

# Intrigo



## ✉ Készítők

Szerzők: Chatherine Dumas, Charles Chevallier és Pascal Pelemans

Grafika: Edouard Guiton, Miguel Coimbra és Nicolas Fructus

Szerkesztő: Frederick Condette

Fordító: Eric Harlaux

Lektor: Eric Franklin, William Niebling

Magyar fordító: Zólyomi „Zaba” Balázs

## ✉ Köszönetnyilvánítás

A szerzők

Mindenkinek szeretnénk megköszönni, aki akár tanáccsal, akár elhivatottságával, konstruktív megjegyzéseivel támogatott minket a játék készítésének folyamán, annak a legvégéig, leginkább Arnaudnak, tesztelőinknek, Martine-nak és Philphi-nek, Martine-nak és Didier-nek, Stéphanie-nak és Cédric-nek a Les Protoludiques association-tól, Gaëtan de Vassaforge-nak, a Boulogne játéktárnak a versenyért, Erwannak és Frédéricknek a bizalomért, Sophie-nak és ne feledjük el a gyermekeinket sem, akik tevékenyen részt vettek a játék létrejöttében.

Hazgaard Editions

Az FTC Team (Luc, Marc és Alain), Rémy Carlier, Sylvain Thomas, Galactus, Laurent Pouchain, Marc Nunes, Philippe Mouret, Alexis Desplats, Antoinette, Nicolas Fructus, Florence Lux, Melissa Theuriau, Santa Claus, CROC és

Jaroslave Plasil, Saint Benedict, mája, Helena Bertinelli, Kekei Kotaki fáradt ahhoz hogy bejelentkez-

nekünk a monastic triot,

és a királyi család, Jean-Mau és

Monique,

Romarc

viselték

jelmeze-

és Gwendal, hogy

a karneváli

ket.

Bony nagyma-

Alan „túl

zen” Korian'd'r,

hogy bemutatta

Blackagar Boltagon,



# Intrigo

2-4 játékos részére, 12 éves kortól,  
45 perc átlagos játékidő



*Te vagy Velence legnagyobb  
családjai közül az egyik  
feje. A rendelkezésedre  
álló összes lehetőséget  
ki kell használnod,  
hogy a Serenissima különböző  
Rendjeit megnyerd magadnak.  
Santa Barbara ünnepének  
éjjelén, a Dózsé-palota  
árkádjai alatt, itt az  
idő olyan szövetségeket  
koracsolni, amik  
felsegítenek Téged  
a Dózsé székébe.  
A fegyvereid: összeesküvés,  
intrika és árulás.*

A játékszabály könnyebb érthetősége érdekében a játék  
elemeit (kártyatípusok, hatásuk a játékban) mindig  
Nagybetűvel szedtük.

## A játék célja

Az első játékos, aki összegyűjt 4 egyforma Pecsetet, vagy az  
5 különbözőből egyet-egyet, azonnal megnyeri a játékot.

## Tartalom



1 db Kezdőjátékos kártya



16 db Árkádkártya (8db Dukát-árkádkártya és  
8 db Pecset-árkádkártya, melyek közül az egyik  
a Palota Kapuja is látszik)



4db Családkártya (Contarini, Gradenio,  
Morosini és Dandolo)



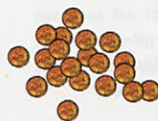
16 db Összeesküvő-kártya (3db Contarini,  
3db Gradenio, 3db Morosini,  
3db Dandolo, 4db Tiepolo)



20db Rendkártya (4 db minden egyes Rendhez)

1 db textilzsák

32 db Dukát token



18 db Befolyáskártya (3 db Kurtizán,  
3 db Kereskedő, 3 db Bérgyilkos, 3 db Palotaőr,  
3 db Gondolás, 3 db Tolvaj)



15 db Rend-pecsét token (3 db Kereskedelmi,  
3 db Katonai, 3 db Klerikális, 3 db Földműves,  
3 db Munkás)



1 db játékszabály

## A Palota megépítése



3 játékosnál: a játéktér felállítására előtt 1 db véletlenszerűen kiválasztott Családkártyát vissza kell tenni a dobozba. A 4 db Tiepolo Összeesküvő kártya 4 db Arkádkártya (2 db Pecsétes és 2 db Dukátos) és 1-1 db Rendkártya is a dobozban marad.

A legambiciózusabb játékos magához veszi a Kezdőjátékos kártyát.  
Az első körben ő lesz az első játékos.

Minden játékos elvesz:

- 1 db Családkártyát, ami azt jelzi, melyik Összeesküvő-kártya előnyeit fogja élvezni a játék folyamán. A Családkártyát minden játékos számára láthatóan kell elhelyezni.

- 1 db Dukát tokent

1 db Rendkártyát minden egyes Rend Pecsétjével (azaz összesen 5 db kártyát).

