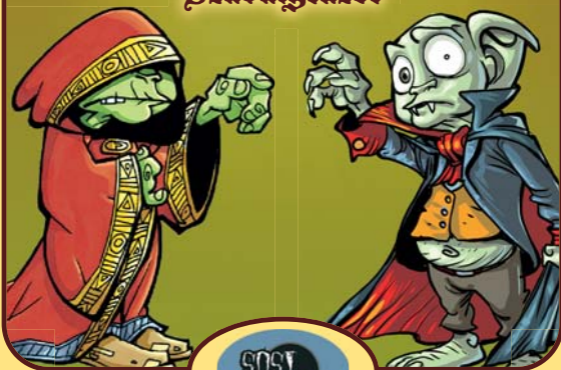


PENDRAGON  
GAME STUDIO



# Igenis, Sötét Nagyúr!™

Szabályfüzet



SOS!

**Rigor Mortis:** Nos, ocsmány kis férgek, elhoztátok nekem a szürke varázsló köpenyét, ahogy az megparancsoltam?

**Shalma-Ne:** A kö-kö-köpenyt? Természetesen, Uram... Éppen a varázsló tornya felé mentünk, de amikor keresztülváltunk az erdőn, ez a kontár eltévesztette az utat...

**Rigor Mortis:** Valóban, Nya-Khebo?

**Nya-Kebo:** De Uram, nem az én hibám volt! A jó utat követtem, ám amikor kitört az a szörnyű vihar, Simur-Hadd azt mondta, hogy keressünk menedéket egy bányában...

**Rigor Mortis:** Féltünk, hogy vizesek leszünk, nemdebár?

**Simur-Hadd:** Ööö, hát igen, sajnós ez így volt... De én nem akartam, hogy...

**Rigor Mortis:** Simur-Hadd! Már sokadjára esik kútba miattad egy igen fontos küldetés! És sokadjára jár ki neked a súlyos büntetés! Maradj csak, ahol vagy...



# BEVEZETÉS

Minden epikus történet arról szól, hogy a Gonoszok az árnyékban szövök aljas terveiket a Jó erőinek elpusztítására, hogy azután a Sötétség győzedelmeskedjék. Ám előbb-utóbb Hősök keresztelik az útjaikat, akik nagy áldozatok árán legyőzik őket, visszahozva a Jóság és az Igazság uralmát. Köszönet nektek, nagy Hősök, amiért a Fény beragyoghatja a földet!

De... Mi történik akkor, amikor a sötétség megvert, megalázott talpasai visszasunnyognak a gonoszság ama üregeibe, ahol megszülettek? És mi történik akkor, ha mindezek a Kragmortának nevezett világban esnek meg? Hogyan viselkednek a Sötét Oldal alattomos kis szolgálai, amikor Sötét Mesterük, Rigor Mortis, a Gonosz Lángelme, az Elveszett Földek Ura színe elé kerülnek?

Nos, ideje, hogy megtudjuk...



# JÁTÉKLEÍRÁS

Az **Igenis, Sötét Nagyúr!** fantasy környezetbe helyezett humoros, könnyed házibuli-játék: hozzá csupán jókedvre, vidám baráti társaságra és egy kevés improvizációs készségre van szükség.

A játék hamar megtanulható és könnyen játszható: Rigor Mortis, az egyetlen és igazi Gonosz Lángelme alattomos kis szolgálói lógó orral térnek haza sokadik elbukott küldetésükből, és igazolniuk kell magukat Mesterük előtt: meséket kell kiötlönniük, mentegetőzniük, és érdekes társaikat minél jobban bemártaniuk.

De fontos szerepe van annak a játékosnak is, aki a Gonosz Lángelme szerepébe bújik. Övé az abszolút hatalom: ő parancsol a szolgálóknak, ő dönti el, hogy megbünteti-e őket, vagy még egyszer, utoljára meghallgatja esedezésüket.

Jaj annak, kinek mentségeit szánalmasnak, mondókáját unalmasnak vagy lassúnak, viselkedését tiszteletlennek ítéli... ...mert lesújtó pillantását veti a szerencsétlenre, aki nem eléggé ravasz és alattomos.

## Tartozékok

- 1 db szabályfüzet
- 121 db ötletkártya
- 37 db akciókártya
- 7 db „a Sötét Nagyúr lesújtó pillantása”-kártya





# JÁTÉKSZABÁLYOK

## Szerepek

A játékban kétféle szerep van: a szolgáké és a Sötét Nagyúré.

Az első játék előtt el kell döntenetek, ki lesz először a Sötét Nagyúr. A kijelölés történhet véletlen segítségével, szimpátia alapján vagy közfelkiáltással.

A többiek mind a Sötét Nagyúr szolgái lesznek: Kragmorta világának legalattomosabb, legárulkodóbb kis mocskai – vagy bármely más fantasy-világ gonosz kis lényei, tetszés szerint. Bárhogyan is, fő tulajdonságaikban megegyeznek: mindenre alkalmatlanok, ügyetlenek, és a legegyszerűbb feladatokat is képtelenek végrehajtani.

