

~ A játék szabályai ~

A játék célja

Úgy döntött, versenybe száll, hogy a Földet megkerülve elsőként térjen vissza a Brit Nemzetközösség szívébe: Londonba! Izgalmas utazásnak ígérkezik! Az események azonban nem várt fordulatot vettek és egy véletlen folytán a Scotland Yard látókörébe került. Kirabolták az Angol Királyi Bankot és hirtelen indulása miatt Önre vetült a gyanú árnyéka. Én természetesen tudom, hogy ez egy kellemetlen félreértés, de kérem, visszatéréig tisztázza a személyével kapcsolatos pletykákat, és ne legyen Önnél 10£-nél nagyobb vagyon! Legcsekélyebb kétségem sincs afelől, hogy Ön ártatlan, de a rossznyelvek még a leg-tisztább lelkeket is besározhatják!

Nem is szaporítanám tovább a szót! Siessen! El kell érnie a 8:30-ast a King's Crosson!

Bon voyage!

Úti felszerelés

☉ 1 játéktábla

☉ 2 *Táska* minitábla

☉ 6 *Kalap* figura

☉ 6 Útinapló



☉ 25 *Passepartout* kártya



☉ 18 *Pletyka*-kártya





☉ 130 £ (*font*) kártya



Előkészületek


☛ Tegyétek ki középre a játéktáblát és a két *Táska* minitáblát!

☛ Rendezzétek sorba a  kártyákat az értékük szerint, és tegyétek azokat felfordítva a minitáblákon kijelölt helyekre! Ez a két tábla és a hat pakli alkotja együttesen a bankot.

☛ A  kártyákat keverjétek össze és lefordítva tegyétek a játéktáblán kijelölt helyre! A játék során a tábla mellett lappal felfelé gyűjtsétek az eldobott lapokat!



☛ Minden játékos kap:

~1 *Útinapló*.

~1 *Kalap* figurát az Útinapló szimbólumával  megegyező színben.

~3 *Pletyka*-kártyát, amelyeket az Útinapló jobb oldalára kell tenni (a maradék Pletyka-kártyákat tegyétek vissza a dobozba!).

~Összesen **80 £-ot** a következő címletekben: $1 \times 30£ / 1 \times 15£ / 2 \times 10£ / 2 \times 5£ / 1 \times 3£ / 2 \times 1£$.

☛ A pálya a London mezővel kezdődik  , és ide is kell visszatérni. Ezen kívül 79 számozott mező van (a számozás csak a haladás megállapítását könnyíti meg; egy kis kivonás és már kész is!). A toll  a mozgás irányát mutatja.

☛ Az kezd, aki a legutóbb járt Londonban. Ha nincs ilyen, dobjátok össze Kalapjaitokat, majd véletlenszerűen húzzatok egyet és az kezdjen, akinek a Kalapját kihúztátok! Mindenki tegye a Kalapját az első mezőre és az első játékostól kezdve az óramutató járása szerinti sorrendben lépjétek!

Játékmenet

Ha te jössz, lépj a figuráddal előre vagy hátra **egy szabad mezőre**, hacsak a mező, ahol állsz, mást nem mond!

Ha úgy döntesz, hogy előre lépsz, fizesd ki a banknak a lelépelt mezők mennyiségének megfelelő összeget, amelyet az Útinapló bal oldalán láatsz!

Ha visszafelé kívánsz haladni, akkor a legutolsó elhagyott *Állomás*-mezőre kell lépned, ha az üres. Ez a lépés nem csupán ingyenes, de attól függően, hány mezőt léptél vissza, pénzt is kapsz a banktól.

A játékosok hamar rájönnek majd, hogy a gyors előrehaladás a pénztárcájukat sem kíméli. A győzelemhez ügyesen kell váltogatni a törekvő és óvatos döntések között és mindig ki kell várni a legmegfelelőbb pillanatot a visszatérésre.

Megjegyzés: A különleges mezők áttekintéséhez lapozz a szabálykönyv végére!

Hogyan lépünk?

