

## Készítők:

Tervezők: Benke Boglárka és Mayer Máté  
Grafika: Mayer Ágnes  
Illusztrátor: Turcsányi Attila  
Vizuális tanácsadó: Deszkás-Borvendég Richard  
Tesztelők: Kiss Attila, Kántor Katalin, Gulyás Ádám,  
Pásztor „Nosfi” Balázs, Fazekas Márk, Gál József Gábor,  
Nemes „Mokos” Balázs, Erdősi Roxána, Dráfi Robin Attila,  
Kickstarter

**Külön köszönet:** Philippe Coste, Stephanie Kemmerer,  
Spyridon és Myrto, Dave Taylor, Horváth Anna,  
Németh Bence, Lukás Boch, Jonas Dahmen,  
Board's Eye View, Lemery Games, Pumi Game,  
P.J, Shana és Dan

13 Adelaide Road,

Dublin, Írország, D02 P950

Származási hely: Magyarország, EU

Minden jog fenntartva.

A termék másolását a törvény bünteti.



www.urbangamesltd.com

@UrbanGamesLtd

@urbangamesltd

# Játékszabály

NÉZD MEG, HOGY  
KELL JÁTSZANI!



Rögeszmés gondolkodás, logikátlan érvelés, paranoid világlátás.  
Próbáld ki, milyen egy konteó hívő szemével látni a valóságot.

A Conspiracy egy pörgős kártyajáték, amit szóló, kooperatív vagy parti  
módban is játszhattok. A játék célja megalkotni a tökéletes konteót és  
összegyűjteni a megfelelő számú követőt.

## A játék tartalma:

1 db Játékszabály  
11 db Konteó kártya  
27 db Hír kártya  
62 db Akció kártya

A doboz Kickstarter exkluzív kártyákat is  
tartalmaz, ezeket **KS** szimbólummal jelöltük.

## Parti mód:

A játék célja, hogy Neked legyen először  
legalább 100 követőd a forduló végére.

## Előkészületek:

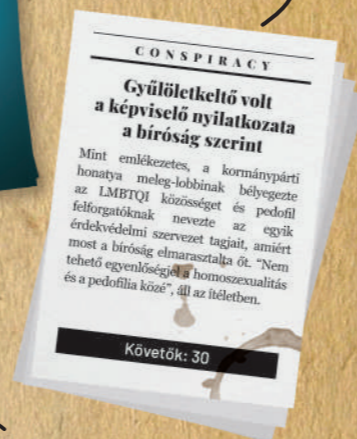
Keverjétek meg a **Hír paklit** hír oldallal felfelé és  
helyezzétek magatok elé úgy, hogy mindenki  
könnyen hozzáférjen. Az **Akció paklit** is keverjétek  
meg és tegyétek a **Hír pakli** mellé képpel lefelé.  
(2 játékos esetén vegyétek ki a **2-** jelzésű lapokat.)  
Ezután húzzatok 2 **Konteó kártyát**, egyet tartsatok  
meg, a másikat dobjátok el. E köré építitek majd  
az összeesküvés-elméleteket. Néhány **Konteó kártya**  
képessége **aktív**, amit csak egyszer használhattok a  
játék során, másoké pedig **passzív**, ami a játék alatt  
folyamatosan érvényben van.  
Végül mindenki húzzon 4 **Akció kártyát**, ez lesz  
a kezdő kéz.

