

# A STUDY IN EMERALD

Neil Gaiman



MARTIN WALLACE

## Bevezetés és áttekintés

**1882-t írunk és a Mérhetetlen Vének már itt vannak. Hétszáz évvel ezelőtt érkeztek, és azóta ők uralják a bolygót. Az emberek többsége egyszerűen éli az életét, elfogadva a szörnyek uralmát. Létezik azonban a forradalmároknak egy folyamatosan növekvő csoportja, akik célul tűzték ki, hogy felszabadítják az emberiséget a rab-szolgaság alól. Ezek a szabadságharcosok úgy hívják magukat, hogy a Helyreállítók. Titkos háború tört ki a Helyreállítók és a Mérhetetlen Vénekhez lojalis erők között. A dinamit feltalálása megváltoztatta az erőviszonyokat, és most már egyetlen merénylő is képes elpusztítani egy Mérhetetlen Vént. A merénylők, informátorok, rendőrügynökök és anarchisták árnyékvilágában senki sem lehet biztos abban, hogy ki kicsoda, és melyik oldalon harcol.**

Az 'A Study in Emerald' játék központi témáját Neil Gaiman díjnyertes elbeszéléséből merítette, amelyben Sherlock Holmes és H.P. Lovecraft világa hatásosan egyesül. Azonban egy olyan világ megteremtéséhez, amely a játékosok számára elegendő mélységű, a valódi történelemből is adni kellett hozzá. A tizenkilencedik század zaklatott időszak volt, számtalan színes egyéniséggel, mind a hatalomért, mind pedig az az ellen harcolók között. Az 'A Study in Emerald' e három világ egyesülésének az eredménye.

Az 'A Study in Emerald' egy játék 2-5 játékos részére 90-120 percnyi játékidővel.

Minden játékos 'titkos személyazonossággal' rendelkezik, vagy Helyreállító, vagy pedig Lojalista. A személyazonosság több szempontból is fontos. Megadja, hogy miért kapsz pontokat, meghatározhatja, hogy a játék mikor ér véget, és visszaüt, ha nem találsz ki, hogy mely játékosok vannak veled egy oldalon.

A játéktáblán elszórva tizenkét kártyamező található, városokként egy.

Saját Kezdőpaklival indulsz a játékban, amelyből öt lapot a kezvedbe veszel. A játék folyamán kártyákkal bővíted a paklidat, melyeket sorban felhúzol a kezvedbe, majd amikor a paklid elfogy, akkor az eldobott lapokból új paklit alakítasz ki.

A játék az óramutató járásának irányában halad az asztal körül, és minden játékos két akciót hajt végre. A játék ilyen módon zajlik, egészen addig, amíg valamelyik játék vége feltétele nem teljesül.

Az akciók többségében kártyák kerülnek kijátszásra. Miután végrehajtottad a két akciód, a kezvedben lévő lapokat öt kártyára egészíted ki.

Az játékidőd java része további kártyák megszerzésére koncentrálnál. Akkor vehetsz el egy új kártyát, ha neked van rajta a legtöbb Befolyáspontod (kockák és ügynökök kombinációja), és az eldobott lapjaid közé teheted. A kártyáknak széles választéka áll rendelkezésre, melyek közül számos lap különleges akciók végrehajtását teszi lehetővé számodra. Egy jó részük ügynök, akik a parancsaidat hajtják végre. Irányításod alá vonhatasz

városokat, amelyért nemcsak pontokat kapsz, hanem egy kártyát is.

A játékban háromféle erőforrás létezik, melyek szimbólumként számos kártyán fel van tüntetve. A kocka szimbólum lehetővé teszi, hogy Befolyáskockákat helyezz le és vegyél fel. Az arany szimbólum segítségével még több Befolyáskockát vásárolhatsz és ügynököket mozgathatsz. A bomba szimbólumot akkor kell használni, ha merényleteket hajtasz végre.

Az 'A Study in Emerald' egy háborút jelenít meg, ami azt jelenti, hogy némi erőszak is jelen van. Ez rendszerint merényletek formájában jelentkezik. A Helyreállítók a világot irányító királyi 'személyeket' szándékoznak meggyilkolni. A Lojalisták a Helyreállítók ellen követnek el merényleteket. Egy királyi 'személy' vagy más ügynök meggyilkolása meghatározott számú Bombapont kijátszását igényli.

Több olyan feltétel is létezik, amelyik kiválthatja a játék végét. A stratégiádat ahhoz kell igazítanod, hogy lehetőleg akkor váltsd ki a játék végét, amikor nyerő pozícióba kerülsz, mielőtt még másvalaki megelőz. A játék véget ér, ha 1) az egyik játékos elér egy bizonyos számú győzelmi pontot, 2) az egyik Helyreállító játékos elveszíti a fő ügynökét, 3) akár a Háború ('War Track'), akár a Forradalom sávon ('Revolution Track') a jelölő eléri a legfelső pozíciót, vagy 4) egy játékos akkor játssza ki a Zombi kártyát, amikor mind a nyolc Zombi bábu a játéktáblán van.

A játék végén a játékosok felfedik titkos személyazonosságukat, ha addig még nem tették meg. Mindkét oldal megállapítja pontjait, hogy lássák, hogyan teljesítettek. A gyengébb oldal kiesik. A túlélő játékosok közül a legtöbb ponttal rendelkező lesz a győztes. Nagyon fontos, hogy megértsétek azokat a szabályokat, amelyek azt határozzák meg, hogy melyik oldal esik ki. Hiába van neked a legtöbb pontod, ha egy veled azonos oldalon álló játékos gyengén teljesít, akkor veszíthetsz.

Nem kell feltétlenül kell ismernetek minden egyes kártyát a játék megkezdése előtt. Ráér akkor megismerkedni velük akkor, amikor játékba kerülnek.

# A Játék elemei

A szabálykönyv mellett a következő játékelemek találhatók a játékban.

## A Játékosok elemei

Minden játékos a következő elemekkel rendelkezik a saját színében:



Húsz Befolyáskocka



Tizenöt Fennhatóság korong



Egy Fő Ügynök jelző



Tíz Kezdőkártya

## Kártyák



Hatvan Játék-kártya, melyek mindegyikében a fő illusztráció ovális alakú



Tizenkettő Városkártya

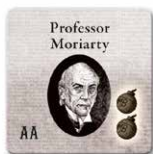


Tizenkettő Folyamatos Hatás kártya



Hat Titkos Személyazonosság kártya

## Jelzők



Huszonkettő Ügynök jelző



Huszonkettő Kettős Ügynök jelző



Tizennyolc Elmeállapot jelző

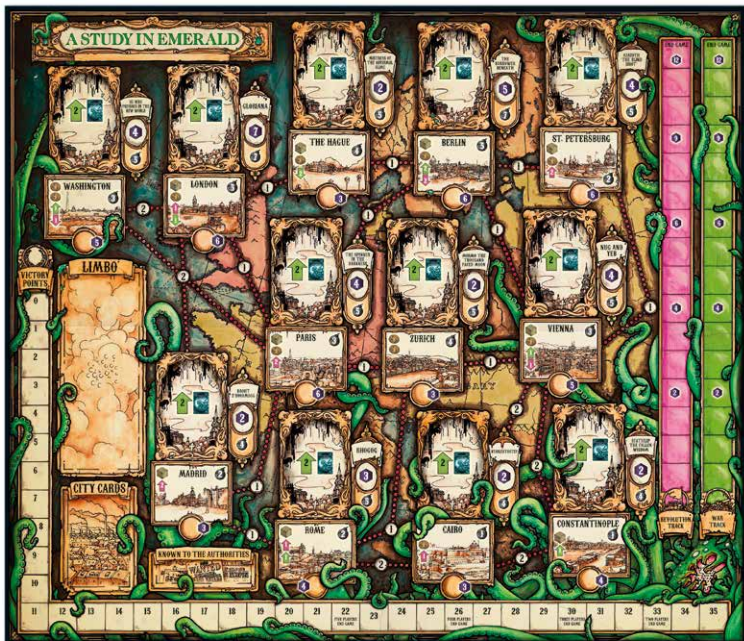


Három 'Biztonságban' jelző



Két Játékossegédlet lap

## Játéktábla



## Fa elemek



Tíz Blokkoló korong



Két Sávjelölő



Nyolc Zombi bábu

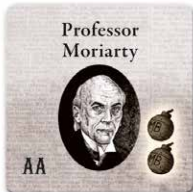
# A játék megkezdése

Keverjétek meg a Titkos Személyazonosság kártyákat, majd képpel lefelé osszatok ki egyet minden játékosnak. Ez a kártya határozza meg, hogy a játékos melyik oldalon áll, azaz hogy Helyreállító vagy Lojalista.



Nézzétek meg a kapott lapot, a többi játékos elől azonban tartsátok titokban. A megmaradt Titkos Személyazonosság kártyákat tegyétek félre anélkül, hogy megnéznétek.

Helyezzétek az Ügynök jelzőket képpel felfelé a játéktábla mellé. Egyes Ügynök jelzők Bomba szimbólummal rendelkeznek, amiket merényletek végrehajtására lehet használni. Emellett az ügynökök egy olyan jelöléssel is el vannak látva, amelyek azt mutatják, hogy az adott ügynök egy királyi 'személy' ('AR') egy másik ügynök ('AA') vagy pedig mindkettő ('AA/R') ellen képes merényletet elkövetni.



Minden játékos válasszon magának egy szint és vegye el a hozzá tartozó Fő Ügynök jelzőt, a Kezdőkártya paklit, a Befolyáskockákat és a Fennhatóság korongokat.

