

ILLEGAL – Magyar játékszabály

JÁTEKOSOK SZÁMA

1 Játékmester (JM) és 4-8 játékos.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

1 homokóra, 1 szabálykönyv és 112 kártya, melyek a következők:

80 erőforráskártya (10-10 minden típusból)

8 díler szerepkártya

Az a játékos, akinél valamelyik díler szerepkártya van, a játékot a hozzá tartozó 5 db, a díler szerepkártyának megfelelő típusú erőforrás kártyával kezdi (a példában Fegyverek).

8 felvásárló szerepkártya

Az a játékos, akinél valamelyik felvásárló szerepkártya van, a játék végén minden egyes, a kezében lévő, a felvásárló szerepkártyának megfelelő típusú erőforrás kártyáért 1-1 győzelmi pontot kap (1 GYP) (a példában Luxus autók).

8 díler gyanúsított kártya

8 felvásárló gyanúsított kártya

Ezeket a kártyákat a JM használja a Bírósági fázisban.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A JM feladata a játék előkészítése, miközben ügyelnie kell arra, hogy a játékosok semmit se lássanak az előkészítés alatt.

Erőforrások kiválasztása

A JM annyi erőforrás típust választ ki ahány játékos játszik. 8 játékos esetén az összes erőforráskártya felhasználásra kerül.

Egy 6 fős játékhoz, ami példaként a következő oldalakon látható, két erőforrástípushoz tartozó összes erőforráskártya, valamint az azonos típusú díler-, felvásárló- és gyanúsított kártyákat el kell távolítani a játékból. A példában a Luxus autók és a Fegyverek erőforráskártyákat, valamint az Autó tolvaj, a Fegyverkereskedő, az Afrikai Elnök, Guerillero Generális és a 4 az ezekhez a szerepekhez tartozó gyanúsított kártyákat kell eltávolítani.

Az összes eltávolított lapot a játék dobozába kell visszatenni, úgy hogy a játékosok ne lássák mely kártyák kerültek vissza a dobozba.

Erőforráspaklik előkészítése

A JM 4 erőforrás paklit készít, melyek mindegyikébe a játékban lévő erőforráslapokból típusonként 1-1 lap kerül. Ezek a paklik a játék során arra fognak szolgálni, hogy új erőforrások kerüljenek játékba az „1. Fázis – Alkudozás és egyezkedés” fázisban. Képpel lefelé tároljuk őket.

Játékospaklik előkészítése

Ezt követően a JM játékosonként egy-egy paklit készít elő. Mindegyik pakliba egy tetszés szerinti felvásárló- és egy díler lapot tesz, valamint a díler lapon szereplő erőforrásnak megfelelő 5 erőforráslapot, plusz egy extra erőforráslapot, melyet tetszése szerint választ ki. Végeredményben minden játékos pakli 8 lapból fog állni

A következő megszorításoknak minden játékos paklira érvényesnek kell lenniük:

- A díler- és a felvásárló kártya nem tartozhat ugyanahhoz az erőforráshoz.

Példa: A Strici Call Girl-ökkel kereskedik, a Gazdag Emír pedig azokat vásárolja, így ezek nem lehetnek egy pakliban.

- Az extra erőforráslap nem tartozhat sem a pakliban lévő díler- sem a felvásárló kártyához.
- Két pakli nem lehet egymás tükörképe.

Példa: Ha az egyik pakli a Fegyverkereskedőt és a Hollywoodi Csillagot tartalmazza (melyekhez a Fegyverek és az Alkohol tartoznak), egy másik pakliban nem lehet az Alkoholárus és a Guerillero Generális (melyekhez az Alkohol illetve a Fegyver tartozik).

Gyanúsított kártyák párokba rendezése

Miután minden pakli elkészült, a JM magához veszi az összes játékban lévő Gyanúsított kártyát, és párokba rendezi őket úgy, hogy azok az egyes paklikban együtt szereplő szerepek szerint alkossanak párokat (ahogy az a fenti ábrán az utolsó két oszlopban látható). Ezeket a kártyapárokat aztán külön-külön, képpel lefelé, a játékosok előtt rejtve tárolja.

