

Johannes Schmidauer-König

Vienna





Vienna

Johannes Schmidauer-König játéka 3–5 játékos részére, 10 éves kortól.

Háttér

A játékosok ravasz bonvivánokat alakítanak, akik a XIX századi Bécs felső tízezrének a csúcsára szeretnének érni. Miután még csak most érkeztek Bécsbe, hintóval róják az utakat, és annyi helyen állnak meg, amennyin csak tudnak, hogy olyan fontos emberek támogatását szerezzék meg, akik segíthetnek nekik a befolyásuk növelésében.

A játék célja

A játékosoknak el kell dönteniük, hogy mely helyekre teszik a kockájukat, hogy növeljék a városbéli befolyásukat, és a játékot a legtöbb győzelmi ponttal fejezzék be, amivel megnyerik a játékot. Azonban a kockákat csak növekvő sorrendben lehet letenni (a kocka értékének megfelelően), amitől a dolgok trükkösebbé válnak, mivel a legjobb helyek az utca vége felé találhatók, és többi játékos is oda tervezi tenni a bábuját.

Előkészületek

Először is a játékosok döntsék el, hogy Bécs utcáit éjjel vagy nappal szeretnék bejárni, és a játéktáblát ennek megfelelően fektessék az asztal közepére. Aki legutóbb járt Bécsben, kapja meg a kezdőjátékos-kártyát (óra), és képpel felfelé tegye maga elé. A 4 megmaradt speciális kártyát, az érmeket és a csendőrt képpel felfelé tegyék a játéktábla mellé. Minden játékos választ egy színt, kap **4 kockát** (5 kockát 3 játékos esetén) a színében, és az azonos színű győzelmipont-jelzőt, amit a játékoszámtól függő kezdőmezőre kell tennie.

A kezdőjátékostól jobbra ülővel kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányban haladva minden játékos **választ egy kezdőkártyát**, és képpel felfelé maga elé teszi az asztalra. A megmaradt kezdőkártyákra nincs szükség, tegyék vissza a játék dobozába. Amint a kezdőkártyákat kiválasztották, minden játékos annyi érmét kap, amennyi a kezdőkártyáján látható (**egyszeri**).

Keverjétek meg a **személykártyákat**, tegyék egy képpel lefelé fordított pakliba a játéktábla mellé. Ezt követően **a játékosok számánál eggyel kevesebb** lapot fordítsatok fel a pakli tetejéről a játéktábla mellé. Ha (és ezt az egész játék során így kell alkalmazni) ugyanaz a személy kétszer is felfordításra került, akkor ez egyiket tegyék vissza a pakli aljára, és új személykártyát fordítsatok fel a helyére.

A játék menete

A játékosok az óramutató járása szerint haladva követik egymást. Minden játékos hintója lefelé mozog az utcán a bal felső (Krieau) helytől, a jobb alsó (Heuriger) hely felé. Az útja során a játékos több helyet meglátogathat, amit a játéktábla megfelelő helyére tett kockájával jelez. A kezdőjátékos dob az összes kockájával, majd letesz **1 vagy 2 kockát** a játéktábla **egyik mezőjére**.

A játékelemek

- 1 játéktábla
- 26 kocka (5-5 minden színből: piros, sárga, zöld, kék és fekete; valamint 1 db fehér kocka)
- 55 kártya (6 kezdőkártya, 5 speciális kártya és 44 személykártya)
- 25 érme
- 5 győzelmipont-jelző
- 1 csendőr



kezdőjátékos



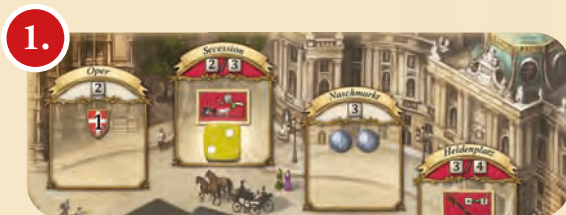
kezdőkártya

FONTOS: A játékosok ne egyszerre dobjanak a kockáikkal, hanem inkább egymás után, minden játékos csak a saját köre kezdetén dobjon a kockáival.

A körében a játékosnak le **kell** tennie **1 vagy 2 kockáját a játéktáblára**. Azok a kockák, amik nem kerültek a játéktáblára **mindig maradjanak** a játékos előtt az asztalon, amíg később le nem kerülnek a táblára. Ha a játékos 2 kockáját teszi a játéktáblára, akkor a két kockát össze kell adnia (pl. $4 + 5 = 9$). A mező elfoglalásához a letett 1 vagy 2 kocka összesített értékének **meg kell egyeznie a mező értékével**. Valamint a mezőnek **üresnek** kell lennie.

