

JUNTA

VIVA EL PRESIDENTE!

Szatirikus kockajáték 3-5 10 évnél öregebb konspirátor számára, Sebastian Resl és Christoph Reiser tollából

JÁTÉKÖTLET

Évek teltek el azóta, hogy República de las Bananas szigetét felkelés és puccskíséret rázta meg. Az ország hadseregének befolyása nagyot esett, így a piszkos munkát a tehetős családok magánhadseregei végzik helyettük. A junta haszonélvezői svájci bankszámlájuk által hízlalt, fényűző rezidenciákon élnek.

Te is egy ilyen nagyhatalmú, magánhadsereggel rendelkező családfőt alakítasz. Rabold ki ellenfeleid és tedd hidegre a Presidentét, hogy te léphess a helyébe. Zsebelj be annyi külföldi segélyt, amennyit csak tudsz, bérelj még több katonát és bővítsd rezidenciád. Ha neked megy a leggyorsabban, megnyered a játékot.

JÁTÉKELEMEK



45 Kártya



5 Összefoglaló kártya
(az 5 játékos színében)



25 Épület lap



20 Hadsereg kocka
(az 5 játékos színében)



5 Paraván



1 Elnöki napszemüveg*



5 Rezidencia (az 5 játékos színében)

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT



Mielőtt elkezdenétek az első játékot, állítsátok össze a paravánokat. Hajtsátok be a felső és oldalsó lapjait a képen látható módon, majd csúsztassátok össze a füleket, ahogy az ábra mutatja. Játék után hagyjátok összhajtvva a őket, hisz könnyedén egymásba csúsztathatók, így összehajtvva is jut nekik hely a dobozban.

További gondolatok az épületlapokhoz: Bizonyos lapok, mint például a helikopter leszálló, vagy az úszómedence, valójában nem épületek, de ettől függetlenül a junta prominensei annak tartják őket. A rezidencián már felépítve találtak egy villát, mely minden játékosnál pontszerző épületnek számít.



* A mellékelt napszemüveg csak játék, így nem féld meg egy normál napszemüveg tele ámszortól általános követelményesétek

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos elvesz **1 Paravánt**. Válassz egy színt, és vedd el a hozzá tartozó **Rezidenciát**, **Összefoglaló kártyát**, és **1 Hadsereg kockát** a színedben. A maradék kockákat és **Épület lapokat** tegyédtek az asztal közepére. Ez lesz a **Készlet**.

Keverjétek meg a 45 lapos **Kártyapaklit** és lefelé fordítva helyezétek a Készlet mellé **húzópakliként**. A játék során kijátszottr vagy eldobott kártyákból mellette formálatok majd egy színével felfelé fordított **dobópaklit**. Ha a húzópakli elfogy, keverjétek újra a dobópaklit, ebből formálva új húzópaklit.

Dobjon mindenki. Aki a legnagyobbat dobja, az lesz a **Presidente**. Ő kapja az **Elnöki napszemüveget**. Mindig az a Presidente, akinél a napszemüveg van. A többi játékos egyelőre **Puccsista** lesz.



A szabályfüzet bizonyos részein az Elnöki napszemüveggel díszített, bekeretezett szöveggel találkozhatok. Ezek a speciális szabályok csak a Presidentére vonatkoznak.

KÉT VERZIÓ

A *Junta: Viva el Presidente!* kétféle verzióban játszható. Elsőként az **Alap játék** szabályait magyarázzuk el, majd ezt követik a **Haladó** játékszabályok.

Ha most játszotok először a *Junta: Viva el Presidente!*-vel, válasszátok az Alap szabályokat, hogy belerázódjatok a játékba. A következő alkalomra kipróbálhatjátok a Haladó szabályokat is. De hát ezért vagyunk itt, nem?

JÁTÉKMENET

Egy játék több különálló körből áll. Minden kör hat **fázisra** oszlik, melyek egymás után következnek. Fordulók nincsenek, de mindenki minden fázisban sorra kerül.
A fázisok:

- 1) Kártyahúzás
- 2) Ajánlatok megtétele
- 3) Hadseregek irányítása
- 4) Csata
- 5) Pénzköltés
- 6) Kártyák számának ellenőrzése

1) Kártyahúzás

A **Presidente** kezd. Annyi kártyát vehet el a húzópakliról, **amennyi a játékosok száma plusz még kettőt**. Ha például 4-en játszotok, a Presidente 6 lapot húz (=4+2) ebben a fázisban.