## A kártyák

A játékban kétféle kártya található:

### Ötlekártyák



Az ötletkártyák segítségével adhatják elő a játékosok védekezésüket. Amikor egy játékos kijátsszik egy ötletkártyát, annak neve, a rajta látható kép vagy a rajta olvasható szöveg alapján előáll valamiféle védekezéssel, ami mindaddig elfogadható, amíg van valamiféle kapcsolata a kártyával – meg persze amíg a Sötét Nagyúr méltányolja.



## Megjegyzés:

Az ötletkártyák bal felső sarkában lévő kis ikonoknak az *Igenis, Sötét Mester* játékvariánsban van jelentőségük – erről a szabályfüzet 16. oldalán olvashatsz –, az alap játékban nincs hatásuk.

## Akciókártyák



Az akciókártyákat mindig egy ötletkártyával együtt kell kijátszani, hogy a kártya megszabta akcióra sor kerülhessen. Kétfajta akció létezik:



A **bemártás** lehetővé teszi, hogy a játékos bevádolja egy társát; így immáron a bevádolt játékos lesz kénytelen folytatni a mentegetődzést.



A **közbepofázás** lehetővé teszi, hogy valamely játékos egy új szempont alapján belebeszéljen társa meséjébe (az ezt a kártyát kijátszó játékos nem kerül sorra, ő csupán megzavarja és általában fel is bosszantja éppen soron lévő társát).

Egyes akciókártyák csak az egyik akciófajtát teszik lehetővé, más akciókártyák viszont a két akciófajta bármelyikét.

## Megjegyzés:

Az akciókártyák bal felső sarkában lévő kis ikonoknak az *Igenis, Sötét Mester* játékvariánsban van jelentőségük – erről a szabályfüzet 16. oldalán olvashatsz –, az alap játékban nincs hatásuk.



## A Sötét Nagyúr kártyái

A játék tartalmaz olyan speciális kártyákat, melyeket a Sötét Nagyúr használhat, ezekkel Lesújtó Pillantásokat vethet a játékosokra. A Lesújtó Pillantás kártyáknak három szintje van, melyek kifejezik a Sötét Nagyúr haragját.

### A Lesújtó Pillantások

A Sötét Nagyúr Lesújtó Pillantás kártyákat oszthat a játékosoknak, melyekkel kifejezheti haragját az alantas szolgálai felé. Az első játékos, aki megkapja a harmadik fokozatot a Lesújtó Pillantás kártyákból bűnösnek nyilvánítatik a küldetés elbuktatásában, és viselnie kell tette súlyos következményeit.



Amikor egy játékos megkapja ez első Lesújtó Pillantást, helyezze maga elé a kártyát úgy, hogy az az első szintet mutassa. Amikor kap még egy Lesújtó Pillantást, fordítsa meg a kártyát, ezzel jelezve, hogy a harag második szintjénél jár. Ha egy játékos megkapja a harmadik szintet, akkor a játék véget ér.

## ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosok leülnek egy asztalhoz, és kiválasztják, ki lesz a Sötét Nagyúr, ki bújik közülük Rigor Mortis szerepébe. (Még jobb, ha egyidejűleg hosszú, fekete köpenyt is ölt magára, a beleélés kedvéért.)

A kártyákat szét kell válogatni: külön az ötletkártyákat és külön az akciókártyákat (a lapok hátoldala valame-lyest eltérő). Minden játékos kap 3 ötletkártyát és 3 akció-



kártyát. A Sötét Nagyúr hosszan, baljóslatúan méregeti szolgálait, majd egy perc kellemetlen, fenyegető csend után elkezdi a játékot.

## A játék menete

A Sötét Nagyúr egyik szolgájához fordul, és megkérdezi, ugyan mi is lett a küldetés eredménye, például ilyesformán:

– *Nos, bátor szolgálaim, megparancsoltam, hogy raboljátok el a hercegnőt, és hozzátok el nekem. Megtettétek?*

– *Rabszolgák, földig romboltátok-é a falut Kis Nagy Szarv mellett, ahogy megparancsoltam?*

– *Hű kegyenceim, megleltétek a Szemölcsök Elixírét?*

Az, hogy kinek teszi fel a kérdést, kizárólag a Sötét Nagyúr szeszélyén múlik. A megkérdezett játékos viszont kénytelen megvédeni magát, s ezzel el is kezdődik a köre.

## A szolga köre

A soron következő játékos igyekszik igazolni, hogy nem rajta bukott el a küldetés. Így próbál menekülni a Sötét Nagyúr haragja elől. Az általa felhozott mentségnek nem kell ésszerűnek lennie, de még hihetőnek sem feltétlenül; mivel az Igenis, Sötét Nagyúr! tréfás játék, minél abszurdabb a védekezés, annál jobb a hangulata. Mindazonáltal a védekezésnek összefüggésben kell lennie a kijátszott ötletkártyával.

A játékosra akkor kerül a sor, amikor a Sötét Nagyúr kérdést intéz hozzá, vagy amikor egy másik szolga bemártja – és akkor fejeződik be a köre, amikor sikerül kijátszania egy bemártást valamelyik másik játékosra, vagy kap egy Lesújtó Pillantást.

Ha valakit bemártottak, akkor legelőször húz egy akciókártyát; amennyiben azonban a Sötét Nagyúr fordult hozzá kérdésével, nem teheti ezt meg.





