Raise your Goblets

Étlap

SZABÁLYKÖNYV

A POHÁRKÖSZÖNTŐK, A MÉRGEZÉS ÉS A MAKULÁTLAN ETIKETT JÁTÉKA
2-12 ELVETEMÜLT JÁTÉKOS SZÁMÁRA

A mi nagyszerű Otravia Királyságunkban már generációkkal ezelőtt felhagytunk a királyi jog öröklésének hagyományával. No, ennek nem a kormányzáshoz való felvilágosult hozzáállásunk az oka, hanem az, hogy mi nagyon nagyon gyakorlatias nép vagyunk. Mivel emberemlékezet óta nem hunyt el király ágyban, békés öregségben, és az arisztokráciánkban a mérgezés okozta halálozási arány is 100%, ezért mindez helyénvalónak tűnik. Dacára eme ténynek, mi mindnyájan Királyok szeretnénk lenni… ööö, akarom mondani, mi mindnyájan szeretjük a Királyunkat, természetesen. Ha mégoly könnyű is megváltoztatni az utódlási vonalat… mindössze egy csepp méreg a megfelelő Kupába… Hogy mi? Ó, Méltóságos Uram, nem is vettem észre, hogy megérkezett. Ja, az ott, természetesen tökéletes biztonsággal fogyasztható! Mármint nem az, az ott az enyém.

Hozzávalók

JÁTÉKELEMEK

6 Kehely
(6 Alátét gyűrűvel a 6 színben)

21 Karakter kártya

6 Paraván

47 GYP jelző
(2 féle címletben)

52 műanyag jelző
21 Bor (vörös) | 15 Méreg (fekete) | 14 Ellenméreg (fehér)
1 Unikornis Ellenméreg (kék) | 1 Ogre Méreg (zöld)

6 Célpont kártya

6 Előkóstoló kártya

Az Asztal Megterítése

ELŐKÉSZÜLETEK 4-6 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

(2–3, illetve 7–12 fő esetén lásd a „Desszertek” részt az 5. oldalon)

1 Helyezzetek le játékosonként 1-1 Kelyhet kör alakban az asztal közepére. Az előtted lévő Kehely a „Saját Kelyhed”, melynek úgy kell elhelyezkednie, hogy **valamennyi játékos bármikor képes legyen elérni azt** (ez az ún. „**Karnyújtás Szabály**”), ám sohase láthassák, hogy mi van benne.

2 Minden játékos kap egy **paravánt**, amelyik a saját házát jelképezi. A nem használt paravánok visszakerülnek a dobozba.

3 Minden játékos megkapja azt az **Alátét gyűrűt** is, melynek színe megegyezik a Házának a színével, és a gyűrűt az előtte lévő Kehely talpához **illeszti**.

MEGJEGYZÉS: *A „Saját Kelyhed” mindig az, amelyik előtted áll, függetlenül a gyűrűje színétől. A színes gyűrűk csak abban segítenek, hogy a játék folyamán minden egyes kelyhet nyomon lehessen követni.*

4 A **Célpont kártyák** előkészítése: vegyétek ki azokat, amelyek a játékban lévő Házakhoz tartoznak, és képezzetek belőlük egy paklit. A nem használt Célpont kártyák visszakerülnek a dobozba.

5 Keverjétek meg a **Karakter kártyákat** és osszatok ki **valamennyi játékosnak 1-1-et**. Minden játékos hangosan felolvassa a kártyája hatásait a többi játékosnak.