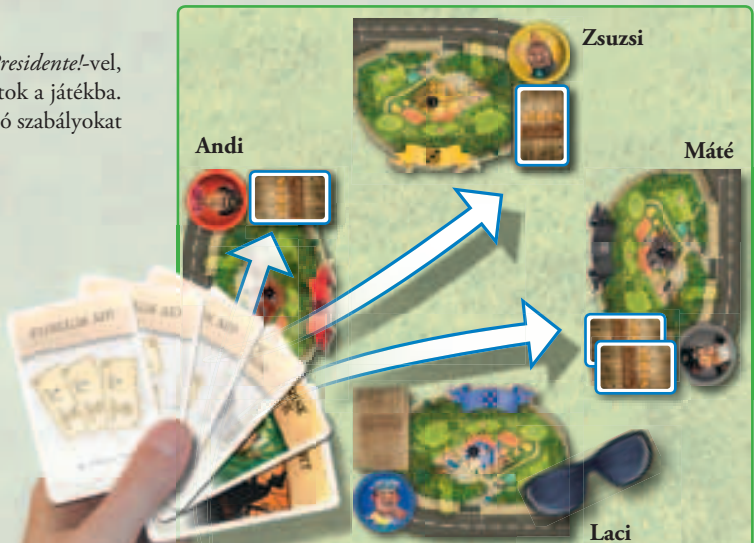
Ezután minden Puccsista húzhat 1-1 lapot, az óra járása szerint haladva. **Kivétel:** A játék legelső körében minden Puccsista még egy lapot (vagyis összesen kettőt) húzhat.

Tipp: Kártyáidat **mindig a kezdedben** kell tartanod, a többiek elől rejtve. Nem beszélhetsz róla, milyen lapjaid vannak, vagy milyeneket veszettél a Csatában. Egyedül csak a lapjaid **száma** nem maradhat titokban.

2) Ajánlatok megtétele

A Presidente a kézben tartott lapjai közül minden **Puccsistának legalább 1-et** ad. A lapokat színükkel lefelé az adott Puccsista **rezidencia** lapjának **Ajánlat kártya helyeire** rakja le. A Puccsisták megnézhetik a nekik ajánlott lapokat, de még nem vehetik kézbe őket.

Tipp: A *Betörő kártyák* közvetlenül az Ajánlat fázis után játszhatók ki.



Példa: Laci (kék) a Presidente. Úgy dönt, hogy Andinak (piros) és Zsuzsinak (sárga) 1-1 kártyát ad a kezéből, Máté (fekete) pedig 2 lapot kap tőle. Andi, Zsuzsi, és Máté bepillant az Ajánlatokba, majd felfelé fordítva visszatesszi őket az Ajánlat kártyák helyére.


3) Hadseregek irányítása

Minden **kocka 1 Hadsereget** jelképez. A játékot 1-1 Hadsereggel kezditek, de közben **több** Hadsereg kockát is szerezhettek.

Ebben a fázisban minden Puccsista **támadó** vagy **védekező hadmozdulatra** ad parancsot Hadseregeinek. Ehhez előbb **Paravánját** a Rezidencia lapja kijelölt részére teszi, majd egy tetszőleges számmal fölfelé, **rejtve** mögé helyezi Hadsereg kockáját (vagy kockáit), a következőképpen:

- **Megtámad valakit:** Ha egy hadsereggel meg akarsz támadni a Presidentét, vagy valamelyik Puccsistát, a kockát a Rezidenciájuk számával fölfelé tedd a Paraván mögé.
- **Önvédelem:** Ha magad akarsz védeni, kockád saját Rezidenciád számát mutassa.
- **A Presidente védelme:** Besegíthetsz a Presidentének saját védelmébe. Ehhez a kockádnak 6-ot kell mutatnia. A 6-os szám mindig az adott Presidente védelmét jelenti, függetlenül attól, hogy ki is az ebben a pillanatban.