A soron lévő játékosnak:

- Legalább egy ötletkártyát ki kell játszania.
- Legfeljebb három ötletkártyát szabad köre folyamán ki játszania, beleértve azt is, amit a bemártás kártyával együtt játszik ki.
- Véget ér a köre, ha kijátszik egy bemártás kártyát egy ötletkártyával, ezzel bevádolva egy másik szolgát.

A játékos a köre végén a bemártás kijátszása után annyi ötletkártyát húz, hogy három legyen a kezében.

Ha a játékos túl sokat gondolkodik, vagy nem tudja folytatni a meséjét, vagy köre végén képtelen egy bemártást kijátszani, akkor ezzel felszítja a Sötét Nagyúr haragját, és a Gonosz Lángelme lesújtó pillantásban részesíti.

Amennyiben egy játékosra úgy kerül a sor, hogy nincs nála ötletkártya, automatikusan lesújtó pillantásban részesül.

Ha egy játékosnál nincs bemártás, akkor megteheti, hogy bele sem kezd meséjébe, hanem „elviszi a balhét”, vagyis nyomban kap egy lesújtó pillantást a Sötét Nagyúrtól.

*Megjegyzés: Igen fontos, hogy a játékosok tisztelettel beszéljenek a Sötét Nagyúrral! Ha valaki elmulasztja az illő tisztelet megadását, a méltán haragra gerjedt Sötét Nagyúr lesújtó pillantásában részesítheti.*

## Körön kívüli cselekedetek

Ha épp nincs rajta a sor, a szolga akkor is cselekedhet: megzavarhatja a soron lévő mentegetődzőt.

Ez úgy történik, hogy kijátszik a kezéből egy ötletkártyát és egy olyan akciókártyát, amelyen közbepofázás szimbólum látható. A közbepofázást megfelelő formulával (például „De ez nem is így volt, hiszen...”) kell bevezetni, és valamilyen módon illeszkednie kell az éppen előadott meséhez; a rossz közbepofázás ugyanis szintén felszítja a Sötét Nagyúr haragját. A soron lévő játékosnak gyorsan alkalmazkodnia kell a megváltozott meséhez, beillesztve



történetébe az új fordulatokat. Bemártás során nem lehet közbepofázni.

A közbepofázás után sem ötlet-, sem akciókártyákat nem kap a közbepofázó játékos.

## **A szolgák lapjai**

A játék elején minden játékosnál három akció- és három ötletkártya van.

Ha egy játékosra úgy kerül sor, hogy valaki más bemártja, akkor köre elején húz egy akciókártyát. Ha a Sötét Nagyúr szólít valakit, az nem húz kártyát.

Amennyiben valamelyik játékos úgy fejezi be körét, hogy bemártja egy másik társát, akkor annyi ötletkártyát húz, hogy három legyen a kezében.

Ha egy játékos lesújtó pillantásban részesül, akkor eldobja összes kártyáját, majd húz három új akció- és három új ötletkártyát.

Amennyiben egy játékos közbepofázik, akkor nem húz kártyát.

## **A Sötét Nagyúr**

A játék folyamán a Sötét Nagyúrnak állandóan borotva-élen kell táncoltatnia szolgáit.

Megteheti, hogy:

- Félbeszakítja a szolgák meséit, hogy bővebb magyarázatot követeljen.
- Új elemeket vihet be a történetbe, az ötletkártyáktól függetlenül.
- Tetszése szerint szidalmazhatja és dorgálhatja az éppen soron nem lévő szolgákat.
- Kommentálhatja a szolgák bárgyú meséit.



- Biztathatja őket silány mentségeik elősorolására (akár ilyesféleképpen is, hogy „*Kezdek unatkozni... ugye nem akarod, hogy unatkozzam?*”)

## A Sötét Nagyúr haragja

A nyomorult szolgák folyton-folyvást próbára teszik a Sötét Nagyúr türelmét, és bizony rengeteg dolog van, ami miatt méregbe gurulhat, például:

- Nincs bemártás: ha valaki nem tud ilyen kártyát kiját-szani, azt kénytelen bevallani (de „szerepen belül”, azaz például hebegéssel és remegéssel).
- Nincs ötletkártya: ha valakire úgy kerül a sor, hogy nincs nála ötletkártya, azonnal lesújtó pillantásban részesül.
- Lassúság: ha egy mentegetődző mese közben, vagy bemártása után túl sokáig (például 5–10 másodpercig, a Sötét Nagyúr szeszélye szerint) hallgat, az a szolga kihívja a Sötét Nagyúr haragját maga ellen.
- Unalom: ha a szolga meséje túl körülményes, vagy nem meggyőző.
- Az ötlet alkalmatlan használata: ha a szolga nem megfelelően használja meséje során az ötletkártyát – a Sötét Nagyúr megkérdőjelezhetetlen ítélete szerint.
- „Ne hívj Főnöknek!”: ha a szolga tréfát űz a Sötét Nagyúrból, beceneven szólítja, pimaszul viselkedik vele szemben, azt a Gonosz Lángelme azonnali büntetéssel sújtja.
- Ha egy szolga másról beszél játék közben, értelmetlen közbevetésekkel megszakítja a játékot stb.
- Vagy bármiért, hiszen a Sötét Nagyúr ítélete megkérdőjelezhetetlen – végül is, ő a Gonosz Lángelme, az Elveszett Földek Ura...

