

## STALAG 17

### SZABÁLYKÖNYV

Megjegyzés: A dőlt betűs részek csak háttér-információk. Nem a játékszabályhoz tartoznak.

#### TARTOZÉKOK

90 kártyából álló játék pakli

- 8 Tárgykártya: Ruha

- 8 Tárgy kártya: Étel

- 8 Tárgy kártya: Irat

- 8 Tárgy kártya: Eszköz

- 8 Tárgy kártya: térkép

- 10 kétoldalú feladatkártya

- 26 szökési terv kártya

- 4 cellakártya

- 4 információs kártya

5 feladat kocka

1 hatoldalú szökés kocka

40 őrizet jelző

15 rab jelző (3 jelző minden országhoz)

#### TARTOZÉKOK LEÍRÁSA

- Játék pakli

A játék pakli 84 kártyából áll. 8 különböző típusú kártya van:

- Tárgykártya: Ruha

- Tárgy kártya: Étel

- Tárgy kártya: Irat

- Tárgy kártya: Eszköz

- Tárgy kártya: térkép

- információs kártya

- cellakártya

- szökési terv kártya

A szabályban mind az öt tárgykártyát: ruha, étel, irat, szerszám, térkép, egyszerűen tárgy kártyának vesszük.

Tárgy kártyák

Minden tárgykártyának két jellegzetessége van, az őrizet érték és a tárgy képe.

Őrizet érték

Tárgy típus ábrája

Tárgy képe



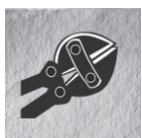
Ruha



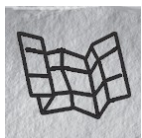
Étel



Irat



Szerszám



Térkép

Dupla tárgy kártyák

Vannak két különböző ábrával és két különböző képpel ellátott tárgy kártyák. Amikor ezeket a kártyákat eldobjuk, vagy a szökéshez felhasználjuk (lásd később), akkor a játékos a kártyán látható két különböző tárgytípus közül választ egyet. A többi tárgy kártyához hasonlóan a dupla tárgy kártyákon is van őrizet érték.

- Őrizet érték

- Ábra

- Tárgyak képei

Információs kártyák

*Néhány Stalagban a foglyok és a német altisztek, akik a laktanyák felügyeletéért feleltek, barátságot kötöttek egymással, így a foglyok némi segítséget kaptak az őreiktől. De néha, ami barátságnak tűnt, egyszerűen kémkedés volt. Ráadásul, ha bármelyik magasabb rangú tiszt észrevette ezt a helyzetet, a foglyok dolga rosszra fordult.*

Információs kártyákat kijátszhatunk kártyaeldobás akció során (lásd később), valamilyen típusú tárgy kártyaként (ruha, étel, irat, eszköz, térkép) felhasználva. Az információs kártyáknak két őrizet értékük van. Az elsőt (4) akkor használjuk, ha a kártya a játékos kezében van a névsorolvasás fázisa (lásd később) alatt. A másodikat (0) akkor használjuk, ha a kártya játékban van a névsorolvasás alatt (lásd később).



Információs kártya jele

Az információs jelet nem tűntettük fel a kockán, és csak mint megkülönböztető jelet nyomtattuk rá.

- Őrizet érték kézben

- Őrizet érték játékban

- Ábra

- Jel

Cellakártyák

*A foglyok mindenféle tárgyat elrejtettek a celláikban, akár javították a rabság mindennapjait, akár a szökést tették lehetővé. De amikor ezek a tárgyak napvilágra kerültek a német őrök által, a tulajdonosuk komoly büntetést kapott, vagy abban az esetben, ha ismeretlen volt, a cella összes foglyára, ahol ezeket a tárgyakat megtalálták kirótták a büntetést.*

A játékban lévő cellakártyák (lásd később) úgy számítanak, mint valamilyen másik típusú tárgy kártya (ruha, étel, irat, szerszám, térkép), amikor egy játékos szökést kísérel meg akcióként. A játékosnak választania kell egy tárgykártya típust minden játékban lévő cellakártyához. A cellakártyáknak kétféle őrizet értékük van. Az elsőt (0) akkor használjuk, ha a kártya a játékos kezében van a névsorolvasás fázisában (lásd később). A másodikat (4) akkor használjuk, ha a kártya játékban van a névsorolvasás fázisában (lásd később).

Cella kártya jel

A cella kártyát nem tűntettük fel a kockán, és csak mint megkülönböztető jelet nyomtattuk rá.

- Őrizet érték kézben

- Őrizet érték játékban

- Ábra

- Jel

Szökési terv kártyák

A szökési terv kártyáknak két értéke van, őrizet érték és szökés érték.