6 A Bor, Méreg, Ellenméreg, Unikornis Ellenméreg és Ogre Méreg jelzőkből képezzetek egy általános készletet az asztalon.

Előételek

FOGÁS ELŐKÉSZÜLETEK

Minden ***Raise Your Goblets*** játék **3 "Fogásból"**, azaz *kőrből* tevődik össze. Minden Fogás az alábbi lépésből áll:

1. Minden játékos elveszi a Háza színének megfelelő Alátét gyűrűvel felszerelt Kelyhet és maga elé teszi.
2. Minden játékos elvesz 3 Bor, 2 Méreg és 2 Ellenméreg jelzőt a készletből és a paravánja mögé teszi őket.
3. Vegyél a kezedbe 1 Ellenméreg és 2 Méreg jelzőt, valamint annyi Bor jelzőt, hogy az elvett jelzők száma megegyezzen a Kelyhek számával (tehát ha 5 Kehellyel játszotok, akkor 1 Ellenméreg, 2 Méreg és 2 Bor jelző lesz nálad). Ezután véletlenszerűen „önts" bele 1-1 jelzőt mindegyik Kehelybe.
4. Az a játékos lesz a **Házigazda**, aki legutoljára **mondott pohárköszöntőt** (játékban vagy máshol).
5. A Házigazda véletlenszerűen kioszt **1-1 Célpont kártyát** minden játékosnak. Ez lesz az adott játékos Célpontja arra a körre, azaz azt a játékost akarja megmérgezni.
6. A **Házigazdától** indulva, és az óra járásával megegyező irányban haladva minden egyes játékos megnézi a Célpont kártyáját, és képpel felfelé fordítva a paravánja elé helyezi, úgy, hogy minden játékos jól lássa. Mivel önmagad célpontja nem lehetsz, ezért ha **a Célpont kártya a saját Házadat mutatja**, akkor cserélj Célpont kártyát a bal oldali szomszédoddal.
7. A **Házigazdától** indulva, és az óra járásával megegyező irányban haladva minden játékos, aki olyan Karakter Képességgel rendelkezik, amelyik „**Minden Fogás elején**" használható, most dönthet úgy, hogy használja a Képességét.

Minden Fogást 3 Bor, 2 Méreg és 2 Ellenméreg jelzővel kezdesz.

A Kelyhek számától függően vedd a kezedbe ezeket a jelzőket, majd véletlenszerűen és titkosan öntsd bele őket a Kelyhekbe.

A KÖZELGŐ BOSSZÚ OKAINAK NYILVÁNOS MEGVALLÁSA UGYAN NEM KÖTELEZŐ, ÁM ROPPANTUL MÉLTÁNYOLANDÓ.

Főfogás

JÁTÉKMENET

Mindhárom Fogás **akciók számos köréből** áll, melyeket a játékosok a fordulójuk során hajtanak végre. Egy Fogás akkor **ér véget**, amikor az egyik játékos **Pohárköszöntőt mond**.

A Házigazda balján ülő játékostól indulva minden egyes játékos a fordulójaként végrehajthat **legfeljebb két akciót** az alábbi listából:

Töltés

Titkosan helyezd az egyik jelződet a paravánod mögül az egyik **tetszőleges Kehelybe** (kivéve a sajátodat).

Természetesen mindezt úgy tedd, hogy ne sejtsék mit tettél bele!

Kukkantás

Less bele a **Saját Kelyhedbe**, hogy lásd milyen jelzők vannak benne (*ez az eset kivétel a Karnyújtás Szabály alól*).

A borod „illatolása” nagyszerű módja annak, hogy titokban egy pillantást vess rá!

Forgatás

Mozgasd el **egy hellyel** az összes Kelyhet **azonos, az óramutató járásával megegyező** vagy **ellentétes irányban** *(mondhatjuk úgy is, hogy balra vagy jobbra)*.

A régi otraviai hagyomány teljes csendet kíván a forgatás idejére. Továbbá mérgezéskor elvárható a látványos haldoklás. A játék kedvéért félrefordithatjuk a tekintetünket.

Csere

Cseréld meg a **Saját Kelyhedet** egy másik játékoséval.

A Kelyhek kicserélése természetesen a feltétlen bizalom és tisztelet jele. Legalábbis valami olyasmi.

Pohárköszöntő

Pohárköszöntő! A Fogás azonnal véget ér: **A Pohárköszöntő** következik (lásd a következő oldalon).