Ha kettő vagy több Hadsereged van, **egymástól független parancsokat is kiadhatsz** nekik. Szabadon kitalálhatod, hogy a különálló Hadseregeid mit tegyenek, és mindegyikhez azt a számot állítod be, amelyiket akarsz. Az egyetlen kivétel, hogy nem támadhatod és védheted egyszerre a Presidentét.

 **A Presidente** Hadseregei nem kaphatnak parancsot: nekik az elnököt kell **védeniük**. A Presidente nem támadhat meg más játékost.

Tipp: Közvetlenül azután, hogy letettetek minden Hadsereg kockát kijátszhatók a *Kém* lapok.

Amint minden Puccsista kiadta a parancsokat Hadseregeinek, és senki sem akar kijátszani *Kém* kártyát, a Presidente parancsára mindenki felemeli Paravánját, hogy bárki számára láthatók legyenek a Hadseregek.

4) Csata

Most következnek a **Csata** fázis. A csatákat kötött **sorrendben** kell végrehajtani. Az **kezdheti** a harcot, aki a **Presidentét** támadja. Ezután az **órajárás szerint haladva**, minden Puccsista azokat a csatákat játsza le, melyekben **Védekeznek**, magyarul amelyekben megtámadták. Ha ugyanazt a játékos több Puccsista támadja egyszerre, ez **közös** támadásnak és egy csatának minősül.



Zsuzsi

Máté


Laci

Példa: Andi (piros) két Hadsereg kockáját is 5-re állította, így azok Lacit (kék), az aktuális Presidentét támadják. Egy másik hadseregét 1-re állította, tehát ezzel Mátét (fekete) támadja, míg negyedik hadseregének 4-es parancsot adott, vagyis ezzel önmagát védi.

Zsuzsi (sárga) Mátét támadja két Hadsereggel (kockái 1-1-et mutatnak), az utolsóval pedig, ami 3-ast mutat, magát védi.

Máté a Presidentét, Lacit segíti egy 6-ossal. Másik két Hadserege Zsuzsit támadja (kockái 3-3-at mutatnak).

Példa: Laci az aktuális Presidente. Először az a csata kerül lejátszásra, melyben Lacit támadják (akár többen). Balra tőle Andi ül, akit ebben a körben senki sem támad. Tovább haladva Zsuzsi a következő, aki Máté támadása ellen védekezik. A legvégén jön Andi és Zsuzsi közös Máté elleni támadása, aki Zsuzsi után következik a sorban.

 **Ha senki sem** támadja a Presidentét, minden játékos **azonnal** megkapja az **ajánlatot**—mielőtt még a Puccsisták közti csatározás kezdetét venné.

Általában minden csatát külön játszunk le. A harci fázis 4 lépésre oszlik, melyek a következő sorrendben következnek:

- A) Védekezők kártyái
- B) Támadók kártyái
- C) Dobás a Hadseregekre
- D) Zsákmány

Tipp: Légy óvatos e fázis alatt, és a már dobott Hadsereg kockáidat különítsd el a még nem dobottaktól. A legjobb módszer erre, ha a Parván felemelése után Kockáid a lapod tetején lévő Hadsereg parancsszám hely fölé sorakoztatod, és amellyikkel már dobtál, azt visszateszed a lap bal alsó sarkában lévő portré mezőre.

A) Védekezők kártyái

A védekező játékos annyi kártyát játszhat ki kezéből, amennyit csak akar, feltéve, hogy azokon a **“vor einem Kampf”** (csata előtt kijátszandó) felirat szerepel. Ha egy támadó, az **összes támadó** Hadsereg kockáját elveszti, kiesik a harcból. Ha **nincs már** több támadó, a csata **azonnal** véget ér.



Bármely játékos, aki legalább 1 Hadsereggel a Presidentét védi, maga is a Presidente védelmi erejének számít, így kártyákat játszhat ki a csatában.

B) Támadók kártyái

A harcban érintett minden **támadó** játékos annyi kártyát játszhat ki kezéből, amennyit csak akar, feltéve, hogy azokon a **“vor einem Kampf”** (csata előtt kijátszandó) felirat szerepel. Ettől függetlenül a védekező minden esetben részt vesz a csatában.