Ez a szökési terv jel: és csak a felismerés végett nyomtattuk rá.

- Őrizet érték kézben

- Ábra

- Jel

Feladat kocka

A feladat kocka oldalai öt különböző tárgy képet mutatnak (ruha, étel, irat, szerszám, térkép) és egy szökési értéket (3).

Szökés kocka

A szökés kocka egy közönséges kocka, oldalain hat különböző szökés értékkel 1-6-ig.

Őrizet jelző

Az őrizetjelzők a névsorolvasás fázisában szerezhethők, vagy más helyzetekben (lásd később), mindig annak jelzésére szolgálnak, hogy a játékosoknak mennyi őrizet pontjuk van. Két értékük lehet, 1 és 5. Amikor egy játékos őrizet pontokat kap, átteszi a megfelelő őrizet jelzőket a saját játékterébe az összes többi kapott őrizet jelzőhöz.

Fogoly jelző

A játék elején minden játékosnak választania kell egy országot, és elveszi az országhoz tartozó 3 fogoly jelzőt. A fogolyjelzőknek két különböző jellegzetességük van, az ország zászló és a fogoly érték. Minden fogoly jelző fogoly értéke 3.

- Fogoly érték

- Országzászló

A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, aki a 3 fogoly jelzőjét megszökteti megnyeri a játékot.

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Keverjük meg a játék pakli kártyáit, és tegyük le, hogy minden játékos elérje. Ezután minden játékos megkapja az országához tartozó 3 fogolyjelzőt, most már kezdődhet a játék.

### A JÁTÉK FÁZISAI

Minden szökési kísérlet forduló 3 fázisból áll.

- Szökéstervezés fázis
- Előkészületek és szökés fázis
- Névsorolvasás fázis

### SZÖKÉSTERVEZÉS FÁZIS

Az első játékos a legtöbb nem megszöktetett fogolyjelzővel rendelkező játékos. Holtverseny esetén a kezdő játékos a legtöbb őrizet ponttal rendelkező játékos. Ha még mindig holtverseny van, akkor az előző fordulóban egy sikeres fogolyszöktetést végrehajtó játékoshoz legközelebbi játékos a kezdő játékos. Holtverseny esetén, az előző fordulóban egy sikeres fogolyszöktetést végrehajtó játékostól balra (óramutató szerint) lévő játékos a kezdő játékos. A játék első fordulójában véletlenszerűen válasszunk kezdő játékost.

*Pl.: 5 fős játékban az A játékosnak sikerül megszöktetnie egy foglyot. A B és a D játékosnak nincs őrizet pontja. A C játékosnak 3 őrizet pontja van, és az E játékosnak 2 őrizet pontja van. Tehát az A játékosnak 2 fogoly jelzője van, míg a többieknek megvan mind a 3 kezdeti, így a következő fordulóban a C játékos lesz a kezdő játékos, mivel neki egyedül van a legtöbb őrizet pontja.*

A fordulóban a kezdő játékos elvesz a szökés táblázatnak megfelelő számú tárgykockát, és elveszi a szökés kockát. A használt tárgy kockák száma függ attól, hogy az összes játékost véve a forduló elején mennyi megszöktetett fogoly van, és ezt kell összevetni a játékosok számával, ahogy azt a táblázat mutatja.

*Pl.: Egy 5 fős játékban a forduló kezdetén 4 megszöktetett jelző van, így a kezdő játékos 4 tárgy kockát és egy szökés kockát kap. 3 vagy kevesebb megszöktetett fogolynál a kezdő játékos 3 kockát és egy szökés kockát kap.*

A kezdő játékos dob az összes kockával, a szökés kockát is beleértve. A kockadobás eredménye kell egy fogoly jelző szökésének szökési tervéhez a fordulóban. Minden fordulóban dobunk a kockával attól függően, hogy mennyi fogoly szökött meg, így a szökési terv minden fordulóban változik. Ha valamelyik tárgy kocka a 3-as szökési értéket adja, akkor, hogy a teljes szökés értéket megkapjuk, ezt hozzáadjuk a normál szökés kocka szökés értékéhez.

*Pl.: Egy 5 fős játékban a kezdő játékos 3 tárgy kockával és egy szökés kockával dob. Az eredmény ruha, szerszám, étel, és a szökés kocka értéke 4, így a fordulóban a szökési terv: ruha, szerszám, étel, és a szökési terv faktor értéke 4 lesz. Egy másik fordulóban az eredmény térkép, egy 3-as szökési terv*

faktor az egyik tárgy kockán, irat, és 2 a szökés kockán. Tehát a terv: térkép, irat és 5 szökés érték (3+2).