Minden játékos hat Befolyáskockával kezdi a játékot (ez az Elérhető Készletetek). A maradék tizennégy Befolyáskocka a játéktábla mellé, a Közös Készletbe kerül. Ezen felül minden játékos rendelkezik még tizenöt Fennhatóság koronggal is. Ezeket számos célra lehet használni, például egy ügynök vagy egy város feletti irányítás jelzésére.



Keverjétek meg a Játékkártyákat. Ha négy vagy öt játékos játszik, akkor minden egyes kártyamezőre négy lapot helyeztetek képpel lefelé. Két vagy három játékos esetén három lapot helyeztetek a kártyamezőkre. A megmaradt Játékkártyákat tegyétek félre anélkül, hogy megnéznétek. A játéktáblára helyeztetek minden egyes pakli felső lapját fordítsátok képpel felfelé. Amennyiben egy ügynök kerül felfedésre, akkor vegyétek el a hozzá tartozó Ügynök jelzőt, és tegyétek a kártyára.



A Városkártya paklit helyeztetek képpel felfelé a Városkártya mezőre ('City Cards'). Ezeket nem kell megkeverni, mert adott esetben a játékosoknak mindig ki kell keresniük a pakliból az éppen szükséges kártyát.



Keverjétek meg a Folyamatos Hatás kártyákat és helyeztetek képpel lefelé a játéktábla mellé. Húzzátok fel a felső két lapot, és képpel felfelé helyeztetek őket a kínálatba.



A Blokkoló korongokat helyeztetek a játéktábla melletti Közös Készletbe.



Keverjétek meg képpel lefelé a Kettős Ügynök jelzőket. Minden játékos a résztvevő játékosok számától függően húzzon belőlük:

- Négy vagy öt játékos esetén - mindenki két Kettős Ügynököt húz.
- Három játékos esetén - mindenki három Kettős Ügynököt húz.
- Két játékos esetén - mindenki négy Kettős Ügynököt húz.



Miután mindenki felhúzta a Kettős Ügynökeit, megnézheti őket, a többi játékos elől azonban titokban kell tartania.

Helyeztetek az egyik Sávjelölőt a Háború sáv nulla mezőjére, a másikat pedig a Forradalom sáv nulla mezőjére.



Minden játékos helyezze az egyik Fennhatóság korongját a Győzelmi Pont sáv nulla mezőjére.



Keverjétek meg az Elmeállapot jelölőket, és helyeztetek őket képpel lefelé a játéktábla mellé.



Minden játékos keverje meg a saját húzópaklijának Kezdőkártyáit, amelyek a játékos előtt vannak asztalon képpel lefelé, majd húzza fel a felső öt kártyát, amelyek az induló kézben tartott kártyái lesznek.

Végül véletlenszerűen határozzátok meg, hogy ki lesz a kezdőjátékos. A játékosok sorrendjében mindenki helyezze le a Fő Ügynök jelzőjét az egyik Városmezőre a játéktáblán. Egy városban több Fő Ügynök is tartózkodhat. Győzödjétek meg róla, hogy a jelzők az 'ember', nem pedig a 'vámpír' oldalukkal vannak felfelé.



# A játék menete

A játék az kezdőjátékkal kezdődik, és az órajárás irányában folytatódik. Amikor rád kerül a sor, akkor két akciót hajtasz végre. Minden kijátszott kártya képpel felfelé az eldobott lapjaid közé kerül. Miután a két akciót végrehajtottad, kiegészíted ötre a kézben tartott kártyáidat. Ha a húzópaklid kiürül, és kártyát kellene húznod, akkor keverd meg az eldobott lapjaidat, és alakíts ki egy új paklit.



**PÉLDA:** A fenti ábrán látható elrendezésnek kell előtted lenni, a Titkos Személyazonosság kártyával az egyik oldalon, a húzópakliddal középen és az eldobott lapjaiddal a jobb oldalon.

Ha a játék során bármikor arra kényszerülsz, hogy kártyát dobj el a kezedből, akkor azonnal húzz helyette egy másikat. Mindig legalább öt kártyával a kezekben kezded meg a fordulót.

A játékban számos kártya többféle módon is használható. Amikor kijátszásra kerül, akkor azonban csak ezen módok egyikéként használható fel, konkrétan: az egyik rajta található szimbólum vagy pedig az akciója végett.

**PÉLDA:** Az Ohrana kártya vagy a kocka szimbóluma, vagy az arany szimbóluma, vagy pedig az alján megadott akciója végett használható.



Az elérhető akciók a következők:

- Befolyáskockák Lehelyezése
- Egy Kártya Felvétele
- Befolyáskockák Felvétele
- Befolyáskockák Vásárlása
- Ügynökök Mozgatása
- Sávjelölők Mozgatása
- Kártyák Eldobása
- A Titkos Személyazonosságod Felfedése
- Kettős Ügynök Felfedése
- Kártya Akciója
- Passzolás

## AKCIÓ: BEFOLYÁSKOCKÁK LEHELYEZÉSE

Játsz ki a kezedből egy vagy több kártyát, amelyek mindegyikén legalább egy kocka szimbólum található. Ezután vedd el a kijátszott kártyákon lévő kockák összesített számával megegyező mennyiségű Befolyáskockát az Elérhető Készletedből. Ezek a kockák egy képpel felfelé fordított Játék-, vagy Folyamatos Hatás kártyára, vagy pedig az egyik Városmezőre helyezhetők le.



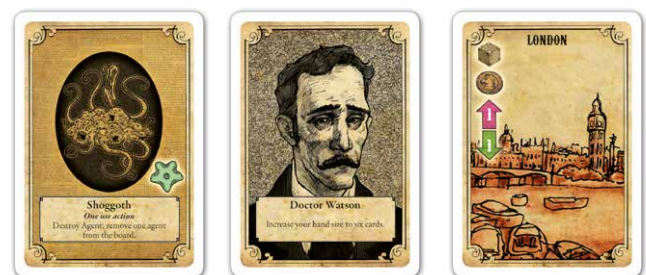
Az egy akció alkalmával lerakott Befolyáskockák kizárólag egyazon helyre kerülhetnek. Az egy kártyára vagy Városmezőre lehelyezett kockák számát illetően nincs korlátozás. Szándékosan nem játszatsz ki a szükségesnél több kártyát. Csak abban az egy esetben tehetsz le a jelztnél kevesebb kockát, ha a kijátszott kártyádon két kocka van, de te csak egygel rendelkezel.



**PÉLDA:** Hétfő Ügynök három kártyát játszik ki, melyek mindegyikén egy-egy kocka szimbólum található. Elvesz három Befolyáskockát az Elérhető Készletéből, és a Shoggoth kártyára helyezi őket.

## AKCIÓ: EGY KÁRTYA FELVÉTELE

Háromféle kártyát vehetsz el:



Játékkártyák Folyamatos Hatás kártyák Városkártyák

**Fontos:** Kártyát csak az első akcióid alkalmával vehetsz el, ÉS kizárólag akkor, ha az adott fordulóban még nem hajtottál végre ingyen akciót.

Egy kártyát csak akkor vehetsz el, ha nincs más olyan játékos, akinek több befolyáspontja lenne rajta, mint amennyi neked van ott. A befolyáspontjaid legalább egyikének egy Befolyáskockának kell lennie, tehát például nem vehetsz el egy olyan kártyát, amelyre csak az ügynökeid útján van befolyásod. Minden Befolyáskocka egy befolyáspontot ér. Minden ügynököd, aki az adott Városban tartózkodik (beleértve a Fő Ügynököt is), egy befolyáspont ér. *Megjegyzendő, hogy az ügynök befolyáspontjai mind a Játékkártyák, mind pedig a Városkártyák elvételénél számítanak.*

Pontegyenlőség esetén annak a játékosnak nagyobb az összesített pontja, akinek több ügynöke van a városban.

Amikor Játékkártyát veszel el, akkor azt az eldobott lapjaid közé tedd. Ha a kártyán 'Ügynök' (Agent) felirat van, akkor helyezd át a megfelelő Ügynök jelzőt a Játékkártyáról a Városmezőre, valamint helyezd az egyik Fennhatóság korongodat a jelzőre, ezzel jelezve, hogy te irányítod őt. Amikor elveszel egy Játékkártyát, akkor fordítsd képpel felfelé a pakli következő kártyáját. Ha a kártyán 'Ügynök' felirat van, akkor helyezd rá a megfelelő Ügynök jelzőt. Amikor a Játékkártya mezőről az utolsó kártya is felhúzásra került, akkor két mezővel mozgasd feljebb a Háború jelölőt a Háború sávon, valamint húzz egy Folyamatos Hatás kártyát, és képpel felfelé tedd ki az asztalra.

Amikor egy Folyamatos Hatás kártyát veszel el, akkor képpel felfelé tedd ki magad elé az asztalra. Nem húzhatsz új Folyamatos Hatás kártyát, hogy lecseréld vele az éppen felhúzottat.

Ha olyan kártyát veszel el, amelyen Elmeállapot szimbólum található, akkor húznod kell egy Elmeállapot jelölőt. (További részletek az 'Elmeállapot Jelölő' részben olvashatók.)



Amikor Városkártyát veszel el, akkor a kártyát keresd ki a Városkártya pakliból, vagy pedig kérd el attól a játékostól, aki jelenleg a várost irányítja. Ha az a játékos a kezében tartja a Városkártyát, akkor az átadás után húz helyette egy kártyát a húzópaklijából. Ha a játékosnak a húzópaklijából kell kikeresnie a kártyát, akkor utána meg kell kevernie a pakliját. Helyezz le egy Fennhatóság korongot a városra, majd növel meg a győzelmi pontjaid számát a város játéktáblán feltüntetett győzelmi pont értékével. Amennyiben a város előzőleg egy másik játékos birtokában volt, akkor annak a játékosnak vissza kell vennie a Fennhatóság korongját, és az előbbi értékkel csökkentenie kell a győzelmi pontjainak számát.