Ha a Presidentét védő játékos elveszti az összes védekező Hadsereg kockáját, nem vehet részt tovább a harcban. Az általa kijátszott kártyák hatása azonban érvényes marad, de továbbiakat már nem játszhat ki ebben a harcban.

C) Dobás a Hadseregekre

Ezután minden játékos **egyszerre** dob az adott harcban résztvevő Hadsereg kockáival. Nem dobhatsz azon Hadseregeiddel melyek már parancsot kaptak. Előfordulhat, hogy a védekezőnek nincs önmagát védő Hadserege. Ilyen esetben csak a támadó dob.

Tipp: A kockadobások elvégzése után a csatában érintet bármelyik játékos azonnal kijátszhatja az **Elterelő taktika** kártyáit.

Minden támadó közli **Saját Harci Értékét**, mely dobott kockái összege. **Minden** támadó összeadott harci értéke lesz a teljes **Támadó Érték**.

Ezt követően a védekező adja össze kockái eredményét, hozzáadva az általa birtokolt **épületek számát** is. A **végeredmény** a **Védekező érték**. Minden épület (beleértve a Villát is) +1-gyel növeli a Védekező értéket.



A Presidente **nem** dobhat Hadseregeire! Ehelyett minden elnöki Hadsereg 1-es Védekező értékkel bír. Tahát a Védekező értéke egyenlő a Hadseregei és az Épületei számával. Ehhez adódik még azon játékosok Saját Védelmi Értéke, akik úgy döntöttek, hogy védelmezik a Presidentét.

Ha a Támadó érték **kevesebb, vagy egyenlő** a Védekező értéknel, a támadás **sikertelen**. Ha a Támadó érték **nagyobb**, a támadók **Zsákmányt** szerezhetnek.

D) Zsákmány

Ha a támadás sikeres volt, **minden** támadó játékos Zsákmányként húzhat **egy véletlenszerű kártyát a védekező kezéből**. A legmagasabb Saját Harci Értékű játékos húzhat elsőként. (Egyenlőség esetén dobással döntsék el, ki lesz az első). A többi támadó Saját Harci Értéke szerint következik a húzásban. Ha többen vannak, mint amennyi kártya a védekező kezében, az utolsók sajnós üres kézzel kulloghatnak haza.



Ha a Presidente elleni támadás **sikeres** volt, a támadók a fenti módon egy-egy kártyát Zsákmányolhatnak a Presidente kezéből. Ezután **minden (!)** játékosnak **felfordítva a dobópaklira** kell dobnia a **neki ajánlott** kártyákat. Senki sem kapja meg őket.

Ha **minden csata véget ért**, a Presidentét támadó, **legnagyobb** Saját **Harci Értékkel** rendelkező játékos megkapja a **Elnöki Napszemüveget**, és **ő lesz** a Presidente.

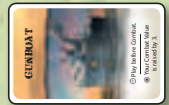
Ha a Presidentét ért támadás **sikertelen** volt, mindazok, akik **nem támadtak** rá, **azonnal** kézbe vehetik a nekik ajánlott kártyákat. Nem számít, hogy segítettek-e a Presidentének, vagy sem. Akik viszont **támadták**, azoknak felfordítva a **dobópaklira** kell tenni a **nekik ajánlott** kártyákat.



Csata példa 1: Andi két Hadserege (piros) támadja Presidente Lacit (kék), akinek 1 Épülete és 2 Hadserege van. Máté (fekete) egy Hadsereget küld Laci megsegítésére. Elsőként Laci és Máté játszhatják ki kártyáikat, mivel ők a védekezők. Laci úgy dönt nem játszik ki lapot. Máté egy **Hadihajó** kártyát rak le, mely Presidente Laci Védekező Értékét 3-mal növeli.



Andi



Máté



Laci



Ezután a támadó Andi tehet le lapokat, aki Máté Hadseregéhez egy **Merénylet** kártyát tesz, ezzel elpusztítva azt (a kocka visszakerül a Készletbe). A merénylet után Máténak nem maradt harcoló Hadserege, így kiesik a csatározásból. Az általa letett Hadihajó lap azonban továbbra is beleszámít Laci védelmébe.