Ha egy szolga ellen haragra gerjed a Sötét Nagyúr, azt lesújtó pillantásában részesíti. Miután egy játékos Lesújtó Pillantást kapott, a Sötét Nagyúr felszólít egy másik játékost, ahogy azt a játék elején tette.



## **Kegyelem, én Uram, kegyelem!**

Ha egy szolga a harmadik lesújtó pillantásban részesül, már csak egyetlen esélye van nyomorult bőrének megmentésére: kegyelemért könyöröghet. Amennyiben a Sötét Nagyúr hajlik a kegyelemre, a játékos húzhat egy kártyát az akciopakliból. Ha a kártyán NEM látható Rigor Mortis koponyája, a bűnös még utoljára megmenekült, és a játék folytatódik, mintha meg sem kapta volna a harmadik lesújtó pillantást.

Ellenkező esetben viszont beteljesült a szolga balsorsa: Rigor Mortis úgy találta, hogy ő az igazi felelőse az elbukott küldetésnek, és nyomban meg is bünteti... vagy éppen visszavonul titkos rejtekébe, hogy kiötöljön valami igazán rettentő megtorlást.

A könyörgésnek valóban könyörgésnek kell lennie, nem holmi bejelentésnek. A játékosnak a lehető legjobban el kell játszania a csúszó-mászó kis szolgát, aki érzi, hogy hitvány élete végveszélyben forog, és aki halálra van rémülve. Csak a megfelelő könyörgéssel lehet elérni, hogy a Sötét Nagyúr kegyet gyakoroljon semmirevaló szolgájával.

## **A játék vége**

A játék akkor ér véget, amikor egy szolga kiesik a játékból – azaz három lesújtó pillantásban részesült, és nem sikerült kegyelmet kapnia. Ekkor új játék kezdődhet, amelyben a Sötét Nagyúr szerepébe ez a játékos bújik majd (vagy bármelyik másik társa).

## **EGYÉB SZABÁLYOK**

### **„Első Forduló” szabály**

Hogy mindenki részt vegyen a játékban, az „első fordulóban” minden játékos a köre végén bemártás kártya kijátszása nélkül a tőle jobbra ülő játékost kell, hogy bevádolja. Miután minden játékosra sor került, a bemártás kártya kijátszása a normál szabályok szerint történik.





Már az „első forduló” során is lehet azonban közbepofázni, valamint a Sötét Nagyúr már ekkor is lesújtó pillantásában részesítheti szolgáját – ilyenkor a tőle jobbra ülő játékost szólítja fel a történet folytatására.

## „Nines folyamatos viszont vád”

A Sötét Nagyúr könnyen megunja szolgálai összevissza gagyogását; ennél csak azt rühelli jobban, amikor két szolgálja vitáját kell hallgatnia. Amennyiben két játékos azért kezd viszont vádakba, hogy az egyikük így megszerezze harmadik lesújtó pillantását, a Sötét Nagyúrnak pártatlanul (és igen drasztikusan) kell rájuk lesújtania, mindkét szolgát Lesújtó Pillantással büntetheti. Bárhogyan is, nem ajánlatos vád és viszont vád után újabb viszont vád megkockáztatása vagy megengetése.

## „Elsőbbség”

Ha többen is kijátszanak kártyát azért, hogy közbepofázással megzavarjanak valakit, azé a játékosé számít, aki az óramutató járása szerint legközelebb ül a megzavarni kívánt szolgálhoz. A többiek visszaveszik kártyáikat, amelyeket persze utóbb még kijátszhatnak...

Mindenesetre ne feledjük: a végső döntés mindig és mindenben a Sötét Nagyúré!



# IGENIS, SÖTÉT MESTER!

Üdvözlünk az *Igenis, Sötét Mester* játékvariánsban, ami-  
ben szabályozottabb keretek közt lehet játszani anélkül,  
hogy a játék veszítene az élvezetéből.

## A játék célja

Az a játékos nyeri a játékot, aki a játék végén életben van,  
és a legtöbb ötletkártyát játszott ki maga elé.

## Tartozékok

A játék ugyanazt a három laptípust használja, mint az  
*Igenis, Sötét Nagyúr* (ötletkártya, akciókártya, lesújtó pil-  
lantás kártya)

### Ötletkártyák

Ezek a kártyák narrációs elemekkel látják el a szolgák  
kifogásait. Minden ötletkártyán egy ikon található, ami  
jelzi, hogy a hat kategória közül melyikbe tartozik:



**Személy:** A szolga meséjébe bele kell szőnie egy  
konkrét személyt, akivel találkozott.



**Tárgy:** A szolga meséjébe bele kell szőnie egy  
konkrét tárgyat, amit keresett vagy használt.



**Helyszín:** A szolga meséjébe bele kell szőnie egy  
konkrét helyszínt, ahol járt.



**Szörny:** A szolga meséjébe bele kell szőnie egy  
konkrét szörnyet, akivel összetűzésbe került.



**Esemény:** A szolga meséjébe bele kell szőnie a  
kártyán látható eseményt vagy tevékenységet.



**Joker:** Ez a kifogás olyan erős, hogy az öt típus  
bármelyikeként kijátszható.

## Akciókártyák

Ezek a kártyák más szolgák bemártására vagy megzavarására használhatóak. A Sötét Mester szintén használhatja őket, hogy belekössön szolgálai kifogásaiba és felülbírálja száználmas próbálkozásait.

