

VERRATER (A hitszegő)

Kártyajáték 3-4 játékos számára - designed by Marcel-Andre Casanola Merkle & published by Adlung Spiele 1998.

Viszály a Felföldön!! Két feudális királyi család (a Sasok és a Rózsák) verseng a lehető legtöbb birtok elfoglalásáért. Azért, hogy a játékos a legtöbb győzelmi pontot megszerezhesse néha az egyik család, néha a másik család oldalán kell harcolnia. A játék címéből adódóan (A hitszegő) ez nem tekinthető rendkívülinek, hogy a játékos hithűséget vált egy viszály közepén - *Verrater*. Ugyanakkor a többi játékos akár *Építőmesterré* (Baumeister) is válhat - aki *raktárat* (gutshof) vagy *uradalmat* (kontor) épít -, vagy *Diplomatává* (Diplomat) aki reménykedik, hogy még megmentheti a kialakult helyzetet. Vagy *Földművessé* (Bauer) is lehet, aki megpróbál felkészülni az elkövetkezendő konfliktusra, amit a *Stratéga* (Strategie) előzőleg kellő alaposággal megtervezett.

A játék leírása:

Összességében két királyi család mindegyike megkísérel minél több ellenséges birtokot meghódítani, így próbálva jogot formálni győzelmi pontokra.

Tartozékok:

- 6 Akciókártya (Hitszegő, Földműves, Építőmester, Diplomata (2), Stratéga)
- 4 Hithűség kártya (2 „Sasok“ / 2 „Rózsák“)
- 12 Raktár-, és Uradalom kártyák (Gutshof/Kontor)
- 1 Konfliktus kártya
- 12 Tájékártya
- 1 Kezdőjátékos kártya
- 1 Stratégia kártya
- 23 Ellátmány kártya („2“/5; „3“/5; „4“/5; „5“/5; „6“/2; „8“/1)

* Dorf = Falu, Fluss = Folyó, Odniss = Puszta, Stadt = Város, Wald = Erdő, Weide = Legelő

Előkészületek

A kártyákat válogassuk szét és helyezzük el az alábbiak szerint:

- A hithűséget jelölő kártya megmutatja, hogy melyik királyi családot támogatod. A játék kezdetén minden játékos elvesz egy ilyen kártyát.
- A sorsolással eldöntött kezdőjátékos maga elé helyezi a kezdőjátékos kártyát. A hithűséget jelölő kártyáját a „Sas” oldalára kell fordítania, majd a többiek váltakozva a „Rózsa” ill. a „Sas” oldalára fordítják a hithűséget jelölő kártyájukat.
- A tájkártyák alkotják a játéktérterületet. Válogassuk szét a tájkártyákat két csomagba, minden tájegységből egyet-egyét téve a két csomagba. Az egyik csomagban a kártyákat fordítsuk a „Sas” oldalára, a másik csomagot a „Rózsa” oldalára. Keverjük össze a kártyákat, azok oldalaik megváltoztatása nélkül és helyezzük le azokat az asztalra, egy kört formálva belőlük. A kártyák felső oldalukkal a kör közepe felé mutassanak.
- A raktár kártyák fontosak az ellátmány kártyák gyűjtésekor. Az uradalom kártyák a jövőbeni győzelmi pontok számát növelik a játék végén. Minden játékos a saját színében elveszi a 3 raktár/uradalom kártyáját. Kezdve a kezdő játékosal, minden játékos lehelyezi az egyik raktár kártyáját, félig láthatóan bármelyik tájkártya alá. Csak még más játékos által el nem foglalt tájkártya alá tehető raktár kártya! Saját hithűségeddel ellátott tájkártya alatt levő raktár kártyád, később extra ellátmány kártyákat jelentenek majd a számodra. A maradék két raktár/uradalom kártyát, melyet a játékosok később használnak fel, tartsák a hithűséget jelölő kártyájuk alatt.

FONTOS: Soha nem lehet egynél több raktár/uradalom kártya, egyik tájkártya alatt sem.

- Az ellátmány kártyák a konfliktusok alatt lesznek értékesek, mivel azok majd a konfliktusban álló területek értékeit növelik. Minden játékos elvesz egy „3”, „4”, „5” értékű ellátmány kártyát. A maradék ellátmány kártyákat alaposan keverjük meg, és mint húzópakli helyezzük azt a körbe rakott tájkártyák közelébe.
- A stratégia kártyát és a konfliktus kártyát adjuk a kezdőjátékosnak balra ülő játékosnak.
- Az akciókártyákat helyezzük színükkel lefelé, a kör közepébe.

Szükség lesz tollra és papírra a pontok feljegyzéséhez.

