



Lacrimosa

Játékszabály

Drága Barátom,

Remélem, hogy ez a levél a lehető legjobb egészségben találja Önt. Még mindig próbálok felépülni, most, hogy szeretett Wolfgangom elhagyott minket. Isten legyen mellette.

Mivel oly gyakran elkísérte és támogatta őt élete során, így ismeri a munkáját. Ezért bátorodom elküldeni Önnek ezt az üzenetet, hogy együttműködését kérem. Mint bizonyára tudja, a férjem hátrahagyta Requiemjének egy befejezetlen változatát, és úgy vélem, az a helyes, ha befejezzük a művet, hogy így tisztelegjünk Urunk dicsőségére. Ismerem Mozart tanítványait, de szégyenkezve vallom be, hogy anyagi helyzetem bizonytalan. Csak az Önhöz hasonló mecénások segítségének köszönhetően, akik oly nagyfellekűen segítettek a sok-sok örömteli és nehéz év alatt, lesz reményem arra, hogy befejezhessem Wolfgang Amadeus Mozart utolsó nagy kompozícióját.

Emellett szeretnék egy olyan dokumentumot is hátrahagyni, amely elhunyt férjem életét meséli el. Talán hajlandó lenne velem találkozni a bécsi Café Herzogban, hogy elmesélje Wolfganggal kapcsolatos élményeit a saját szemszögéből, hogy mindezek megmaradjanak az utókor számára. Találkozókat szervezek a férjem legfontosabb pártfogóival, és megbocsáthatatlan lenne, ha ezt úgy folytatnám, hogy nem kérem ki az Önök köréhez tartozó emberek tanácsait.

Ezért kerestem fel Önt is, és remélem, megbocsátja, hogy ha ez meggondolatlanságnak tűnik. Remélem, nem félheértelmezhető a szándékom ezzel a levéllel, hiszen egyetlen vágyam az, hogy szeretett férjem munkája elkészüljön és feltáruljon az Önök hozzájárulásával, amit mindannyian hozzátesznek. Kíváncsian várom válaszukat.

Tisztelettel,
Constanze Mozart



1791 decemberében, 34 éves korában a halálos ágyán Wolfgang Amadeus Mozart megírta élete utolsó nyolc ütemét: a *d-moll Requiem Lacrimosa*-ját. Özvegye, Constanze úgy döntött, hogy felveszi a kapcsolatot a néhai zeneszerző négy legadakozóbb mecénásával, hogy segítsenek neki a megfelelő zeneszerzőket alkalmazni a mű befejezéséhez és kész állapotban hagyni azt az utókor számára.

Ez a játék azoknak a találkozásoknak a történetét mutatja be, amelyekben Constanze (talán) Mozart mecénásaival találkozott a zeneszerző halála után. A *Lacrimosa* játékosai a zeneszerző mecénásainak szerepét töltik be, akik egy interjúsorozaton keresztül mesélnek európai utazásaikról és az általuk finanszírozott művekről, valamint vállalják, hogy anyagiilag támogatják azokat a zenészeket, akik együttműködnek a *Requiem* befejezésében. Mindezeket az emlékeket a mesélő a saját szubjektív nézőpontjából mondja el, és ahogy a *Requiem* egyre több részét finanszírozzák, annál látványosabbak és izgalmasabbak lesznek az egyes mecénások életrajzi feljegyzései.

Az írást a mecénások szponzorálják, hogy Mozart utolsó műve elkészüljön, de mindegyikük arra törekszik, hogy a saját szerepét a lehető legimpozánsabban tüntesse fel a történetben, hogy Constanze emlékirataiban a zenei zseni legjelentősebb támogatójaként szerepelhessen, akit már a kortársai is örök életűnek ismertek el.

A *Lacrimosa* játékot öt körön keresztül játsszátok, amelyben a játékkörök a zeneszerző életének más-más szakaszának egy adott időszakát ölelik fel, elvégezve a fordulóitokat. A fordulótok során ki kell választanotok, hogy melyik kártyát játsszátok ki a kezetekből, hogy akciókat hajtsátok végre, és melyiket használjátok fel a következő fordulóhoz szükséges történetpontok megszerzéséhez - mindeközben a *Requiem* kompozíciójának finanszírozásában való aktív részvétel olyan előnyökkel jár, amelyek segítségével életre kelthetitek az élmények elbeszélését.

Mecénásként végzett munkádnak köszönhetően többféle módon is gyűjthetsz elismerést győzelmi pontok (GyP) formájában:

- ◆ Zeneművek megrendelésével, amelyeket aztán a zeneszerző előadhat vagy értékesíthet.
- ◆ A közös emlékek felidézésével, amit aztán saját kártyapaklitokhoz adtok.
- ◆ Visszaemlékezések az utazásokra, amelyekre elkísérted Mozartot Európa városaiba és udvaraiba,
- ◆ és segítesz Constanzénak befejezni a befejezetlen *Requiemet*.

Az ötödik kör végén a játék véget ér, és a legtöbb győzelmi pontot szerzett mecénás lesz a győztes.



1 központi játéktábla



4 játékos tábla



4 áttekintőlapka



1 kezdőjátékosjelölő



4 pontozó-pajzsjelölő



Pénzjelzők:
(10 ötdukátos és
20 egydukátos érme)



45 történetpontjelző
(15 Mozart-tehetségjelző
15 utazásjelző és
15 kompozíciójelző)



**1 Mozart-
utazásjelző**



**4 általános
Requiemjelző**
(semleges színű)



**10 Constanze-kártya és
10 Constanze-jelző**



40 kezdőkártya
(10 minden játékosnak)
*Minden játékos kap 1 Opus- és
9 kezdő-memóriakártyát.*



**4 zeneszerző-
portrélapka**



48 játékos tartozék
(12 játékosonként)
(7 Requiemjelző,
3 történet-sávjelző,
1 támogatásjelző és 1 pajzs)



11 szolista kártya
a szóló játékmóddhoz (lásd:
19. oldal)



60 zeneszerzőlapka
(16 Eybler, 15 Stadler,
16 Süßmayr, 13 Freystadler)
*A Requiem befejezéséhez hozzá-
járuló zeneszerzőket ezek a lapkák
képviselelik.*



15 városlapka
Mozart Európa számos városába
ellátogatott, hogy műveit előadják,
vagy meglátogassa kollégáit, hogy
tanuljon és megossza tapasztalatait.



34 memóriakártya
Ezek a Mozarttal együtt töltött
pillanatok emlékeit jelképezik.
Lehetővé teszik, hogy akciókat
hajtsatok végre és győzelmi-,
valamint történetpontokat
szerezzenek.



46 Opuskártya
Ezek a Maestro munkái, amit
az élete során
szponzorálhattok.



15 időszak-bónuszlapka
(3 mind az 5 időszakhoz)
Ezek a lapkák jelzik az átmenetet
Mozart életének egyik időszakából a
másikba, és azt a bónuszt, amely az
aktuális körben aktív.



16 királyi-udvarlapka
Nem könnyű felkelteni Európa
legfontosabb udvarainak a
figyelmét, de a fáradságot mindig
megéri.

II

A játék előkészítése

- 1** Helyezd a játéktáblát az asztal közepére.
- 2** Tedd a Mozart-utazásjelzőt a térképen Salzburgra.
- 3** Különítsd el a kezdőkártyákat a pakli többi részétől, és rakd félre azokat. Ezután oszd el a többi Opus- és memóriakártyát az öt különböző időszakra (körre). Ha ketten játszotok, akkor mindegyik időszaktól vegyél ki 2 Opus- és 2 memóriakártyát. Ha hárman játszotok, akkor távolítsatok el minden időszaktól 1-1 Opus- és memóriakártyát. Ezután keverd meg az összes időszak-kártya-paklit külön-külön és rakd ezt az öt paklit képpel lefelé a játéktábla mellé.
- 4** Minden egyes időszakhoz válassz véletlenszerűen 1 bónuszlapkát, és helyezd a jutalomoldalukkal lefelé a megfelelő kártyapakli tetejére. A maradék bónuszlapkákat tedd vissza a játék dobozába.
- 5** Rakd az öt paklit egymásra úgy, hogy az 5. időszak legyen alul és az 1. időszak pedig felül.
- 6** Helyezd az első bónuszlapkát képpel felfelé a játéktábla időszak-bónuszmezőjére. Ezután fordítsd fel a pakli az első 7 kártyáját, és töltsd fel a kártyasort a játéktábla felső szélén. Az Opuskártyákat úgy rakd le, hogy azok a mező alsó szélét, az memóriakártyákat pedig úgy, hogy azok a felső szélét fedjék le.
- 7** Válasszatok a 4 zeneszerző portréja közül kettőt, majd tegyétek vissza a játék dobozába a maradék 2 portrélapkát. Az első játék alkalmával Eybler és Stadler komponistákat ajánljuk. Választhattok véletlenszerűen is, ha a portrékat lefelé fordítjátok és így húztok 2 lapkát. A két kiválasztott portrét rakd a játéktábla *Requiem* területén lévő bal szélső mezőkre. Ezután vegyétek ki a dobozból hozzájuk tartozó összes zeneszerzőlapkát.



Ha ketten játszotok, tegyél vissza a játék dobozába minden olyan lapkát, amelyen 3 vagy 4 pont látható. Ha 3 játékos van, csak azokat távolítsd el, amelyen 4 pont van. Négy játékos esetében egy lapkát sem kell eltávolítani.