A JM a gyanúsított kártya-párokat majd a „2. Fázis – A Bíróság” fázisban fogja felfedni.

Játékos paklik kiválasztása

A JM lerakja a játékospaklikat az asztalra képpel lefelé, és odahívja a játékosokat. Minden játékos felvesz egyet a képpel lefelé fordított paklikból és rejtve tartva a lapokat megnézi őket. A játékosoknak nem szabad a játék során megmutatni a saját szerepeiket játékos társaiknak. Javasolt ezt a két lapot zsebben, vagy a szobában valami titkos helyen tárolni a játék ideje alatt.

A bal oldali ábrán egy 6 játékosra, plusz a JM-re történő játék-előkészítésre látható példa. Az első oszlopban láthatók a felvásárló szerepkártyák. A második oszlop tartalmazza a díler szerepkártyákat. A harmadik oszlop mutatja a díler szerephez tartozó 5 erőforráskártyát. A negyedik oszlopban látható az extra erőforráskártya. Az utolsó két oszlop nem része a játékos paklinak: ezek a gyanúsított kártya-párok, melyek képpel lefelé félre vannak téve egészen a Bírósági fázisig.

- A JM minden játékosnak elkészít egy 8 lapból álló paklit. A paklikat képpel lefelé kirakja az asztalra és odahívja a játékosokat. Mindegyik játékos felvesz egy-egy tetszése szerinti paklit, és titokban megnézi a lapjait.
- A gyanúsított lapok párba rendezetten, képpel felfelé várakoznak a Bírósági fázisig. A párok az egyes játékosok paklijaiban lévő felvásárló/díler pároknak felelnek meg.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja a lehető legtöbb olyan erőforráskártya összegyűjtése, mely erőforráskártya típusa megfelel a saját felvásárló kártyán jelölt típussal úgy, hogy közben a felvásárló- illetve a díler szerep titokban marad.

1. FÁZIS – ALKUDOZÁS ÉS EGYEZKEDÉS

Miután minden játékos választott egy-egy paklit és megnézte a benne lévő lapokat, a JM 3 percet ad a játékosoknak, hogy alkudozzanak, egyezkedjenek egymással. Az időt mérheti a játék dobozában lévő 1 perces homokórával úgy, hogy abban a homok 3 alkalommal folyjon le, vagy a mobilján lévő stopperrel, illetve bármilyen más, tetszőleges módon.

Ez alatt a 3 perces időszak alatt a játékosok szabadon beszélgethetnek, illetve cserélhetnek egymással kártyalapokat. Csupán két szabályt kell figyelembe venni:

- A játékosok, akik egymással cserét kezdeményeznek, meg kell mutatniuk egymásnak a cserére kínált lapot. Ha mindketten beleegyeznek a cserébe, akkor a cserét végre lehet hajtani. Ellenkező esetben a csereüzlet nem jön létre. Az erőforráskártyákat nem lehet képpel lefelé, vagy véletlenszerűen elcserélni.
- A cserebere nem nyilvánosan, mindenki előtt, az asztal körül ülve zajlik. A játékosoknak párokat alkotva el kell vonulniuk, különböző helyiségekbe, valami csendes helyre, sötét sarokba stb. annak érdekében, hogy a különböző üzelveiket lebonyolítsák. Természetesen ezek a párok változhatnak a következő 3 perces periódusokban. A játékosoknak általában célszerű mindegyik játékos társukkal legalább egy alkalommal össztalálkozni, hogy lássák, ki mit kínál eladásra.

Habár a cserék alapját általában ugyanannyi darab kártyák alkotják, lehetőség van két- vagy több kártya felajánlására is egy kártyáért cserébe. De mindenképpen érdemes fejben tartani, hogy minden 3 perces periódust követően egyetlen új erőforrás kártya kerül a játékosok birtokába.

Az egyszerre kézben tartható lapok száma nem korlátozott.

A játékosok nem mutathatják meg, illetve nem cserélhetik el a felvásárló- illetve a díler kártyáikat.

Új erőforrások érkeznek a dokkba!

A 3 perc elteltével a JM visszahívja a játékosokat az asztalhoz, így szólítva őket: „Új erőforrások érkeznek a dokkba! Dílerek, gyertek a részetekért!”