A kockadobás után minden játékos húz 2 kártyát a játék pakliból. Ezután a szökési terv fázis véget ér, és kezdődik az előkészületek és szökés fázis.

#### ELŐKÉSZÜLETEK ÉS SZÖKÉS FÁZIS

Ezt a fordulót az óramutató járása szerint körben játsszuk kezdve a kezdő játékosal, majd a következő játékos, és így tovább.

A játékosnak a fordulója alatt választania kell egyet a következő akciók közül, melyet végrehajt:

- Húz két kártyát a játék pakliból.
- Játékba hoz egy kézben lévő kártyát, képpel lefelé (nem mutatja meg a többi játékosnak!) maga elé teszi az asztalra, és húz egy kártyát a játék pakliból. A játékosok megnézheti a képpel lefelé fordított kártyáikat, amikor csak akarják.
- Eldobja valamelyik kártyát a kezéből, és képpel felfelé a játék pakli közelébe teszi.
- Eldob három vagy több azonos típusú kártyát a kezéből, és a dobott lapok paklijára teszi. Ezeket a kártyákat azonos tárgy típusnak kell lennie.

*Pl.: Nem dobhatunk el 1 étel kártyát, 1 térkép kártyát és 1 szerszám kártyát. Ezeknek egyformának kell lennie, például 3 étel kártya, vagy 4 étel kártya, vagy 5 étel kártya, vagy 3 térkép kártya, 4 térkép kártya, stb. Az információs kártya, ha a kezünkben van használható úgy is, mint bármely áhított tárgy kártya, így bármelyik játékos eldobhat például 2 étel kártyát és 1 információs kártyát, ételként használva az információs kártyát. Az információs, cella és szökés kártyák szintén kártyatípusok, ezért úgy is eldobhatók. Pl.: 3 szökés kártya, vagy 4 szökés kártya, cellakártyák, stb... A kártyát eldobó játékos választja meg az eldobott kártyák sorrendjét, és azt, hogy a dobott pakliban hova kerülnek.*

- 5 vagy több különböző típusú kézben lévő kártya eldobása a dobott paklira.

*Pl.: 1 ételkártya, 1 szerszám kártya, 1 szökés kártya, 1 térkép kártya és 1 irat kártya. A játékos nem dobhat el több különböző kártyát, még akkor sem, ha ezek különbözőek, és a játékos egymás után dobja el ezeket. Pl.: Az utolsó példa esetében a játékos nem dobhat el 1 ételkártyát, 2 szerszám kártyát, 1 szökés kártyát, 2 térkép kártyát és 2 iratkártyát. Minden típusból 1 kártyának kell lennie. Az információs kártyát bármilyen típusú tárgy kártyaként vagy normál információ kártyaként használhatjuk, így az eldobásnál különböző típusú kártyaként szerepelhet. Pl.: Egy játékos eldobhatja a következő hat kártyát: 1 térkép kártyát, 1 étel kártyát, 1 irat kártyát, 1 ruha kártyát, 1 szerszám kártyát és 1 információs kártyát. Vagy eldobhatja a következő hét kártyát: 1 térkép kártyát, 1 étel kártyát, 1 irat kártyát, 1 ruha kártyát, 1 szerszám kártyát, 1 szökés kártyát és 1 információs kártyát. Vagy végül eldobhat 8 kártyát (minden típus) így: 1 térkép kártyát, 1 étel kártyát, 1 irat kártyát, 1 ruha kártyát, 1 szerszám kártyát, 1 szökés kártyát, 1 cella kártyát és 1 információs kártyát. A játékos használhat 2 információs kártyát a kártya-eldobáskor, egyiket információs kártyaként, a másikat bármilyen általa választott tárgy kártyaként, például 1 étel kártya, 1 információs kártya, még egy információs kártya ruhaként, 1 szerszám kártya és 1 szökés kártya.*

- Felhúzza az első kártyát a dobott pakliból és húz egy kártyát a játék pakliból.

- Szökési kísérlet. .

A játékos nem passzolhat, kötelező végrehajtani egyet a felsorolt akciókból. Nem lehet olyan akciót választani, amit nem tudunk végrehajtani (kivéve a szökés megkísérlése).