A kártya elvételére elköltött Befolyáskockák a Tárolóba ('Limbo') kerülnek. Az összes többi résztvevő Befolyáskocka a tulajdonos játékosok Elérhető Készleteibe kerülnek vissza.



**ELSŐ PÉLDA:** Hétfő Ügynöknek első akciójaként lehetősége van elvenni a Shoggoth kártyát. Összesen négy Befolyásponttal rendelkezik (három kockája és egy ügynöke van a városban). Csütörtök Ügynöknek szintén négy Befolyáspontja van, ám Hétfő ügynök van előnyben, mert több ügynöke van itt, mint Csütörtök Ügynöknek. Hétfő Ügynök a Tárolóba helyezi a három Befolyáskockáját. Csütörtök Ügynök visszaveszi a kockáit, és a saját Elérhető Készletébe helyezi őket. Megjegyzendő, hogy Hétfő Ügynök a Berlin kártyát nem szerezheti meg, mert nincs Befolyáskockája a Városmezőn. Hétfő Ügynöknek egy Elmeállapot jelölőt is húznia kell.



**MÁSODIK PÉLDA:** Csütörtök Ügynöknek első akciójaként lehetősége van elvenni a Berlin kártyát. Összesen két Befolyásponttal rendelkezik a Városmezőn. Megjegyzendő, hogy ha csak egy kockája lenne ott, akkor nem vehetné el a kártyát, mert kevesebb Befolyáspontja lenne, mint Hétfő Ügynöknek. A kártya elvétele után Csütörtök Ügynök egy Fennhatóság korongot helyez a Városmező alján található körbe, és hat mezővel előrébb lépteti a korongját a Győzelmi Sávon.



## AKCIÓ: BEFOLYÁSKOCKÁK FELVÉTELE

Játssz ki a kezedből egy vagy több kártyát, amelyek mindegyikén legalább egy kocka szimbólum található. Ezután vegyél el a kijátszott kártyákon lévő kockák összesített számával megegyező mennyiségű Befolyáskockát, és helyezd őket az Elérhető Készletedbe. A kockák a Tárolóról, a Városmezőről, a Játékkártyákról és a Folyamatos Hatás kártyákról bármilyen kombinációban elvehetők.

Szándékosan nem játszatsz ki a szükségesnél több kártyát. A felvett kockák számának meg kell egyeznie a kijátszott kártyákon található kockák számával (hacsak nem egy olyan kártyát játszottál ki, amelyiken két kocka van, és csak egyetlen olyan kockád van, amelyet felvehetnél). Ilyen módon nem vehetsz el kockákat a Közös Készletből.

## AKCIÓ: BEFOLYÁSKOCKÁK VÁSÁRLÁSA

Játssz ki a kezedből egy vagy több kártyát, amelyek mindegyikén legalább egy arany szimbólum található. Minden kijátszott két arany szimbólumért vegyél el egy saját Befolyáskockádat a Közös Készletből, és helyezd az Elérhető Készletedbe. Szándékosan nem játszatsz ki a szükségesnél több kártyát, és a kijátszott aranyak számának oszthatónak kell lennie kettővel. Ha nincs kockád a Közös Készletben, akkor ezt az akciót nem hajthatod végre.

## AKCIÓ: ÜGYNÖKÖK MOZGATÁSA

Mozgathatsz egy vagy több irányításod alatt álló Ügynök jelzőt, beleértve a Fő Ügynök jelződet is. Egy ügynök egy útszakaszon történő mozgatásának az ára az útszakaszon egy ezüst körben van feltüntetve. Egy akció alkalmával az ügynökök annyi útszakaszt tehetnek meg, amennyit ki tudsz fizetni, de mindig a legolcsóbb úton kell haladniuk, tehát nem használhatsz egy drágább útvonalat csak azért, hogy minél több kártyát dobhass el. Ha egy útszakaszon útkereszteződés található, akkor a feltüntetett árért az ügynök tetszőleges ágon mehet tovább (kivéve azt az ágot, ahonnan a kereszteződésbe érkezett).



Az ügynökök mozgatása után határozd meg az összköltséget, majd játssz ki a kezedből annyi kártyát, melyek arany szimbólumainak összesített értéke megegyezik ezzel az árral. Nem játszatsz ki a szükségesnél több kártyát, hacsak a költség nem egy, és te egyetlen olyan kártyát játszottál ki, amelyen két arany szimbólum van.

Az egy Városmezőn tartózkodó ügynökök számát illetően nincs korlátozás.



**PÉLDA:** Kedd Ügynök három ügynökét Párizsba mozgatja a fenti ábrán látható módon. A teljes költség négy arany. Megjegyzendő, hogy Kedd szándékosan nem mozgathatja egy hosszabb úton Moriarty-t csak azért, hogy így több kártyát játszhasson ki. Kedd az ábrán látható kártyákkal fizet.

## AKCIÓ: SÁVJELÖLŐK MOZGATÁSA

A Helyreállítók arra bátorítják a népet, hogy lázadjanak fel nem emberi uralkodók ellen. A Lojalisták egy háború kirobbantásán mesterkednek azzal a céllal, hogy a kialakuló őrületből erőt merítve uraik megnyithassák a dimenziókapukat. Ezek a kapuk lehetővé teszik, hogy a sötét dimenziókból még több teremtmény érkezzen a Földre.

Játszd ki a kezedből egy vagy több kártyát, amelyek mindegyikén legalább egy nyíl szimbólum található. Amennyiben egynél több nyíl van a kártyán, akkor ki kell választanod az egyiket, mindkettőt nem használhatod. Ha egy rózsaszínű nyilat választasz, akkor léptesd a Forradalom sáv jelölőjét a nyíl irányába, a nyilban feltüntetett számú mezővel. Ha egy zöld nyilat választasz, akkor ugyanez a teendő a Háború sávval. Több kártya segítségével egy vagy mindkét jelölőt is mozgathatod. Például kijátszhatsz egy kártyát, hogy a Forradalom Sávjelölőt egy mezővel felfelé léptesd, és egy másik kártyát is, hogy a Háború Sávjelölőt egy mezővel lefelé léptesd. Egy jelölő sohasem mehet a nulla alá, és nem játszhat ki kártyát, ha nem tudod mozgatni a megfelelő jelölőt legalább egy mezővel.

A Helyreállítók a Forradalom sáv, míg a Lojalisták a Háború sáv révén jutnak győzelmi pontokhoz. Ezeket a pontokat minden játékos megkapja, aki az adott oldalon áll, ami azt jelenti, hogy az egy oldalon lévő játékosok egymást támogatva szerzik a pontokat. *Megjegyzendő, hogy a játékosok nem kapják meg azonnal az itt lévő pontokat, hiszen ez azt jelentené, hogy ismert a személyazonosságuk. A pontokat csak akkor kapják meg, ha felfedték a személyazonosságukat.*



**PÉLDA:** Péntek Ügynök a fent látható három kártyát játszotta ki. Öt mezővel mozgatja feljebb a jelölőt a Forradalom sávon. Megjegyzendő, hogy a Háború jelölőt nem mozgathatja lefelé, mivel a London kártyáról csak az egyik nyilat használhatja fel.

## AKCIÓ: KÁRTYÁK ELDOBÁSA

Válassz ki a kezedből egy vagy több kártyát, és tedd őket az eldobott lapjaid közé. Amennyiben egynél több kártyát dobsz el, akkor olyan módon helyezd őket az eldobott lapjaidra, hogy csak egy kártya látszódjon, annak érdekében, hogy a többi játékos ne tudja meg, hogy milyen más kártyát dobtál el még. *Ne feledd, hogy ilyenkor sem húzhatsz kártyákat a fordulód végéig.*

## AKCIÓ: A TITKOS SZEMÉLYAZONOSSÁGOD FELFEDÉSE

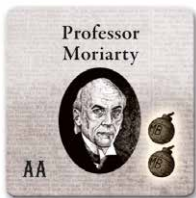
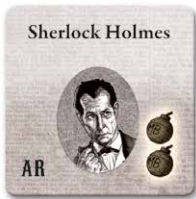
Fedd fel a személyazonosságod, DE kizárólag akkor, ha ennek hatására befejeződik a játék, azaz ha azok a győzelmi pontok, amelyek elnyerése a titkos személyazonosságodtól függenek, mint például a Forradalom és a Háború sávokon található, elegendőek ahhoz, hogy a Győzelmi Pont sávon a jelölőd a játék végét kiváltó mezőre vagy azon túlra kerüljön.

## AKCIÓ: KETTŐS ÜGYNÖK FELFEDÉSE

Fedd fel az egyik Kettős Ügynök jelzõdet, és vedd át az irányítást a rajta található ügynök felett. Csak egy olyan ügynök felett veheted át az irányítást, amelyik már egy másik játékosnál van. Az a játékos leveszi a Fennhatóság korongját, kikeresi az ügynökhöz tartozó kártyát (a Városkártyához hasonló módon), és átadja neked. Tedd a kártyát az eldobott lapjaid közé. Helyezz rá egy Fennhatóság korongot az ügynökre. Egy meggyilkolt ügynököt nem fedhetsz fel kettős ügynökként.

*Megjegyzés: Sherlock Holmes és Moriarty professzor kivételek ez alól a szabály alól:*

- Ha egy játékos Sherlock Holmest fedi fel mint kettős ügynök, és ha az õt irányító játékos Helyreállító, akkor neki lehetősége nyílik rá, hogy azonnal felfedje a titkos személyazonosságát, és megtarthassa Holmest.
- Ha egy játékos Moriarty professzort fedi fel mint kettős ügynök, és ha az õt irányító játékos Lojalista, akkor neki lehetősége nyílik rá, hogy azonnal felfedje a titkos személyazonosságát, és megtarthassa a professzort.