- A Rendkártyák az összegyűjtött pecsétek számát hivatottak jelezni a játék folyamán. Ezeket a játékos maga elé teszi úgy, hogy a „0” nézzen felfelé a játék elején. Míg a „0” a Rendkártya egyik oldalán van, a megszerzett Rend-pecsétek számát jelző értékek a lap túlsóoldalán (1-4-ig).

A kezdőjátékos egy kupacot képez a Dukát tokenekből a Palota közepe táján, és a Rend-pecsét tokeneket beteszi a zsákba.

Most a „táblát” készítjük el (amit itt a Palotának hívunk) úgy, hogy az Arkádkártyákat elhelyezzük. Minden oldalra 5-5 db-ot, (4-4 db-ot három fős játék esetén, 3-3 darabot 2 fős játék esetén) A Palota aajtáját ábrázoló kártyának mindenképp az egyik sarokba kell kerülnie. A többi kártya, a Palota aajtájától kezdve felváltva legyen Dukát- vagy Pecsétkártya. Figyeljünk arra, hogy az egyes Arkádkártyák közé elférjen egy-egy Összeesküvő-kártya. (Lásd az ábrát fentebb.)

Végül az első játékos helyezze el az Arkádkártyákra a tokeneket, a Palota aajtájától indulva az óra járásával megegyezően. A kártyákon látható szimbólumok jelzik, hogy arra (a központi kupacból) Dukátokat vagy Rend-pecsét tokenet kell (a zsákból véletlenszerűen kihúzva) helyezni. Minden egyes Arkádkártyán egy tokennek van helye.

A befolyáskártyákat hat egyenlő paklira kell szétosztani (minden típus részére egy paklit képezünk) és azokat a Palota közepén elhelyezni. A legkisebb értékű kerüljön legfelülre, a legnagyobbból legalulra.



# A játék körei

A játék körök sorozatából, és minden kör 3 fázisból áll:

**1.fázis:** Az Összeesküvő-kártyák szétosztása

**2.fázis:** Az Összeesküvő- vagy a Befolyás kártyák elhelyezése

**3.fázis:** Jutalmazás Dukátokkal és Pecsétekkel

**1. fázis: Az Összeesküvő-kártyák szétosztása**

A kezdő játékos felveszi az Összeesküvő-kártyákat és összekeveri őket, majd mindenkinek kioszt négyet arccal lefelé.

A játékosok megnézik az épp megkapott kártyákat. Ugyanekkor mindegyik játékos a nála lévő lapokból kiválaszt egyet és azt arccal lefelé maga elé helyezi, majd a többit továbbadja a tőle balra ülőnek. Ezt addig ismétlik, amíg 4 db lefelé fordított lap nem lesz előttük. Ez lesz az ő saját paklijuk erre a körre.

**2. fázis: Az Összeesküvő- vagy a Befolyás kártyák elhelyezése**

A kezdőjátékoskal kezdve minden játékos eldönti, hogy

Összeesküvő kártyát játszik ki,

vagy

vesz, és kijátszik egy Befolyás kártyát

A játékosok egymást követve addig folytatják ezen két lehetőség egyikét, amíg a helyek a Palotában be nem telnek.

## Egy Összeesküvő kártya kijátszása

A játékos kiválaszt egyet a saját paklijából és elhelyezi egy üres helyre a Palota árkádjai között. Minden helyre csak egy kártyát lehet elhelyezni. Az Összeesküvő kártya befolyásolja mindkét szomszédos Árkádkártyát a 3. fázisban.

## Befolyáskártya vétele és kijátszása

A játékos választ egyet az arccal felfelé lerakott Befolyáskártyák közül a Palota közepéről. Csak a pakli legfelső lapja választható. A játékosnak ki kell fizetnie a kártyán látható összeget (Dukátokban), a közepén lévő kupacba visszatéve őket. Ezután a lapot elhelyezi egy üres helyre a Palota árkádjai között. Minden Befolyáskártyának más hatása van, melyet az egyik szomszédos Árkádkártyára fejt ki. Egyszerre csak az egyik oldali Árkádkártyát lehet kiválasztani, ha Befolyáskártyát játszunk ki.

### A Befolyáskártyák hatásai

#### A Kereskedő,

aki egész Velencében utazik, és különféle termékeket ajánl fel azoknakakikkel találkozik.

A Kereskedő kártya birtokosa felcserélhet két tokent (Rend-pecsétet, vagy Dukátot). Vegye el a tokent a szomszédos Árkádkártyáról és cserélje fel bármely másikkal a Palotában. Ebben az esetben az Árkádon lévő szimbólum nem számít.



#### A Bérgyilkos,

akinek az arca álarc mögé van rejtve, a teste pedig köpenybe burkolva, figyelni a célpontját, várva a megfelelő pillanatot, hogy lecsaphasson a halál, és az Összeesküvők eltűnjenek.