*Pl.: Ha egy játékosnak nincs kártya a kezében, akkor nem választhat akciónak kártya eldobást.*

Hogyan lehet megszökni

Amikor egy játékos akciónak a szökési kísérletet választja, akkor megmutatja az összes képpel lefelé fordított kijátszott kártyáját az asztalon, és összeveti ezeket a szökési tervvel. Ha a tervben szereplő tárgyak mindegyikéből legalább egy kártyája van, és a szökés érték a szökés kártyán egyenlő vagy magasabb, mint a terv szökés érték igénye, akkor a játékos elvesz egyet a fogoly jelzői közül, és az asztal közepére rakja, jelezve, hogy ez egy kiszabadult fogoly jelző. A játékos büntetlenül kijátszhat további képpel lefelé fordított kártyákat, ha szükséges, vagy olyan kártyákat, melyek a szökési tervhez nem tartoznak. Ha több azonos típusú tárgy szerepel a szökési tervben, akkor a játékosnak ebből a típusból minden tárgyhoz szüksége van egy kártyára. *Pl.: Ha két kockán étel jel van, akkor a játékosnak két étel kártyára van szüksége a szökéshez.*

*Pl.: A forduló elején a játékos 3 tárgy kockával és egy szökés kockával dob. Az eredmény: étel, térkép, irat és 5-ös a szökés kockán. Néhány játékos akciója után, a B játékos bejelenti, hogy megkísérli a szökést. Felfedi az összes képpel lefelé fordított kártyáját: 1 étel kártya, 1 térkép kártya, 1 irat kártya és két szökés kártya 3 és 6 nyomtatott szökéspont értékkel. A szökés sikeres, mert megvan a szükséges három tárgy és a minimális 5-ös szökés érték. Majd veszi az egyik fogoly jelzőjét, és az asztal közepére rakja. Még két további fogoly jelzőt kell kijuttatnia, hogy megnyerje a játékot.*

Ha a játékos megkísérli a szökést, és felfedi a kártyáit, és nem egyeztetni a szökési terv kockával vagy nem éri el a szökési értéket, akkor a játékos kap 2 őrség pontot (lásd később), és újra lefordítja a kártyákat. Ezután választania kell egy másik ettől különböző végrehajtható akciót.

Amikor a fogoly jelző kiszabadul, a szökés és az előkészítő fázis véget ér, és a névsorolvasás fázis következik. Ha a játék pakli elfogy, és egyetlen fogolyjelző sem szökött meg, valamint az előkészület fázis befejeződik, akkor kezdődik a névsorolvasás fázis.

Amikor egy játékosnak sikerült három fogoly jelzőt megszöktetni, a játék véget ér, és ez a játékos győz. A többi játékos, ha úgy gondolja, folytathatja a játékot, hogy kiderüljön a rangsor a játék végén. Igazítsuk hozzá a szökési terv kockadobását és az előkészületeket az aktuális játékos számhoz.

## NÉVSOROLVASÁS FÁZIS

Ebben a fázisban az a játékos aki sikeresen megszöktetett egy jelzőt, megmutatja a kezében lévő kártyákat, és összeadja a kártyák őrizet értékét (emlékezzünk, hogy minden információs kártyánál 4-gyel kell számolni), és az összeggel megegyező őrizet jelzőt kap, melyeket maga elé tesz.

Ezután a többi játékos fedi fel a kezében lévő kártyákat, és a lefordított kártyákat, két kupacban. Minden felfedett képpel lefelé fordított kártya 0 őrizet pontot jelent, kivéve a cella kártyák. Az asztalon felfedett cella kártyák 4 őrizet pontot; a kézben lévő cella kártyák 0 őrizetpontot jelentenek.

Összeadjuk a kézben lévő kártyák őrizet értékével. Minden, kézben lévő információ kártya 4 őrizet pontot, és képpel lefordított, kijátszott információ kártya 0 pontot ér. Levonnak még 3 őrizet pontot minden, börtönben lévő, nem megszöktetett fogoly jelzőért. Ezután a teljes összegnek megfelelő őrizet jelzőt kapnak, melyeket maguk elé tesznek.

*Pl.: Az A játékos megszökik, és felfedi a kezében lévő lapokat. Van egy ruha kártyája 2-es őrizet értékkel, és 1 szerszám 1-es őrizet értékkel, így egyből 3 őrizet pontot kap. Ezután a B játékos mutatja meg a kezében lévő lapokat. Neki van 3 szökés kártyája 1 őrizet értékkel, 1 dupla tárgy kártyája 3-as őrizet értékkel, és 1 információs kártyája 4-es őrizet értékkel, mert a kezében van. A teljes őrizet pont  $1+1+1+3+4=10$ . A B játékosnak van 3 nem megszöktetett fogoly jelzője, így levon 9 (3 minden jelzőért) őrizet pontot, és már volt egy korábbi őrizet pontja. Ha a B játékosnak megszökik egy fogoly jelzője az előző fordulóban, akkor 4 őrizet pontot kap.*

Az őrizet jelzők játékban maradnak, és halmozódnak a fordulók során. Maximum 20 őrizet pontja lehet minden játékosnak. Ha egy játékosnak 20 őrizet pontja van, akkor többet nem kap. Ha valamelyik játékosnak a végső őrizet érték pontja negatív, akkor a játékos ennyi őrizet pontot veszít. Ha egy játékosnak nincs őrizet pontja, akkor semennyit nem veszíthet.