Most Andi dobhat két támadó Hadseregére: össz dobása 6 (4+2). Laci nem dobhat, mivel ő a Presidente. Védekező értékét 1 Épülete plusz 2 Hadserege adja, melyhez hozzájön a Hadihajó 3-as értékű kártyája. Ez összesen 6, ami egyenlőség, tehát a támadás **sikertelen**.

Andi támadása kifulladt, így nem zsákmányolhat. Zsuzsi és Máté így kezükbe vehetik a nekik tett ajánlat kártyákat. Andinak viszont el kell dobnia ajánlat lapjait.

Csata példa 2: Máté két Hadserege (fekete) Zsuzsira (sárga) támad, akinek 3 épülete van és 1 védekező Hadserege. Egyikük sem játszik ki kártyát, csak Hadseregük értékére dobnak. Zsuzsi egy 4-est, Máté egy 6-ost és egy 3-ast. Máté Támadó Értéke 9 (=6+3), Zsuzsi Védekező értéke pedig 7 (=3+4).

Máté támadása sikeres, ezért húzhat egy kártyát Zsuzsi kezéből.



Zsuzsi

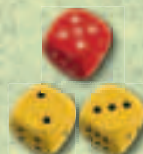
Máté



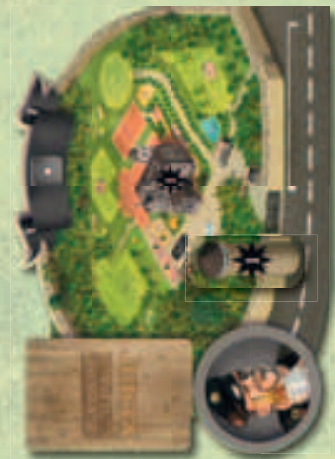
Csata példa 3: Andi megtámadja Mátét 1 Hadsereggel. Zsuzsi két sereget küld Máté ellen. Máté nem hagyott Hadsereget saját védelmére. Senki sem játszik ki kártyát, így Andi és Zsuzsi együtt dobhatnak támadó Hadseregükre. Andi dobása 5, Zsuzsié 2 és 3. Mindkettőjük Saját Harci Értéke 5. Közös Támadó értékük 10. Máté Védekező értéke 2, két épülete révén.

A támadók nyernek 10:2-re. Andi és Zsuzsi is zsákmányolhat. Saját Harci Értékük egyenlő így még egyet kell dobniuk, hogy eldöntsék, ki húzhat először Mátétól. Andi dobása 2, Zsuzsié 4, ezért ő húzhat elsőként egy kártyát Máté kezéből. De mivel Máténál csak egy lap volt, Andinak üres kézzel kell távoznia.

Andi



Zsuzsi



Máté

5) Pénzköltés

Ha valaki **Hadsereg nélkül** zárja a kört, ingyen kap **1 új Hadsereget**. Then you may spend the (hopefully) huge fortunes you've amassed. Először a **Presidente** jön, majd a Puccsisták követik órajárás szerint. A következőkre költhettek:

- **4 Millió Peso: 1 Épület**

Vegyél el egy épületet a Készletből és tedd a Rezidencia lapodot lévő megfelelő helyére. Minden épület **+1-gyel** növeli **Védelmi értékedet** és **1 Győzelmi pontot** ér.

- **2 Millió Peso: 1 Hadsereg**

Elvehetsz egy saját színű 1 Hadsereg kockát a készletből. Mindenkinek legfeljebb 4 Hadserege lehet.

- **1 Millió Peso: 1 Kártya**

Elveheted a húzópakli legfelső lapját, és a kezedbe veheted azt. Ha az új kártya Külföldi segély, akár azonnal el is költheted. Mindenki csak **körönként 1 kártyát** vásárolhat.

Mindig a kezekben lévő kártyákból fizethetsz a különböző dolgokért, a vételárúknak megfelelő Külföldi Segély lapot a dobópaklira helyezve. Ha nincs meg pontosan a szükséges összeg, akkor **sem válthatsz**. Ilyen esetben nagyobb értékű lappal fizethetsz.