Válogasd szét mindegyik zeneszerző maradék lapkait zenetétel szerint, tedd a portréjukhoz illesztve képpel lefelé és a költségek szerinti sorrendben, úgy, hogy a legdrágábbak legyenek a kupac alján. Helyezd a kupacokat a központi játéktáblára az adott zenetételhez tartozó mezőkre, hogy az azonos kompozícióhoz tartozó lapkák egy sorban legyenek (fentről lefelé). Így mindegyik zeneszerzőt mindig ugyanaz a szimbólum fog azonosítani: nyolcad- vagy tizenhatod-

8 Keverd meg a Constanze-kártyákat, és válassz véletlenszerűen 1 kártyát. Helyezd le a Constanze-jelzőket úgy, hogy a játékosok számának figyelembevételével fedd le a *Requiem* a kártyán jelölt töredékeket. Hagyd a játék dobozában az összes Constanze-kártyát és jelzőt, amelyre nincs szükség.

9 Keverd össze a királyi-udvarlapkákat, és véletlenszerűen helyezz le 3 lapkát a térkép megfelelő mezőire úgy, hogy az aranyozott kerettel ellátott oldalával lefelé nézzen. A többi lapkát hagyd a játéktáblán lévő helyén.



10 Keverd meg a városlapkákat és véletlenszerűen helyezd ezeket a lapkákat úgy a térképre, hogy az aranyozott kerettel lefelé fordítva legyenek. A többi lapkát hagyd a játéktáblán lévő helyén.

11 Az érméket és a történetpontjelzőket hagyd a játéktábla mellett, ahol mindenki könnyen elérheti.

12 Adj minden játékosnak egy játékos-táblát és egy áttekintőlapkát. Ezt a lapkát illesszéd a játékos-táblák közepére.

13 Minden játékos tegye a pontozópajzsát a játékos-táblája bal felső mezőjére (a +50-es számmal lefelé), és vegyék el a pajzsotokkal egyező Opus- és 9 memóriakezdőkártyát, majd rakják a táblák mellé. Ezt követően helyezzék a 7 *Requiem* jelzőt a játékos-táblák hangszermezőire (teljesen mindegy, melyik felével felfelé) és a semleges színű jelzőt a kúrthangszerek mezőre (legfelső).

14 A 3 történetsávjelzőt rakják a történetsávok „2”-es mezőire, a támogatásjelzőt pedig a pénzsáv 2 dukátos mezőjére (2).

Válasszatok magatok közül kezdőjátékost, aki vegye magához a kezdőjátékosjelölőt. A játék az óramutató járásával egyező irányba halad.

16 A dukátokat a játékosrend alapján kapjátok és a pontozó-pajzsjelölőket tegyétek a központi játéktáblára az alább jelzett módon:

1. játékos: 10 dukát + 0 GyP

(hagyd a pajzsod az 1GyP-s mező mellett)

2. játékos: 11 dukát + 0 GyP

(hagyd a pajzsod az 1GyP-s mező mellett)

3. játékos: 10 dukát + 1 GyP

4. játékos: 11 dukát + 1 GyP

17 Keverjétek meg az memóriakártyákat, és az így kapott paklit tegyétek képpel lefelé a játékos-táblák mellé. Húzzatok fel 4 kártyát a paklitokból, amely a kezdő, kézben tartott lapjaitok alkotja.



III A játék menete

Constanze a kandalló mellett foglalt helyet egy népszerű bécsi kávézóban. A tea már kihűlt, miközben azokra várakozott, akik Mozartot a pályafutásának hosszú évei alatt segítették, szponzorálták. Törekvésének célja az volt, hogy Mozart életének minden pillanatát, a férjéről szóló minden anekdotát dokumentáljon és ebben a mecénások a történeteikkel szívesen le is nyűgözték őt.

A *Lacrimosa* minden egyes játékát 5 körön (vagy időszakon) keresztül játsszátok, amelyek Mozart különböző alkotói szakaszát járják be. Egymást felváltva léptek kapcsolatba a főtáblán, a kártyákon és a játékosablakokon keresztül, hogy egy olyan mesét szöjeteztek, amely a zeneszerző fő támogatójaként biztosítja a helyeteket az utókor számára, és ezáltal megnyerjétek a játékot. A játék minden egyes köre egy főfázisból, amelyben elvégzitek a fordulóitokat (körönként 4 forduló), és egy fenntartásfázisból áll.

1 A FŐFÁZIS

Minden kör elején húzzatok fel egyszerre 4 memóriakártyáig a paklitokból. A játék első köre kivételével minden kört 1 olyan kártyával kezdetek, amely az előző körből megmaradt.

A játék során a saját, 9 memóriakártyából álló paklitokból fogtok kijátszani. Bármikor, amikor utasítást kaptok arra, hogy húzz egy kártyát, mindig a saját paklitokból húzzatok. Amikor a játék során kártyákat dobtok el, akkor ezeket nem használjátok fel újra, ezért tegyétek vissza a játék dobozába, egy közös dobópakliba. Ne feledjétek, hogy a játék alatt mindig 9 memóriakártyával rendelkeztek. A paklitokból eldobhatjátok a gyengébb memóriakártyákat, hogy ezeket a lapokat jobbakra cseréljétek le, de soha nem mehetnek a 9 kártyás limit fölé, vagy alá.

A játékot a kezdőjátékostól kezdve, az óramutató járásával azonos irányba haladva játsszátok, egészen addig, amíg az adott körben, egymást felváltva mindenki elvégzett 4 fordulót. Ezt követően lépjétek a játék fenntartásfázisára, majd a következő körre.

2 JÁTÉKOSFORDULÓK

A fordulód során ki kell játszani 2 kártyát a kezedből, és ezeket a kijátszott lapokat be kell csúsztatnod a játékosablak megfelelő szekciójába (14. oldal):

A Az egyik kártyát csúsztasd a játékosablak tetején lévő Élményszekciójába.

Ez a kártya határozza meg, hogy milyen akciókat hajthatsz végre ebben a fordulóban (lásd: „Akciók” részt a 8. és 9. oldalon). Ha a kártya több akciót is ábrázol, akkor azokat tetszőleges sorrendben is elvégezheted. Ha a kártya felső részén jutalom szerepel, akkor ezt a jutalmat most kapod meg (lásd: „Memóriakártyák”, 15. oldal).

B A másik kártyát csúsztasd a játékosablak alján lévő Történetszekciójába, oda, amelyik közvetlenül az Élményekhez kijátszott kártya alatt van.

Ez a kártya történetpontokat biztosít a következő körre (Lásd: „Fenntartásfázis”, 10. oldal).



Miután kijátszottad a 2 kártyát, hajtsd végre az Élményszekciójába elhelyezett kártya akcióját (akcióit).





Ha az „Emlékek dokumentálása” vagy a „Kompozíció-megbízás” akciót játszottad, mozgasd a központi játéktábla tetején maradt kártyákat jobbra, az üres mezőket elfoglalva, és töltsd fel a most üresedett mezőket a pakliból húzott kártyákkal. Amennyiben megjelenik a pakliban a következő időszak bónuszlapkája, ne töltsd fel a maradék üres mezőket a következő kör kezdetéig (Lásd: „Fenntartásfázis”, 10. oldal).


Végül húzz fel annyi lapot a pakliból, amíg 4 kártya nem lesz a kezedből. **Kivéve:** Minden körben a harmadik forduló végén csak 1 kártyát húzol fel (mivel ez az egyetlen, ami a pakliban maradt). Minden kör utolsó fordulóját csak 3 kártyával játszod le, és a kör végén csak 1 kártya marad a kezedből.

TÖRTÉNETPONTOK

A játék során háromféle történetpontot szerezhettek: Mozart tehetsége, utazás és kompozíció. A történetpontok segítenek elmesélni a történeted Constanzénak, és gyakorlatilag lehetővé teszik, hogy fizess az akciókért. A történetpontokat jelző formájában vagy a játékosabládon lévő, a megfelelő történetsávjelző mozgatásával szerezheted meg, attól függően, hogy hogyan kaptad azokat. Amikor történetpontokat költesz, a jelzők és/vagy a történetsáv értékének tetszőleges kombinációját felhasználhatod. De ne feledjétek, hogy a fenntartásfázisban a történetsávok értékei a nullára állnak vissza, míg a történetpontjelzők pozíciója egyik körről a másikra megmaradnak.


 2 Költs el 2 Mozart tehetsége-történetpontot úgy, hogy jelzőket visszateszed a közös készletbe, vagy a játékosabládon az ezt jelölő sávon a jelződet két értékkel visszamozgatod, vagy a kettő kombinációjával.

 2 Haladj előre az utazás-történetsávon 2 mezőt.

 1 Kapsz 1 kompozíció-történetpontjelzőt.

VÁLASZTHATÓ

A fordulód során **bármikor** becserélhetsz:

 3 dukátot 1 tetszés szerinti történetpontjelzőre.

 1 történetpontjelzőt 1 dukátra.

Kártyalehelyezés után, de az akciók végrehajtása előtt:



Ahelyett, hogy bármilyen jutalmat kapnál, és végrehajtanád a kijátszott memóriakártyán felüntetett akciót, annyi dukátot vehetsz ki a bankból, amelyik fordulodat éppen játszod (a gyors tájékozódás érdekében,

ezt a számot a központi játéktábla időszak-bónuszlapkáján találod). Ezt a lehetőséget akkor választhatod, ha nem tudod vagy nem akarsz használni az éppen kijátszott kártyán szereplő akciót.