Ezt az akciót kizárólag a fordulód **első (és egyetlen) akciójaként** hajthatod végre, és csak akkor, ha a **fordulód elején nincs** már egyetlen **Bor jelző** sem a paravánod mögött.

Passzolás

Akció végrehajtása nélkül passzolhatsz.

MEGJEGYZÉSEK:

- *VÉGREHAJTHATOD* **ugyanazt az akciót kétszer** *is ugyanabban a fordulóban*;
- *VÉGREHAJTHATSZ* **egy vagy zéró akciót**;
- *A karakter képességek* **felülírják a szabályokat!**

Egy hasznos **tanács**: a játék eme fázisában minden játékosnak megvannak a saját tervei, amelyet majd megpróbál véghezvinni. Megjegyzendő, hogy a kelyhek számos alkalommal változtatnak helyet.

Az egyszerűség kedvéért az első néhány játéknál próbálj meg csak **2 kelyhet nyomon követni**: a te Célpontod **mérgezett** kelyhét, és a **biztonságos** sajátodat.

A Pohárköszöntő

A FOGÁS VÉGE

Amikor pohárköszöntő következik, akkor a normál fordulók befejeződnek és kezdetét veszi egy különleges „Pohárköszöntő Fázis”. A Pohárköszöntőt Mondó játékostól balra lévő játékostól indulva, és az óra járásával megegyező irányban haladva minden játékos végrehajthat még **egy utolsó akciót**. A Pohárköszöntő Játékos lesz az **utolsó**, aki végrehajthatja az utolsó akcióját.

Az utolsó akciók befejeztével A **Pohárköszöntő Játékostól balra lévő** játékostól indulva, és az óra járásával megegyező irányban haladva minden játékos aki, olyan Karakter Képességgel rendelkezik, amelyik „**Ivás Előtt**” (azaz a Saját Kehely tartalmának felfedése előtt) használható, most dönthet úgy, hogy használja a Képességét.

MEGJEGYZÉS: *Hacsak a Képesség máshogyan nem rendelkezik,* NEM *használhatod a Karakter Képességedet a Pohárköszöntő Fázis során.*

Ezután minden játékos megfogja **az előtte álló Kelyhet**, függetlenül attól, hogy milyen színű az Alátétje, és **felfedi a tartalmát**: A Saját Kelyhedben lévő minden egyes Ellenméreg jelzőért dobj el 1 Méreg jelzőt. Ha ezután a Saját Kelyhed még mindig tartalmaz legalább **1 Méreg** jelzőt, akkor **megmérgeztek**. Ha nem maradt Méreg jelző a kelyhedben, akkor **túlélted**. Ha esetleg marad Ellenméreg jelző, akkor annak nincs hatása. Akár túlélted, akár megmérgeztek, a Bor jelzőnek nincs hatása!

Az alábbi pontokat kapod:

1 GYP	ha **túlélted**
1 GYP	ha a **Célpontodat megmérgezték**
+1 GYP	**extra**, ha **a mindkét fenti cél** teljesült
1 GYP	ha te rendelkezel a **legtöbb Bor** jelzővel a **Saját Kelyhedben** (függetlenül attól, hogy túlélted-e vagy sem; döntetlen esetén senki sem kap bónusz GYP-t)

MEGJEGYZÉS: *Egyes Karakter Képességek megváltoztatják a karaktert birtoklő játékosra vonatkozó pontozási szabályokat (a normál pontozás helyett a képesség szerint kell pontozni). A „Legtöbb Bor jelző”-ért járó bónusz GYP-t azonban ez SOHASEM érinti; ha egyetlen olyan játékos van, akinek a Saját Kelyhében a legtöbb Bor jelző van, az kap 1 GYP-t.*

A GYP jelzőidet tartsd **titokban** a paravánod mögött.

A pontok kiosztása után az aktuális Fogás véget ér. Minden játékos eldobja az esetleg paravánja mögött maradt jelzőit. Ezután **új Fogás kezdődik** a 3. oldalon, az *Előételek* részben ismertetett lépések megismétlésével.