Tipp: Ebben a Fázisban játszhatod ki a *Párt támogatás* és a *PR kampány* kártyákat

6) Kártyák számának ellenőrzése

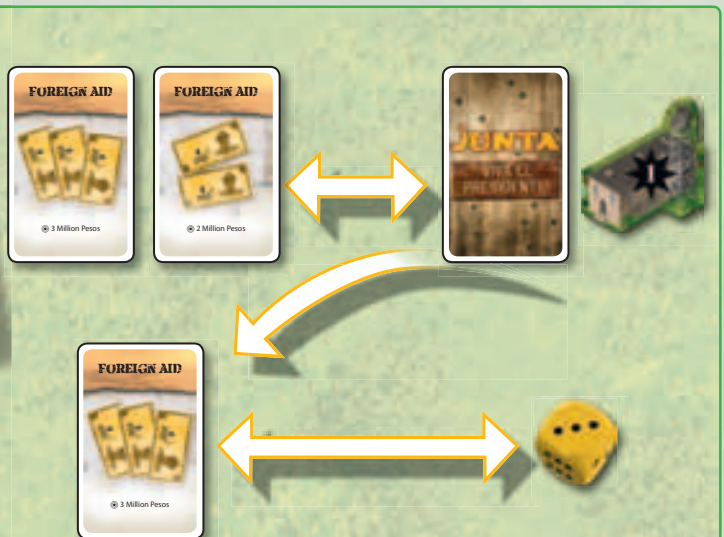
E fázisban **legfeljebb 4 kártyád** maradhat. Ha több mint 4 lapot tartasz a kezekben el kell dobnod a maradékot. A felesleges lapokat a dobópaklira kell helyezni. A fenti limit csak erre a fázisra vonatkozik, a többiben nyugodtan túllépheted a 4-et.

Tipp: A Rezenciád, Épületeid és Hadseregeid és a kezekben lévő lapok számát folyamatosan láthatja mindenki. Hadseregeid csak akkor teheted a parván mögé ha irányítod őket a 2. fázisban.

A JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékos a Pénzköltés fázisban eléri az **5 (vagy több) Győzelmi pontot**, a játék véget ér. Minden **épület** (beleértve a Villát is) 1 Győzelmi pontot ér, ezen felül a Jacht és a Luxusokcsi is 1-1 Győzelmi pontot ad annak, aki a kezében tartja őket. A legtöbb Győzelmi pontot elért játékos nyer. Döntetlen esetén az nyert, akinek kezében a legtöbb pénzkártya van.

Tipp: A *Pénzköltés* fázist le kell játszani. A játék **nem** érhet véget ha valaki megszerezte az 5 pontot, de más játékosok még nem végeztek a körrel. Ha a játéknak vége a Kártyák számának ellenőrzése fázist már nem kell lejátszani, tehát senkinek sem kell eldobnia a limit fölötti Külföldi segély pénzlappait, melyek egyenlőség esetén győzelemre segíthetik.



Példa az 5. (Pénzköltés) Fázisra: Zsuzsinak 2 Külföldi segély kártyája van összesen 5 millió peso értékben. Egy épületet és egy kártyát vesz belőle. Mindkét lapot felfelé fordítva a dobópaklira helyezi. Most megvett kártyája egy 3 milliót érő Külföldi segély lap. Zsuzsi azonnal kijátssza, és vesz belőle egy Hadsereget, ami csak 2 millióba kerül, de mivel nincs pénzváltás 1 millióval többet fizetett érte. Több lapot már nem vehet.

HALADÓ JÁTÉK

Szóval lejátszottátok az Alap játékot és a következő szintre akartok lépni? Mocskosabban és galádabban szeretnétek? Akkor nektek a Haladó szabályokra lesz szükségetek! Ehhez változtassatok az alábbi szabályokon:

Játék vége

A játék akkor ér véget, ha valaki **6, vagy több Győzelmi pontot ér el**. Az **Elnöki Napszemüveg 1 Győzelmi pontot ér**, így érdemes lesz gyakrabban támadni a Presidentét.