PÉNZ

A központi játéktábla mellett található a bank. A játék során a bankból pénzt kaptok, vagy a bankba pénzt fizettek be. Egymás között soha nem cserélhettek pénzt. Azonban a bankban bármikor beválthattok 5 egydukátos érmét 1 ötdukátos érmére és fordítva.



1 dukát



5 dukát

AKCIÓK

A továbbiakban annak az 5 akciónak a részletes leírása olvasható, amelyeket a memóriakártyákon találtok.

EMLÉKEK DOKUMENTÁLÁSA

Készíts naplóbejegyzéseket a zseni mellett átélt személyes élményekről.



- ♦ Válassz 1 memóriakártyát a központi játéktábláról.
- ♦ Fizesd ki a kártya árát dukátokban és történetpontokban (ahogy az a kártyának a játéktáblán elfoglalt helyzete mutatja).
- ♦ Távolítsd el a játékból azt a kártyát, amit a játékos táblád Történet szekciójába tettél, lecserélve az imént vásárolt kártyára.
- ♦ Csúsztasd a központi játéktáblán a kártyákat jobbra és töltsd fel a kártyasor üres helyeit.

KOMPOZÍCIÓMEGBÍZÁS

Mozart nagyon termékeny zeneszerző volt, aki rövid élete során több mint 620 különböző művet írt. Bíz meg őt, hogy komponáljon neked egy új művet és fizess neki honoráriumot. A presztízsed, mint a zsenialitásának mecénása, soha nem látott mértékben nőni fog.



- ♦ Válassz egy Opuskártyát a központi játéktábláról.
 - ♦ Fizesd ki a kártya tetején feltüntetett költséget dukátokban és Mozart tehetsége-történetpontokban, valamint a kártya által elfoglalt mezőn feltüntetett további költségeket. Tedd az Opuskártyát magad elé.
 - ♦ Megszerzed a kártyán feltüntetett GyP-értéket.
 - ♦ További GyP-eket kapsz, ha a játékos táblád bármelyik zeneszerzőlapkája egyezik az általad megrendelt Opus típusával.
- ♦ Csúsztasd a kártyákat a központi játéktáblán jobbra, és töltsd fel a kártyasor üres mezőit.

ZENEELŐADÁS VAGY A ZENE ELADÁSA

A kotta leadása után már teljes mértékben jogodban áll azt kihasználni, megsztyva Mozart zsenialitását mindazokkal, akik hajlandók megfizetni az árát.



- ♦ Válassz ki egy előttd lévő Opuskártyát, amit még ebben a körben nem használtál fel (nincs elforgatva). Döntsd el, hogy előadod-e a művet, vagy értékesíted.
- ♦ Miután eldöntöttd, hogy mit csinálsz vele, fizesd ki a költségét Mozart tehetsége-történetpontokban:



Ha az **előadást** választottad, akkor megkapod a kártyán feltüntetett pénzt, majd fordítsd el a kártyát 90°-kal, hogy jelezd, ebben a körben már nem tudod az adott kártyát előadni vagy eladni.



Ha úgy döntesz, hogy **eladod** az Opust, frissítsd a támogatósavod és a pontozópajzsjelölődet a kártyának megfelelő mértékben. Ezután távolítsd el a kártyát a játékból (nem adhatod elő vagy adhatod el újra).

- ♦ További GyP-eket kapsz, ha a játékos tábládon lévő zeneszerzőlapkák bármelyike egyezik az előadott vagy eladott Opus típusával.

UTAZÁS

Mozart Európa legfontosabb udvarait kereste fel, hogy a nemesség és az elit előtt fellépjen. Emellett színházakat, kolostorokat és kollégáit is meglátogatta az öreg kontinens különböző városaiban, hogy időnként pénzt keressen, máskor tanuljon más mesterektől.



- ◆ Döntsd el, hogy mely városba vagy udvarba szeretnéd áthelyezni Mozart utazásjelzőjét. Bármilyen úticélt választhatsz, tetszőleges számú városon és/vagy udvaron keresztül haladva, de ki kell fizetned a jelző által keresztezett összes út összesített költségét, és csak a végső célállomás akcióit hajthatod végre (amely helyszíneken áthaladsz, azokét nem).

Ne feledd, hogy hasznos lehet, ha Mozart ugyanoda utazik, ahol éppen a jelző megtalálható. Ez esetben nem kell semmilyen útiköltséget fizetned.

- ◆ Miután a Mozart-utazásjelző elérte a célállomást, fizesd ki a célállomás lapkáján feltüntetett költséget utazás-történetpontokban, majd rögtön ezután, szerzed meg a jutalmat és elvégezheted a jelzett akciókat. A lapkát távolítsd el ezután a játéktábláról:



Királyi udvarok: Miután elvetted a jutalmat, tedd magad elé a királyi-udvarlapkát. Ezek a lapkák egy célt (királyi szívességet) ábrázolnak, amelynek elérése esetén a játék végén GyP-t kaptok.



Városok: Miután elvetted a jutalmat, hagyd a városlapkát a központi játéktábla mellett.

REQUIEM

Feltételezhető, hogy Franz von Walsegg gróf volt az, aki megbizta a zenészt, hogy írja meg a halotti misét. Mozart özvegye, Constanze mindent megtett azért, hogy férje halála után a kompozíció elkészüljön, hogy a munkáért járó honoráriumot megszerezze.



- ◆ Válassz ki a központi játéktáblán egy üres hangszermezőt a *Requiem* egyik tételében, amit megrendelsz.
- ◆ Távolítsd el a játékosabládról az adott tételhez tartozó *Requiemjelződ*, és vedd el ezen a mezőn látható jutalmat. Tedd a jelződ a *Requiem* adott tételének üres hangszermezőjére, a felbérelni kívánt zeneszerzőt jelző hangjeggyel felfelé.
- ◆ A választott zeneszerző és tétel esetében fizesd ki a felső zeneszerzőlapkán látható költséget dukátokban, kompozíció-történetpontokkal, és bizonyos esetekben a támogatásáv frissítésével.

- ◆ Végül, gyűjtsd be a zeneszerzőlapkán látható jutalmat, tedd a lapkát képpel lefelé a játékosabládra oda, ahonnan elvetted a *Requiemjelződet*. Ne feledd, ha a zeneszerzőlapka hátulján jutalom látható, akkor azt a játék hátralévő részében fogod megkapni, amikor erre utasítást kapsz.

A játék végén fogjátok kiértékelni, hogy melyik zeneszerző járult hozzá leginkább a *Requiem* egyes tételeihez, és a győzelmi pontokat is eszerint kapjátok meg, hogy ki szponzorálta ezeket a hangszeres szólamokat (lásd: „A játék vége” részt a 11. oldalon).



Példa az emlékek dokumentálására: A kék játékosnak a fenti kártyák vannak a kezében és a játékkör 3. fordulója következik. Becsúsztat egy kártyát a játékos táblája Élményszekciójába, amelyen az „Emlékek dokumentálása” akció van, és egy másik kártyát csúsztat az alatta lévő Történetszekcióba (amely 1 Mozart tehetsége-történetpontot ad). Az akció végrehajtásához vásárol egy memóriakártyát a központi játéktábláról (kifizetve a megfelelő árat), majd eltávolítja az előzőleg Történetszekcióba helyezett kártyát a játék hátralévő részéből. Az új kártyát azonnal a játékos táblájának Történetszekciójába rakja, arra a helyre, ahonnan az imént dobta el a kártyát. Most fel kell töltenie a kezét kártyákkal, de mivel csak 1 kártya maradt a paklijában, csak ezt az 1-et veszi el.

TÖRTÉNETPONTOK

A győzelmi pontok (GyP) azt jelzik, hogy Constanze mennyire elkötelezett az általatok elmesélt történet iránt. Minél több győzelmi pontot szereztek, annál jobban ragyogtok majd a valaha írt első Mozart életrajzban.

Amikor győzelmi pontot szereztek, mozgassátok előre a pontozó-pajzsjelölőket a győzelmi pontsávon. Ha bármikor 50 pont fölé kerülnétek, fordítsátok meg a játékos táblátok bal felső részén lévő pajzsotokat a +50-es oldalára. Ha 100 GyP fölé, távolítsátok el a jelzőt.



2 győzelmi pont



Pajzs

A FENNTARTÁSFÁZIS

Amint befejeztétek mind a 4 fordulót (a játékos táblátokon lévő összes kártyamező megtelt), az adott forduló főfázisa befejeződik. Most egy kicsit rendbe kell szedni a táblákat, hogy készen álljatok a következő körre, vagy ha ez volt az utolsó kör, akkor a játék végére ért (lásd a 11 oldalon).

3 JÁTÉKOSTÁBLÁK

Történetpontsávok

Az első lépésed az legyen, hogy a játékos tábládon lévő **különböző történetpontsávokat** (Mozart tehetsége, Utazás és Kompozíció) **állítsd vissza a nullára**. Ezután frissítsd a játékos tábládat a Történetszekcióba kijátszott kártyákon látható ikonoknak megfelelően. Ha van olyan kártyád, amellyel győzelmi pontot szerzel, akkor told előre a pontozó-pajzsjelölőd a győzelmi pontsávon.