A **harmadik Fogás** végeztével a játék **befejeződik**: a **legtöbb Győzelmi Pontot** gyűjtő játékos a **győztes**!

Döntetlen esetén vegyetek el az érintett játékos számával megegyező számú Kelyhet. A Házigazda magához vesz 1 Bor jelzőt, valamint annyi Méreg jelzőt, hogy a jelzők száma **megegyezzen a pontegyenlőségben érintett játékosok számával**, majd véletlenszerűen beletölt 1-1 jelzőt mindegyik Kehelybe. Az **utolsó Pohárköszöntő Játékostól** indulva, és az óra járásával megegyező irányban haladva minden érintett játékos kiválaszt 1 Kelyhet és felfedi annak tartalmát. **A túlélő játékos a győztes!**

GYŰLÖLÖM A DÖNTETLENEKET.

Desszertek

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Az alábbiakban néhány **opcionális szabályt ismertetünk gyakorlott játékosok számára**, valamint különféle játékváltozatokat **4-nél kevesebb** vagy **6-nál több** játékos esetére.

Emeljük Memóriánkat

A játék elején távolítsátok el az összes Alátét gyűrűt a Kelyhekről.

Próbálj meg emlékezni rá, hogy hol is lehet most az Ogre Méreg, miután te magad töltötted ki valahová.

Emeljük Kelyheinket Örökség

Ha megmérgeztek, akkor dobd el a Karakter kártyádat és húzz egy újat a következő Fogáshoz.

De kérlek ne tépd szét a kártyákat, nem ők a hibásak. Miért utálod őket?

HM. MIÉRT IS ELÉGEDNÉK MEG CSAK A RÉGI ELLENSÉGEIM MEGÖLÉSÉVEL? MI LENNE, HA MINDDEL VÉGEZNÉK? VAJON SIKERÜLNE? VÉGSŐ SORON A MAI BARÁTOK A HOLNAP ELLENSÉGEI.

Orosz Rulett (2 és 3 játékos esetén)

4-nél kevesebb játékosnál a szabályok többnyire megegyeznek a normál szabályokkal, az alábbi változtatásokkal:

Az Asztal Megterítése

† A Karakter kártyák és az Alátét gyűrűk **nélkül** játsszatok.

† Helyezzétek le **mind a 6 Kelyhet egy sorba** az asztalra, **Karnyújtásnyi Távolságban** az összes játékostól.

Főfogás

† A játékosok a fordulóikban csak **1 akciót** hajtanak végre. Az összes akció ugyanúgy működik, mint egy normál játékban, kivéve a FORGATÁST (2-3 játékos esetén **nem lehet Forgatni**) és a CSERÉT (amikor Cserélsz, akkor **megcserélheted bármely 2 Kehely pozícióját**: a játékosoknak nincs „Saját Kelyhük”).

† A Pohárköszöntő után Pohárköszöntő Játékos bal oldali szomszédja „megissza” az egyik tetszőleges Kelyhet, azaz felfedi annak tartalmát: Ha megmérgezték, akkor kiesik abból a Fogásból. Ha nem, akkor a Kehely tartalmát megtartja. Ezután a következő játékos választ egy Kelyhet, és így tovább egészen addig, amíg már csak egyetlen túlélő marad (aki megnyeri a kört), vagy amíg az összes Kelyhet ki nem választották.

† Ha 2 vagy több játékos is túléli, akkor a legtöbb Bor jelzőt gyűjtött túlélő játékos lesz a Fogás győztese. Döntetlen esetén valamennyi érintett játékos megnyeri az adott Fogást.

† Minden alkalommal, amikor megnyersz egy Fogást, kapsz 1 GYP-t. Az a játékos lesz a győztes, aki elsőként gyűjt össze 3 GYP-t. Döntetlen esetén valamennyi érintett játékos megnyeri a játékot.

Előkóstolók (7-12 játékos számára)

6-nál több játékos esetén párokban játszotok, mint egy Nemes és az Előkóstolója. A szabályok többnyire megegyeznek a normál szabályokkal, az alábbi változtatásokkal:

Az Asztal Megterítése

† Minden páros **egyetlen „játékosnak”** minősül, azzal a kivétellel, hogy a Nemes és az Előkóstoló is **kap 1-1 Karakter kártyát**.