**A bemártás szimbólummal rendelkező akció kártyával** más szolgákat egy bizonyos típusú ötletkártya kijátszására lehet kényszeríteni. A Sötét Mester a bemártás szimbólummal rendelkező kártyával új ötletkártya kijátszására kényszerítheti a játékosokat.

**A közbepofázás szimbólummal rendelkező akció kártyával** meg lehet zavarni más játékosokat. A Sötét Mester a közbepofázás szimbólummal rendelkező akció kártyával csendre intheti a közbepofázó szolgáját, ezzel hatástalanítva a közbepofázás hatását.

**A mindkét szimbólummal rendelkező akció kártyák** bármelyik akcióra használhatóak.

Az akciókártyákon látható kis ikonok jelzik, hogy milyen típusú ötletkártyával kell válaszolni rájuk. A „joker” ikonnal ellátott akciókártya kijátszásakor az azt kijátszó játékos választhat, hogy az öt közül melyik ikonnak felel meg a „joker” ikon.

## Kegyelem, vagy nincs kegyelem!

Az olyan akciókártyák amiken nincs Rigor Mortis koponya, *kegyelem kártyaként* használhatóak, hogy a játékosok elkerüljék a Lesújtó Pillantásokat. A Sötét Mester ezeket a kártyákat *nincs kegyelem kártyaként* játszhatja ki, közvetlen a kegyelem kártya kijátszása után, semlegesítve annak hatását.

## Lesújtó Pillantás kártyák

A lesújtó pillantás kártyák három fokozatát a Sötét Mester haragját szimbolizálják.



## Előkészületek

1. Keverjétek össze az ötletkártyákat, és alkossatok belőle egy paklit, ami legyen mindenki számára elérhető, ez lesz az ötletpakli.
2. Keverjétek össze az akciókártyákat, és alkossatok belőle egy paklit, ami legyen mindenki számára elérhető, ez lesz az akciopakli.
3. A Lesújtó Pillantás kártyákat helyezétek középre, hogy mindenki számára elérhető legyen.
4. Minden játékosnak osszatok ki öt darab ötletkártyát és három darab akciókártyát.
5. Az egyik játékos jelöljétek ki a Sötét Mesternek. Hogy történjen a kijelölés? Legyen teljesen önkényes és igazságtalan. Akár a való élet.

## A küldetés meghatározása

Minden játék elején a Sötét Mester felvázolja az alap küldetést. Az a játékos, akit a Sötét Mesternek jelöltek ki, húz három ötletkártyát, ezek határozzák meg a játékban a küldetés alapjait: megmutathatják, hogy hol bontakozik ki a cselekmény, vagy hogy esetlegesen milyen tárgyak, személyek és szörnyek kapnak szerepet a küldetésben. Ezeket a kártyákat tájékoztatásként hagyjuk a játéktér közepén, de a játék végén természetesen nem számítanak a győztes meghatározásakor.

*Példa: Donna Sötét Mesterként kezdi a játékot. Húz egy „Varázslóköpeny”-t, egy „Törpesőr”-t egy „A démoni piramis”-t és kirakja őket az asztalra.*

*Szánalmas kretenek! Egy egyszerű dolgot kértem tőletek és még mindig nem sikerült teljesítenetek! Ahhoz, hogy tönkre tehessem a törpék nagyra becsült Sörfesztiválját, egy jó meleg köpenyre van szükségem! Azt akarjátok, hogy tüdőgyulladást kapjak? Azt mondtam, hogy „menjétek a Démoni piramis tetejére, ott találjátok majd a Varázslóköpenyt”! De most, hála nektek el kell viseljem a törpék tivornyáját. A prémbélésű köpeny még mindig a piramisban van. Valaki meg tudná magyarázni, hogy mi történt?!*





## A forduló fázisai

Minden forduló három fázisból áll:

- Húzás fázis
- Vádaskodás fázis
- Lesújtó Pillantás fázis

Minden forduló végén a Sötét Mester titulus az aktuális Sötét Mester balján ülő játékosra száll.

### Húzás fázis

A húzás fázis során a játékosok tetszőleges számú akciókártyát eldobhatnak, majd addig húznak, amíg mindenkinek újra három akció-, és öt darab ötletkártya nem lesz a kezében. Az ötletkártyák nem dobhatók el, és ez az egyetlen fázis, amiben ötletkártyát lehet húzni. Ellenben amikor egy játékos kijátssza az utolsó akciókártyáját, azonnal húz három akciókártyát a pakliból.

Ha az akciopakli elfogy, készítesek új paklit az eldobott akciókártyákból. Ha az ötletpakli fogy ki, akkor a játék folyamán nem lehet újabb ötletkártyát húzni.

### Vádaskodás fázis

A vádaskodás fázis azzal kezdődik, hogy a Sötét Mester kérdőre vonja egyik szolgáját, hogy mi is történt a küldetés során. Ehhez a cselekedethez nem kell akciókártyát kijátszania.