## A játék elemei:

AKCIÓ KÁRTYÁK



HÍR KÁRTYÁK



KONTEÓ  
KÁRTYÁK



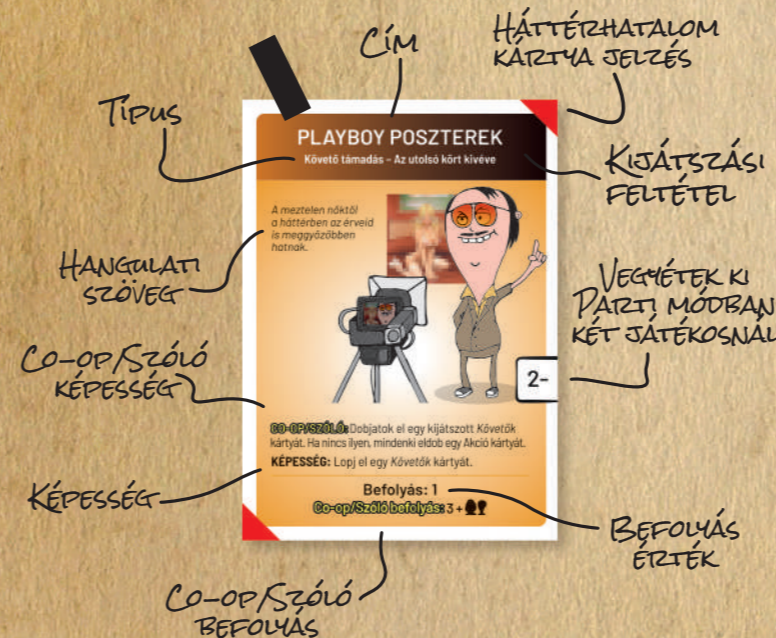
## A játék menete:

A játék fordulókra oszlik, ami mindig két körből áll. Az első fordulót kivéve először mindenki húzzon  
egy **Akció kártyát**. Ezután a körök során minden játékos pontosan 1 akciót hajthat végre a következő  
háromból: a **Felfedés** akcióval **Akció kártyát** játszhattok ki, a **Tisztánlátás** akcióval már elnyert **Hír  
kártyát** fordíthattok át, vagy fordulónként egyszer a **Kutatás** akcióval az **Akció pakliból** húzhattok  
egy lapot. Ha valaki nem tud, vagy nem akar akciót végrehajtani, akkor passzolhat ebben a körben.  
Fontos! Ha az első körben passzolsz, ettől nem maradsz ki a második körből.

Minden **Akció kártyának** van egy típusa, egy hangulati szövege, egy befolyás értéke és  
a legtöbbnek egy képessége is. Bizonyos **Akció kártyákat** bármelyik körben használhattok,  
míg azokat, amiknek kijátszási feltétele van, csak megadott körökben játszhattok ki, vagy  
épp valamelyik körben nem használhattok.

A befolyással az **Aktuális Hírre**, vagyis a **Hír pakli** legfelső lapjára "licitáltok", a képesség  
pedig csak a forduló végén lép életbe. A kijátszott lapok értékét is a forduló végén adjátok  
össze a kártyaképességek érvényesülése után (lásd: Hír kártyák megszerzése).

## Így néz ki egy Akció kártya:



Az akciók végrehajtása mindkét körben  
egyszerre történik: minden játékos  
készítsen be maga elé képpel lefelé egy  
**Akció kártyát**, ezzel jelezve a többieknek,  
hogy készen áll. Ha minden játékos előtt van  
már egy bekészített lap, háromra mindenki  
hajtson végre 1 akciót. Aki a **Kutatás**, vagy  
a **Tisztánlátás** akciót választotta, az a ki  
nem játszott **Akció kártyáját** vegye vissza  
a kezébe. Fontos! Aki **Felfedés** akciót hajt  
végre, csak a bekészített lapját játszhatja ki.  
Közvetlenül a kezeteiből nem játszhattok ki  
lapot.  
Lapokat alapesetben a "licitbe" játszókat ki-  
magatok elé, az asztal közepe felé -, de  
a kártya szövege másként is rendelkezhet.  
Van olyan **Akció kártya**, amit más játékos  
licitbe kijátszott lapjaira játszhattok ki  
és olyan is, amit azonnal az konteótokba  
helyezhettek - a játékos **Konteó kártyája**  
melletti terület. (lásd: Asztal három játékosra)