A Bérgyilkos kártyát használva a játékos lefordíthat egy Összeesküvő kártyát, amely a mellette lévő egyik Árkád túloldalán van. A lefordított kártyáknak nem lesz hatása a tokenek szétosztásakor a 3. fázisban.



### A Kurtizán

a csábítás ellenállhatatlan erejét használja, hogy elérje a célját és az ellenfelei felfedjék kilétüket.



A Kurtizánt használva a játékos (hangosan) megnevezhet egy olyan Összeesküvő-kártyát, mely még nincs a Palotában (ez akár lehet a játékos saját kezében lévő lap is). A játékos rámutat egy üres helyre, mely a Kurtizán melletti Árkád túlloldalán van. Bárki is birtokolja a megnevezett kártyát, azonnal le kell tennie azt a jelzett helyre.

A kör ezután normális menet szerint folytatódik. Van arra esély, hogy a Kurtizán miatt egy játékos kifogy a kártyáiból. Ebben az esetben az ilyen játékos fizethet egy Befolyáskártyáért, vagy kimarad a körből.

### A Gondolás

büszkén áll a gondolája végében és csöndben szállítja az Összeesküvőket a találkozóhelyükre.

A Gondolás kártya lehetővé teszi a játékosnak, hogy kicseréljen két Összeesküvő-kártyát.

Vegye el bármelyik olyan már lerakott Összeesküvő-kártyát, ami a Gondolással szomszédos Árkádkártya túlloldalán van és cserélje ki egy másikkal a Palotában.



### A Palotaőr

alabárral a kezében áll készenlétben arra, hogy eltávolítsa azokat akiknek semmi keresnivalójuk a Palotában.

A Palotaőr kártyája lehetővé teszi a játékosnak, hogy egy Összeesküvő-kártyát áthelyezzen.

Vegye el bármelyik olyan már lerakott Összeesküvő-kártyát, ami a Palotaőrrel szomszédos Árkádkártya túlloldalán van és tegye át egy másik üres helyre a Palotában.



### A Tolvaj

mindig a könnyebbik megoldást keresi, kezében pengével készen áll arra, hogy elvágja a körülötte állók bugyellárisának madzagját.

A Tolvaj kártyája lehetővé teszi a játékosnak, hogy egy szomszédos Árkádkártyán lévő tokenet arccal lefelé fordítson. Egy játékos sem veheti el a lefordított tokenet. A kör végén a lefordított tokeneket újra fel kell fordítani.



### 3. fázis: Jutalmazás Dukáttal és Pecsétekkel

Mikor az Árkádkártyák közötti összes hely megtelt, megkezdődik a 3. fázis: A kezdőjátékos kiosztja a tokeneket az arra érdemeseknek, a Palotaajtó Árkádkártyán lévővel kezdődően. A többi Árkádkártya kiértékelése az óra járásának megfelelően következik. Lehetséges, hogy ebben a fázisban a játékosok, akik Befolyáskártyát vásároltak, még mindig tartanak a kezükben Összeesküvő-kártyát.

A tokenek a következő módon kerülnek kiosztásra:

Amennyiben egy token két különböző értékű Összeesküvő-kártya között van, úgy a magasabb értékű kártya tulajdonosa kapja a tokenet. Ha ez egy Dukát, a token a játékos elé kell helyezni. Ha ez egy Pecsét, akkor a játékos először a megfelelő Rend-kártyáját elforgatja, majd a Pecsét tokenet visszateszi a zsákba.

Azzal az Összeesküvő-kártyával, amit a Bérgyilkos felfordított, nem szerezhető token. Az a token, amit a Tolvaj felfordított, egyik játékos által sem szerezhető meg. Ha a token mellett két egyforma értékű Összeesküvő-kártya, vagy két Befolyáskártya van, vagy ha az Összeesküvő-kártya olyan Családot ábrázol, amit egyik játékos sem képvisel, akkor egyik játékos sem kapja meg a tokenet, az a következő körig a helyén marad.

Előfordulhat, hogy a Dukát token, amit a Kereskedő elmozdított az előző körben, Pecsét-árkádkártyán marad, vagy fordítva. Mindkét esetben a token a helyén marad a következő körre is.

### Rend-kártyák

Minden játékosnak van 5 db Rend-kártyája, melyek megegyeznek az öt Rend-pecséttel. A Rend-kártyákat arra használjuk, hogy követni tudjuk azt, melyik játékos melyik Rend-pecsétből hányat gyűjtött össze a játék során.