Miután minden játékos visszaért az asztalhoz, a JM elveszi az egyik korábban előkészített erőforrás paklit, megkeveri és egyesével, képpel felfelé az asztalra rakosgatja őket úgy, hogy mindegyik játékos jól lássa és elérhesse azokat.

Amint az utolsó kártya is felfedésre került, a játékosok egyszerre, egy kéz használatával igyekeznek elvenni belőlük egyet. Minden játékos egyetlen erőforrás kártya elvételére jogosult.

Újabb alkudozási kör

A JM újraindítja a stoppert egy újabb 3 perces alkudozásra.

A JM a fenti lépéseket mindaddig megismétli, míg az utolsó erőforráspakli is kiosztásra nem került, amikor is a játékosok egy utolsó 3 perces alkudozásra kapnak lehetőséget. Ezt követően a játék a „2. Fázis – A Bíróság” fázisba lép.

2. FÁZIS – A BÍRÓSÁG

Az utolsó alkudozást követően a JM a játékosokat az asztal köré hívja, és megkéri őket, hogy foglaljanak helyet. Most a játékosok az esküdszék tagjait fogják eljátszani, mely során ők a szemtanúk, a gyanúsítottak és a bírák is egy személyben a Bíróságon.

Minden játékos képpel lefelé maga elé helyezi az összes erőforrás lapjából és szerepkártyájából képzett pakliját.

A JM felfedi az első gyanúsítottkártya-párt, képpel felfelé az asztal közepére helyezve azokat, azután jól érthetően bejelenti, hogy mik a kártyán látható díler- illetve felvásárló szerepek. Ezután elindít egy 1 perces időzítőt.

Ez alatt az 1 perc alatt a játékosok szabadon beszélgethetnek, megoszthatnak egymással információkat, megvádolhatják egymást hivatkozva valós, vagy hamis tényekre. Ez egy nyílt vita, mely során próbálják kideríteni mely játékosok alakítják a két meggyanúsított szerepet.

Miután az idő lejárt a JM szavazásra szólítja fel a játékosokat: megkéri őket, hogy mindenki emelje fel a kezét, egyszerre számoljon háromig. Ezután a játékosok egyszerre leeresztik a karjukat, és egy általuk választott játékosra mutatnak. Ha egy játékos nem kíván szavazni, azt azzal jelzi, hogy a karját nem engedi le. Játékosok magukra nem szavazhatnak.

A JM meghatározza, hogy mely játékosra mutattak a legtöbben. Ez a játékos megkapja mindkét gyanúsított kártyát, melyet képpel felfelé maga elé helyez. Más egyelőre ekkor nem történik.

Ha két- vagy több játékosra is ugyanannyian szavaznak, senki sem kapja meg a gyanúsított kártyákat, azok kikerülnek a játékból.

A JM a többi gyanúsított kártya-párral ugyanezt az eljárást végrehajtja, minden alkalommal 1-1 percet hagyva a vitára, mindaddig, míg az összes párt a játékosok meg nem tárgyalták és le nem adták a szavazataikat. Ezt követően a játék a „3. Fázis – Leleplezés és pontozás” fázisba lép.

3. FÁZIS – LELEPLEZÉS ÉS PONTOZÁS

A JM egy általa tetszőlegesen választott játékoskal kezdve, majd óramutató járása szerint haladva mindegyik játékost egyenként megkéri, hogy fedje fel a saját, maga előtt tartott paklijának lapjait: először a szerepkártyákat, majd az erőforráskártyákat. A JM az alábbiak alapján kiszámolja a játékos pontjait:

- +1 GYP (győzelmi pont) minden, a játékos felvásárlójához tartozó erőforrásért
- +1 GYP minden előtte lévő olyan gyanúsított kártyáért, mely hamisan vádolja a játékost
- -5 GYP minden előtte lévő olyan gyanúsított kártyáért, mely valósan vádolja a játékost

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.

Annak a játékosnak, aki negatív pontszámmal fejezi be a játékot azt javasoljuk, hogy a jövőben ne vegyen részt hasonló illegális tevékenységekben!