Zeneszerzői jutalmak

Ha játékos táblád hangszermezőire lehelyezett zeneszerzőlapkák bármelyikén történetpont jutalom látható, akkor ezt most megszerzed, majd lépj előre a jelzett sávon annyit, mint amennyi pontot szerezted.

Támogatások

A támogatósavon elért pozíciód alapján az alábbiakat szerezheted meg:



PéNZ: a jelzett dukátok számát.



Jokerkártya: csúsztasd előre 1 mezővel bármelyik történet-sávjelződet a játékosabládon.



GyP: csúsztasd előre a pontozó-pajzsjelölődet a központi játéktábla pontozósávján a szerzett GyP értéknek megfelelően.

Időszakbónusz

Nézd meg, hogy a központi játéktábla időszak-bónuszlapkáján melyik akció látható, és **minden egyes** alkalommal vedd el ezt a feltüntetett jutalmat, amikor az adott akció ikonja látható a játékosablád Élményszekciójába kijátszott kártyáidon.

Frissítés

Forgasd vissza ebben a körben végrehajtott Opuskártyákat az eredeti helyzetükbe. Vedd ki az összes memóriakártyát a játékosablád Élmény- és Történetszekciójából, és keverd össze a paklidat a következő körre. Arra **figyeljétek**, hogy a kezetekben maradt kártyát **NE** keverjétek bele az új kártyapakliba.



KÖZPONTI JÁTÉKTÁBLA

Térkép

Győződjétek meg róla, hogy a központi játéktáblán lévő összes város- és királyi-udvarlapka az aranyozott kerettel felfelé néz-e (ha nem, fordítsátok meg).

Ezután töltsétek fel a város- és a királyi udvar üres mezőit a megfelelő kupacból származó lapkákkal, az aranyozott keretükkel lefelé, az üres mezők számai által jelzett sorrendben. Ha elfogynak a városlapkák, keverjétek meg a már használtakat, és hozzatok létre egy új kupacot.

A kártyák és a bónuszlapkák sora

Távolítsátok el a játékból:

- ♦ Az éppen lejárt időszak bónuszlapkait.
- ♦ A kártyasor jobb oldalán a legtávolabb eső 4 kártyát.
- ♦ Minden olyan kártyát az éppen lejárt pakliból, amelyek a következő időszak bónuszkártyájának tetején vannak (ha van ilyen).

Helyezzétek az újabb időszak paklijának a tetején lévő bónuszlapkát a játéktábla bónuszlapka mezőjére úgy, hogy a jutalma felfelé nézzen (a következő kör végén kerül alkalmazásra).

A kártyasorban maradt kártyákat csúsztasdátok jobbra és töltsétek fel az összes üres helyet az új időszak kártyáival.

Az előző kör kezdőjátékosa adja át a bal oldalán ülő játékosnak a kezdőjátékos-jelölőt.



Mozart a halálos ágyán, élete utolsó pillanataiban még a d-moll Requiem miséjén (K.626) dolgozott. A Lacrimosa tétel volt az utolsó dolog, amit a zseni még papírra tudott vetni, mielőtt elhagyta a halandók birodalmát.

Miután befejeztétek a játék ötödik körét és végeztetek a fenntartásfázis játékosablára vonatkozó lépésével, számoljátok össze a végső győzelmi pontotok számát az alábbiak szerint:

KIRÁLYI-UDVARLAPKÁK

Ellenőrizték a megszerzett királyi-udvarlapkák felteleteit. Ne feledjétek, hogy a *Requiem* minden Opusa és minden hangszertöredéke csak egy királyi-udvarlapka követelményeinek teljesítésére használható. Ha tehát több olyan udvarlapkád van, amely ugyanazt a tárgyat igényli, akkor minden egyes királyi-udvarlapkához, amelyet teljesíteni szeretnél, külön „másolattal” kell rendelkezned az adott tárgyból. Amennyiben nincs elég tárgyad, dönts el, hogy melyik udvarlapkát fejezed be. Minden teljesített királyi-udvarlapka után megkapod a kártyán feltüntetett GyP-t.



A lapka GyP értékét mindaddig megkapod, amennyiben legalább 1 Opuskártya van előtted a jelzett típus mindegyikéből. Az eladott zeneművek nem számítanak, mivel

már nem rendelkezel velük. Minden Opus csak egyszer használható GyP szerzésre.



A kék játékosnak 2 királyi-udvarlapkája van, amelyek közül az egyik az operákért és az egyházi zenéért ad GyP-t, míg a másik az első és második körben komponált művekért.

A kártyái között van a „Bastien und Bastienne” Opuskártya, egy opera az első időszakból. El kell döntenie, hogy a 2 királyi-udvarlapka közül, melyikhez rendeli a kártyát a GyP megszerzéséhez.



A jelzett GyP-t akkor kapod meg, ha van legalább 1 *Requiem*jelződ a játéktábla jelzett hangszer vagy tétel mindegyikén. Minden jelző jelző csak egyszer használható fel GyP szerzésre.



A sárga játékosnak 2 királyi-udvarlapkája van, amelyek közül az egyik a vonósokért és az énekért, míg a másik a *Requiem* „*Sequentia* és *Sanctus*” tételében való részvételért ad GyP-t. A játékos az egyik jelzőjét a *Sanctus* énekmezőjére helyezte. Most kell eldöntenie, hogy melyik királyi-udvarlapkájához rendeli a jelzőt, hogy megszerezze az érte járó GyP-t.

A REQUIEM PONTOZÁSA

A *Requiem* minden tételéhez két GyP-érték tartozik. Minden *Requiem*jelző, amelyik az adott tételben van, megkapja ezek közül valamelyik értéket. Először határozd meg, hogy az adott tételnél melyik zeneszerző járult hozzá a legtöbb hangszerészólamhoz, összeadva a jelzők számát (beleértve a semleges színű jelzőket is). A semleges jelzők a többséghez tartoznak, de pontot nem adnak. Minden egyes *Requiem*jelződ, amely egyezik azzal a zeneszerzővel, aki a legtöbbet járult hozzá az adott tételhez, a magasabb GyP-értéket szerzi meg. Minden olyan *Requiem*jelződ, amelyik a másik zeneszerzőhöz tartozik, az alacsonyabb GyP-értéket nyújtja. Ha a két zeneszerző között holtverseny áll fenn, akkor mindkettő az **alacsonyabb értékkel jutalmaz.**



Nézzük meg, hogyan alakult a *Sequentia*-tétel. A fenti képen *Eybler* 4 jelzővel járult hozzá, amely több, mint *Stadler* 2 jelzője. A magasabb jutalom elnyerése érdekében, minden *Eybler*hez tartozó *Requiem*jelző 4 GyP-t ad, és minden *Stadler*hez tartozó jelző 2 GyP-t az alacsonyabb jutalomért.

A kék játékos 8 GyP-t kap a 2 *Eybler*-jelzőért. A sárga játékos viszont 4 GyP-t kap az *Eybler*hez tartozó 1 jelzőért, és 4 GyP-t a 2 *Stadler*-jelzőjéért. A semleges *Eybler*-jelzőért senki sem kap pontot.

A TÖRTÉNET BEFEJEZÉSE

Minden történetpont 2-es készletéért 1 GyP-t kaptok, beleszámolva a játékosablátokon lévő sávok és a maradék jelzőitek összegét is.

PÉNZ

Minden 3 dukát után 1 GyP-t kaptok.



A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot szerzett! Ha az eredmény döntetlen, az nyer a holtversenyben álló játékosok közül, aki több jelzőt tett hozzá a *Requiem*hez. Ha ezután is döntetlen áll fenn, a győztes az, aki a legtöbb *Opuskártyával* rendelkezik. További pontegyezőség esetén, a döntetlen helyzetben lévő játékosok megosztják a győzelmet egymás között.

Az alábbiakban a játék tartozékait mutatjuk be részletesebben.

KÖZPONTI JÁTÉKTÁBLA

Mozart zenéje nem válogat, mindenkit, királyokat, közembereket érint meg. Felfoghatatlan, ahogy az egész mű a zenész elméjéből kipattan és papírra kerül. Az osztrák Maestro mecénásai a halotti szentmise megírásának finanszírozásával, és a közösen átélt élmények emlékeivel próbálnak méltó helyet hagyni az utókor számára.

A játék gerincét a központi játéktábla adja, amely a következő elemekből áll:



1 Opus- és memóriakártyák sora

1 Az Opuskártyákat úgy kell lehelyeznetek, hogy a kártyamező alsó szélét fedjék, míg a memóriakártyák a mező felső szélét fedjék. Ezek a mezők Mozart tehetsége-történetpontokban, más típusú történetpontokban és/vagy dukátokban kifejezett költséggel (vagy jutalommal) járhatnak, amelyet adjatok hozzá a kártyák költségéhez, mielőtt elvennétek ezeket a lapokat (lásd az „Emlékek dokumentálása” és a „Kompozíció-megbízás” akciót a 8. oldalon).

2 Kártyapakli

Az időszak-bónuszlapkák a kártyapaklit különböző időszakokra bontja.

3 Időszak-bónuszlapkamező

Erre a mezőre kerül az aktuális időszak bónuszlapkája, hogy látható legyen, milyen jutalmat kaptok a kör végén.