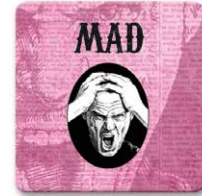


## Elmeállapot Jelölök

A játék folyamán szükség lesz rá, hogy Elmeállapot Jelölöket húzz vagy egy olyan kártya felvétele miatt, amelyiken Elmeállapot szimbólum van, vagy pedig akkor, amikor egy királyi 'személyt' meggyilkolsz vagy elrejtessz.

Amikor Elmeállapot Jelölõt húzol, akkor fedd azt fel. Ha 'Épelméjű' ('Sane'), akkor a jelölõt távolítsd el végleg el a játékból. Ha 'Órült' ('Mad'), akkor tartsd meg. Amennyiben összegyűlik három 'Órült' Elmeállapot Jelölőd, akkor fel kell fedned a titkos személyazonosságodat. Ha Helyreállító vagy, akkor a játék azonnal véget ér. Ha Lojalista vagy, akkor a játék folytatódik, és a Fő Ügynök jelzõd ott marad, ahol van.

Ha elfogynak az Elmeállapot Jelölök és húznod kellene egyet, akkor azt úgy kell tekinteni, mintha elegendő 'Órült' jelölőd gyűlt volna össze ahhoz, hogy felfedd magad. Ha Lojalista vagy, és kiderült a titkos személyazonosságod, olyankor csak abban az esetben húzol Elmeállapot Jelölöket, amikor azt kell meghatározni, hogy meghal-e az az ügynök, aki egy királyi 'személy' ellen merényletet követ el, vagy sem. Semmilyen más esetben nem kell jelölõt húznod.



## Győzelmi Pontok

Számos módja van a pontszerzésnek a játékban. Ameddig azonban a személyazonosságod titokban van, csak néhány pont gyűjthető be azonnal. Ennek a szabálynak az az értelme, hogy a pontszerzés által ne derüljön ki a személyazonosságod. A tényleges pontjaid száma csak akkor kerül kiszámolásra, amikor kiderül a személyazonosságod. Ennek következményeképpen a korongod a Győzelmi sávon nem feltétlenül a valós összesített pontszámodat mutatja.

**Amíg a személyazonosságod titokban van, addig a következőkért kapsz pontokat:**

- az irányításod alá került városokért,
- a meggyilkolt és/vagy elrejtett királyi 'személyekért' és
- felvett Necronomicon kártyáért.

Amikor a személyazonosságod kiderül, akkor be kell állítanod a győzelmi pontjaidat, és így már egy sokkal pontosabb eredményt kapsz (habár ez még mindig nem feltétlenül a teljes pontszám, ahogyan az később magyarázatra kerül). A pontokat a következő módon kell számolni.

Mind a Helyreállító, mind a Lojalisták a következőkért kapnak pontokat:

**Minden, a játékos irányítása alatt álló városért:** a Városmezõn feltüntetett pontszámot kapja.

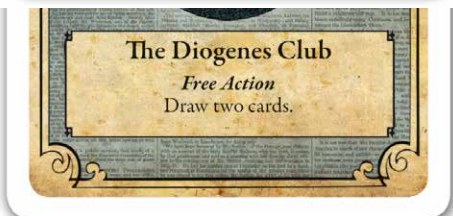
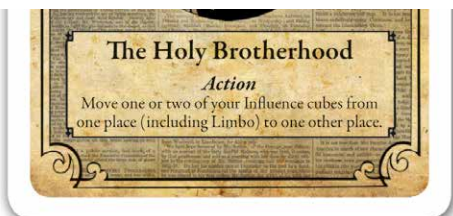


**Necronomicon:** a játékos három pontot kap.



## AKCIÓ: KÁRTYA AKCIÓJA

Játssz ki egy kártyát, és hajtsd végre a rajta található akciót. Ha a kártyán 'Ingyen Akció' található, akkor nem számít bele a két akciós korlátodba. Ha a kártyán 'Egyszeri Akció' található, akkor az akció végrehajtása után a kártya végleg kikerül a játékból.



## AKCIÓ: PASSZOLÁS

Dőlj hátra egy kicsit, és élvezd a semmittevést.



**Egy Helyreállító játékos a következőkért kap pontokat:**

Minden meggyilkolt királyi 'személyért':  
a Királyi 'Személy' mezőn feltüntetett pontot kapja.



**Forradalom sáv:** a jelölő által elért legmagasabb győzelmi pont mezőben feltüntetett pontot kapja.



**Írányított Ügynök jelzők:** egyes ügynökök győzelmi pontokat érnek, amelyek az Ügynök jelzőn vannak feltüntetve. Nem jár a pont, ha a kérdéses ügynök vámpír.



**A Fekete Kéz:** további két pontot kap minden egyes meggyilkolt királyi 'személyért'.



**Egy Lojalista játékos a következőkért kap pontokat:**

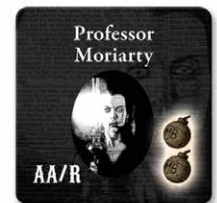
Minden elrejtett királyi 'személyért':  
a Királyi 'Személy' mezőn feltüntetett pontot kapja.



**Háború sáv:** a jelölő által elért legmagasabb győzelmi pont mezőben feltüntetett pontot kapja.



**Vámpírok:** amennyiben nála van a Vámpír kártya, akkor minden olyan vámpír ügynökért kap egy pontot, amelyet a játékos irányít a játéklán, beleértve a Fő Ügynökét is.



**Zombik:** amennyiben nála van a Zombi kártya, és mind a nyolc zombi bábu játékban van, akkor nyolc pontot kap.



**Yog-Sothoth:** amennyiben nála van ez a kártya, akkor minden olyan ügynökért kap két pontot, akit feláldoz ennek az istenségnek.



**Egy Lojalista játékos további pontokat is kap a játék végén:**

Minden általuk meggyilkolt Helyreállító ügynökért: egy pont jár minden egyes olyan meggyilkolt ügynökért, akit egy Helyreállító játékos irányított, beleértve a Fő Ügynököt is.

## A váték vége

A játék akkor ér véget, ha a bármelyik játék vége feltétel teljesül. Ezek a következők:

- A jelölő a Háború sávon eléri a legfelső mezőt.
- A jelölő a Forradalom sávon eléri a legfelső mezőt.
- Az egyik játékos eléri a játékoszámtól függő ponthatárt a Győzelmi Pont sávon. *Megjegyzendő, hogy a játék akkor is véget ér, ha a játékos kiigazított pontszáma ez alatt a határérték alatt marad.*
- Egy Helyreállító játékos Fő Ügynöke meghal, amely bekövetkezhet merénylet, egy Shoggoth pusztítása vagy pedig egy harmadik 'Őrütl' Elmeállapot jelölő felhúzásakor.
- Egy játékos az első akciójaként kijátssza a Zombi kártyát, és mind a nyolc zombi a játéktáblán van.

A többi játékosnak ekkor fel kell fednie a személyazonosságát, ha eddig még nem tették volna meg, és a korábban ismertetett szabályok szerint be kell állítaniuk a győzelmi pontjaikat.

### A győztes meghatározása

Ha minden játékos azonos oldalon áll, akkor a legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.

Ha mindkét oldalon vannak játékosok, akkor a legkisebb ponttal rendelkező játékos oldala kiesik. Egyenlőség esetén a Lojalisták esnek ki. Ekkor a megmaradt oldalon a legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.

Amennyiben a győztes oldalon pontegyenlőség áll fenn, akkor az a játékos nyer, akinek több Fennhatóság korongja van a játéktáblán. Ha ez is egyenlő, akkor az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

*Megjegyzés: a Fő Ügynököd halála még nem zárja ki, hogy te nyerd meg a játékot.*



**PÉLDA:** A fenti helyzetben a Kedd Ügynökkel (zöld) azonos oldalon állók kiesnek. Ha a zöld és a sárga játékosok Lojalisták, a kék és a vörös játékosok pedig Helyreállítók, akkor a kék játékos győz.

## A kártyák akciói

A játékban található kártyák nagy része többféle módon használható. Egy kártya a kijátszása után csak egy célból használható, ha például egy kártyát a kocka szimbólumai végett használod fel, akkor ezzel egyidejűleg az akcióját nem használhatod, illetve a többi szimbólumát sem veheted figyelembe.

Egyes kártyák lehetőséget kínálnak arra, hogy meggyilkolj egy királyi 'személyt' vagy egy ügynököt. El kell döntened, hogy melyik ellen hajtasz végre merényletet, egy akción belül mindkettőt nem teheted meg.



Egy 'Ingyen Akció' kártya kijátszása nem számít bele a két akció korlátodba. Egy kártya felvétele szempontjából azonban akciónak minősül.

Ha egy kártyán az áll, hogy 'Egyszeri Akció', akkor az általa biztosított akció végrehajtása után tedd félre, ez a kártya már nem kerül többé játékba. Ha a kártyát nem az akciója, hanem a szimbólumai végett játszod ki, akkor ahelyett, hogy eltávolítanád a játékból, rakd az eldobott lapjaid közé.

A következőkben ismertetett szabályok minden esetben prioritást élveznek a kártyákon található szövegek felett. Mindig körültekintően járj utána, hogy az adott kártya miként működik, mert a lapokon olvasható szövegek inkább csak emlékeztetők, mint alapos magyarázatok.