† **Páratlan játékosszám esetén** az extra játékos a 4-6 játékos változatnál ismertetett normál játékosként játszik.

Előételek

† A Nemes az Előkóstolója **bal oldalán** foglal helyet. Csak a Nemes **tarthatja képpel felfelé fordítva a Karakter kártyáját**, az Előkóstoló lefelé fordítva tartja azt, és ez utóbbiak **nem használhatják a különleges képességeiket** ebben a Fogásban.

† Véletlenszerűen osszatok ki **1-1 Előkóstoló kártyát** mindegyik **Előkóstolónak**. A nem használt kártyákat megnézés nélkül tegyétek félre. Ezután minden Előkóstoló *titokban* megnézi a kártyáját. Amennyiben **Hűséges** ❀, akkor **segít a Nemesnek a túlélésben**. Ha **Áruló** ☠, akkor **megpróbálja megmérgezni a saját Nemesét**. A Nemes azonban nem tudja, hogy megbízhat-e az Előkóstolójában vagy sem!

Főfogás

† Minden páros **együtt** hajtja végre a fordulóját. A fordulójuk során az Előkóstoló mindig **a Nemes előtt következik, hacsak a Nemes nem mond POHÁRKÖSZÖNTŐT**.

† Egy páros mindkét játékosa csak **1-1 akciót hajthat végre** fordulónként. Az „extra” játékos, ha van, a szokásos módon **2 akciót hajthat végre**.

† Az Előkóstoló **nem mondhat POHÁRKÖSZÖNTŐT**.

† A Nemes **nem KUKKANTHAT**.

† Ha a Nemes megengedi, akkor az Előkóstolója használhatja a Nemese Karakter kártyájának a képességét.

† Minden forduló elején ellenőrizzétek le, hogy van-e Bor jelző a paravánotok mögött. Ha nincs, akkor a Nemes dönthet úgy, hogy **POHÁRKÖSZÖNTŐT** mond az Előkóstolója akciója előtt.
Ha a Nemes úgy dönt, hogy nem mond, akkor a páros a normál módon játssza le a fordulóját (előbb az Előkóstoló majd a Nemes következik).

A Pohárköszöntő

† A Pohárköszöntő Fázis során, amikor rá kerül a sor, akkor minden Előkóstoló végrehajthat **1 ingyen Kukkantás akciót**, mielőtt a Nemes végrehajtja az utolsó akciót. Az „extra” játékos, ha van, továbbra is **1 utolsó akciót hajthat végre**, mivel nála nem áll fenn a kockázata annak, hogy egy Áruló van a csapatában.

† A pontozás fázisban egy **Hűséges Előkóstoló** ❀ **ugyanannyi GYP-t kap, mint a Nemese**.
Egy **Áruló Előkóstoló** ☠ ehelyett **3 GYP-t** kap, ha a Nemesét megmérgezték, illetve **0 GYP-t**, ha a Nemese túlélő.

† Minden Fogás után minden játékos, aki **Nemes volt**, **a bal oldali szomszédja Előkóstolója** lesz a következő Fogásnál. **Fordítsátok át a Karakter kártyáitokat**, a képpel lefelé lévőket felfelé, illetve megfordítva. Páratlan játékosszám esetén az „extra” játékos a jobb oldali szomszédja Nemeseként játszik tovább, míg a bal oldalán lévő játékos lesz az új „extra” játékos. A módosított *Előételek* résszel kezdjetek egy új Fogást.

† A GYP jelzőiteket **nem szükséges** a paravánok mögött tartani. Minden játékos ügyeljen arra, hogy az általa megszerzett **saját GYP-it maga előtt tartsa**.

MEGTENNÉD, KÉRLEK, HOGY BELEHÖRPINTESZ A KELYHEMBE, HOGY KÖZÖLD, BIZTONSÁGOS-E TOVÁBBADNI A SZOMSZÉDOMNAK?