4 Győzelmi pontsáv (GyP)

Amennyiben győzelmi pontokat kaptok, toljátok előre a pontozó-pajzsjelölőket a sávon a megszerzett pontok száma szerint. Ha meghaladtátok az 50 GyP-t, akkor fordítsátok meg a játékosablátokon lévő pajzsjelzőt a „+50” oldalára és kezdjétek a pontozósáv elejétől számolni ismét a pontokat. Ha újra átlépnétek az 50 pontot, távolítsátok el a jelölőket a táblátokról.

5 Közép-Európa térképe Mozart útjaival



Dukátok és utazás-történetpontok elköltésével lehetőség van arra, hogy Mozart átutazza egész Európát, és felléphessen a kor legfontosabb udvaraiban és színházaiban.

Ezek az előadások Mozart hírnevét és pénzt növelik, ugyanakkor ezzel a mecénásai is, azaz ti, mint játékosok is jól jártok. (lásd az „Utazás” akciót a 9. oldalon). A játék kezdetén a királyi udvar és a város mezőit véletlenszerűen töltitek fel a királyi udvar-, illetve a városlapkával. A játékon kívüli királyi udvar- és városlapkák kupacai az 5a mezőn maradnak.

6 A Requiem

Ez a befejezetlen partitúra a mecénások korába kalauzol el bennünket, miután Mozart meghalt. A játéknak ebben a részében a mecénásoknak segíteniük kell Constanzét, és támogatniuk kell más zeneszerzők munkáját, akik segítenek befejezni a Requiem azon részeit, amelyeket Mozart már nem tudott elvégezni (lásd a „Requiem” akciót a 9. oldalon). Mozart Requiemje öt részre, úgynevezett tételekre oszlik. Minden tétel legalább 2 különböző hangszerre íródott szólamot tartalmaz. A játékban a Requiem a következő tételekre van felosztva: ♠ Kyrie, ♠ Sequentia, ♠ Offertorium, ♠ Sanctus és ♠ Agnus Dei. Minden tétel azokat a hangszeres töredékeket ábrázolja, amelyeket még össze kell állítani, bár néhányat a játékosok számától függően, Constanze jelzői is lefednek. Egy tétel akkor válik befejezetté, ha minden hangszerszólama meg van írva.

Amikor szponzoráltok egy zeneszerzőt a *Requiem*-akcióval, válasszatok egy hangszerzólamot az egyik tételben, és tegyétek a *Requiemjelzőt* a játéktábla megfelelő mezőjére. Csak üres mezőt választhattok. Ha nincs megfelelő üres mező, akkor más hangszert vagy tételt kell választanotok.

A *Requiem* alsó részében azok a zeneszerzőlapkák kapnak helyet, amelyek az egyes tételeknél a zeneszerzőket azonosítják (a nyolcad  és a tizenhatod  hangjegyek), és a műhöz való hozzájárulásuk (kisebb vagy nagyobb) jutalmát.

JÁTÉKOSTÁBLA

A játékosablátok azt a történetet reprezentálja, amely a sokéves támogatáson keresztül, Mozarttal eltöltött időről és a *Requiem* jelenlegi finanszírozásában való részvételéről szól. Ide tartoznak az emlékek, a megrendelt művek, az utazásokba fektetett összegek, valamint az európai színházakban és udvarokban tartott előadások. Ez egy nagyon hasznos segítség lesz, amikor Constanzénak elmesélték az élményeiteket.

A játékosablátok arra szolgál, hogy az egyes játékkörök során kijátszott kártyáitokat elrendezétek, valamint a történetpontjaitokat és a pénzügyeiteket ezen a helyen vezessétek:



1 Élményszekció
Ezek azok a mezők, ahová az akciók miatt játsszátok ki a kártyát. A mezők arra emlékeztetnek, hogy hány kártyát kell húznotok a paklitokból az egyes játékosfordulók végén.

2 Történetszekció
Itt történetpontokat szereztek, ha ide játsszátok ki a kártyákat.

3 Történetpontsávok
A sávok a történetpontjaitok nyomon követésére szolgálnak. Ha előfordulna, hogy egy jelzőt a sáv maximális határán túlra kell mozgatni, akkor 1 dukátot kaptok a banktól minden túlmozgatott mező után.

4 Személyes készlet
Helyezd a pénzed és a történetpontjelzőidet erre a mezőre.

5 A játék összefoglalója és az akcióemlékeztetők (7. oldal).

6 Támogatósáv
Ha valaha is előfordulna, hogy a jelzőt a sáv maximális határán túlra kellene mozgatni, akkor 2 GyP-t kaptok minden túlmozgatott mező után.

7 Hangszermező
Amikor elvesztek egy *Requiemjelzőt* erről a területről, hogy a központi játéktáblára rakjátok, akkor megszerzitek az üresen hagyott területen feltüntetett jutalmat. Ezután, az üres területet töltsétek fel az általatok választott zeneszerzőlapkával. Ezek a lapkák a játék különböző pillanataiban jutalmakat adnak.

8 Memória- és Opuskártyák paklija
Ezeket hagyjátok a játékosablátok közelében.

KÁRTYÁK

Memóriakártyákat és az Opuskártyákat az „Emlékek dokumentálása” és a „Kompozíciómegbízás” akciójával szerezhettek meg, ahogy azt a 8. oldalon elmagyarázzuk.

MEMÓRIAKÁRTYÁK

Mozart mellett az élmények azt jelentették, hogy a történelmet első kézből tapasztalhattad meg. Nemesekkel közt járhattál, az élet legkülönbözőbb rétegeivel találkozhattál, és mindenben részt vehettél, amit az élet felkínált számodra, a legtriviálisabb buliktól a legszpirituálisabb eksztázisig.

Ezek a kártyák azokat a részeket ábrázolják, amelyeket a mecénások a naplójukban feljegyeztek a megbízásokról, utazásokról, és általában a zeneszerzővel közös élményekről. Idővel ezek lesznek azok a történelmi dokumentációk, amelyek segítenek megérteni Mozart életútját. Ezek a kártyák alkotják a paklitokat, amellyel a játékot játszani fogjátok. A paklitokat az „Emlékek dokumentálása” akcióval tudjátok növelni.

A memóriakártyák a következőket ábrázolják:

1 Jutalom

Amikor kijátszol egy memóriakártyát a játékosábrák Élményszekciójába, akkor megkapod a kártyán feltüntetett jutalmat. A jutalom lehet pénz és/vagy előrelépés a játékosábrákon lévő történetsávon. Vannak olyan memóriakártyák, amelyek nem tartalmaznak jutalmat.

2 Akciók

Ezek az ikonok mutatják azt, hogy milyen akciókat hajthattok végre, amikor kijátszátok kártyát a játékosábrák Élményszekciójába (lásd: „Akciók”, 8. oldal).

3 Időszak

Ez mutatja, hogy a kártya melyik időszakhoz tartozik, így a játék előkészülete során könnyen elkülöníthetők lesznek.

4 Történetpontok

Ezek az ikonok a történet- és/vagy a győzelmi pontokat ábrázolják, amelyeket a fenntartásfázisban (10. oldal) szerezhettek meg, ha ezt a kártyát a játékosábrák Történetpszekciójában játsszátok ki.



OPUSKÁRTYÁK

Mozartot a több mint 620 szignált műből álló zenei hagyatéka a történelem egyik legtermékenyebb zeneszerzőjévé teszi. A megbízások folyamatosak voltak, és zenei hagyatéka kezelésének nélkülözhetetlen eleme, hogy jó mecénásai legyetek.

Mozarttól zenét rendelni költséges, de a presztízseteket ezzel növelhetitek, és ha előadják vagy eladják is ezeket a műveket, cserébe még más előnyöket és ajándékokat is kaptok (lásd: „Zeneeladás vagy a zene eladása” akciót a 8. oldalon).

Az Opuskártyák a következőket ábrázolják:

1 Költség

Ezek a kártyák csak a „Kompozíciómegbízás” akcióval (8. oldal) szerezhettek be. A kártyának játékosábrán elfoglalt helye alapján fizetett költségen felül, még ki fizetnetek a kártyán feltüntetett költséget is dukátokban és/vagy Mozart tehetsége-történetpontokban.

2 Azonnali jutalom

Miután megszereztétek az Opuskártyákat, az általuk biztosított GyP-kat azonnal megkapjátok.



3 Cím

Az opus neve és típusa, valamint a komponálás éve.

4 Típus

Az opuskártyáknak négyféle típusa létezik:



Opera



Egyházi zene



Szimfónia



Kamarazene



A négy kezdő-opuskártya, Wolfgang Amadeus nővérének, Maria Anna Mozartnak a portréját ábrázolja. Ő maga is zeneszerző volt, de karrierjét csak azért mellőzték akkoriban, mert nő volt, de az a tény, hogy nagy hatással volt fiatalabb testvére tanulási éveire, még mindig maradandó.

5 Időszak

Ez megmutatja, hogy a kártya melyik időszakhoz tartozik, így könnyen elválasztható a többitől az előkészítés során, és segít kiszámítani a királyi szívevéseket a játék végén. A négy kezdő-Opuskártyán a játékosokat azonosító pajzs látható.

6 Zenei előadás

A fizetendő költséget és a jutalmat ábrázolja, amelyet minden egyes alkalommal megkaptok, amikor ezt a művet a „Zene előadása” akcióval (8. oldal) kijátsszátok.