**KIRÁLYI SZEMÉLY MEGGYILKOLÁSA** – Ha egy ügynök Játékkártyát használod arra, hogy ezt az akciót végrehajtsd, akkor a merényletet abban a városban kell elkövetned, ahol a kártyához tartozó Ügynök jelző található. Ha Bérnyilkos kártyát használod, akkor a merényletet bármelyik olyan városban elkövetheted, ahol legalább egy ügynök tartózkodik (beleértve a Fő Ügynököt is).

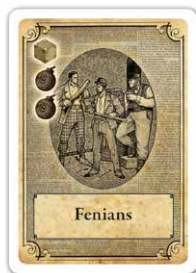
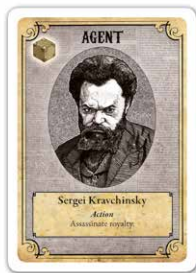
Össze kell szedned a város Bomba védelemértékével megegyező számú bombát, amely a Város Királyi 'Személy' mezőjében található Bomba szimbólumon van feltüntetve. A kérdéses városban tartózkodó Ügynök jelzőkön lévő Bombákat összesítve kapod meg a te értékedet (beleszámítva a merényletet elkövető ügynököt is). Ekkor kijátszhatod a kezedből egy vagy több Bomba szimbólummal rendelkező kártyát, amely szintén hozzáadódik az értékedhez. Az akció végrehajtásához felhasznált kártya Bomba szimbólumai nem adhatók bele az összértékbe.

Nem gyilkolhatsz meg olyan királyi 'személyt', aki már halott vagy aki rejtőzködik.

Miután a merényletet végrehajtottad, helyezd az egyik Fennhatóság korongodat a Királyi 'Személy' mezőre, és növeld meg a győzelmi pontjaid számát az itt feltüntetett értékkel. Húznod kell egy Elmeállapot jelölőt. Ha 'Őrütl' jelölőt húzol, és ügynököt használtál arra, hogy az akciót végrehajtsd, akkor elveszíted ennek az ügynöknek a használatát. Távolítsd el a játékból az ügynök kártyáját, és vedd le a játéktábláról az Ügynök jelzőt.

*Megjegyzés: Sherlock Holmes, Moriarty professzor és a vámpír ügynökök nem veszíthetők el 'Őrütl' Elmeállapot jelölő miatt, az Elmeállapot jelölőt azonban meg kell tartanod.*

Egy másik játékos közbeavatkozhat, és meghiúsíthatja a merényletet, ha felfed egy olyan Kettős Ügynök jelzőt, amelyik a városban tartózkodó és az aktív játékoshoz tartozó ügynökre vonatkozik. Ha egy játékos ilyen módon fed fel egy Kettős Ügynök jelzőt, akkor azonnal megszerzi az irányítást az ügynök felett ugyanúgy, mint ahogyan az már korábban ismertetésre került.



**PÉLDA:** Hétfő Ügynök kijátssza a Kravchinsky kártyát, és úgy dönt, hogy merényletet követ el a királyi 'személy' ellen Washingtonban. '5' Bomba védekezést kell leküzdenie. Két Bombapontja már van (egy Kravchinsky-től, egy pedig a Fő Ügynök jelzőéről). Kijátssza az ábrán látható két kártyát, hogy hozzájusson a még szükséges három Bombaponthoz. Mivel semelyik másik játékos sem fedi fel Kravchinsky-t, mint kettős ügynököt, ezért a merénylet sikerrel jár. Hétfő a Királyi 'Személy' mezőre helyezi az egyik Fennhatóság korongját, és négyvel növeli a pontjai számát a Győzelmi Pont sávon. Húznia kell egy Elmeállapot jelölőt is, ami a példában 'Örült'-et jelez. A jelölőt megtartja, és a Kravchinsky jelzőt eltávolítja a játéktábláról. Továbbá eltávolítja a játéktábláról a Kravchinsky kártyát is.

**ÜGYNÖK MEGGYILKOLÁSA** – Ha egy ügynök Játékkártyát használ az arra, hogy ezt az akciót végrehajtsd, akkor a merényletet abban a városban kell elkövetned, ahol a kártyához tartozó Ügynök jelző található. Ha Bérgyilkos kártyát használ, akkor a merényletet bármelyik olyan városban elkövetheted, ahol legalább egy ügynök tartózkodik (beleértve a Fő Ügynököt is). Össze kell szedned a Városmezőben található Bomba szimbólumon feltüntetett védelemértéssel megegyező számú Bombapontot (a királyi 'személy' meggyilkolásánál ismertett szabályokéval megegyező módon).

Csak olyan játékosok által irányított ügynököket választhatsz célpontul, akik a 'hatóságok előtt ismertek', ami azt jelenti, hogy a játéktábla ugyanilyen nevű mezőjén ('Known to the Authorities') annak a játékosnak van korongja (lásd később). Vámpír ügynök ellen nem követhetsz el merényletet.

Csak abban az esetben választhatod célpontul egy játékos Fő Ügynökét, ha az

- a) nem tart az irányítása alatt más ügynököt, és
- b) a hatóságok előtt ismert (a részletes magyarázatot lásd lejjebb).

Ha egy játékos Fő Ügynökét meggyilkolják, akkor a játékos felfedi a személyazonosságát. Ha Lojalista, akkor nem mozdítja el a jelzőjét. Ha Helyreállító, akkor a játék azonnal véget ér, és a merényletet elkövető játékos elveszi a Fő Ügynök jelzőt (mert az esetleg pontot érhet a játék végén).

A merényletet elkövető játékos elveszi a Fő Ügynök jelzőt és a rajta lévő Fennhatóság korongot, mert az esetleg pontot érhet a játék végén.

A merénylet megghiúsítható a kettős ügynök felfedésével, a királyi 'személy' meggyilkolásánál ismertett szabályokéval megegyező módon.

**PÉLDA:** Szerda Ügynök kijátssza a Moriarty kártyát. Csak Reclus gyilkolhatja meg, Hétfő Fő Ügynökét nem. Szerdának további három Bombapontot is ki kell játszania, hogy képes legyen elkövetni a merényletet. Hétfő Ügynöknek már korábban ismertté kellett válnia a hatóságok előtt, mivel Reclus potenciálisan két Győzelmi Pontot biztosít neki.



**ISMERTTÉ VÁLNI A HATÓSÁGOK ELŐTT** – A játék elején minden játékos ismeretlen a hatóságok előtt. Ameddig ismeretlen vagy, addig az ügynökeid védettek a merényletekkel szemben. Amikor egy vagy több tényleges vagy potenciális győzelmi ponttal rendelkezel, akkor 'ismertté válsz a hatóságok előtt'. Helyezd az egyik Fennhatóság korongodat a 'Hatóságok Előtt Ismert' ('Known to the Authorities') mezőre. Ettől fogva az ügynökeidet meggyilkolhatják. Ha egyszer már ismertté válsz a hatóságok előtt, akkor már később nem lehetsz újra ismeretlen. Potenciális pontjaid akkor vannak, ha a személyazonosságod felfedésével tényleges pontokat kaphatnál, például ha egy olyan ügynököt irányítasz, aki egy Helyreállító győzelmi pontokat biztosítana, vagy ha a Háború és/vagy Forradalom jelölő elért egy olyan mezőre, amely már pontokat jelentene, vagy ha meggyilkolsz egy másik ügynököt (még akkor is, ha Helyreállító vagy).



**KIRÁLYI 'SZEMÉLY' ELREJTÉSE** –

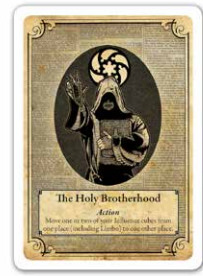
A királyi 'személy' elrejtése hasonló módon működik, mint egy királyi 'személy' 'meggyilkolása' (azaz a királyi 'személy' védelmi értékével megegyező számú vagy nagyobb értékkel kell rendelkezned). Ennek végeztével helyezz egy 'Biztonságban' ('Safe') jelzőt a Királyi 'Személy' mezőjére, arra pedig tegyél egy Fennhatóság korongot. Nem rejthetsz el olyan királyi 'személyt', akit már korábban meggyilkoltak vagy elrejtettek. Egy királyi 'személy' elrejtéséért ugyanúgy kapsz pontokat, mintha meggyilkoltad volna. Ugyanúgy húzol egy Elmeállapot jelölőt is.



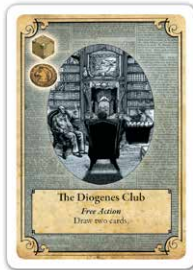
**BISMARCK** – Válassz ki egy olyan várost, amelyet te tartasz a fennhatóságod alatt. Vegyél le minden Befolyáskockát a városról és a hozzá tartozó Játékkártyáról, és tedd őket a Tárolóba (a sajtáidat is). Vegyél le minden Blokkoló korongot a városról és a hozzá tartozó Játékkártya mezőre, és tedd vissza őket a Közös Készletbe. Vegyél le minden zombit, és add vissza az őket irányító játékosoknak. Az aktív játékos balján ülőtől kezdve, az óramutató járásának irányában, az aktív játékos kivételével minden játékosnak el kell mozgatnia az összes ügynökét a várossal kapcsolódó egy tetszőleges szomszédos városba, a költségek kifizetése nélkül. Egy játékos dönthet úgy is, hogy az ügynökeit különböző elérhető városokba mozgatja. Helyezd a Bismarck kártyát a Városmezőre. Tedd rá a kártyára a Fennhatóság korongodat. A város mostantól le van zárva, ami azt jelenti, hogy nem veszítheted el ott a fennhatóságodat, kizárólag a te ügynökeid léphetnek a városba, nem helyezhető Befolyáskocka a kapcsolódó Játékkártya mező Játékkártyáira. Nem rakható le Zombi bábu a városra.