*Példa: Donna, a Sötét Mester figyelme Ádámra irányul. „Te! Mi a magyarázod arra, hogy nem sikerült megszerezni nekem azt a szépséges Varázslóköpenyt?”*

A kérdezettnek egy bármilyen típusú ötletkártya kijátszása után válaszolnia kell. Amennyiben a kijátszott kártyán „joker” ikon található, választhat, hogy milyen típusúként játssza ki. A kártyát képpel felfelé maga elé kell helyeznie, és elő kell adnia egy gondosan előkészített történetet, melybe bele kell szőnie a kártyán látható tartalmat, a Sötét Mester által felvázolt alap küldetést és egy egészséges adag önfényezést.



A kijátszott ötletkártya a játékos előtt marad, és beleszámít a végső elszámolásba, kivéve, ha a Sötét Mester további kérdésein elbukik.

Ha a kért játékos nem tud kijátszani ötletkártyát, akkor kap egy Lesújtó Pillantást, és a Lesújtó Pillantás fázis következik.

*Példa: Ádám kijátszik egy „Egzotikus szépség” ötletkártyát. „Ó, legrettegettebb Mesterem. Ahogy engedelmesen másztam fel Démoni piramis lépcsőin, egy pillanatra elvonta a figyelmem egy gyönyörű papnő. Elővettem a legnyájasabb és legférfiasabb éneket, de közben legurultam a lépcsőn, és kibicsaklott a bokám.”*

Egy ötletkártya kijátszásakor a következő négy dolog valamelyike történhet:

- **A Sötét Mester beleköt.** A Sötét Mester beleköt a mesébe, egy bemártás kártya kijátszásával.
- **Egy másik játékos közbepofázik.** Ha a Sötét Mester nem kötekedik, akkor egy másik játékos közbepofázhat, egy közbepofázás kártyával. Ha több játékos szeretne közbeszólni, akkor a Sötét Mester dönti el, hogy kinek lesz rá lehetősége. A Sötét Mester és az aktuális játékos nem játszhat ki közbepofázás kártyát.
- **Más játékos bemártása.** Amennyiben nem volt belekötés és közbepofázás, az aktuális játékos kijátszhat egy bemártás kártyát egy másik játékosra.
- **A Sötét Mester újabb számonkérése.** Ha a Sötét Mester nem köt bele a mesébe, és semelyik játékos nem pofáz közbe és nem történik bemártás sem, akkor a Sötét Mester egy új kérdést tesz fel, ahogyan a vádaskodás fázis elején.

## A Sötét Mester kötekedése

Az ötletkártya kijátszása és a magyarázkodás után, a Sötét Mester beleköt a gyenge lábakon álló kifogásba egy bemártás kártya kijátszásával. A bemártás kártyán lévő ikon jelzi, hogy milyen típusú ötletkártya kijátszásával lehet rá reagálni. Ha „joker” ikon szerepel rajta, a Sötét Mester dönti el, hogy az öt típus közül melyiknek felel meg a kártya.



A kötekedéskor a Sötét Mesternek az ötletkártya típusához illő kérdést kell feltennie az alattvalójához. Ha egy „személy” ikonnal rendelkező bemártás akciókártyát játszik ki, meg kell kérdeznie, hogy kivel találkozott a csatlósa; egy „helyszín” ikonnal rendelkező esetében rá kell kérdeznie, hogy hol zajlott a kaland.

Mint minden esetben az akciókártyát használat után, el kell dobni.

*Példa: Miután Ádám kijátszott egy „Egzotikus Szépség” ötletkártyát, Donna a Sötét Mester egy „esemény” ikonnal rendelkező bemártás kártya kijátszásával beleköt a meséjébe, „Várjunk csak egy percet. Te? Mint nyájas és férfiás? Mit is tettél pontosan annak érdekében, hogy elérd ezt a hatást?”*

Az eredeti ötletkártyát kijátszott játékosnak, most egy olyan ötletkártyát kell kijátszania, melynek megegyezik a típusa a Sötét Mester által kijátszott bemártás kártya típusával.

*Példa: Ádámnak most egy „esemény” ikonnal rendelkező ötletkártyát kell kijátszania. Szerencséjére ki tud játszani egy „Ingatag hőlégballon” ötletkártyát és így szól: „Éppen megpróbáltam lenyűgözni a ballonnal, de beszállás közben a léggömb egyszer csak „Pssssz” én meg ijedtemben legurultam a lépcsőn.” Ádámnak így már két ötletkártyája lesz a játékban.*

Miután a második ötletkártya kijátszásra került, a Sötét Mesternek már nincs lehetősége belekötnie ezekbe a kártyákba. A játék folytatódik, és most a többi játékosnak van lehetősége arra, hogy beleszóljon.

Amennyiben az aktuális játékos nem játszott ki második ötletkártyát, akkor a Sötét Mester elveszi azt az ötletkártyát amibe belekötött, és maga elé helyezi, így a végső elszámoláskor neki fog számítani. A játékos egy Lesújtó Pillantásban részesül, és a Lesújtó Pillantás fázis következik.