7 Zene eladása

A fizetendő költséget és a jutalmat ábrázolja, amelyet akkor kaptok, amikor ezt a művet a „Zene eladása” akcióval (8. oldal) kijátsszátok.

Ne felejtsetek: A zene eladásakor a kártyák kikerülnek a játékból, és nem lehet figyelembe venni a királyi-udvarlapkák által nyújtott GyP-k összeszámolásakor sem.

LAPKÁK

Mozart egy városba érkezése egyszeri életesemény volt. Mindenki találkozni akart vele, és a bor egészen a nemesi udvaroktól a legalacsonyabb kocsmáig folyt. A zenének számos oka volt, hogy utazzon, de az utazás, a szállás és egyéb költségek nem voltak olcsók. A mecénások szerepe ebben volt nélkülözhetetlen, hogy a zeneszerző mindezekkel rendelkezzen.

IDŐSZAK-BÓNUSZLAPKÁK

Ezek a lapkák az idő múlását jelzik, és még azt mutatják, hogy éppen melyik bónusz aktív a játék aktuális körében. A lapkák a pakliban a különböző időszakok kártyái között helyezkednek el. Minden kör/időszak kezdetén a központi játéktáblára kerülő időszak-bónuszlapka jelzi azt a bónuszt, amelyet az adott kör főfázisában végrehajtott akciók alapján kaptok.

Az időszak-bónuszlapkák a következőket ábrázolják:

1 Időszak

A lapka felső részén látható annak az időszaknak a száma és dátuma, amelyhez tartozik, így az előkészítés során könnyen elkülöníthetők.

2 Illusztráció

3 Jutalom

Az akció és a fenntartásfázisban adható jutalmak ikonja (10. oldal) látható.

A jutalmat annyiszor kapjátok meg, ahányszor a jelzett akció ikonja megjelenik a játékos táblátok Élményszekciójába kijátsszott kártyákon.



KIRÁLYI-UDVARLAPKÁK

Mozart élete jelentős részét királyok, császárok és püspökök köreiben töltötte. Sőt, amikor még gyerek volt, Mária Terézia osztrák császárnő arra kérte, hogy üljön az ölébe, hogy megcsókolhassa, mert nagyon élvezte a zenét, amelyet az ifjú Amadeus játszott neki.

Európa legfontosabb udvaraiban nehéz felkelteni a hatalmasok figyelmét, de az ezzel járó jutalom megéri az erőfeszítést. Ezeket a lapkákat az „Utazás” akcióval szerezhettek meg (9. oldal), és a játék végéig magatok mellett tartjátok, amikor is összeadjátok az általuk adott GyP-eket.

A királyi-udvarlapkák a következőket ábrázolják:

- 1 Költség**
A királyi-udvarlapka költségét utazás-történetpontokban fizetik meg.
- 2 Azonnali jutalom**
A lapka megszerzésének pillanatában azonnal megkapjátok a jelzett dukát GyP-t és/vagy történetpontjelzőt.
- 3 Aranyozott keret**
A királyi-udvarlapkák egyik felén az illusztrációt körülvevő aranyozott keret látható. Ha ez az oldal van felül, az általuk felajánlott azonnali jutalom bőkezűbb, mint a másik felén lévő.
- 4 Jutalom a játék végén**
A játék végén GyP-t kaptok az általatok finanszírozott Opus-művekért vagy a Rekviem befejezésében való részvételért (lásd: „A királyi-udvarlapkák megszerzése” részt a 11. oldalon).



VÁROSLAPKÁK

Az udvari tartózkodás Mozart számára mindennapos lehetett, de a diplomáciai képesség hiánya és gyerekes viselkedése sikeres fiatal zeneszerzőként is gyakran ellene dolgozott. Szerencsére mindig talált ürügyet arra, hogy távol maradjon az udvartól, és más városokat látogasson meg, hogy a legzajosabb és legszerényebb színházaktól kezdve a kisebb-nagyobb templomokig mindent megnézzon, mindazokat a helyeket, ahol lélekfelemelő zenei élményt talált, vagy ahol legújabb romantikus érdeklődését betölthette.

A városlapkák a következőket ábrázolják:

- 1 Költség**
Egy város eléréséhez fizessétek ki az utazás költségét utazás- és/vagy Mozart tehetsége-történetpontokban.
- 2 Azonnali jutalom**
A lapka megszerzésének pillanatában azonnal megkapjátok a megadott történetpontjelzőket, további akciókat (amelyeket a szokásos módon, a megfelelő költségek befizetésével tudtok azonnal végrehajtani), dukátokat és/vagy GyP-eket. Ha a jutalmat begyűjtöttétek, dobjátok el a lapkát a központi játéktábla mellé.
- 3 Aranyozott keret**
A városlapkák egyik felén az illusztrációt körülvevő aranyozott keret látható. Ha ez az oldal van felül, az általuk felajánlott azonnali jutalom bőkezűbb, mint a másik felén lévő.



ZENESZERZŐLAPKÁK

A szeniális zenész halála után özvegye, Constanze, férje pártfogóinak segítségével zeneszerzőket bízott meg, hogy segítsenek a Requiem befejezetlenül maradt tételeit megírni. Franz Jakob Freystädttler, Joseph Eybler és Franz Xaver Süssmayr mind Mozart tanítványai és kiváltságos tanulói voltak. Rajtuk kívül, ott volt még Maximilian Stadler abbé is, aki Mozart és Haydn bizalmas barátja volt.

A zeneszerzőlapkák a következőket ábrázolják:

1 Név és portré

A lapka hátoldalán a zeneszerző neve és arcképe látható, míg a lapka másik oldalán csak a név van emlékeztetőként.

2 Tétel

A zeneszerzőlapkák a Requiem különböző tételeit tartalmazzák, amelyeket megkomponálhattok.

3 Költség

Ahhoz, hogy a zeneszerző megírhasssa a befejezést igénylő Requiem kottáját, dukátokban, kompozíció-történetpontokban, esetleg a támogatósáv értékének csökkentésével kell fizetnetek.

4 Azonnali jutalom

A lapkán feltüntetett jutalmat azonnal megszerzed, majd ezt a lapkát tedd képpel lefelé a játékosábrák hangszermezőjére, arra a területre, ami az imént üresedett meg.

5 Ismétlődő jutalmak

Néhány zeneszerzőlapka ismétlődő jutalommal rendelkezik, amelyet a játék bizonyos pillanataiban lehet megszerezni. Erre a lapka hát- és az előlapján a ∞ szimbólum emlékeztet.

Az ismétlődő jutalmaknak három típusa van:

◆ Sequentia jutalmak:

◆ 2 Lépj előre 1 mezőt a jelzett a történetpontsávon a fenntartás-fázisban.

◆ Offertorium jutalmak:

◆ 3 Minden alkalommal, amikor adott típusú Opuskártyával megbízást hajtasz végre, előadod vagy eladod a zenét, győzelmi pontot kapsz.

◆ Agnus Dei jutalmak:

◆ 5 Minden alkalommal, amikor végrehajtod az adott típusú akciót, ugyanazt az akciót még egyszer elvégezheted (az összes költségét fizetve).

6 Játékosok száma

Néhány lapka előlapja pontokat tartalmaz. Ezek arról tájékoztatnak, hogy mely lapkákat kell eltávolítani a játék előkészítése során a játékosok számának figyelembevételével (7. lépés).



A kék játékos Requiem-akciót hajt végre, és a Sequentia ütőhangszer szekcióját Eyblerre bízta. Requiemjelzőjét a központi játéktáblára helyezi, kifizeti Eybler költségét és a zeneszerzőlapkáját (portréval felfelé) a játékosábrákra teszi, oda, ahonnan elvette a Requiemjelzőt. Mostantól a fenntartásfázisban mindig előrelép 1 mezőt az utazás-történetpontsávon.

Emanuel Schikaneder a család barátja, valamint híres színész, producer és drámaíró volt, aki együttműködött Mozarttal egyik legnagyobb művének, a *Varázsfuvolának* a megalkotásában.

A zenét Mozart szerezte, a szöveget, a librettót pedig Schikaneder írta. Mozart néhány héttel a bemutató után hunyt el. Schikaneder vigasztalhatatlan volt. Mivel tudott Constanze kényes anyagi helyzetéről, önzetlenül vitte színpadra „A varázsfuvolát”, hogy így segítsen az özvegynek.

Schikaneder „szólistaként” áll fel veled szemben, amely bizonyos előnyvel jár, mivel a *Varázsfuvolából* származó haszon már Constanzénál van. Dolgozz a lehető legjobban, meséld el életed történetét, amit Mozarttal töltöttél, és járulj nagylelkűen hozzá a *Rekviem* kompozíciójához, hogy ezzel is felülmúld Schikanedert. Amikor a szöveg a „Szólistára” utal, akkor Schikanederről, a virtuális ellenfeledről van szó.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Amikor a *Lacrimosa* szóló játékmódban szeretnéd játszani, kövesd a kétfős játék előkészületeinek lépéseit, és vedd figyelembe az alábbiakban olvasható változtatásokat.

3 Különítsd el a kezdőkártyákat a pakli többi részétől, és rakd félre azokat. Ezután oszd el a többi Opus- és memóriakártyát öt különböző időszakra (körre). Mivel „ketten játszatok”, így mindegyik időszakból vedd ki 2 Opus- és 2 memóriakártyát. Ezután keverd meg az egyes időszakok kártyáit külön-külön, és rakd az öt kártyapaklit képpel lefelé fordítva a játéktábla mellé.