## Hír kártyák megszerzése:

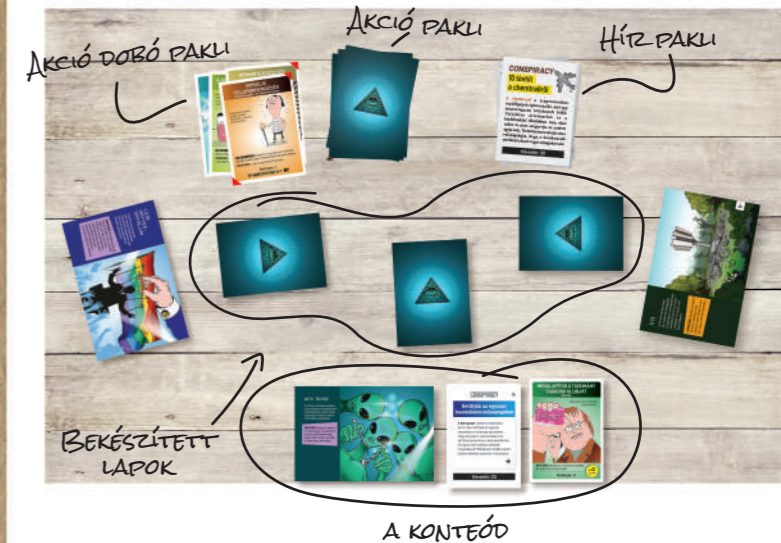
A második kör végén mindenki adja össze a forduló során kijátszott lapjain szereplő befolyásokat.  
A legtöbb befolyással rendelkező játékos szerzi meg az **Aktuális Hírt**. Pontegyenlőség esetén az első  
helyezettek licitálhatnak bármennyi további **Akció kártyával** a siker érdekében, azonban ekkor csak  
a lapok befolyása számít, a képességük nem érvényesül - a **Közös többszörös** kártyát kivéve. A licit  
akkor ér véget, ha egy kivételével minden résztvevő kiszáll. Ha továbbra is egyenlő az állás, a **Hír kártya**  
elveszik és a **Hír pakli** aljára kerül. Végül a **Hír kártyát** elnyerő játékos magyarázza el, hogyan passzol az adott  
hír a konteójába. (opcionális szabály, lásd: Laposföld mód)

Pl.: „Az Oscar gála csak figyelemelterelés, hogy az illuminátusok titkos vatikáni gyűlése ne kapjon sajtóvisszhangot.”

**Tipp:** A **Tisztánlátás** akcióval olvashattok a sorok között. Ezt az akciót használva átfordíthattok egy  
megszerzett **Hír kártyát**, és megláthatjátok a hírekben elrejtett üzenetet, ráadásul több követőt, Konteó  
Bónuszt, vagy Bónusz képességeket szerezhetek, melyek az átfordításkor azonnal érvényesülnek. Abban  
a ritka esetben, ha egy Bónusz képesség miatt egy másik Bónusz képesség nem érvényesülhetne, olyan  
sorrendben hajtsátok végre a Bónuszokat, hogy mindkettő teljesülhessen.

A Konteó Bónusz mindig +20 követőt jelent, de csak akkor jár, ha a **Hír kártyán** megadott konteó követője  
vagy. Tehát, ha úgy érzed, egy **Hír kártya** szavai épp a te Konteódról szólnak, érdemes megszerezni és  
átfordítani azt. Ha később elveszted a **Hír kártyát**, úgy minden azon szereplő bónuszt és követőt is elveszítesz.

Asztal három játékosra





Minden, a forduló során kijátszott **Akció kártya** a forduló végén a dobó pakliba kerül, a *Követők* és a *Balszerencse* kártyák kivételével. Ha elfogy az **Akció pakli**, akkor keverjétek újra a dobó paklit és képezzetek belőle egy új **Akció paklit**.

**A játék vége:** A játék akkor ér véget, amikor valaki eléri, vagy meghaladja a 100 követőt a forduló végén. Ha többen is eléri egyszerre, akkor az győz, akinek több követője van. Ha az is egyenlő, akkor, akinek több lapja van kézben, ha az is egyenlő, akkor akinek több lap van a konteójában és ha még az is egyenlő, akkor a játék tulajdonosa hirdet győztest.

**Példa egy fordulóra:** Zoli 5G hívő, Dave Laposföld hívő és mindkettőjüknek 2-2 **Akció kártyája** van a forduló elején, de nincs még elnyert **Hír kártyájuk**, Réka Reptilián hívő és 1 lapja van a kezében, de elnyert már 2 **Hírt**. Zoli és Dave is úgy dönt az első körben, hogy a Felfedés akciót választva kijátszanak 1-1 *Konteó támadást*, amikkel eldobatnák Réka **Hír kártyáit**. Réka eközben Tisztánlátás akcióval átfordítja egyik **Hír kártyáját** és megkapja a hátoldalon szereplő bónuszt: "A *Konteó támadás* nem hat erre a lapra." Az ott szereplő Konteó Bónuszt viszont nem kapja meg, mert nem Chemtrail hívő.