Példa pontozásra

Ádám a Strici díler és a Hollywoodi Sztár felvásárló kártyát kapta. A játékot 9 Alkohol erőforrás kártyával fejezi be, melyért 9 GYP-t kap, ezen kívül van egy Call Girl erőforrás kártyája is, amiért nem kap pontot. Két alkalommal gyanúsították meg: először azért, hogy ő az Autónepper és a Svájci Bankár. Mivel ez a gyanúsítás nem állta meg a helyét kap 2 GYP-t. Ezen felül meggyanúsították, hogy ő a Strici és a Hollywoodi Sztár, ami igaz, így veszít 10 GYP-t (= 5 GYP szerepenként). A végső pontszáma tehát 1 GYP.

HALADÓ JÁTÉKVÁLTOZAT

Ha a játékosok kezdenek túl jók lenni a játékban, és túl könnyedén lebuktatják egymást, akkor az alábbi játékváltozattal is próbálkozhatnak.

A játék a fent leírtak szerint zajlik, az alábbi eltérésekkel:

- A JM nem rak össze gyanúsított párokat. Az összes gyanúsított lap egyetlen pakliba rendezve várakozik.
- A Bírósgai fázisban a JM az összes gyanúsított lapot egyesével, egymás után fedi fel, nem pedig párokban. A játékosok mindegyik felfedett gyanúsított kártya után kapnak 1 percet a vitára. Mindegyik gyanúsítás és szavazás arra az egyetlen gyanúsított kártyára vonatkozik. A játékosok bármennyi alkalommal meggyanúsíthatók, nincs korlát arra, hogy hány gyanúsított kártya legyen egy-egy játékos előtt.

ALKALMI JÁTÉK VARIÁCIÓ

A játékot kávészünetben, vagy pl. egy születésnap alkalmával, ahol sok minden egyéb esemény is zajlik, is lehet úgy játszani, hogy az ne vonja el a játékosok teljes figyelmét.

Ebben az esetben minden alkudozás tartson legalább 15-30 percig. A játékosoknak az egész este rendelkezésre áll, hogy a szerepeiknek megfelelően alkudozzanak, akár normál beszélgetés közben is. Ezzel a játék mintegy beleolvadhat egy másik eseménybe, vagy akár egy vacsorába is.

Minden 15-30 perces időszak után a JM egyszerűen odasétál mindegyik játékoshoz az egyik előkészített erőforráspaklival, melyből a játékosok húznak egy-egy lapot.

A játékosoknak csak a Bírósgai fázisban kell összeüljenek.

STRATÉGIAI TIPPEK

A játékosoknak nyilvánvalóan jó képességekkel kell rendelkezzenek az alkudozás terén, miközben kilétüket igyekezniük kell titokban tartani.

További képességek, melyek előnyt jelethetnek:

- **nyomozási képességek:** a játékosoknak nyomozóként kell viselkedniük, hogy megpróbálják kideríteni ellenfeleik szerepeit, hogy rájuk majd a Bíróságon, az igazság nevében keményen lesújthassanak.
- **karizma:** a játékosoknak képeseknek kell lenniük meggyőzni a többi játékost, hogy a nyomozásuk eredményének megfelelően szavazzanak

A játékosok ezen a képességei folyamatosan fejlődnek az által, hogy minél többet játszanak, ami egy hosszabb tanulási folyamatot eredményez, az érdeklődés fejlődés közbeni életben tartása mellett.

Díler szerep	Szerephez tartozó erőforrás	Felvásárló szerep
Az Autó Tolvaj	Luxusautók	Az Afrikai Elnök
A Fegyverkereskedő	Fegyverek	Guerillero Generális
Az Ékszer Tolvaj	Ékszerek	A Svájci Bankár
Az Alkohol Díler	Alkoholos Italok	A Hollywoodi Sztár
A Pornó Kiadó	Pornográf Anyagok	A Megszállott Pornó Gyűjtő
A Hacker	Tikos Állományok	A C.I.A. Igazgató
A Strici	Call Girl-ök	A Gazdag Emír
A Kábszer Díler	Kábszer	A Rocksztár

v1.0

2015. május 14. Posch Ágoston