7 Válassz 1 zeneszerzőt a 4 közül, és tedd vissza a másik három zeneszerzőlapkát a játék dobozába. Nem kell félretenni a kiválasztott zeneszerzőhöz tartozó lapkákat.

A kiválasztott zeneszerző lapkáit osszad fel tételenként kupacokra, és rendezd el minden egyes kupacot költség szerint úgy, hogy a legdrágábbak legyenek a kupacok alján. Helyezd a lapkakupacokat képpel felfelé a megfelelő *Requiem* tételére, hogy a kiválasztott zeneszerző összes lapkája a felső sorban legyen, így azok a nyolcadhanggal legyenek azonosíthatók.

8 Keverd meg a Constanze-kártyákat, és válassz véletlenszerűen 1 kártyát. Fedd le a *Rekviemen* a kártyán jelölt töredékeket Constanze-jelzőkkel, ahogy a kétfős játék jelzi. Hagyd a játék dobozában az összes olyan Constanze-kártyát és jelzőt, amelyre nincs szükség.

12 13 14 Készítsd elő a játékoszterületet a szokásos módon. A Szólistának vedd elő egy játékosztáblát és helyezd fel a *Requiemjelzőket*. A Szólista nem használ történetpontokat, így a játékosztábláján lévő sávokat figyelmen kívül hagyhatod. Ezután, készítsd el a Szólista 9 lapos kártyapakliját, kiválasztva azt a nehézségi szintet, amivel próbálkozni szeretnél:

♦ **Könnyű:** Használd az 1-től 9-ig számozott szólistakártyákat, és tedd vissza a 10-es és 11-es kártyákat a játék dobozába.

♦ **Közepes:** Használd az 1-től 7-ig, a 9 és 10-es számozott szólistakártyákat, és tedd vissza a 10-es és 11-es kártyákat.

♦ **Nehéz:** Használd az 1-7, 10 és 11-es számú kártyákat, és tedd vissza a játék dobozába a 8-as és 9-es kártyákat.

15 Vedd magadhoz a kezdőjátékosjelölőt. Soha nem kell átadnod a Szólistának, mindig nálad marad.

16 Helyezd a történetsávjelzőidet a játékosztáblád történetsáv „2-es” mezőire. A Szólistának ilyenre nem lesz szüksége. Rakd a pontozó-pajzsjelölődet a központi játéktáblán a Szólista pajzsa mellé, a „0” GyP mezőre. Vegyél el 10 dukátot.

Helyezd le a Szólista támogatásjelzőjét a játék nehézségének megfelelően:

♦ **Könnyű:** A „0” dukátmezőre.

♦ **Közepes:** A 2-es mezőre.

♦ **Nehéz:** A 4 1 1 mezőre.

17 Keverd meg a kezdő-memóriakártyáidat, és az így kapott paklit tedd a játékosztáblád mellé.

Húzz 4 lapot a pakliból, amely a kezekben tartott kezdő lapok lesznek.

A Szólista esetében keverd meg a szólistakártyákat, és hagyd a paklit képpel lefelé fordítva játékosztáblája mellett anélkül, hogy kártyákat húznál fel a pakliból.



JÁTÉKMENET

Ha egyedül játszol, akkor az alapjáték szabályai szerint fogsz játszani, figyelembe véve a következő változtatásokat, amikor a Szólista fordulójára kerül a sor:

SZÓLISTAKÁRTYÁK

A Szólista saját kártyapaklival játszik és a következőket ábrázolja:

Akciók

Ezek az ikonok mutatják, hogy a Szólista milyen akciókat hajt végre, amikor kijátssza ezt a kártyát a játékos táblája Élményszekciójába (lásd „A Szólista akciói” részt).

Akcióleírások

A kártya alsó része három oszlopra van felosztva, és ezek mindegyikét a végrehajtott akciótól függően mutatjuk be.

- ◆ A bal oldali oszlop azt jelzi, hogy a Szólista a központi játéktáblán rendelkezésre álló Opus- vagy memóriakártyák közül melyiket (bal vagy jobb oldali) fogja felvenni, amikor az „Emlékek dokumentálása”, „Kompozíció megbízás” vagy „Zene előadása vagy a zene eladása” akciókat hajtja végre.
- ◆ A középső oszlop jelzi, hogy Mozart-utazásjelzője milyen irányba mozog, és hány királyi-udvarlapkát kell meglátogatnia, amikor az „Utazás” akciót végrehajtja.
- ◆ A jobb szélső oszlop jelzi, hogy a *Requiem*-akció végrehajtásakor mely tételt és hangszerelési prioritásokat kell figyelme venni (fentről lefelé vagy más módon).



A SZÓLISTA AKCIÓI

A Szólista nem húz kártyákat, hogy azt a kezébe vegye, hanem a paklija legfelső lapját az Élményszekcióba, a második lapot pedig a Történetszekcióba játssza ki.

Miután a Szólista kijátsszotta a 2 kártyáját, hajtja végre az Élményszekcióba kijátsszott kártyán lévő akciókat az alábbi szabályok szerint:

Emlékek dokumentálása



Nézd meg a Szólista Történetszekciójára lehelyezett kártya bal szélső oszlopában lévő nyilat, hogy meghatározd, melyik memóriakártyát fogja elvenni a központi játéktábláról: a legtávolabbi lapot jobbról vagy ugyanígy balról.

Ha a kiválasztott kártya a történetpontok részénél (alul) GyP-eket ad, a Szólista azonnal megszerzi ezeket a pontokat.

Anélkül, hogy bármilyen költséget fizetne (dukátokban vagy történetpontokban), végrehajtja a kiválasztott memóriakártyán szereplő akciókat. Ezután távolítsd el ezt a memóriakártyát a játékból.

Kompozíció megbízás



Nézd meg a Szólista Történetszekciójára lehelyezett kártya bal szélső oszlopában lévő nyilat, hogy meghatározd, melyik Opuskártyát fogja elvenni a központi játéktábláról: a legtávolabbi lapot jobbról vagy ugyanígy balról.

A Szólista anélkül, hogy bármilyen költséget fizetne (dukátokban vagy Mozart tehetsége-történetpontokban), elveszi a kártyát.

Megszerzi az Opuskártyán jelzett GyP-t, és ennek megfelelően mozgatja a pontozó-pajzsjelölőjét a központi játéktáblán. Ezután távolítsd el ezt az Opuskártyát a játékból.

Zeneelődés vagy a zene eladása



Nézd meg a Szólista Történetszekciójára lehelyezett kártya bal szélső oszlopában lévő nyilat, hogy meghatározd, melyik Opuskártyát fogja eladni a központi játéktábláról: a legtávolabbi lapot jobbról vagy a balról.

A Szólista soha nem ad elő zenét, és mindig úgy dönt, hogy inkább értékesíti a zenét. Frissítsd a Szólista támogatósávját és a pontozó-pajzsjelölőd pozícióját az Opuskártyán szereplő értékeknek megfelelően.

Emlékeztető: Ha a Szólista támogatójelzője túlhaladna a támogatósáv maximális értékén, akkor minden egyes mező után 2 GyP-t kap, mint a normál játék esetében.

Az alábbi három akció esetében, ha az adott pillanatban nincsenek memóriakártyák (Emlékek dokumentálása) vagy Opuskártyák (Kompozíció megbízás és Zeneelőadás vagy a zene eladása akciókhoz) a központi játéktáblán, akkor a Szólista nem csinál semmit és az akciónak sincs hatása.

Utazás



Nézd meg a Szólista **Történetszekciójára** lehelyezett kártya középső oszlopában lévő nyilat, hogy meghatározd a térképen, Mozart az utazás során mely irányba mozog. A nyíl melletti szám

határozza meg azoknak a **királyi udvaroknak** a számát, amelyeket a Szólista meglátogat (0, 1 vagy 2) a nyíl numerikus sorrendjében (növekvő vagy csökkenő).

A Szólista elkíséri Mozartot különböző királyi udvarokba, különböző városokon keresztül haladva, anélkül, hogy bármiféle költséget fizetne. Keresd meg a térképen azt a helyszínt, ahol a Mozart-utazásjelző található, majd innen mozgasd a jelzőt udvarról udvarra, követve a városok és királyi udvarok számozását a feltüntetett növekvő vagy csökkenő sorrendben, amíg a jelzett számú udvart meg nem látogatod, és csak azokat számolva, amelyeken még van királyi-udvarlapka (az üres udvarmezőket hagyj figyelmen kívül).

Ha a Mozart-utazásjelzője eléri a 11- Munich (München) mezőt, akkor az út 1- Salzburgig folytatódik, és fordítva.

Ha legalább 1 látogatásra van szükség, és a Mozart-utazásjelző egy olyan udvaron fejezi be a mozgását, ahol királyi-udvarlapka van, a Szólista ezt tekinti az első „látogatásnak”. Egynél több kötelező látogatás esetén áthalad 1 vagy 2 olyan udvaron, amelyeken egy-egy lapka van, mielőtt elérné a végcélját, a Szólista az összes királyi udvar lapkát elveszi, amelyen áthalad.

Királyi udvarok: Vedd el a királyi-udvarlapkát, és hagyd a Szólista játékos táblája mellett (ezek a lapkák a játék végén kerülnek pontozásra).