A második körben Zoli és Dave Kutatás akcióval lapot húznak, Réka pedig kijátszik egy *Védelem* kártyát. A kártyák hatása ezután érvényesül: Réka *Védelem* kártyája semlegesíti Dave *Konteó támadását*, Zolié miatt azonban el kell dobnia az egyik **Hír kártyáját**. Mivel az ímént átfordított **Hír kártya** Bónusza megvédi magát a lapot, így Zoli csak a másik **Hír kártyát** dobathatja el vele. Ezután összeadják a kijátszott lapok befolyását. Dave és Zoli egyaránt 1 befolyással rendelkezik, Rékának pedig 2 befolyása van, tehát Réka nyeri el az **Aktuális Hírt**. Majd Konteó kártyája képességét is kihasználja és visszaveszi a kijátszott *Védelem* kártyát a kezébe. A *Konteó támadás* lapok ezután eldobódnak. Végül Réka megindokolja, hogyan illeszkedik az elméletébe az elnyert hír.

## Játék variánsok

### Co-op mód:

A háttérhatalom ügynöke le akar járatni benneteket, de Ti összefogtok, és közben feltárul előttetek minden konteók ősapja.

### Előkészületek:

A **C-** jelzésű lapokat tegyétek félre, majd a jobb felső sarokban színessel megjelölt **Akció kártyákat** megkeverve képezzetek egy **Háttérhatalom paklit**. A maradék Akció kártyát keverjétek össze és ebből képezzetek egy **Akció paklit**. (2 játékos esetén vegyétek ki a **2C-** jelzésű lapokat is, mielőtt megkevernétek a paklit.) Keverjétek meg a **Hír kártyákat** és azokból a szokásos módon képezzetek egy **Hír paklit**. Távolítsátok el a *Laposföld* és *A madarak nem léteznek* kártyákat a **Konteók** közül, majd mindenki húzzon egy **Konteó kártyát**. Végül ezeket szőjétek egy nagy közös elméletté.

(Megjegyzés: Az 5G, a Chemtrail és az Oltásellenes Virustagadók **Konteó kártyák** képessége Co-op módban erősebb a többinél. Ha több kihívásra vágytok, ezeket is tegyétek félre.)

**Pl.:** Az UFO zsidó reptiliának Chemtraillel és balos propagandával akarják kiirtani az emberiséget. Az ehhez szükséges technológiát az elmúlt évtizedekben elrabolt embereken kísérletezve fejlesztették tőkélyre.

A **Konteó kártyája** képességét mindenki csak saját maga használhatja és az csak önmagára hat, a **passzív** képességeket kivéve, hisz azok a közös konteóra hatnak. 2 játékos esetén mindenki húzzon 3 **Akció kártyát** az **Akció pakliból**, 3-4 játékos esetén pedig 2 lapot és már kezdődhet is a játék. Fontos! Az **Akció kártyákat** titkosan kezeljétek. Körülírhatjátok a többieknek, hogy milyen lapjaitok vannak, de nem mondhatjátok ki a kártyák nevét, a fajtáját és a befolyás értékét.

### A forduló menete:

Minden forduló egy körből áll. Az óramutató járása szerint minden körben más játékos kezd. Az első fordulót leszámítva először mindenki húz egy lapot. Azután a kezdő játékos felfedi a **Háttérhatalom pakli** legfelső 2 lapját. Ha ezek közül bármelyik *Kéz támadás*, és a kezdő játékosnak van kártya a kezében, akkor az a kezdő játékos ellen irányul, ha nincs lapja, akkor az óramutató járása szerinti következő olyan játékos ellen, akinek a forduló elején van kártya a kezében. A forduló során húzott **Akció kártyára** a *Kéz támadás* nem vonatkozik. Ha *Konteó támadást* vagy *Követő támadást* húztok, az mindig a közös konteó ellen irányul. Ezután a játékosok vagy a *Felfedés* akciót választva lapot játszanak ki, vagy *Tisztánlátás* akcióval átfordítanak egy már elnyert **Hír kártyát**, vagy *Kutatás* akcióval lapot húznak. Az átfordított **Hír kártyák** Bónuszképességét bármelyik játékos használhatja, nem csak az, aki átfordította. A kijátszott lapokkal közösen licitáltok az **Aktuális Híre**, amit a szokásos módon szerezhettek meg. Pontegyenlőség esetén további lapokat is bedobhattok a licitbe, hogy elnyerjétek a **Hírt**, de ezeknek a képessége nem érvényesül, csak a befolyásuk számít. Ne felejtsetek el megindokolni, hogyan illeszkedik a konteótokba az elnyert **Hír!** (opcionális szabály, lásd: Laposföld mód) A forduló végén dobjátok el a kijátszott **Akció kártyákat** és **Háttérhatalom kártyákat**.