## **Egy másik játékos közbepofázása**

Amennyiben a Sötét Mester nem kötött bele vagy nem szerezte meg az ötletkártyát, a többi szolga közbepofázás kártyával beleszólhat a történetbe. Közbepofázás kártya



kijátszásával a játékosok lehetőséget kapnak több ötletkártya kijátszására. Ha egynél több játékos is próbál közbepofázni, a Sötét Mester dönti el, hogy ez kinek sikerül.

Csak olyan akciókártyával lehet közbepofázni, amelynek az ikonja megegyezik a már játékban lévő ötletkártya típusával. A „joker” ikonnal rendelkező közbepofázás akciókártyát, bármilyen típusúnak fel lehet használni.

Ilyenkor a közbepofázó játékosnak a már elhangzott gyatra kifogást felhasználva kell előadnia a saját fontoskodó magyarázatát.

*Példa: Melinda épp most játszott ki egy „Kőóriást”, egy „szörny” ikonnal rendelkező ötletkártyát, amire Péter kijátszik egy „szörny” ikonnal rendelkező közbepofázás kártyát. „Furcsa véletlen, hogy miközben ő az idejét pazarolta a Kőóriásra, eközben én élet-halál harcot vívtam egy rettenetes szörnyeteggel.”*

A belepofázás ellenére, az eredeti ötletkártya az aktuális játékosnál marad és őt segíti a végső elszámolásban.

A közbepofázás kártyát a kijátszás után el kell dobni, és a játékosnak egy azzal megegyező ikonú ötletkártyát kell kijátszania. (A „joker” ikon a már megszokott módon működik.) Ezután az ötletkártya kijátszása után, a játék ugyanúgy folytatódik mint az első ötletkártya kijátszásakor.

Ha egy játékos a közbepofázás kártyája kijátszása után, nem tud kijátszani ötletkártyát, akkor kap egy Lesújtó Pillantást, és a Lesújtó Pillantás fázis következik.

*Példa: Miután Péter közbepofázott, most ki kell, hogy játszon egy „szörny” ikonnal rendelkező ötletkártyát. Így hát kijátszik egy „cuki állatkölyköt”. „A piramis tetejére érve megpillantottam, hogy egy édes kis spanyol alszik összegömbölyödve a köpenyen. Ahogy óvatosan megpróbáltam kihúzni alóla, felébredt és a torkomba mélyesztette szörnyű agyaráit”*

## Csendet!

Közvetlen azután, hogy egy játékos megpróbál közbepofázni egy akció kártya kijátszásával, a Sötét Mester „Csendet!” parancsolva megelőzheti azt, kijátszva egyet a saját





közbepofázás kártyái közül. A Sötét Mester „Csendet!” kérhet bármilyen közbepofázás kártyával, függetlenül attól, hogy milyen ikon szerepel a lapon. Az így kijátszott akciókártyákat el kell dobni és a továbbiakban nem lehet közbepofázni, amíg egy új ötletkártya nem kerül a játékba.

*Példa: Melinda szeretne beleszólni Péter történetébe, egy „szörny” ikonnal rendelkező közbepofázás akciókártyával. „Az mézes-mázás és nyilvánvalóan hazugságokra épülő meséd a kiskutyáról egyértelműen...”*

*Donna, a Sötét Mester kijátszva saját közbepofázás kártyáját „Csendet!” követel. Mindkét akciókártyát el kell dobni, majd Péter folytathatja a történetét, mintha a közbepofázás meg sem történt volna.*

## Más játékos bemártása

Amennyiben a Sötét Mester nem kötött bele, és senki nem pofázott közbe a történetbe, az aktuális játékos kijátszhat egy bemártás kártyát. A bemártás kártyán bármilyen ikon szerepelhet, „joker” ikon esetén az azt kijátszó játékos dönti el, hogy milyen típusúnak számít. Kijátszás után az akciókártyát el kell dobni.

Bemártáskor a játékosnak olyat kell kérdeznie társától, ami utal a kijátszott kártya típusára.

*Példa: Ádám szeretné Melindára hárítani a felelősséget, így bemártja: „Ami én szeretnék tudni, mindössze annyi, hogy miért vesztegetted az idődet holmi szörnyecskékre, amikor a mi hőn szeretett Sötét Mesterünknek láthatóan nagy szüksége van arra a köpenyre? Miféle szörny lehet fontosabb, mint az, hogy mi rettegett urunk nehogy megfázzon?”*

Ekkor a bemártott játékosnak egy olyan ötletkártyát kell kijátszani, aminek az ikonja megegyezik a bemártás akciókártya ikonjával. Ha sikerül megfelelő ötletkártyát kijátszani, akkor a játék folytatódik, ismét bele lehet kötni, bele lehet pofázni a mesébe, be lehet mártani más játékosokat. Ha a bemártott játékos nem tud kijátszani megfelelő ötletkártyát, akkor kap egy Lesújtó Pillantást és a Lesújtó Pillantás fázis következik.

A Sötét Mesterre természetesen nem lehet bemártás akciókártyát kijátszani. Ha valaki ezt elfelejti és kijátszik rá



egyed, akkor kap egy Lesújtó Pillantást és a Lesújtó Pillantás fázis következik.