○ Lépés előrefelé ○

Lépj előre a figuráddal egy szabad mezőre, amely nem lehet *Állomás* ●! Ezzel egyidejűleg fizesd ki a banknak a lépésed költségeit (részletesebb eligazításért lásd: Különleges mezők)! 1 mezőnyi haladás 1£-ba kerül, 2 mezőnyi 3£-ba ($1+2=3$), 3 mezőnyi 6£-ba ($1+2+3=6$), és így tovább...

Megkönnyíti a dolgot, ha az Útinapló bal oldalán felsorolt értékekre hagyatkozol.

Ha például Viktória hármat lép, 6£-ot kell fizetnie.

○ =	○ =
1	16
2	17
3	18
1	136
3	153
6	171

Válaszd ki, melyik mezőre akarsz érkezni és számold össze, hány mezőt kell haladnod odáig! **Min-den mezőt (Londont és azokat is, ahol már áll valaki) számolj bele!**

Mivel minden mező meg van számozva, könnyen megkaphatod a haladás mértékét, ha a célmező számából kivonod annak a mezőnek a számát, ahol eredetileg álltál.

Például Viktória az 5-ös mezőn áll és a 10-es mezőre lépett, akkor $10-5=5$ mezőt haladt előre. Az Útinaplójából ennek megfelelően megállapíthatja, hogy az 5 mezőnyi haladás 15£-ba kerül.



4	10
5	15
6	21

Az utazás árát a lépés előtt kell megfizetni. A fizetésnél a bankban felválthatod a címleteidet. Ha nincs nálad elég pénz a lépéshez, lépj kevesebbet, hogy olcsóbban megúszd!

Lépés visszafelé

Lépj vissza a figuráddal a legutóbb elhagyott *Állomás*-mezőre! Ha már áll rajta valaki, nem léphetsz hátra. **Amikor visszalépsz, annyiszor 10£-ot kapsz a banktól, ahány mezőt visszaléptél** - akár akarod, akár nem.

Például Viktória a 42-es mezőn van és úgy dönt, hogy visszalép a 38-as mezőre (Kalkuttába), 4 mezőt halad visszafelé ($42-38=4$), ezért 40£-ot kap a banktól ($10£ \times 4$ mező).



Különleges esetek, különleges mértékek!

Abban a különleges esetben, ha nincs pénzed az előrelépéshez és visszafelé sem tudsz haladni, mert valaki áll a legközelebbi *Állomás*on, passzolnod kell a kört és meg kell várnod, hogy elmenjenek az *Állomás*ról.

Ha az a kellemetlen helyzet alakul ki, hogy már nincs pénzed előrelépni, de még nem érted el az első *Állomás*t (Párizst) a táblán, térj vissza a kezdőpontra és vedd fel újra a kezdő 80£-ot! A következő körtől normálisan léphetsz.

London más esetben nem számít *Állomás*nak.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valaki a pontos összeg megfizetésével visszatér a kezdő- és végpontba (London, 80-as mező). Ne felejtsd, hogy akármikor válthatsz pénzt.

A visszatéréshez tisztáznod kell magad minden gyanú alól, tehát:

☛ Nem lehet nálad *Pletyka*-kártya,

☛ Nem lehet 10£-nál több a kezvedben.



Ha ezek közül valamelyik nem teljesül, nem térhatsz haza és nem fejezheted be az utazást.


Variáció 2 főre

Ha ketten vagytok, játszhattok akár változtatás nélkül is. Ebben az esetben a játékmenet felgyorsul és kevésbé játszanak közre más játékosok figurái, amelyek elállják az utat.

De követhetitek a következő változatot is:

A játék kezdetén minden játékos 2 figurát, 5 *Pletyka*-kártyát és 110£-ot kap.

Az nyer, aki mindkét figuráját célba tudja juttatni. Az elsővel ráléphetsz a célra, amint megszabadultál az összes *Pletyka*-kártyától, mindegy, hány £-od maradt. A második figurával viszont csak akkor érhetsz a célba, ha legfeljebb 20£-od marad.

Ha a rendőrség  mezőre lépsz az egyik figuráddal, a következő körben el kell dobnod egy *Pletyka*-kártyát és csak az azt következő körben léphetsz újra (lásd a Különleges Mezők leírását). Az összes többi szabály ugyanúgy érvényesül, mint 4 játékosnál.