Elpusztított Hadseregek

Ha valaki 1-et dob **Harc közben**, a **csata után** elpusztíthat a csatában részvevő 1 ellenséges Hadsereget. Ennek nem lesz befolyása a **Harc kimenetelére**. Az Elpusztított Hadseregek visszakérülnek a készletbe.

Tipp: Ez a szabály nagyobb ingadozást biztosít a Hadseregek számában, és valamivel több lehetőséget ad a 6 Győzelmi pontért folyó hosszabb játék *Pénzköltés* fázisában.

Ajánlatok

Amikor a **Presidente** megteszi **Ajánlatait** a 2. fázisban, **nem csak kártyákat, de Hadsereget is felajánlhat**:

- Ahogy rendesen, **minden** Puccsistának **legalább 1 kártyát** ajánlhat, de **ezen felül egy vagy több Hadsereg kockát** is ígérhet.
- **Több mint egy** Puccsista hadsereg is felajánlható.
- Az **összes** Hadseregét is felajánlhatja.
- Szabadon **választhatja** meg, hogy a felajánlott Hadsereg kockán mely szám legyen felül; de persze ez a szám nem lehet 6, vagy a Presidente rezidenciájának száma. A Puccsisták **nem változtathatják** meg a számot. (Legjobb, ha a Presidente közvetlenül a felajánlott kártyá(k)ra helyezi az ígért Hadsereg(ek)et, így minden játékos láthatja őket.)

Mint említettük a Presidente nem parancsolhat egyetlen Hadseregnek sem a 3. fázisban, és nem kezdeményezhet támadást a Puccsisták ellen.

Mi következik ebből? Először is az, hogy egy potenciális csata a Presidente ellen normál módon zajlik. A fel nem ajánlott Hadseregek, akár csak az Alap játékban, 1-et adnak a Presidente védelmi értékéhez. A felajánlott Hadsereget nem lehet figyelembe venni.

Ha valaki nem kaphatja meg az Ajánlatait a csata után **azonnal** vissza kell adnia a neki ajánlott Hadsereget a Presidentének. Ebből következik, hogy ha megkaphatod az Ajánlatot, a felajánlott Hadsereget saját, még fel nem használt Hadseregeidhez teheted. A Presidente által beállított szám meghatározza, hogy a Hadsereg a védelmedbe számít majd, vagy más játékosok kelt megátámadnod vele. Vegyétek figyelembe az alábbiakat:

- A Presidentétől kapott Hadsereget **be kell vetned**. Nem tagadhatod meg a parancsot.
- Ezek a Hadseregek éppen ezért **Elnöki Hadseregeknek** minősülnek.
- Ha szükséges te dobhatsz értük a kockával, és **nem** a Presidente.
- A Presidente abban a **Harcban** sem vehet részt, melyben saját "bérelt" Hadseregei érintettek, így a Presidente kártyákkal sem segítheti a **Harc kimenetelét**.
- Ha az Elnöki Hadsereggel megtámogatott támadás sikeres, a Presidente **nem** foszthatja ki megtámadott játékos - még akkor sem ha csak az ő csapatai vettek részt a támadásban - erre csak a győztes Puccsista jogosult.
- Amint **minden** csata véget ért, a Presidente visszakapja kölcsönzött seregeit—kivéve ha megsemmisültek a csatában.

Zsuzsi

Andi

Máté

Laci

Példa: Laci (kék) a Presidente. A kártyákon kívül, 1 Hadsereget ígér Máténak (fekete) 4-es számmal. Ha Máté megszerzi az ajánlatot, meg kell támadnia Andit ezzel a plusz Hadsereggel, még akkor is, ha saját Hadseregei közül egyiket sem fordította a 4-esre.

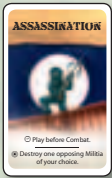
Laci ezen kívül Zsuzsinak is ígér 2 Hadsereget. Az egyik Zsuzsi védelméül szolgál majd, a másikkal viszont neki is meg kell támadnia Andit.



KÁRTYÁK HATÁSAI

A legtöbb kártyán pontosan feltüntettük, mely pillanatban játszható ki. Ha pénzt akarsz költeni, ahhoz Külföldi Segélyre lesz szükséged. A "vor einem Kampf" (csata előtt kijátszandó), csak a korábban írt időpontokban a Harc A és B lépésénél játszhatók ki. A harcban **támadóként** vagy **védőként** nem résztvevők nem játszatnak ki kártyát.