1. Fázis: A konfliktus helyének meghatározása

A stratégia kártyát birtokló játékos meghatározza a konfliktus helyét a konfliktus kártya lehelyezésével. A kártyát két szomszédos, de ellenséges tájegység égboltjára teszi. ("Sas", "Rózsa")

2. Fázis: Akciókártyák választása

A forduló kezdőjátékosa felveszi az asztalról mind a 6 akciókártyát és alaposan megkeveri azokat, Majd a legfelső kártyát, annak megtekintése nélkül visszateszi színnel lefelé a kör közepére. Ez az akciókártya ebben a fordulóban nem használható. A maradék 5 kártyát titkosan megnézi, és választ egy akciókártyát, melyet lefordítva a hithűség kártyája alá helyez.

A maradék kártyákat tovább adja a tőle balra ülő játékosnak, aki szintén választ egy kártyát...stb., amíg minden játékos választ magának egy akciókártyát. Az utolsó, megmaradó kártyát, annak megtekintése nélkül helyezzük vissza, színnel lefelé fordítva a körbe.

3. Fázis: Az ellátmány kártyák kijátszása

A kezdőjátékoskal kezdve minden játékos nyíltan letehet a kezéből, maga elé 0-5 darab ellátmány kártyát.

4. Fázis: Az akciókártyák felfedése

Minden játékos végrehajtja az általa választott akciót, de csak a hithűség akciójának végrehajtása után.

Hithűségő: A játékos ezzel a kártyával megváltoztatja hithűségét, melyet a hithűségét jelző kártyájának a megfordításával jelez.

Amíg újra nem változtat hithűségén (egy újabb akcióval), addig az új családhoz lesz hűséges.

5. Fázis: A konfliktus megoldása & a győztes oldal meghatározása

A több hadipontot szerző oldal lesz a konfliktus győztese. Ezt a négyzetekben található számokból számolhatjuk ki.

Mindkét oldal az alábbi három forrásból szerezhet hadipontokat:

- A tájkártya értéke.
- Az ellátmány kártyák, melyeket a játékos kijátszott.
- A két "Diplomata" akciókártya.

Azonos hithűségeknel a pontok összeadódnak.

FONTOS: Ha a konfliktus megoldása holtpontra jut (mindkét oldal azonos számú hadipontot szerzett) semmi nem történik a tájkártyával, és pontokat csak a **stratégia (+2)** és a **hithűségő (+1)** szerez.

6. Fázis: A győzelmi pontok kiosztása

A győztes családdal azonos hithűségű játékosok győzelmi pontokat szereznek. Pontosán annyit, amennyi az elfoglalt tájkártyán, a győzedelmeskedő játékosok száma (római számok) alatt látható. A győzelmi pontok számát egy külön papíron vezessük.

A **hithűségő** és a **stratégia** akciókártyával rendelkező játékosok még +1 ill. még +2 győzelmi pontot jegyeznek. (az akciókártyákon ezeket a körbe írt számok jelzik!)

Végezetül az elfoglalt tájkártyát meg kell fordítani, hogy azon a győztes család címere legyen látható

7. Fázis: Az építőmester akciója

Az építőmester kártyával a játékos kijátszhatja (vagy vált, vagy épít) egy saját raktár/uradalom kártyáját. A kijátszott kártyát lehelyezi félig láthatóan az egyik tájkártya alá olyan módon, hogy az könnyen azonosítható legyen.

Egy már korábban lehelyezett kártya átfordítható a másik típusra (raktár/uradalom), de ahová egyszer megépítették, onnan nem mozdítható el!

FONTOS: Egy játékosnak nem lehet kettőnél több uradalma játékban, és minden kijátszott uradalom pontokat jövedelmez a játék végén, nem számítva milyen hithűségű volt a tájkártya.

Egy játékosnak 3 raktára is lehet.

8. Fázis: A stratégia akciója

A stratégia akciókártyával a játékos (aki begyűjtött 2 győzelmi pontot a 6.fázisban) elveszi a stratégia kártyát, mely feljogosítja a következő konfliktus helyszín kiválasztására. Megkapja a kártyát mindaddig, amíg egy másik játékos ismét a stratégia akciókártyát választja.

9. Fázis: Ellátmány kártyák eldobása

Az aktuális fordulóban kijátszott minden ellátmány kártyát el kell dobni, színnel felfelé fordítva, egy dobott pakliba, a húzópakli mellé. Amikor a húzópakli elfogyott, a dobott lapok pakliját meg kell keverni és egy új húzópaklit kell kialakítanunk.

10. Fázis: Ellátmány kártyák húzása

A földműves akciókártyával a játékos, felhúz 3 ellátmány kártyát a húzópakliból. Azután a többi játékos húz, kezdve a kezdőjátékoskal 1 ellátmány kártyát, minden olyan a játéktéren levő raktáráért, amely azonos hithűségű tájkártya alatt van, amilyen hithűségben a játékos áll.