1. *Példa: Tünde (sárga) a következőket dobta: 2/2/3/5.
A két 2-ese egyikét leteszi a Bécsi szecesszióra (Vienna Secession).*

Miután a játékos letett 1 vagy 2 kockát, a megmaradt **kockák maradjanak** változatlanul **előtte** az asztalon; nem dobhat velük újat.



Ha nem tetszik a játékosnak, amit dobott, akkor befizethet **1 érmét**, amiért cserébe a következő 2 dolog egyikét teheti:



- Tetszőleges számú kockáját 1x újradozja.
- vagy
- 1 kockáját eggyel magasabb vagy alacsonyabb értékre fordítja.

A játékos ily módon a dobása eredményét a körében bármilyen gyakran és sorrendben módosíthatja, ha minden esetben befizet 1 érmét.

Amint a játékos befejezte a körét, a tőle balra lévő játékos kezdheti a körét. **A legfontosabb szabály** a kocka helyezésekor, **hogy mindig az utca mentén sorban haladva kell letenni a kockákat**. Mivel a hintó (alapesetben) nem tud tolatni, a játékosnak az új kockát **az utcán mindig lentebb kell letennie, mint az előzőleg letett kockáját**. A játékos két kocka között bármennyi üres mezőt hagyhat.

2. *Példa: A következő játékos, Péter a kék 4 -esét a Heldenplatz-ra teszi, az öt követő Móni, a piros 2-esét az Oper-ra teszi (Bécsi Operaház). Ez után Tünde a 2-esét és a 3-asát (= 5) leteszi a Rathaus-ra.*

Ha a játékos szeretne vagy kénytelen **kockát tenni egy már elhagyott mezőre**, akkor először meg kell vesztegetnie a kocsi, hogy forduljon meg a hintóval. Be kell **fizetnie 1 érmét** a talonba, majd ezután leteheti a kockáját egy, az utcán már korábban elhagyott mezőre.



3. *Példa: Miután Péter letette a 6-osát a Café Landtmann-ra, Móni a kockáját (5-ös) az Universität-ra (A) tette, elfoglalva azt a mezőt, ahova Tünde szerette volna az utolsó kockáját tenni. Így Tündének nem sok lehetősége maradt. Az 5-ösét a Burgtheater-re (B) tudja csak letenni, de ehhez 1 érmét kell fizetnie, mivel ő már ellépett e mező mellett az utcán.*

És ez így megy sorban, mindenki mindig vagy 1, vagy 2 kockát tesz le a különböző mezőkre. Akinek már nem marad letehető kockája, az kimarad a körből. Amint **minden játékos összes kockája** lekerült a játéktáblára, a forduló értékelése következik.

FONTOS: Értékelésre csak akkor kerül sor, ha **minden játékos minden kockája** lekerül a játéktáblára, és **nem az egyes játékosok azon köre után**, amikor a játékos letette az utolsó kockáját!

Az akciómezők értékelése

Az értékelés **az utca mentén sorban történik**, a bal felső mezőtől a jobb alsó mező felé haladva. Minden mezőnek van egy saját akciója. Az összes olyan mezőt ki kell értékelni **a megfelelő sorrendben**, amin 1 vagy 2 kocka található. Annak a játékosnak, aki elfoglalt egy **mezőt, végre kell hajtania a megfelelő akciót**. Amint végrehajtotta az akciót, és megkapta a jutalmat, a játékos elveszi a kockáit az adott mezőről, és az utca következő foglalt mezőjének értékelése következik, míg az összes foglalt mező ki nem lesz értékelve.

A következő **akciókra** van lehetőség a mezőkön:



Érmék: Ha érmék láthatóak a mezőn, akkor az a játékos, aki ezt a mezőt elfoglalta, megkapja a megfelelő érme összeget (pl. 2 érmét Naschmarkt-on). Ha áthúzott érmék látszanak a mezőn, akkor a játékosnak be **kell** fizetnie (amennyiben van elég érméje) a megadott érmeösszeget (pl. 3 érmét a Rathausnál). A játékos nem hagyhatja ki az akciót. Ha azonban nincs elég érméje, akkor semmit sem kell befizetnie, és akció elveszett. Az érméknek mindig láthatóan kell a játékosok előtt feküdniük.