Kártyák magyarázata



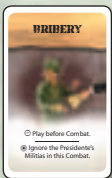
Attentat (Merénylet)

Elpusztíthatod egy ellenfeled egyik Hadseregét a csata során. Ez a sereg nem kerül vissza tulajdonosa Rezidenciájára. Vissza kell tenni a Készletbe!



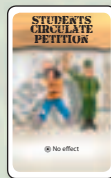
Spion (Kém)

Mielőtt parancsot adnál a Hadseregnek, megnézheted játékosársaid kiadott parancsait. Ha a Presidente felszólít a Paravánok felemelésére, már nem játszható ki ez a lap.



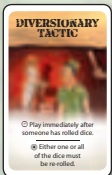
Bestechung (Vesztegetés)

Alap játék során a Presidente Hadseregei nem számítanak a Védekező értékébe. Haladó játékokban a Presidente bérbbe adott seregei sem számítanak - nem lehet rájuk dobni.



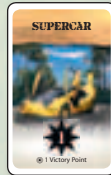
Studenten Verteilen Flugblätter (Diákok aláírásgyűjtése)

E kártyának nincs hatása. Nem játszható ki, de Elnöki Ajánlatként átadható másnak, és sikeres támadásnál is gazdát cserélhet.



Ablenkungs-Manöver (Elterelő Manöver)

Saját vagy egy másik játékos dobása után játszható ki, feltéve, hogy mindketten ugyanabban a csatában vesztek részt. Ha többen egyszerre támadnak **egyikük** dobását érvénytelennek nyívaníthatod, amit újra kell dobni. Megszabhatod, hogy 1 vagy minden kockát kell újradobni. De például 2 kockát a 3-ból nem dobathatsz újra.



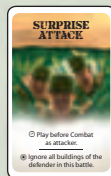
Luxus-Karosze (Luxuskocsi)

Ez a lap 1 Győzelmi pontot ér, de a Védelmi értéket nem növeli 1-gyel (mint az épületek). Ezt a kártyát soha nem játszható ki, de Elnöki Ajánlatként átadható másnak, és sikeres támadásnál is gazdát cserélhet.



Kanonen-Boot (Hadihajó)

Támadóként Saját Harci Értéked 3-mal növelheted. Védekezőként pedig Védekező értéked növekszik ennyivel. Támogatóként a Presidente Védekező értékét is növelheted vele.



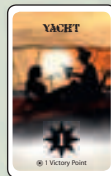
Überraschungs-Angriff (Meglepetésszerű támadás)

Csata előtt, csak támadóként játszható ki. A harc során a védekező játékos épületei nem számítanak a Védekező Értékébe.



Bauern-Aufstand (Parasztfelkelés)

A Csata során minden védekező játékos Hadserege 2-es értékű lesz. Ha a Presidentét támadják az ő Hadseregeire is érvényes (erősebbek lesznek), ahogy az ő támogató Puccsisták seregeire is. Haladó játékban a Presidente bérbbe adott védekező Hadseregeire is ez az érték vonatkozik.



Yacht (Jacht)

Lásd, *Luxuskocsi*.

KÉSZÍTŐK

Játéktervezők: Sebastian Resl & Christoph Reiser

Licensz: White Castle – Agency for Inventors
(www.whitecastle.at)

Illusztráció: Claus Stephan & Martin Hoffmann

Grafikai tervezés: Claus Stephan, Martin Hoffmann, Hans-Georg Schneider

Gyártás: Thygra Board Game Agency

Angol fordítás: Bill Walsh

Magyar fordítás: Acetate

Kiadja a Z-Man Games, Inc.
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541
a Pegasus Spiele GmbH engedélyével.
Copyright (c) 2011 Pegasus Spiele GmbH.
Minden jog fenntartva.
Felmerülő kérdések, kérések és javaslatok
esetén az alábbi címmel veheti fel a
kapcsolatot:
zman@zmangames.com
www.zmangames.com



Pegasus Spiele