**A SZENT TESTVÉRISÉG** – Helyezd át egy vagy két Befolyáskockát az egyik helyről egy másikra, ahová egyébként lehelyezhetsz Befolyáskockát. Megteheted, hogy a Tárolóból, vagy az Elérhető Készletedből mozgodat át a kockákat.



**A DIOGENÉSZ KLUB** – Húzz két kártyát. Lehet öt kártyánál is több a kezdedben. Csak azután tedd az eldobott lapjaid közé ezt a kártyát, ha már mindkét kártyát felhúztad.



**POKOLGÉP** – Bár ez a kártya nem akció, mégis el kell dobnod miután arra használtad, hogy megnöveld vele a Bombapontjaid számát.



**DE ÜZÉS HERCEGNŐ** – Helyezz egy Befolyáskockát egy Játékkártyára, egy Folyamatos Hatás kártyára, vagy egy Városmezőre.



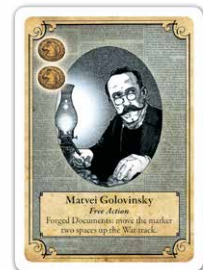
**IRENE ADLER** – Vegyél el véletlenszerűen egy felfedetlen Kettős Ügynök jelzőt az egyik általad választott játékostól. A játékos, akitől a jelzőt elveszed, megnézheti azt, így tudni fogja, hogy mit veszített el. Egy játékos utolsó Kettős Ügynök jelzőjét nem veheted el. Olyan Kettős Ügynök jelzőt nem vehetsz el, amelyet már felfedtek.



**A SZABADKŐMŰVESEK** – Dobj el tetszőleges számú kártyát a kezedből, majd húzz fel ugyanannyi kártyát, plusz egyet e helyett a kártya helyett. Csak azután tedd az eldobott lapjaid közé ezt a kártyát, ha már az összes kártyát felhúztad. Akárcsak a Kártyák Eldobása akció esetén, ilyenkor is 'elrejtetheted' az eldobott lapokat úgy, hogy csak a legfelső látszódjön.



**MATVEJ GOLOVINSZKIJ** – Léptesd feljebb két mezővel a jelölőt a Háború sávon.



**BÉRGYLKOS** – Bármelyik olyan városban elkövetheted a merényletet, ahol ügynököd tartózkodik (beleértve a Fő Ügynököt is). A merénylet végeztével, 'Őrült' Elmeállapot jelölő húzása esetén nem veszik el az ügynököd.



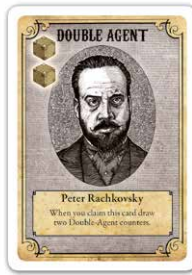
**NADAR** – Mozgasd át az egyik ügynököt a játéktábla egy tetszőleges Városmezőre az aranyköltség megfizetése nélkül.



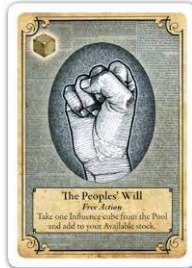
**OHRANA** – Vegyél le egy vagy két olyan Befolyáskockát a játéktábláról, amelyek egy másik játékoshoz tartoznak, és helyezd őket a Tárolóba. A kockák ugyanarról, de különböző helyekről is elvehetőek.



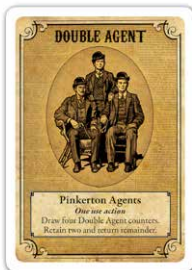
**PJOTR RACSKOVSKIJ** – Amikor elveszed ezt az ügynök kártyát, akkor (véletlenszerűen) vegyél el két Kettős Ügynök jelzőt is az elérhetők közül. *Megjegyzendő, hogy ez a kártya az itt felsorolt lapoktól eltérő módon működik, mivel a hatását akkor kell végrehajtani, amikor a kártyát elveszik, nem pedig akkor, amikor kijátsszák.*



**A NÉP AKARATA** – Vedd el az egyik Befolyáskockádat a Közös Készletből, és tedd át az Elérhető Készletbe.



**PINKERTON ÜGYNÖKÖK** – Amikor kijátsszod (nem amikor felveszed) ezt a kártyát, akkor vegyél el véletlenszerűen négy Kettős Ügynök jelzőt az elérhetők közül. Kettőt tarts meg, a másik kettőt pedig képpel lefelé keverd vissza a többi Kettős Ügynök jelző közé.

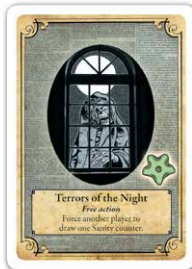


**BLOKKOLÓ KORONG LEHELVEZÉSE/ELTÁVOLÍTÁSA** – Ezt a kártyát egy Blokkoló korong lehelyezésére vagy eltávolítására lehet használni. Ha egy korong lehelyezésére használod, akkor vegyél el egyet a Közös Készletből, és tedd rá egy Játékkártyára, egy Folyamatos Hatás kártyára vagy egy Városmezőre. Ameddig egy Városmezőn Blokkoló korong van, addig egy játékos sem vehet el onnan kártyákat. Nem tehetsz Blokkoló korongot egy olyan kártyára, amelyiken már van egy. Ha úgy határozol, hogy eltávolítsd egy Blokkoló korongot, akkor eldöntöd, hogy melyik legyen az, majd visszateszed a Közös Készletbe.

**SHOGGOTH** – Elpusztít egy másik játékos által irányított ügynököt. Egy ügynök elpusztítása hasonlít arra, mintha merényletet követnél el ellene. Ilyenkor azonban nincs szükség bombákra és egy saját ügynök jelenlétére, hanem egyszerűen csak távolítsd el a kiszemelt ügynököt a játékból. Ennek olyan ügynöknek kell lenni, amelyik szabályosan meggyilkolható. Tedd magad elé az Ügynök jelzőt a rajta lévő Fennhatóság koronggal együtt, mert pontokat kaphatsz érte a játék végén.



**AZ ÉJSZAKA BORZALMAI** – Válassz ki egy játékost (kivéve önmagadat), akinek kötelező húznia egy Elmeállapot jelölőt.



**A HARMADIK SZEKCIÓ** – Minden alkalommal, amikor ezt a kártyát kijátsszod, akkor válassz egyet az alábbiak közül:

1. Vedd el a legfelső Játékkártyát egy tetszőleges pakliról, és távolítsd el a játékból. Minden rajta található kocka a Tárolóba kerül. Nem teheted meg ezt egy olyan kártyával, amelyiken Blokkoló korong van. Ezután fel kell fedni a pakli következő kártyáját.
2. Válassz egy Folyamatos Hatás kártyát a kínálatból, és távolítsd el a játékból. Ne húzz helyette másikat.
3. Válassz ki egy kártyát a kezedből, és távolítsd el végleg a játékból. A kártyát képpel lefelé is leteheted, így a többi játékos nem tudja, hogy melyik kártya az. Ha ilyen módon a Necronomicont távolítod el a kezedből, akkor a játék végeztével az általa nyerhető pontokat elveszíted. Városkártyát nem távolíthatsz el a kezedből. Ha egy ügynököt távolítasz el a kezedből, akkor az Ügynök jelzőt hagyd fent a játéktáblán.



**VLADYIMIR BURCSEV** – Válassz egy játékost. Ennek a játékosnak fel kell fednie a személyazonosságát előtted (a többi játékos előtt nem). Ha szeretnéd, akkor azt elmondhatod a többieknek, hogy a választott játékos melyik oldalon áll, mindazonáltal nem kell feltétlenül az igazat mondanod!



**VÁMPÍROK** – Minden alkalommal, amikor ennek a kártyának az akcióját használod, akkor válassz egyet az alábbiak közül:

1. Fordítsd át az egyik ügynököt (akár a Fő Ügynököt is) a 'vámpír' oldalára, VAGY
2. változtasd át egy másik játékos ügynökét (kivéve a Fő Ügynökét) vámpírrá, amennyiben ugyanabban a városban tartózkodik egy vámpír ügynök, és a célpont ügynököt irányító játékos 'ismert a hatóságok előtt'. Fordítsd át az átváltoztatott Ügynök jelzőt a vámpír oldalára, és cseréld ki a Fennhatóság korongot a sajátodra. Az ügynök birtokosa átadja neked a hozzá tartozó kártyát.

Minden vámpír ügynök (kivéve egy játékos Fő Ügynökét) képes meggyilkolni királyi 'személyeket' és mások ügynökeit. Úgy kell tekinteni, hogy az ügynökhöz tartozó kártyának van olyan akciója, amely lehetővé teszi királyi 'személyek' és mások ügynökeinek meggyilkolását.

A vámpírok ellen nem lehet elkövetni merényleteket. Nem kerülnek ki a játékból egy 'Őrült' Elmeállapot jelölő felhúzásának következtében, egy királyi 'személy' meggyilkolása után. A Forradalom és a Háború jelölőket mozgatni képes vámpír ügynökök ezt továbbra is megtehetik.

Egy vámpír továbbra is lehet kettős ügynök.

Ha egy játékos felfedi Lojalista személyazonosságát, és nála van a vámpír kártya, akkor egy győzelmi pontot kap minden egyes vámpír ügynökéért a játéktáblán.