👤👤 = a játékosok száma

3-4 játékos esetén, ha elnyeritek a negyedik **Hír kártyátokat** is, veszélyessé váltok a háttérhatalom számára. Keverjétek meg a **Háttérhatalom dobó paklit** és képpel felfelé tegyétek vissza a helyére. Ezután minden körben a kezdő játékos a 2 **Háttérhatalom kártya** mellé húzzon egy harmadikat is a **Háttérhatalom dobó pakli** aljáról.

A játékot akkor nyeritek meg, ha közösen eléritek az egyik forduló végén az alábbi követő számokat:
2 játékos esetén 90 követő
3 játékosnál 150 követő
4 játékosnál 190 követő
És akkor veszítetek, ha elfogy a **Háttérhatalom pakli** mielőtt a megadott számú követő csatlakozna hozzátok.
Növelhetitek a nehézséget azzal, ha emelitek az elérendő követő számot.

### Szóló mód:

Távolíts el minden **S-**, **C-** és **2C-** jelzésű lapot a játékból, majd a **Co-op módnál** leirtak szerint végezd az előkészületeket. Miután megkeverted a **Háttérhatalom paklit** vegyél ki belőle 6 véletlenszerűen választott kártyát és ezeket tedd vissza a játék dobozába, a maradék lesz a **Háttérhatalom pakli**. Végül húzz 4 **Akció kártyát**, ez lesz a kezdő kezed. Egy forduló egy körből áll. Az első fordulót kivéve a forduló elején húzz egy lapot, majd fedd fel a **Háttérhatalom pakli** legfelső lapját, aminek a képessége csak a forduló végén érvényesül. Ezután hajts végre *Kutatás*, *Tisztánlátás*, vagy *Felfedés* akciót a **Parti mód** szabályai szerint. Ha szeretnél taktikusabban játszani, *Felfedés* akciónál 2 lapot is kijátszhatsz 1 helyett. Így könnyebben győződ le a **Háttérhatalom kártyát**, de gyorsabban is égeted a kezed. Pontegyenlőség esetén a licitbe több kártyát is bedobhatsz, hogy elnyerd az aktuális **Hír kártyát**, de ezek képessége nem érvényesül, csak a befolyásuk számít. A játék során a kártyák Co-op/Szóló képességét és Co-op/Szóló befolyását használd, ha van ilyen megadva. A játékot akkor nyered meg, ha eléred a forduló végére a 110 követőt és akkor veszítesz, ha előbb fogy el a **Háttérhatalom pakli**. Ha több kihívást szeretnél, próbálj meg még több követőt bevonzani.

### Laposföld mód:

Ha nem szeretnétek megindokolni, hogyan illeszkedik a megszerzett **Hír kártya** a Konteótokhoz, akkor játsszátok bármelyik játék variánst a fenti szabályok szerint Laposföld módban, **Hír kártya** magyarázat nélkül.

### Jelölések:

**2-**: Távolítsátok el a játékból Party módban 2 játékos esetén.

**C-**: Távolítsátok el a játékból Co-op módban.

**2C-**: Távolítsátok el a játékból Co-op módban 2 játékos esetén.

**S-**: Távolítsátok el a játékból Szóló módban.

Jobb felső sarokban színes jelölés: Co-op és Szóló módban ezekből képezitek a háttérhatalom paklit.

**Kártya képességek:** Az Akció kártyákat akkor is kijátszhatod, ha a képességük nem érvényesül.

**Követők** – 10 követő csatlakozik a konteódohoz. A képessége azonnal érvényesül, nem csak a forduló végén. A lapot ne magad elé a licitbe, hanem a konteódohoz illetve játszd ki a felfedés után és nem kell eldobni a forduló végén.