Győzelmi pontok: Ha győzelmi pontok láthatóak egy mezőn, akkor az a játékos, aki ezt a mezőt elfoglalta, a pontjelzőjével a pontozósávon a megfelelő mennyiséget előre lépi (pl. Oper = 1 pont, Hofreitschule = 2 pont).



Személykártyák: A játékos választhat egy személykártyát a képpel felfelé a tábla mellett fekvőkből, amit képpel felfelé maga elé tesz az asztalra. Ezeket a kártyákat lépcsőzetesen **egyiket a másokra** fektesse a játékos úgy, hogy az egymás alatt lévő kártyáinak jelei mindig jól láthatóak maradjanak. Mindig a kezdőkártya az első kártya (az alsó). Az utolsó személykártyamező kivételével, ami nem kerül semmibe, a személykártyamezőkért 1 érmét kell fizetni. Az utolsó személykártyamezőnek azonban nagyobb a kockázata: ha az összes előző személykártyamező foglalt, akkor lehet nem marad kártya, vagy csak a játékos számára érdektelen kártya marad. A játékos ugyanolyan személykártyát többször is birtokolhat a gyűjteményében.



Speciális kártyák (piros háttérű): Ha egy speciális kártyát ábrázol a mező, akkor az adott kártyát kapja a játékos. A játékos addig **tartja meg** a megszerzett **speciális kártyát**, amíg egy másik játékos az értékelési szakaszban meg nem szerzi azt.



Kezdőjátékos: Ez a játékos kezdi a következő fordulót. Ő dob először a kockáival, és ő tesz le **elsőként** egy vagy két kockát a táblára. Amint végzett a körével, a játék az óramutató járása szerint folytatódik.



Duplalépés: Amint a játékos befejezte a normál körét, kijátszhatja a duplalépés-kártyáját, és végrehajthat egy **teljes másik kört**. Amikor használta a duplalépés-kártyáját, akkor elfordítja 90°-kal, hogy jelezze ebben a fordulóban már használta a kártyáját. Az értékelésszakasz befejezése után a kártyát 90°-kal vissza kell fordítani.



Kockadzsóker: A játékos **minden 1-es értékű kockáját** ráteheti erre a kártyára. A játék során további kockák is kerülhetnek erre a kártyára, ha a kocka értéke 1-esre változik, akár elforgatással, akár újradobással. Ha a játékos innen használ fel kockát, akkor tetszőleges oldalára fordítva használhatja fel azt.



Nagyobb befolyás: A játékos ráteheti ezt a kártyát a többi személykártyájára. Azonban a normál személykártyákkal ellentétben, ez a kártya "átmehet" másik játékoshoz, ha egy másik játékos elfoglalja a megfelelő mezőt.



Plusz kocka: A játékos megkapja a fehér plusz kockát. Így majd a következő fordulótól kezdve eggyel több kockát használhat. Azonban ezt a plusz kockát csak másik kockával kombinálva lehet letenni a játéktáblára (kivétel: Geheimbund, lásd a 6. oldalon). A fehér kocka mindig annál a játékosnál számít, aki kijátszotta azt, még ha a pluszkocka-kártya közben tulajdonost is váltott.

Pestsäule / Stephansdom / Schloss Belvedere: A játékos összeszámolja a megfelelő jeleket (polgár, kereszt vagy korona) a kártyagyűjteménye oldalán, és összehasonlítja az adott jelek számát mindkét szomszédjával. A személykártyákon látható jeleket kell összeszámolni. Azonban **csak az a játékos** kap győzelmi pontokat és érmeket, aki **a kérdéses mezőt értékeli**. Minden holtversenyért és a többségért jár neki jutalom.

4.

Példa: Tünde foglalta el a Stephansdom-ot (Szent István székesegyházat) a 4-es és az 5-ös kockájával. Az értékelés során összehasonlítja a 4 keresztjét a szomszédjaival. Mónihoz (2 kereszt) képest több keresztje van, és ezért 2 győzelmi pontot és 1 érmet kap. Mivel Péter (4 kereszt) ebben a fordulóban megszerezte a Nagyobb befolyás kártyát, így vele holtversenyre áll. Tünde ezért a döntetlenért 1 plusz győzelmi pontot kap.



Móni



Tünde



Péter



Gloriette: Ezen a mezőn mindhárom jel fel van tüntetve, így a játékos döntheti el az értékelésszakasz során, hogy a 3 jel melyikét szeretné összehasonlítani a szomszédjaival. Az összehasonlítás előtt 1 érmet kell fizetnie. A többségért és a holtversenyért járó pontok megegyeznek a 8 - 10 mezőkön (Pestsäule/ Stephansdom/ Schloss Belvedere) látható pontokkal. Azonban egy játékos sem értékelheti ugyanazt a jelet 2x egy fordulóban (pl. ha ő értékeli a Stephansdom mezőért a keresztet, akkor utána Gloriette mezőért nem értékelheti újra a keresztet).