**ZOMBIK** – Ennek a kártyának az akciója két részből tevődik össze, amelyeket a következő sorrendben kell végrehajtani.

1. Megölhetsz egy ügynököt minden olyan városban, amelyben egy vagy több zombid van (amikor először játszod ki ezt a kártyát, akkor ezt nem tudod megtenni). A megölni kívánt ügynökök sorrendje tetszőleges. Megjegyzendő, hogy ilyenkor nem kell Bombákat költeni. Fő Ügynököt nem választhatsz célpontul, hacsak az őt irányító játékosnak nincs más ügynöke a játéktáblán. Csak olyan ügynököket választhatsz célpontul, amelyek irányító játékosai 'ismertek a hatóságok előtt'.
2. Helyezz legfeljebb három zombit a játéktáblára (az elérhető bábuk mértékéig). Olyan városokra helyezhetsz zombit, amelyeken már van ügynököd vagy zombid. Olyan városokra is tehetsz zombit, amelyek közvetlenül kapcsolódnak egy olyan várossal, ahol van ügynököd vagy zombid. Ha egyszer egy zombi lehelyezésre került, akkor az onnan nem mozdítható el. Olyan városokra nem helyezhető zombi, amelyekre a Bismarck vagy a Cthulhu kártya ki lett játszva.

Bármelyik játékos elpusztíthat egy zombit egy olyan Játékkártya kijátszásával, amelyen Királyi 'Személy' Meggyilkolása (AR), vagy Ügynök Meggyilkolása (AA) akció található, vagy egy Bérgyilkos kártyával, vagy egy vámpír ügynökkel kijátszott kártyával (mivel a vámpírok mindegyike képes gyilkosságokat elkövetni). Az első esetben a kérdéses ügynöknek ugyanabban a városban kell tartózkodnia. A második esetben legalább egy ügynöknek abban a városban kell tartózkodnia. *Megjegyzendő, hogy mindkét esetben megmarad a kijátszott kártyád, és nem kell Elmeállapot jelölőt húznod. Nem kell figyelembe vened a város Bombaértékét sem ahhoz, hogy megölj egy zombit, az egyetlen ár az, hogy egy kártya akcióját használod. Az elpusztított zombik visszakerülnek az azokat irányító játékos Elérhető Készletébe, és egy későbbi fordulóban majd ismét lehelyezhetővé válnak.*

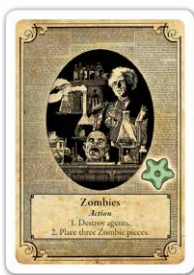
Ha olyankor játszod ki a Zombi kártyát, amikor mind a nyolc Zombi bábu a játéktáblán van, akkor a játék azonnal véget ér. Amennyiben Lojalista vagy, plusz nyolc győzelmi pontot kapsz azért, mert mind a nyolc Zombi bábu a játéktáblán van. Nem kapsz egyetlen plusz pontot sem, ha a játék végén nyolcnál kevesebb bábu van a játéktáblán.

## Folyamatos Hatás kártyák

A játékban tizenkét Folyamatos Hatás kártya létezik. Ezeket a játék elején meg kell keverni, és a játéktábla mellé kell helyezni. Két kártyát fel kell húzni, és ki kell tenni képpel felfelé, amelyek így elérhetővé válnak. Minden olyan alkalommal, amikor egy városhoz tartozó pakli elfogy, akkor húzni kell egy Folyamatos Hatás kártyát, és képpel felfelé a játéktábla mellé kell tenni.

Ezeket a kártyákat ugyanolyan módon lehet megszerezni, ahogyan egy Játékkártyát vagy egy Városkártyát. Amikor a kártyák egyikét elveszed, akkor képpel felfelé magad elé helyezed (a Cthulhu kártya kivételével). A kártyák hatásait az alább ismertetett módon használhatod. Hacsak az ellenkezőjére nem történik külön utalás, akkor a kártya már a megszerzése fordulójában használható.

**MEGVÁLTOZOTT ÉRZÉSEK** – Megváltoztatsz az oldaladat. Ez azonnal bekövetkezik, amint elveszed a kártyát. Tedd a kártyát a Titkos Személyazonosság kártyádra.



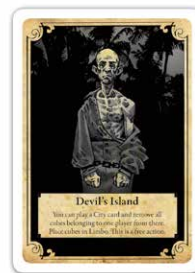
**CTHULHU** – Amikor elveszed ezt a kártyát, akkor válassz ki egy várost, és semmisítsd meg. Minden, a Városmezőn és a hozzá tartozó Játékkártyán található Befolyáskocka visszakerül a Közös Készletbe. Minden, a városban tartózkodó ügynök végleg kikerül a játékból, ami azt jelenti, hogy a jelzőiket le kell venni a játéktábláról, valamint a hozzájuk tartozó kártyákat ki kell keresni és el kell távolítani a játékból. Az aktív játékostól kezdve, az óramutató járásának irányában, minden játékos egy tetszőleges kapcsolódó szomszédos városba mozgatja a Fő Ügynökét, a költségek megfizetése nélkül. Ha a városban található Fennhatóság korong, akkor az visszakerül a birtokosához, aki a megfelelő értékkel csökkenti a győzelmi pontjainak számát. Ki kell keresni a Városkártyát, és el kell távolítani a játékból. A Játékkártyákat szintén el kell távolítani a játékból (ami azt eredményezi, hogy a Háború jelölő két mezővel feljebb lép a sávon, és egy újabb Folyamatos Hatás kártya kerül felfedésre). A Cthulhu kártyát tedd rá a Városmezőre, ezzel jelezve, hogy a földdel vált egyenlővé. Az összes többi játékosnak húznia kell egy Elmeállapot jelölőt. Megjegyzendő, hogy attól még kijátszod a kártyát, ha a kártya elvételekor felhúzott Elmeállapot jelölő hatására megőrülsz és meghalsz. A városba és a városban át történő mozgás megszűnik. A város nem kerülhet senki fennhatósága alá sem. Nem helyezhető zombik a városba.



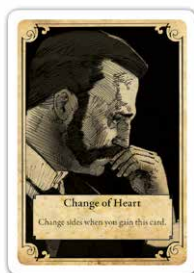
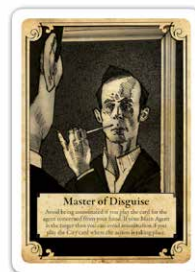
**KULTISTÁK** – Egy városra helyezett Fennhatóság korongod két befolyáspontnak számít mind a város, mind pedig a hozzá tartozó Játékkártya mező szempontjából.



**ÖRDÖG-SZIGET** – Kijátszhatod egy Városkártyát ingyen akcióként, és leveheted a városról az egyik játékoshoz tartozó összes Befolyáskockát. A kockákat tedd a Tárolóba. *Megjegyzendő, hogy ezt az akciót a fordulód során többször is végrehajthatod.*



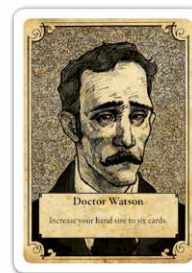
**AZ ÁLCÁZÁS MESTERE** – Ha valaki megkísérel meggyilkolni vagy vámpírrá változtatni az egyik ügynököt, akkor megmentheted őt, amennyiben az ügynök kártyája éppen a kezében van. Átmozgathatod az ügynököt az egyik tetszőleges kapcsolódó városba, a költségek megfizetése nélkül. Ha valaki a Fő Ügynök ellen kísérel meg merényletet, akkor megmentheted úgy, hogy kijátszod a gyilkosság helyszínéül választott város Városkártyáját, azaz nagyobb biztonságban vagy egy olyan városban, amelyet te tartasz a fennhatóságod alatt. Ekkor mozgassd a Fő Ügynököt az egyik tetszőleges kapcsolódó városba (költségek nélkül). Ezt a képességet használhatod arra is, hogy egy olyan városból menekülj el, amelyet Cthulhu éppen lerombolni készül.



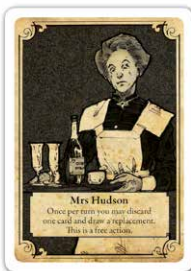
**MI-GO** – Ingyen akcióként erre a kártyára ki játszhatod egy a kezekben tartott ügynök kártyáját. Ezután elveszed a hozzá tartozó Ügynök jelzőt a játéktábláról, és azt is erre a kártyára teszed. Ameddig ezek rajta vannak a kártyán, addig az ügynök nem gyilkolható meg és nem pusztítható el (az ügynök agya a Plútóra kerül). Az Ügynök jelzőt egy későbbi fordulóban ingyen akcióként vissza lehet tenni a játéktáblára (az elvétel fordulójában nem) egy tetszőleges városba. Ekkor az ügynök kártyáját visszaveszed a kezvedbe, ami így meghaladhatja a kézlimitedet. Egy időben legfeljebb két ügynököd lehet ezen a kártyán. Az ezen a kártyán lévő ügynököket a Fő Ügynököd elleni merénylet megakadályozásánál figyelembe kell venni. Ilyen módon a Fő Ügynöködöt nem veheted le a játéktábláról.



**WATSON DOKTOR** – A kézlimited mostantól hat. Ez a hatás a fordulód végétől lép érvénybe.



**MRS HUDSON** – Fordulónként egyszer eldobhatsz egy kártyát, és húzhatsz helyette egy másikat. Ez egy ingyen akció.



**YOG-SOTHOTH** (lélekzabáló) – Ha Lojalista vagy, akkor két győzelmi pontot kapsz minden egyes nem-vámpír ügynökért, akit feláldozol erre a kártyára. Kizárólag a saját irányításod alatt álló ügynököket áldozhatsz fel. A Fő Ügynöködöt nem áldozhatod fel. Ez egy akció, és a kérdéses ügynök kártyájának a kijátszását igényli. Ekkor el kell távolítanod a játékból a szóban forgó ügynök jelzőjét. Helyezd a feláldozott Ügynök jelzőt a Yog-Sothoth kártyára.



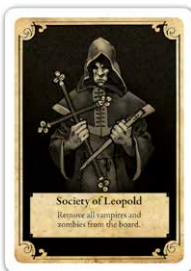
**SEBASTIAN MORAN** – Ez a kártya minden helyzetben ad egyet a Bombapontjaidhoz. Minden általad irányított ügynök képessé válik merényletet végrehajtani más ügynökök ellen, azaz úgy kell tekinteni, mintha az ügynökök elleni merénylet (AA) fel lenne tüntetve minden olyan ügynök kártyáján, akit te irányítasz.