**Védhetetlen támadás** – Csak az utolsó körben használható. Dobd el a megtámadott játékos ebben a fordulóban a licitbe kijátszott **Akció kártyáit** és ezt a lapot tedd a helyükre. Az eldobott kártyák hatását és befolyását is semlegesíti. Nem hat a *Követők* és a *Balszerencse* kártyákra, mert azt a játékos nem a licitbe, hanem a konteójába játssza ki.

**Követő támadás** – Az utolsó körben nem használható. Kijátszáskor meg kell nevezni, hogy kit támadsz vele. Illeszd a megtámadott játékos *Követők* kártyáját a saját konteódohoz. **Co-op/Szóló** módban dobjatok el egy kijátszott *Követők* kártyát, vagy ha nincs ilyen lapotok kijátszva, akkor minden játékos dobjon el egy **Akció kártyát** a kezéből.

**Számítási hiba** – Minden kijátszott **Akció kártya** befolyás értékét 1-re csökkenti önmagán kívül. Ha másik játékos is *Számítási hibát* játszik ki, akkor ezek egymás befolyását is 1-re csökkentik. A *Követők* kártyák nem kapnak befolyást e kártya miatt. Ha a forduló során kijátszara kerül, hatása a licitbe kijátszott lapokra is érvényes.

**Hitel** – 5 befolyást ad a kijátszás fordulójában, de ennek az a költsége, hogy a következő fordulóban semmilyen okból nem húzhatsz lapot az **Akció pakliból**. Felülírja a **Konteó kártyák** képességét és a **Hír kártyák** Bónusz képességét is. Viszont az **Akció dobópakliból** és más játékosok kezéből húzhatsz, vagy kérhetsz lapot, ha erre valamilyen képesség lehetőséget biztosít.

**Kéz támadás** – Az utolsó körben nem használható. Kijátszáskor meg kell nevezni, kinek a kezéből szeretnél eldobatni egy **Akció kártyát**. A megtámadott játékos dönt, hogy melyik lapot dobja el. A támadás csak a forduló elején kézben lévő lapokra vonatkozik, a forduló során húzott kártyákra nem. Ha nem marad lapja a forduló végén, akkor a képesség nem érvényesül. **Co-op** módban a kezdő játékos ellen irányul, vagy, ha neki nincs lap a kezében a forduló elején, akkor az óramutató járása szerinti következő olyan játékos ellen, akinek van lapja.

**Konteó támadás** – Az utolsó körben nem használható. Kijátszáskor meg kell nevezni, hogy kinek szeretnéd eldobatni egy **Hír kártyáját** – olyan játékost is támadhatsz, akinek nincs még elnyert **Hír kártyája**, de ilyenkor a lapod képessége nem érvényesül. Az eldobásra ítélt lapot te választod ki a forduló végén. **Co-op/Szóló** módban a játékosok választják ki, melyik hírt dobják el.

**Közös többszörös** – A lap annyi befolyást ad, ahány **Akció kártyát** összesen kijátszotok a forduló során, beleértve a *Követők* kártyákat, a *Balszerencse* kártyákat és **Co-op/Szóló** módban a **Háttérhatalom Kártyákat** is.

**Védelem** – Nem használható az első körben. Semlegesíti a támadó kártya képességét, de nem védhető ki vele a *Védhetetlen támadás*.

**Visszacsapás** – Nem használható az első körben. Visszatükrözi a támadó kártya képességét a támadóra, de nem védhető ki vele a *Védhetetlen támadás*. **Co-op/Szóló** módban semlegesíti egy Háttérhatalom kártya képességét, majd húzz egy **Akció kártyát**.

**Újrátöltés** – Újra aktiválhatod egy átfordított **Hír kártyád** Bónusz képességét. Figyelem! Néhány Bónusz nem aktiválható újra, a **Hír kártyák** hátoldalán feltüntetettek szerint.

**Karizma** – Ezeknek a lapoknak nincs képessége, csak a befolyásodat növelik.

**Balszerencse** – Illeszd ezt a lapot egy másik játékos konteójába és ne dobđ el a forduló végén. Amíg ez a lap valaki konteójában van, 1-el csökkenti annak a játékosnak a befolyását minden forduló végén. Ha ez a lap a konteódban van, egyik akcióként eldobható a bekészített **Akció kártyáddal** együtt.