Tiergarten: A játékosnak ide egy tetszőleges párt (2 db egyforma kockát) kell letennie. Az értékelés során elvehet legfeljebb 3 érmet egy játékostól, vagy 1-1 érmet két különböző játékostól.



Heuriger: A játékosnak ide tetszőleges párt (2 db egyforma kockát) kell letennie. Mindegyik, a tulajdonában lévő speciális kártyáért (piros hátterű) a játékos az értékelés során kap 1-1- győzelmi pontot.

Megjegyzés: A játékos tulajdonában lévő speciális kártyák száma megváltozhat a kockái lerakása, és a mezők kiértékelése között.

Speciális mezők:



A játék többi mezőjével ellentétben, a villámmal jelölt **mezőket** (Krieau, Prater és Geheimbund) **AZONNAL ki kell értékelni (akciók és pontok/érmék)**, de az értékelési szakasz során már **nem kell újra kiértékelni** őket. Azonban az a játékos, aki ilyen mezőre tette a kockáját, csak az értékelési szakasz végén kapja vissza a kockáját.



Krieau: A játékos **azonnal** leteszi a csendőrt egy általa választott szabad mezőre. **Ezt a mezőt nem lehet kockával elfoglalni** az értékelési szakasz végéig.

A játékos ezután választhat, hogy egy győzelmi pontot vagy egy érmét kapjon.

A következő forduló kezdete előtt a csendőr kerüljön vissza a játéktábla mellé.



Prater: A játékos az egyik, még előtte lévő kockáját **azonnal** átfordíthatja **bármelyik oldalára**.



Geheimbund (Titkos társaság): Bármilyen számú kocka bármennyi játékostól (akár egy játékosnak több kockája is) kerülhet a Geheimbund mezőre.

A kocka által mutatott **pontok száma lényegtelen!** Minden kockáért, amit egy játékos erre a mezőre tesz, **azonnal** kap 1 érmét. A fehér plusz kocka csak magában is letehető a Geheimbund mezőre. A Geheimbund nem az utca vonalán található, ezért az általános kocka elhelyezési szabályok ("csak lentebb az utcán") nem érvényesek erre a mezőre.

Következő forduló

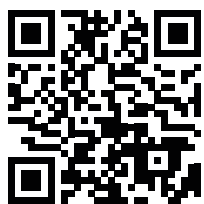
Amint az utolsó foglalt mező is kiértékelésre került, a forduló véget ér. Az új forduló elkezdése előtt tegyék a csendőrt vissza a játéktábla mellé. Ha még maradt személykártya képpel felfelé téve a játéktábla mellett, akkor azok kerüljenek a dobópakliba. Ahogy az első forduló előtt, húzzatok új személykártyákat (eggyel kevesebbet, mint a játékosok száma), és képpel felfelé tegyék a játéktábla mellé. A speciális kártyák maradnak a játékosaik előtt. Akinél a kezdőkártya (óra) van, az kezdi a következő fordulót.

A játék vége

Az után az értékelésszakasz után ér véget a játék, amelyikben egy játékosnak **25 vagy több győzelmi pontja lesz**. Minden játékos jeleit még egyszer, utoljára értékelni kell. Minden játékosnál ellenőrizzék le, hogy a jelek melyikénél van (ha van) többsége a két szomszédjához képest. A három jel minden egyes többségéért 1 győzelmi pontot kap a játékos. **Holtversenyért nem jár semmi**. Végezetül minden játékos átválthatja a megmaradt érméit győzelmi pontokra. 3 érme ér 1 győzelmi pontot.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes. Holtverseny esetén közülük a több **speciális kártyával** rendelkező játékos a győztes. Ha még mindig holtverseny állna fenn, akkor akinek közülük több érméje maradt, az a győztes.

Ha még mindig holtverseny állna fenn, akkor több győztes van.



Szerző: Johannes Schmidauer-König
Szerkesztő: Thorsten Gimmler
Illusztrátor: Michael Menzel
Layout: Leon Schiffer
Magyar fordítás: Dunda

A szerző és a kiadó köszönetet szeretne mondani az összes játékesztelőnek, és szabályolvasónak.

Forgalmazó:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Béke tér 4/d
web: www.compaya.hu
email: info@compaya.hu



Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de