**SIGMUND FREUD** – Mostantól három helyett öt 'Őrüлт' jelölő kell ahhoz, hogy a személyazonosságod felfedésére kényszerülj (és hogy nagy valószínűséggel meghalj, amennyiben Helyreállító vagy). Miután ezt a kártyát megszerezted, nem dönthetsz úgy, hogy figyelmen kívül hagyod a hatását, azaz nem dönthetsz úgy, hogy meghalsz, amikor megkapod a harmadik 'Őrüлт' jelölődöt.



**A LEOPOLD TÁRSASÁG** – Amikor ezt a kártyát elveszed, akkor minden egyes vámpírt és zombit le kell venni a játéktábláról. A játék hátralévő részében a Vámpír és a Zombik kártyák hatásukat veszítik. Ha egy játékos Fő Ügynöke ilyen módon levételre kerül, akkor fel kell fednie a személyazonosságát. Ha ez a játékos Helyreállító, akkor a játék azonnal véget ér ugyanúgy, mintha meggyilkolták volna. Ha ez a játékos Lojalista, akkor a Fő Ügynök jelzője visszakérül a játéktáblára ugyanarra a Városmezőre, a nem-vámpír oldalával felfelé.



## A tervező megjegyzése

Az 'A Study in Emerald' játék alapötletét tulajdonképpen egy másik könyv, Alex Butterworth 'The World That Never Was – a true story of dreamers, schemers, anarchists & secret agents' című műve adta. Ez a könyv a tizenkilencedik századi anarchizmus és szociális forradalom történetét vizsgálja. Úgy éreztem, hogy ebben a könyvben elegendő anyag van egy társasjátékhoz, azonban azt nem tudtam, hogy vajon milyen lenne a játék fogadtatása. Olyan érzésem volt, hogy egyes játékosoknak talán fenntartásai lennének azzal, hogy a csak járkálnak körbe, és felrobbantgatják a világ legjelentősebb vezetőit. Éppen ebben az időben olvastam a 'A Study in Emerald' című novellát, amely megoldást jelenthetett a problémámra – a vezetőket szörnyekké kell változtatni, megfosztva őket mindenféle maradék szimpátiától, amivel esetleg rendelkeztek.

Nem szeretném untatni önöket a játék megalkotásának részleteivel. Kitérnék azonban néhány olyan dologra, amely esetleg kérdéseket vethet fel.

Először is, a zombik. Nem azért tettem bele a zombikat, mert manapság olyannyira divatosak. Alex Butterworth ír a könyvében egy bizonyos Nyikolaj Fjodorovról, egy anarchista doktorról, aki azt állította, hogy küszöbén áll a megoldásnak a holtak életre keltésének kísérleteivel. Az terve az volt, hogy kihozza Kropotkin herceget a börtönből – ha Kropotkin meghal, akkor a hatóságok kiadták volna a holttestet, és Fjodorov ekkor életre kelhetne volna. Pusztán az alkotói szabadság nevében megengedtem magamnak a feltételezést, hogy ebben az alternatív valóságban Fjodorov törekvései végül sikerrel jártak, és ebben a világban a holtukból életre keltett teremtmények (ami véleményem szerint tulajdonképpen a zombi definíciója) teljesen megszokottak.

Az a mód, ahogyan a vámpírok a játékban megjelennek, talán nem feltétlenül illeszkedik a Cthulhu mitológiába. A 'vámpírok' kifejezés megjelenik H. P. Lovecraft műveiben, ám ebből az aspektusból a játék inkább Bram Stoker munkájából merít. Amennyiben mindképpen indoklásra van szükség, hogy miért is kerültek bele a játékba, akkor van egy apró háttértörténetem, amely az emberek és a 'Mérhetetlen Vének' fajkeveredéséről szól. Az igazság azonban az, hogy abban az időben olvastam Kim Newman 'Anno Dracula' című könyvét, és egyszerűen megtetszett az ötlet, hogy hozzáadjam a vámpírokat is ehhez az eklektikus világhoz.

Biztos vagyok benne, hogy sokan megkérdőjelezik majd a játék kiegyensúlyozottságát. Nos, nem az, legalábbis én nem tudnám megmondani, hogy melyik oldal van nagyobb előnyben. A legjobb nem is gondolkozni ezen, hanem csak leülni és élvezni a száguldást. Köszönöm, hogy megvásárolta a játékot.

**Martin Wallace**

## Készítők

A játékot tervezte Martin Wallace

Illusztráció: Anne Stokes, John Woodward, Geof Banyard, Jeremy Hanna és Peter Dennis

Grafikai tervezés: Solid Colour

Játéktesztelés: Simon Bracegirdle, Andy Ogden, David Blowers, Angela Counce, Don Oddy, Tim Cockitt, Chris Boote, Martin Hair, Andrew Smith, Daniel Smith, Stewart Pilling, Teik Chooi Oh, Brad Thompson, Nathan Grange, Katherine Boag, Amanda Milne, Kirstin Donaldson, David Taylor, Luke Badger, Gordon Lewis, Patrick Brennan, Julia Schiller, Rob Mulholland, Glenn Doyle, és sokás szerint még rengeteg ember, akikre név szerint nem emlékszem, de tudom, hogy ott voltak ezeken a rendezvényeken: Stabcon, Australian Discworld Convention, Boardgames by the Bay, Corocon, Variable Magers és a King of Cards.

Köszönet: Julia Wallace, Chris Boote, Patrick Brennan, Merrilee Heifetz, Sarah Nagel, Frank Jaeger, Shaun Pimlott, Adam Jones, Andy Pickens, Nick Cotton, The Pineapple Thief és a Snapper Music.

**Külön köszönet Neil Gaimannek.**

## Kártyalista

Ez a játék 140 kártyát tartalmaz. Íme a részletes lista, ha esetleg elveszítenél belőlük egyet:

Öt készlet Kezdőkártya, készletenként tíz kártya, ahol a készletek mindegyike megegyezik:

- Agent X [kocka]
- Agent X [arany]
- Agent X [két kocka]
- Agent X [két arany]
- Agent X [kocka, arany]
- Agent X [kocka, bomba] x 2
- Agent X [arany, bomba]
- Agent X Helyezz le vagy vegyél le egy Blokkoló korongot. [kocka]
- Agent X Gyilkolj meg egy királyi 'személyt' vagy egy ügynököt. [két bomba]

- Baron Ungern-Sternberg
- Elisée Reclus
- Emma Goldman
- Errico Malatesta
- Evno Asef
- Irene Adler
- Johann Most
- Leon Czolgosz
- Louise Michel
- Marquis de Rochefort
- Nicholas Kibalchich
- Peter Rachkovsky
- Prince Kropotkin
- Professor Moriarty
- Ravachol
- Sergei Kravchinsky
- Sergei Nechaev
- Sherlock Holmes
- Vera Figner
- Vladimir Burtsev
- Wilhelm Stieber
- William Morris

- Bismarck
- The Black Hand
- The Diogenes Club x 2
- Duchess de Uzès
- Fenians
- Freemasons x 3
- Hide Royalty x 3

- Hired Assassin x 6
- The Holy Brotherhood x 2
- Infernal Machine x 2
- Inspector Lestrade
- Matvei Golovinsky
- Nadar x 2
- Necronomicon
- Shoggoth x 2
- Okhrana x 2
- The Peoples' Will x 2
- Pinkerton Agents
- Terrors of the Night
- The Third Section
- Vampire
- Zombies
- Berlin
- Cairo
- Constantinople
- The Hague
- London
- Madrid
- Paris
- Rome
- St. Petersburg
- Washington
- Vienna
- Zurich
- Change of Heart
- Cthulhu
- Cultists
- Devil's Island
- Doctor Watson
- Master of Disguise
- Mi-go
- Mrs Hudson
- Sebastian Moran
- Sigmund Freud
- Society of Leopold
- Yog-Sothoth
- Loyalist Secret Identity x 3
- Restorationist Secret Identity x 3

Szeretnék köszönetet mondani a következő embereknek a Kickstarter kampányban vállalt, a Jamplify szolgáltatásán keresztül végzett széleskörű terjesztői tevékenységéért: Jade Yoo, Simon Trembleau, Jamie Smith, Reza Salleh, Kent Dorsey, Alison Chen, Ewan Lamont, Jihyun Choi, Krystal Rose Hewett, Valérie Meeus, Michelle Taylor, Marius Swanepoel, Tsieg Érdna, Latina Reddick, David Larson, Joe Leibovich, Rob Norman, Andrea Ligabue, Scott Barton, Tim Park, Mathew Howell, Benjamin Sperling, Lance Peterson, Jamie McAllister, Ryan Olson, Manuel Ingeland, Des Lee, Nathan Grange, Shaun Pimlott, Tom Foolery, Tery Gaudet, Noseworthy, Ted Childers, Steve Blackwell, Dávid Turczi, Ben Hughes, Ofer Cohn, Bradley Hays, Jason Sperber, Alex Neilson, Joseph S. Lee, Peter Sandbeck Nielsen, Bruno Lorentin, Nicholas Meenachan, Jason Koh, Yun-Ta Lo, Bettina Braitling, Kari Snyder, Kevin Galton, Iestyn, 정순근, Matt Dowson, Mitch Zuleger, Anthony Aurelio, Decker Jerome, Paul Incao, Raymond Jones, and Andy Pickens.

Az 'A Study in Emerald' szabályát készítette © Martin Wallace 2013.

Fordította: fki (fki@freemail.hu)  
v.1.0.

