta ki (de akkor nem, ha az valamely másikat segítőt testesített meg).

**A joker kártya** az egyetlen olyan kártya, ami a 🐾 szimbólumhoz passzol. Egy normál társkártával nem használható hozzá.

Figyelem! A fehérszegélyes "álatvásár" kártya bal felső sarkában nem található szimbólum, így ez az állaskártya egyik sorába sem illeszthető és értelemesen megrovásjelző sem jár érte.

**Fontos:** Senki sem szereshet egy körben egynél több megrovásjelzőt. Ha egy játékos olyan kártyát játszik ki, ami az állaskártyájának több sorába is passzol, akkor is csak egy sort takarhat ki vele. (Ha már egy küldönc segítségével kitarakásra került egy sor az állaskártyán, akkor kártyával több sort már nem lehet kitarakani ebben a körben.)

## 2. Küldöncöt küldeni

Az új táblák némelyike lehetőséget ad megrovások megszerzésére.



Aki ezt a lehetőséget választja, az elhelyezhet egy megrovásjelzőt az állaskártyája tetszőleges sorába. Aki már elvesztette az állását, az nem küldheti a küldöncét erre a mezőre.



Ez a mező lehetőséget ad a játékosnak egy bővítőlap megszerzésére vagy egy megrovásjelző elhelyezésére az állaskártyája tetszőleges sorában. 5 játékos esetén ez a küldetés csak akkor

használható, ha a játékos egy megrovásjelzőt szerethet megszerezni, de a másik ilyen lehetőséget biztosító mező már foglalt, illetve, akkor, ha bővítőlapot szerethet megszerezni és a másik lehetőség már foglalt.



Aki operába megy, a két pénz kifizetésén túlmenően egy megrovásjelzőt is elhelyezhet az állaskártyája 🐾 szimbólummal megjelölt

sorára (pontosan úgy, mintha egy 🐾-mal rendelkező kártyát játszott volna ki).

## Kirúgtak

*Még egy ilyen barátságos főnöknél is betelik egyszer a pohár.*

Amint egy játékos állaskártyájának összes sora kitarakásra került megrovásjelzőkkel, el kell dobni ezt a kártyát. Gratulálok: ki vagy rúgva! Egy lépéssel közelebb kerültél a végső győzelemhez.

## A játék vége és a győztes

*A játék célja ugyanaz, mint az alapjátékban. A játékosoknak el kell költeniük az összes pénzüket és meg kell szabadulniuk az ingatlanjaiktól. Továbbá el kell érniük azt is, hogy elveszítsék az állásukat.*

Az állaskártya az ingatlanokhoz hasonlít. Senki sem jelenthet addig csődöt vagy nem mehet lemnuszba, míg ki nem rúgták.

Az a játékos, aki megszabadult az összes pénztől és az állását is elvesztette, az alapjáték szabályainak megfelelően csődöt jelenthet és adóságát is felhalmozhat.

A győztes személyének megállapítása ugyanúgy történik, mint az alapjátékban. Egy kivétellel: az utolsó forduló végén (ami vagy a 7. forduló vége vagy egy csőd bejelentése) minden játékos, akinek még van állaskártyája kap még egy utolsó fizetést a végelszámolás előtt.

**Figyelem:** Mivel a játékosok körönként legfeljebb egy sort takarhatnak ki az állaskártyájukon, ezért a játék legalább négy vagy öt fordulóból áll. Attól függően, milyen típusúak az állások.



## Új tervezési lehetőségek

Ezzel a kiegészítővel a játéktábla minden játékban másként áll össze.

## A tervezőtábla előkészítése

A játéktábla feltöltéséhez a 8 tervezőlapkát véletlenszerűen választjuk. Lásd a részleteket a 3. oldalon.

## A tervezés

A játékosok a tervezés fázist pont ugyanúgy hajtják végre, mint az alapjátékban. A jobbra eső lapkák előnyösebbek, viszont a balra esők jobb lehetőséget biztosítanak a küldöncök elhelyezésénél.



Néhány tervlapka lehetőséget biztosít három küldönc elhelyezésére. Az a játékos, aki ezt a lapkát választotta, elhelyezheti a harmadik küldöncét is, miután ő és a többi játékos a szabályok szerint már lerakta a két küldöncét.

## Az új kártyák

A kiegészítő tartalmaz néhány új kártyát. A szabálykönyv hátoldalán található egy összefoglaló az új szimbólumok jelentéséről.

## Az új speciális kártyák



Az új kiegészítő kártyahúzó-tábla biztosítja a helyet az új speciális kártyáknak. Ezek csak akkor szerezhetők meg, ha egy játékos, az egyik küldöncét ide helyezi.