Különleges mezők

Lépés után alkalmaznod kell az adott mezőre érvényes szabályt. Bizonyos mezők azonnali hatást fejtenek ki . Más szabályokat pedig a lépésed utáni körben kell alkalmazni .



Ha egy **Passepartout**-mezőre érkezel, többé-kevésbé jó dolgok történhetnek.

Ha te vagy a legelőrébb, húzz 1 Passepartout kártyát és rögtön játszd ki (ha esemény)!

Ha nem te vagy az első, húzz 2 Passepartout kártyát, az egyiket játszd ki, a másikat pedig dobd el!

Kétféle **Passepartout** kártya van:

- ◆ **Események, amelyek azonnali hatást fejtenek ki,**
- ◆ **Karakterek, amelyek később fejtik ki a hatásukat, amikor kijátszod azokat.**

A Karaktereket, amelyeket még nem játszottál ki, tedd felfordítva az Útinaplód mellé!



Ha a húzott lapok valamelyikén szerepel ez a szimbólum, a köröd végén keverd vissza az eldobott lapokat az eredeti pakliba!



- ◆ Csak **visszafelé** haladva léphetsz **Állomás**-mezőre.
- ◆ Előre haladva soha nem léphetsz **Állomás**-mezőre.
- ◆ Csak a legközelebbi **Állomásig** léphetsz vissza. Ha az már foglalt, nem tudsz visszalépni, amíg az fel nem szabadul.
- ◆ Egy **Állomás**-mezőről is visszaléphetsz az előzőre, ha az szabad.

Ha visszalépsz egy Állomásra, annyiszor 10£-ot kapsz, ahány mezőt visszaléptél.



Ha **Fogadás**-mezőre lépsz, ne csinálj semmit. A következő körben lépés előtt nézd meg, hanyadik helyen állsz a táblán a többi játékoshoz képest! Ha a helyezésed egyezik a mezőn lévő szám(ok)kal, **annyiszor 10£-ot kapsz a banktól, ahányadik vagy.**

Ezután egyszerűen lépj tovább! A pénzt soha nem érkezéskor kapod, hanem az azt követő körben.

Példa: Viktória egy „2”-es számú Fogadás-mezőre lép. Ekkor még nem kap pénzt. A következő körben még a lépése előtt megállapítja, hogy a második helyen áll, ezért kap 20£-ot a banktól (2x10).

Megjegyzés: 2 vagy 3 játékos esetén a 4-es, 5-ös és 6-os számmal jelzett **Fogadás**-mezők nem adnak pénzt, de ugyanúgy lehet őket használni, mint egy átlagos mezőt.



Ha **Font (£)** mezőre érkezel, ne csinálj semmit.

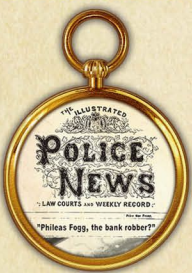
A következő körben kell kiválasztanod, hogy:

- **Továbblépsz**, mintha mi sem történt volna,

VAGY

- **Nem lépsz ÉS fizetsz a banknak vagy kapsz tőle 10£-ot.**

Addig maradhatsz ezen a mezőn, ameddig szeretnél, de minden körben fizetned kell 10£-ot a banknak, vagy ők fizetnek neked 10£-ot.



Csak akkor léphetsz **Rendőrség**-mezőre, ha van legalább egy **Pletyka**-kártyád. Ha ide lépsz, meg kell fordítanod a **Kalap** figurád, hogy ezzel is kifejezd a tiszteletedet a hatóság iránt.

A következő körben fordítsd vissza a **Kalap**ot és dobj el egy **Pletyka**-kártyát! A hatóságokkal való együttműködésért jutalmul **annyiszor 10£-ot kapsz, ahányadik helyen állsz a játékosok között.**

Ekkor fordíts egy kört a **Pletyka**-kártya eldobására és vedd fel a szolgálataidért járó összeget! Az azt követő körben viszont el kell hagynod a **rendőrség**-mezőt (akár előre, akár hátrafelé haladva).