A játék elején a Rend-kártyákat a „0” állással felfelé helyeztük el az asztalon. Amikor a játékos megszerzi a Rend első Pecsétjét, a megfelelő kártyát megfordítja, úgy hogy az „1” legyen felül. Ez mutatja, hogy az adott játékosnak egy Pecsétje már van az adott Rendhez. Eztután minden alkalommal, mikor a játékos az adott típusú Rend-pecsétjét megszerzi, a kártyát 90 fokkal el kell forgatnia, úgy hogy a következő, nagyobb szám legyen a Palota felé.

Ha a kör során bármikor a játékos összegyűjti a négy azonos Rend-pecsétet, vagy az öt különbözőt (és ezt a Rend-kártyák jelzik is), azonnal megnyeri a játékot! (Lásd a játék vége bekezdést).

### A kör vége

Ha az összes Árkádkártyáról a tokeneket elvitték és az összes begyűjtött Rend-pecsét token visszakerült a zsákba, a körnek vége. A Kezdőjátékos kártyát óra járásával megegyezően tovább kell adni. A játék következő körében ez a játékos lesz a kezdőjátékos.

Az új első játékos összegyűjti az Összeesküvés-kártyákat, kiszedi az összeset a Palota árkádjai közül is (ne feledjük azokat az Összeesküvés-kártyákat sem, amik nem lettek ki-játssza és az egyes játékosok kezében vannak még) és ezekből egy paklit képez maga előtt. A Kezdőjátékos ezután visszateszi a már kiját-szott Befolyáskártyákat a dobozba (ezután nem használjuk többet őket) és, amennyiben szükséges, visszafordítja az összes olyan token, amit a Tolvaj fordított le. Végül a Kezdőjátékos elhelyezi a tokeneket az Árkád-kártyákon, ugyanazon metódus szerint, amit már a játék elején láthattunk (Lásd a Palota megépítését). Új kör kezdődik a játékban.

## A játék vége

A játék bármely körének 3. fázisában, (Jutalmazás Dukátokkal és Pecsétekkel) ha bármely játékos (bármely pillanatban) legalább 4 db egyező, vagy 5 db kü-lönböző Rend-pecséket szerez és ezt jelzi a Rend-kártyáin, azonnal megválasz-tódik a következő Dózsévá és megnyeri a játékot.



## Játékszabályok 2 játékos esetén

### Szükséges elemek

Minden mintha 4-en játszánánk, de a dobozban marad:  
4 db Dukát-árkádkártya  
4 db Pecset-árkádkártya  
3 db Kurtizán Befolyáskártya  
2-2 db Rend-kártya minden egyes Rendből  
1-1 db Rend token minden egyes Rendből

### A Palota megépítése

Egyezik az eredeti játékmenettel, kivéve, hogy minden játékos 2 db Családkártyát helyez el maga előtt. Ez a szövetség azt je-lenti, hogy mindkét szín a játék teljes időtartama alatt a játékoshoz tartozik. A palotát 8 db Árkádkártyából kell megépíteni az eredeti szabályokhoz hasonlóan.

### A játék körei

Minden kör két szakaszból fog állni, és minden szakasz 3-3 fázisból.

**1. szakasz:** Keverjük össze a 16 db Összeesküvés-kártyát és válasz-szunk ki belőle 8 db-ot, amit használni fogunk. A többi átmeneti-leg tegyük félre.

Az **1. fázisban** a kiválasztott 8-at osszuk szét, mint az eredeti játékban, azaz 4-4 db-ot. Ebből mindenki válasszon ki 1-1 db-ot, azt tegye le maga elé arccal lefelé, majd a maradékot adja át a másik játékosnak. Ez ismétlődjön meg, míg mindenkinek nem lesz meg a 4 db lapja az asztalon lefordítva.

A **2. fázist** az eredeti szabályok szerint kell lejátszani.

A **3. fázisban** a Dukátok és a Pecsétek szétosztása az eredeti szabályokkal azonos elvek szerint történik.

A **2. szakasz 1. fázisában** az első szakaszból megmaradt 8 lapot használjuk.

A **2. fázist** az eredeti szabályok szerint kell lejátszani.

A **3. fázisban** a Dukátok és a Pecsétek szétosztása az eredeti szabályokkal azonos elvek szerint történik. Itt, akárcsak az eredeti szabályok szerint, amennyiben egy Árkádkártya két azonos Összeesküvés-kártya közé kerül, az azon lévő token a helytlen marad, még akkor is, ha a két Család ugyanahoz a játékoshoz tartozik.

A Kezdőjátékos kártya az adott kör a játékosnál marad. A két szakasz le-ismét két szakasszal. A 16 db Össze-keverni és két 8-as paklira osztani. kell adni a másik játékosnak.

### A játék vége

Nyerni ugyanúgy lehet, mint az eredeti játékban.

két szakaszában ugyanannál játsása után új kör kezdődik, esküvés-kártyát meg kell A Kezdőjátékos kártyát át