Városok: Amikor a Szólista áthalad egy vagy több városra, dobd el az ott talált városlapkát anélkül, hogy bármilyen hatást alkalmaznál.

Néhány kártya azt jelzi, hogy a szólista egyetlen udvart **sem** látogat meg. Ebben az esetben Mozart-utazásjelzője nem mozog és nem történik semmilyen akció.

Ha az akció bármelyik pillanatában nincsenek királyi-udvarlapkák a játéktáblán (az elején, vagy az első királyi udvar meglátogatása után, ha a kártya azt jelzi, hogy 2 udvart látogat meg), akkor az akció azonnal véget ér.

Requiem



Nézd meg a Szólista **Történetszekciójára** lehelyezett kártya jobb oldali oszlopában lévő nyilat, hogy meghatározd melyik hangszert adja a *Requiem*-hez: a játéktábla *Requiem* területén a tetejéhez, vagy az aljához rendelkezésre álló, legközelebbi. A nyíl melletti szám határozza meg, hogy a Szólista melyik tételhez (♠ ♣) járul hozzá.

Anélkül, hogy bármilyen költséget fizetne (akár dukátokban, akár történetpontokban, vagy a támogatásáv módosítások), bármelyik *Requiem*-jelzőjét lehelyezheti arra a tételre és hangszertöredékre, amelyik meg van jelölve a tizenhatod hangjeggyel.

Ha a kiválasztott tételben nincs üres mező, válaszd ki jobbra a következő tétel üres mezőjét (vagy balra az előző tételt, ha a következő tételek egyikében sincs üres hangszermező).

A Szólista azonnal megszerzi az adott tételre került jelzője után az alacsonyabb jutalmat: told előre a központi játéktáblán a pontozó-pajzsjelölőjét a pontozósávon. Ne feledd, hogy a *Requiem* a játék végén a normál szabályok szerint értékeled.

Ha a Szólistának nem maradt *Requiem*-jelzője (már mind a 7-et felhasználta), akkor az akciónak nincs hatása.

FENNTARTÁSFÁZIS

A Szólista nem végez semmilyen fenntartást a játékos tábláján, azon kívül, hogy elveszi és megkeveri a kártyapakliját. Csak neked kell elvégezni a fenntartásfázist a szokásos szabályok szerint.

A JÁTÉK VÉGE

Számold össze a pontszámod a szokásos módon.

A Szólistának csak azokat a pontokat kell összeszámolni, amelyeket a játék során szerzett, plusz:

- 1. Megszerzett királyi-udvarlapkák:** a játék során összegyűjtött összes királyi-udvarlapkát pontozza, függetlenül attól, hogy a rajtuk lévő követelményeket teljesítette-e vagy sem.
- 2. A Requiemet a normál szabályok szerint pontozza.**

A Szólista nem számolja a pontozás 3. és 4. szakaszát („A történet befejezése” és „Pénz”), mivel a nem használt fel történetpontokat vagy dukátokat a játék során.

A játék ikonjainak összefoglalója



Kompozíciómegbízás

Ez az akció a memóriakártyákon jelenik meg. Néhány zeneszerzőlapka is ábrázolja ezt az ikont, mint jutalomakció.



Emlékek dokumentálása

Ez az akció a memóriakártyákon jelenik meg. Néhány városlapka is ábrázolja ezt az ikont, mint jutalomakció.



Requiem

Ez az akció a memóriakártyákon jelenik meg. Néhány zeneszerzőlapka is ábrázolja ezt az ikont, mint jutalomakció.



Zene előadása vagy eladása

Ez az akció a memóriakártyákon jelenik meg. Néhány zeneszerzőlapka is ábrázolja ezt az ikont, mint jutalomakció. Az ikon az Opuskártyákon és bizonyos városlapkákön előadás és eladás ikonokra bontva található meg.



Előadás



Eladás



Utazás

Ez az akció a memóriakártyákon jelenik meg. Néhány zeneszerzőlapka is ábrázolja ezt az ikont, mint jutalomakció.



Élmények

A játékos táblán ez az a terület ahová a memóriakártyákat játsszátok ki, hogy akciókat hajtsatok végre és jutalmakat szerezzetek.







Történet

A játékos táblán ez az a terület ahová a memóriakártyákat játsszátok ki a történetpontok megszerzéséért.







Történetpontok

Mozart tehetsége-, utazás- és kompozíció-történetpontok- valamint a joker-történetpont-.




Történetpontjelzők

Mozart tehetsége-1, utazás-2 és kompozíció-történetpontok-3 szerzése. **Joker** 4: Választhatok, hogy melyik történetpontjelzőt szeretnétek beszerezni.



Történetpontosáv frissítése

A játékos táblákon a jelző mozgatása (felfelé vagy lefelé) a Mozart tehetsége-, utazás-, vagy a kompozíció-történetpontosávokon.

Joker : Választhatok, hogy melyik történetpontosávon szeretnétek előrehaladni.



Bármikor, amikor a történetpontjelzőt túl kell mozgatni valamelyik sáv maximális határán, minden mező után kaptok 1 dukátot a banktól, amelyet túl léptetek az adott sávon.



Támogatás

A támogatásjelző mozgatásával (fel és le) tudod frissíteni a támogatásávod a játékosábrán.



Bármikor, amikor a jelzőt a támogatásávod maximális határán túlra kell mozgatnod, 2 GyP-t kapsz minden egyes mező után, amelyet ezen a határon túlmozgatnál.

A zeneművek négy különböző típusba sorolhatók:



Opera



Egyházi zene



Szimfónia



Kamarazene

A Requiem hangszerei:



Kürtök



Ütőhangszerek



Vonósok



Ének



Orgona

Kezdő-Opuskártyák:



Győzelmi pont (GyP)

Mozgasd a pontozó-pajzsjelölődet előre annyi GyP-t a sávon, mint amennyit ez a jutalom jelez.



Pénz

Az ikonban lévő szám azt mutatja, hogy hány dukátot kell fizetned (**piros**) vagy elvenned (**fekete**), attól függően, hogy melyik látható.



Számok

Ha egy ikon mellett nincs szám, az csak 1 egységet jelez, bármi is legyen az. Amikor az ikon mellett egy **piros** szám látható, az azt jelenti, hogy ennyi egységet kell elkölteni. Ha az ikon mellett egy **fekete** szám van, akkor ennyi egységet kapsz.



Ezek az ikonok a *Requiem*-jelzőkön és a központi játékosábrán a *Requiem* zeneszerzői területén láthatók. A nyolcad hangjegy azonosítja azt a zeneszerzőt, aki a *Requiem* területén a felső sorban helyezkedik el. A tizenhatod hangjegy zeneszerzője az alsó sorban található.

KÉSZÍTŐK

Tervezők: Gerard Ascensi és Ferran Renalias

Illusztráció: Enrique Corominas, Jared Blando és David Esbrí

Grafikai tervezés: Meeple Foundry

Angol nyelvű fordítás: Andy Campbell



Fa és kartonelemek: BG FX

Korrektorok: Marià Pitarque és William Niebling

Szerkesztés és fejlesztés: David Esbrí

Zenei felügyelők: David Sisó és Ana Puche

Játéktesztelők: Albert Reyes, Antonio Moonoise, Carlos Romero, Dani Garcia, David Bernal, David Heras, Eloi Pujadas, Germán P. Millán, Jorge P. Barroso, Kortés Serrano, Linus Garriga, Roger Canyadell and Víctor Samitier.

Köszönjük Pedro Soto-nak, hogy kölcsönadott nekünk egy korongot  és egy kockát .

In memoriam

Josep Renalias i Angla



Ez a városlapka lehetővé teszi, hogy azonnal **eladj** egy egyházi Opuskártyát. Ha úgy döntesz, hogy végrehajtod a zenemű eladása akciót, akkor a normál szabályokat használva, fizess ki a költséget és megszerzed a jutalmat, valamint a jelződet 2 mezővel told előre a támogatásávodon.



Ez a városlapka lehetővé teszi, hogy azonnal **előadj** egy egyházi Opuskártyát. Ha úgy döntesz, hogy végrehajtod a zenemű előadása akciót, akkor a normál szabályokat használva, fizess ki a költséget és megszerzed a jutalmat, valamint ezen felül még 7 dukátot is kapsz.



Minden egyes kamarazenei Opuskártyáért 2 GyP jár.



Minden egyes Egyházi zene Opuskártyáért 3 GyP jár.



Miután lehelyezted a *Requiem*-jelződet egy Requiem tétel bármelyik kúrthangszer mezőjére, tedd le a semleges *Requiem*-jelzőt ugyanannak a tételnek bármelyik üres mezőjére. A játék végén a semleges jelzők a többséghez tartoznak, de pontot nem adnak senkinek.



Az ismétlődő jutalom ikonja. Ez a zeneszerző olyan jutalmat biztosít, amely többször is kiváltható a játék hátralévő részében.



Sequentia jutalmak: A fenntartásfázisban 1 mezőnyi előrehaladást biztosít az adott történetpontsávon.



Offertorium jutalmak: Minden alkalommal jutalmat ad, amikor a jelzett típusú Opuskártyával bíznak meg, vagy előadod, vagy eladod.



Agnus Dei jutalmak: Minden alkalommal, amikor az adott típusú akciót hajtod végre, ugyanazt az akciót még egyszer elvégezheted (a szokásos módon minden vonatkozó költséget megfizetve).