*Pl.: Az A játékos véghez visz egy szökést. A B játékosnak 6 őrizet pontja van és 3 fogoly jelzője. A B játékos kezében lévő kártyák: 1 étel kártya őrizet értéke 1, egy dupla tárgy kártya őrizet értéke 3. A B játékos végső őrizet pontjai  $3-9=-5$ . Így a B játékos vesz 5 őrizet pontot, és a következő fordulót 1 őrizet ponttal kezdi.*

A névsorolvasás fázis végén minden kézben lévő kártyát, és minden játékban lévő kártyát eldobunk. Ezután egybe keverjük a dobott lapok kupacát a játék paklival, előkészítve az új játék paklit a következő fordulóra.

### ŐRIZET PONTOK

Az őrizet pontok akadályozzák a játékosok szökési tervét, és megemelik a szökés kockán látható teljes szökési értéket a szökés és az előkészületek fázisában. Az őrizetpontok hatása minden játékosnál a saját őrizet pontoktól függ. Ha valaki véletlen őrizet pontot kap, akkor ezek erre a játékosra ebben a fordulóban hatnak.

*Pl.: A szökési terv ezt mutatja: 1 étel, 1 irat, 2 térkép és a szökési érték 5. Az A játékosnak van 6 őrizet pontja, így az ő szökési terve 1 étel, 1 irat, 2 térkép és 11 pont a képpel lefelé fordított szökési kártyákon, össze kall adnia a 6 őrizet pontját a kockán látható szökési értékkel. A B játékosnak 2 őrizet pontja van, így az ő szökési terve 1 étel, 1 irat, 2 térkép és a szökési érték 7.*

### A JÁTÉK PAKLI KIFOGY

Ha a játék pakli kifogy, és egyik játékos sem kísérel meg szökést, akkor a névsorolvasás fázisa következik, és minden játékos eldobja a kezében lévő és a kijátszott kártyákat a dobott pakliba. Minden játékos megszabadul 6 őrizet ponttól minden meg nem szökött fogoly jelzője után. Ezután új forduló kezdődik a szökési terv fázisával. Ha minden játékosnak ugyanannyi őrizet pontja, és ugyanannyi meg nem szökött fogoly jelzője van, akkor az új forduló kezdő játékosa az marad, aki az előző körben is volt.



*Pl.: A játékosnak 2 meg nem szöktetett foglya és 11 őrizetpontja van. A köre alatt felhúzza a játék pakli utolsó 2 kártyáját, ezért a névsorolvasás fázis kezdődik. A játékosok eldobják az összes kártyájukat, és megszabadulnak 6 őrizet ponttól minden meg nem szöktetett fogoly után, Az A játékos ebben az esetben 12 pontot vesz (2 foglya van). 2 őrizet ponttal kezdi a következő fordulót. A játékosok megkeverik a dobott lapok pakliját, és új játék paklit képeznek belőle. Minden készen áll az új fordulóhoz.*

KREDIT

.....

## JÁTÉK ÖSSZEFOGLALÓ

### A JÁTÉK FÁZISAI

-Szökési terv fázis

Meghatározzuk a célt a kockadobással. Dobunk a tárgy kockákkal és a szökés kockával.

-Előkészítő és szökés fázis

Minden játékos választ és végre hajt egyet a következő akciók közül, amíg valamelyik játékosnak sikerül megszöknie vagy elfogy a játék pakli.

--Két kártyát húzunk a játék pakliból.

--Kijátszunk egy kártyát képpel lefelé a kezünkből, és húzunk egy kártyát a játék pakliból.

-- Eldobunk egy kártyát a kezünkből a dobott paklira.

-- Eldobunk 3 azonos típusú kártyát a kezünkből a dobott paklira.

-- Eldobunk 5 vagy több különböző típusú kártyát a kezünkből a dobott paklira.

-- Felhúzzuk a dobott pakli felső kártyáját, és húzunk egy kártyát a játék pakliból.

-- Megkíséreljük a szökést.

-Névsorolvasás fázisa

A játékosok őrizet pontot kapnak a kezükben lévő kártyáért és a játékban lévő cella kártyáért.