Otravia Nemesi Házai

KEDVES VENDÉGEINK

De Miceti Ház

Otravia egyik legnagyobb fakitermelője, hatalmas ligetei és erdőségei kifogyhatatlan tárházai a gyilkos galócáknak, mérgező gombáknak és más *finomságoknak.*

A Dicsőség Zamata

Wespendorf Ház

A Wespendorfok a méhtenyésztésből és méz kereskedelemből szerezték a vagyonukat. Saját bőrükön megtanulták a méhfullánkok… *legalkalmasabb felhasználási* területét is.

Óvakodj Fullánkjainktól

McVarangy Ház

Otravia zord déli mocsarainak urai, akik hatalmukat az általuk tenyésztett kétéltűek bőréből nyert toxikus váladéknak köszönhetik.

Halld Brekegésem!

Van Visser Ház

Ezek a hírhedten ínyenc tengeri kereskedők előszeretettel fogyasztják a gömbhalak húsát. Ez a szokás csaknem annyira veszélyes, mint egy otraviai lakoma.

Ízletes és Halálos

Mákvirág Ház

Ők töltik meg Otravia főúri családjainak pincéit a királyság legnemesebb boraival. Botanikai ismereteiknek van más, *halálos* oldala is, természetesen.

Baljós Bájak Bujasága

Arañeros Ház

Az Arañerosok több királyt ültettek a trónra, mint az többi Ház együttvéve. Könnyű megérteni, hogy miért: a hátba döfés a kedvenc hobbijuk.

Harapj a Kézbe, Mely Megmérgezett

Külön Köszönet: *Tim Page szeretne köszönetet mondani: Moxie Creative; Vicky, Elliot és Alice Page; Jackson Pope; valamint Tim leamingtoni játéktesztelőinek és a Toast! Kickstarter projekt támogatóinak. Nick Miles szeretne köszönetet mondani: Sally, John,Viv, Jonathan, Pesty és AJ. Horrible Games szeretne köszönetet mondani: Heiko Eller, Valentina Adduci, Angelica Gigli, Harald Bilz, David Preti, Alfredo Genovese, Anna Genovese, Ari Emdin, Pietro Righi Riva, Noa Vassalli, Martina Marinoni, Lucaricci, Fabio Leva, Alessio Vallese, Gabriele Golfarini, Alice Caroti, Aureliano Buonfino, Franchino Quintiliano, Giuliano Acquati, Marco Brera, Lucio Brera, Giulia De Florio, Matteo Cremona, Andrea Marinetti, Valentina Sacchi, Michele Marotta, Mauro Marinetti, Diego Magnani, Simona Cafazzo, Davide Berté, Antonella Frezza, Flavio Franzone, Piernicola Giacobbe, Dalila di Vairo, Francesco Granone, Roberta Signorello, Andrea Greco, Sabrina Travi, Michael Maneia, Rossana Barbati, Davide Leopizzi, Paolo Falabrino, Ludus Iovis Diei, La Tana dei Goblin di Lodi e di Pisa.*

Tervezte: *Tim Page* | **Illusztráció:** *Nick Miles*
Grafikus Tervező: *Heiko Günther* | **Vezető Illusztrátor:** *Lorenzo Silva*
A Kelyhek 3D Modellje: *Edoardo Roncaldier*
Projekt Vezető: *Federico Spada, Lorenzo Silva*
Gyártás Vezető: *Alessandro Pra'* | **Gyártás Kutatás:** *Federico Latini* |
Angol Szabálykönyv: *Alessandro Pra' és William Niebling*

CMON EDITIO N | **Gyártás:** *Thiago Aranha, Guilherme Goulart & Carolina Negrão* | **Kiadó:** *David Preti*

Hungarian Translation: *Zsolt Farkas (fki@freemail.hu) v.1.0*

CoolMiniOrNot

www.cmon.com

www.horrible-games.com
customercare@horrible-games.com