Az eredeti speciális kártyák továbbra is rendelkezésre állnak az alapjáték normál kártyahúzó tábláján.

## Az új ingatlanok




Ezeket a kártyákat bele kell keverni az alapjáték ingatlan-kártyás paklijába.

## Esküvős kártyák



Egy pompás esküvő igazán romantikus lehetőség arra, hogy egy nagy csomó pénztől megszabaduljunk.

A kiegészítő 6 esküvős kártyát

tartalmaz  szimbólummal a lapok bal sarkán. Ezeket keverjük az eseménykártyák paklijába.

Négyféle ilyen kártya van: jeggyűrű, esküvő, nászajándék, legénybúcsú. Az esküvőt pont úgy kell kijátszani, mint egy normál eseménykártyát: a játékos felhasználja egy akciót és kifizeti a költségeket. Arra is van lehetőség, hogy egyetlen akcióval 2,3 vagy akár 4 kártya kerüljön kijátszásra, viszont csak abban az esetben, ha mindegyik másféle.

## Példa

Ha mondjuk egy játékos 2 jeggyűrűvel és 1 nászajándékkal rendelkezik, kijátszhat 1 jeggyűrűt és 1 nászajándékot, csupán egy akció felhasználásával. A másik jeggyűrűjét - ha szeretné - egy újabb akció felhasználásával tudja csak kijátszani. A 3 kártyát azért nem tudja egy akcióval kijátszani, mert a két jeggyűrű ugyanolyan kártya.

A játékosok akkor is játszhatnak ki esküvős kártyát, ha korábban már játszottak ki. (Természetesen ez nem azt jelenti, hogy a poligamia bűnös mocsarába süllyednének. Ezekre a további kártyákra úgy kell tekinteni, mint újabb gyűrűkre, ajándékokra, amelyeket a menyasszonyok kapnak. Garantáljuk, hogy a hölgyek nem fognak tiltakozni.)



## Esküvőszervező



Ezt az új segítőt, a segítő és kiadások pakliba kell keverni. A képességeiről a szabályfüzet hátsó oldalán található magyarázat.

## Variánsok

A kiegészítő egyes elemei úgy lettek kitalálva, hogy együtt is működjenek, de, ha valaki ki akar hagyni néhányat közülük, úgy ezt is megtehesse.

## Állás nélkül

Ebben az esetben az alapjáték végrendelet kártyáit kell használni.

Ha egy küldöncöt olyan mezőre küldenek, ahol megrovást lehet szerezni, ezt figyelmen kívül kell hagyni (a másik része a mezőnek, amivel játékoslap bővítéshez lehet jutni, természetesen továbbra is használható).

## Az állás, mint hátrány

Az állás sokat nehezít a játékon. Lehet úgy is játszani, hogy megnehezítsük a tapasztaltabb játékosok dolgát, hogy csak ők kapnak egy-egy állást, míg a többi játékos pluszpénzt: 15 fontot, ha négysoros, 30 fontot, ha ötsoros állaskártyák vannak a játékbán.

## Az eredeti tervezés

Ha a játékosok szívesebben játszanának az alapjáték tervező táblájával, a tervezőlapkákat a dobozban kell hagyni. Az alapjáték tervező tábláját az új tábla alá kell helyezni úgy, hogy a tervezési lehetőségek láthatóak legyenek.

## Összefoglaló a változtatásokról

### Előkészületek

- Az alapjáték tervezőtáblája helyett az újat kell használni.
- Használjuk az új kiegészítő kártyahúzó táblát (Az alapjáték kiegészítő tábláját is használni kell a 3 vagy 5 játékos oldalával).
- Használjuk az új speciális kártyákat is a régiék mellett (de külön kezelve).
- Véletlenszerűen válasszuk ki a tervezőlapkákat.
- Az új végrendelet-kártyákat használjuk a kezdőtőke és az állás-típus meghatározásához.
- A játékosok 3 cilindert kapnak.
- Az új kártyákat a nekik megfelelő pakliba keverjük be.