## **A Sötét Mester újabb számonkérése**

Ha az ötletkártya kijátszása után nem történik belekötés, közbepofázás vagy bemártás, akkor a Sötét Mester egyszerűen választ egy játékosra és újra számonkérést tehet, ahogy a forduló elején. A Sötét Mesternek ehhez nem kell akciókártyát kijátszania és bármilyen típusú ötletkártyát ki lehet játszani rá.

## **Lesújtó Pillantás fázis**

Amikor egy játékosnak ki kell játszania egy ötletkártyát, de nem tud – vagy valamelyik játékos véletlenül a Sötét Mester próbálja bemártani –, akkor az a játékos egy Lesújtó Pillantást kap, és a Lesújtó Pillantás fázis következik.

Ebben a fázisban a Lesújtó Pillantást kapó játékos megkapja a következő harag szintet, hacsak nem kap kegyelmet a Sötét Mestertől.

Amikor egy játékos elsőnek kap Lesújtó Pillantást, akkor az azt jelző kártyát maga elé rakja úgy, hogy a harag szintje az első szintet mutassa. Ha kap még egy Lesújtó Pillantást, akkor a kártyát megfordítja, hogy az a második harag szintet mutassa. Ha a játékos eléri a harmadik szintet, akkor a Sötét Nagyúr neki adja a harmadik harag szintet ábrázoló Lesújtó Pillantás kártyát, ezzel jelezve a játékos biztos végzetét, és a játék végét.

## **Kegyelem, vagy nincs kegyelem!**

Azokat az akciókártyákat, amelyeken nincs Rigor Mortis koponya, a szolgák kijátszhatják kegyelem kártyaként, míg a Sötét Nagyúr nincs kegyelem kártyaként. Ha egy játékos Lesújtó Pillantást kap, akkor a kegyelem kártya kijátszásával megpróbálhatja elkerülni, hogy a következő harag szintre jusson. Fontos, hogy akkor is új kör kezdődik, ha valaki sikeresen kijátszott egy kegyelem kártyát. Amikor valaki kegyelemért könyörög, akkor azt hitelesen elő is kell adnia, hogy megbocsátást nyerjen.



*Példa: Péter épp most kapott egy Lesújtó Pillantást és ezért a Lesújtó Pillantás fázisban jár a játék. Annak érdekében, hogy Péter ne kapja meg a következő harag szintet, kijátszik egy kegyelem kártyát. „Kérlek, ne haragudj rám, Mesterem! Még a bőffentésednél is értéktelenebb vagyok. A megbocsátásodért esedezem...”*

Ha a Sötét Mester nem csinál semmit, akkor a Lesújtó Pillantás kártya azon a szinten marad, ahol eredetileg volt és új forduló kezdődik. Azonban a Sötét Mester válaszképpen kijátszhat egy nincs kegyelem kártyát. A nincs kegyelem kártya semlegesíti a kegyelem kártya hatását és a Lesújtó Pillantás kártyát a következő harag szintre kell állítani.

*Példa: Miután Péter kegyelemért próbált esedezni egy kegyelem kártya segítségével, Donna a Sötét Mester kijátszik egy nincs kegyelem kártyát, ezzel hatástalanítva a kegyelem kártyát.*

Mindkét kártyát el kell dobni, és Péter az első szintről a második harag szintre forgatja a Lesújtó Pillantás kártyáját.

Egy fordulóban csak egy kegyelem kártyát lehet kijátszani. Az akciókártyákon lévő ikonoknak nincs jelentőségük, ha kegyelem vagy nincs kegyelem kártyakén kerülnek kijátszásra.

## **A forduló vége**

A Lesújtó Pillantás fázis után a forduló véget ér, függetlenül attól, hogy a kegyelem kérés sikeres volt vagy sem. A Sötét Mester titulus a balra ülő játékosra száll és új forduló kezdődik.

## **Győzelem**

Amikor egy játékos megkapja a Lesújtó Pillantás kártya harmadik harag szintjét, a Sötét Mester kárhozatra ítéli alantas szolgáját és a játék véget ér. Az a játékos lesz a győztes, aki életben van, és a legtöbb ötletkártya van előtte. Döntetlen esetén az a játékos nyer, a többször volt a játék folyamán Sötét Mester.



**PENDRAGON**  
GAME STUDIO



## Készítők:

*Játéktervezés:* Fabrizio Bonifacio, Massimiliano Enrico és Chiara Ferlito; valamint Riccardo Crosa különleges részvételével  
*Igenis, Sötét Mester! játékterv:* Tim Uren

*Illusztrációk:* Riccardo Crosa  
*Grafikai tervezés:* Andrew Navaro és Paolo „Spot” Valzania  
*Szerkesztette:* Silvio Negri-Clementi



# Igenis, Sötét Nagyúr!

Magyar változat  
*Fordítás:* Cherubion Kft.  
*Nyomdai előkészítés:* Giczi Gyula  
*Felelős kiadó:* Terenyei Róbert



[www.deltavision.hu](http://www.deltavision.hu)

Magyarországon kiadja  
és forgalmazza a Delta Vision Kft.  
1092 Budapest, Ferenc krt. 40.  
[www.deltavision.hu](http://www.deltavision.hu)  
Made in Poland

Hungarian edition © Delta Vision Ltd., 2015  
Minden jog fenntartva!

**SOS!**