### Játékmenet

- A játék kezdetétől fogva, minden forduló elején bevételt kapnak a játékosok az állaskártyájukon látható sorok után (amelyek nem kerültek kitakarásra megrovásjelzővel).
- A kiegészítő kártyahúzó táblára egy új speciális kártya kerül (az eredeti speciális kártyákon túlmenően, amelyek a megszokott helyekre kerülnek).
- A tervezőtábla új lehetőséggel bővült:
  - Egy megrovásjelző szabadon elhelyezhető az állaskártyán.
  - Vagy egy megrovásjelző szabadon elhelyezhető az állaskártyán vagy egy bővítőlapot vehet a játékos.
- Figyelem:* 5 játékos esetén változik ez a szabály.
- A játékosok akkor helyezhetnek az állaskártyájuk egyik sorára megrovásjelzőt, ha a feltüntetett szimbólummal rendelkező kártyát játszanak ki (az operalátogatás egyben egy maszk-szimbólum kitakarására is lehetőséget biztosít).
- **A játékosok egy fordulóban nem szerezhetnek egynél több megrovásjelzőt.**

### A játék vége

Akinek még megvan az állaskártyája nem jelenthet csődöt és nem halmozhat fel adósságot.

Az utolsó fordulót követően még egyszer bevételt kapnak az állással rendelkező játékosok.



## Ingtatlanok



Ezek az ingatlanok kétféle épülettípussal rendelkeznek. A játékos választhatja meg, hogy melyikkel szeretné megvásárolni az ingatlant és a két típust kedve szerint, bármikor váltogathatja. Az ingatlan mindig abba a típusba tartozik, amely tulajdonosának előnyösebb.

Az ingatlanok egyszerre nem tudnak kétfélék lenni. Nem lehet egy aktiválással két kertész-bónuszt szerezni.

Ha egy játékos egy ilyen ingatlannal szeretne megvásárlást végrehajtani, oda kell figyelni az ármódosítóra, hogy a kitakarandó sorhoz passzoljon.



A játékos elhelyezhet egy faház-értékjelzőt az alapjáték szabályai szerint. Ebben az esetben viszont a kör végén az ingatlan értéke egy helyett, két szintet fog esni. Ha karbantartást végzett a játékos, egyáltalán nem fog esni az ingatlan értéke.

Ebben az esetben vagy egy kutya vagy egy ló játszható ki társként. Ha egy parasztudvar több szimbólummal is rendelkezik, mindegyikhez külön kell társat rendelni.



Ez a farm azonnal ad egy lovat. A játékos az ingatlan megvásárlásával azonnal megkapja ezt a lovat. Ehhez nem kell segítő-kártyát használnia. A lójelzőt nem



lehet megrovás megszerzéséhez felhasználni (de a farmot játékba hozva lehetséges megrovást szerezni).

## Események



Egy akciót felhasználva tud a játékos több ilyen szimbólumú esküvős kártyát is kijátszani. A kártyák közt nem lehet két ugyanolyan nevű, egy akcióval maximálisan 4 kártya játszható ki.



A kormánykerékkel vagy pezsgőspohárral rendelkező kártyák korlátlan mennyiségben eldobhatóak. Eldobott kártyánként 1 pénzt fizethet a játékos a bankba.

A "vén tengeri medve" kártyát ezzel a móddal nem lehet pénzköltésre használni. Az eldobott kártyákkal megrovást sem lehet szerezni.



Ezen a kártyán 4 szimbólum is található a bal felső sarokban: a pincér, a kocsis, a barát és a házasságszervező is bónuszt hoz, ha kijátszod. A kártyával csak egy megrovás szerezhető, az állaskártya egy olyan sorába, amelyiken szerepel valamelyik szimbólum.



A játékos eladhat egy ingatlant (akció felhasználása nélkül). Ennél az értékesítésnél az ingatlanok értékét befolyásoló mezőt nem kell figyelembe venni.

## Segítők



Ha a játékos kijátszik egy esküvős-szimbólumos kártyát további 1 pénzt költhet el. Ha több kártyája van, akkor minden egyes kártyáért egy-egy pénzt költhet.



A játékos akciófázisa során bármikor felhasználható: húzhat 6 kártyát, amiből egyet megtarthat. A többi 5-öt el kell dobni.

**Szerző:** Vladimír Suchý

**Illusztrátor:** Tomáš Kučerovský

**Kártya illusztrátor:** Václav Šlajch

**Grafika - dizájn:** František Horálek

**Magyar fordítás:** Fischer T. - Plenni  
fischtom@gmail.com

**Szabály:** Vít Vodička

**Tesztelésvezetők:** Petr Murmak, Vít Vodička

**Testztelők:** feleségem Katka, Rychlík,

Vodka, Tuko, Marcela, Vlaada,

eklp, dilli, Roneth, Dunde,

vytick, Jája, Pidgin, Radka,

Honza, Pogo es sokan masok.

**Külön köszönet:** Paul Grogan es a

The Gathering of Friends tagjainak.



[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)



© Czech Games Edition  
2013 október-november  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)



Edited with Infix PDF Editor  
- free for non-commercial use.

To remove this notice, visit:  
[www.iceni.com/unlock.htm](http://www.iceni.com/unlock.htm)