(a földműves nem kap kártyákat a raktáraiért!)

Sem az uradalmak, sem pedig az ellenkező hithűségű tájkártyák alatt levő raktárak nem adnak ellátmány kártyát. Végezetül a diplomata(+2) kártyával a játékos húz egy extra ellátmány kártyát.

A játékosok nem tarthatnak meg 5-nél több ellátmány kártyát.

Az új ellátmány kártyáknak helyet kell csinálni (betartva a max.5 kézben tartható kártyaszámot), ezért a kézben maradt felesleges ellátmány kártyákat először el kell dobni, majd húzni kell.

11. Fázis: Az akciókártyák visszaadása

Minden akciókártyát visszahelyezünk kör közepére.

12. Fázis: Az új kezdőjátékos

A kezdőjátékos kártya a baloldali játékoshoz kerül tovább.

13. Fázis: A kör vége

Amikor minden játékosnál kétszer (3 játékos esetén háromszor) volt a kezdőjátékos kártya, a játék véget ér. Ez 8 forduló 4 játékos esetén, 9 forduló 3 játékosnál. A játék hamarabb véget érhet, ha mind a 12 tájkártyát azonos család uralja. Ebben az esetben az utolsó kör a 10. fázis után befejeződik

Végső pontozás:

Minden játékos legfeljebb 6 győzelmi pontot érhet el még, amikor a játéknak vége.

Uradalmak x kézben maradó ell.kártyák száma = GYP

Egy játékos uradalmi (max.2) a tájkártyák alatt, extra győzelmi pontokat adnak.

Az uradalmak száma megtöbbszörözte a játékos kezében levő ellátmány kártyák darabszámával (max.3).

A legtöbb győzelmi pontot szerzőjátékos megnyerte a játékot.

Áttekintőkártya 1.:

A játék szerkezetének bemutatása

A 12 tájkártyát egy kör alkotva helyezük le az asztalra, melyben a kártyák felső szegélyei a kör közepe felé mutassanak. A 6 akciókártyát tegyük a kör közepére, színnel lefelé fordítva. A 23 ellátmány kártyát alaposan keverjük meg és egy húzópaklit formálva, tegyük azt a kör mellé. Minden játékos a hithűség kártyáját maga előtt tartja az asztalon, a kártya alá helyezve a még fel nem használt raktár/uradalom kártyáit.

Amikor a játékos felhasznál egy raktár/uradalom kártyát, azt az egyik (más játékos által még nem használt) tájkártya alá helyezi. (A raktár/uradalom kártya félig látható része a kör külső oldala felé mutasson!)

Áttekintő kártya 2.:

A tájkártyák bemutatása

WEIDE = Legelő. A világos hátterű, a jobb alsó sarokban "Sas" címerrel jelölt táj a "Sas" család birtokához; a sötét hátterű "Rózsa" címerrel jelölt táj a "Rózsa" család birtokához tartozik. A bal alsó sarokban található szám az alap Konfliktus Pontokat mutatja. A római számok azonos hithűségű játékosok számát jelölik, az alattuk levő bekarikázott számok, a táj elfoglalásáért kapható győzelmi pontok számát mutatják, az azonos hithűségű játékosok számának függvényében.

Áttekintőkártya 3.:

Egy konfliktus bemutatása

A konfliktus kártyát az előző körben a stratégia akciókártyát választó játékos helyezheti le, két ellenséges hithűségű, de szomszédos táj égboltjára. Ha egy játékos egyedül "Rózsa" hithűséggel a konfliktusban győzedelmeskedik, akkor 5 győzelmi pontot szerez és a folyó tájkártya átfordul a "Rózsa" címerrel jelölt oldalára. Amennyiben három "Sas" hithűségű játékos beveszi a várost, úgy mindhárom játékos 4-4 győzelmi pontot kap, és a kártya átfordul a "Sas" címerrel jelölt oldalára.

Áttekintő kártya 4.:

A 6 akciókártya bemutatása

Verrater (Traitor): Megváltoztatja a hithűségét, és ezzel 1 Győzelmi Pontot szerez.

Diplomat 2: Húz egy ráadás ellátmány kártyát, valamint 2 Konfliktus Pontot szerez.

Diplomat 5: 5 Konfliktus Pontot szerez.

Baumeister: Kijátszik és így épít egy raktárat, vagy egy raktárt uradalommá fejleszt.

Stratego: Megválaszthatja a következő konfliktus helyszínét, és 2 Győzelmi Pontot szerez.

Bauer: Húz 3 ellátmány kártyát.

Áttekintőkártya 5.:

A játék fázisai

1. Fázis: A konfliktus helyének meghatározása.

2. Fázis: Akciókártyák választása.

3. Fázis: Ellátmány kártyák kijátszása.

4. Fázis: Akciókártyák felfedése.

5. Fázis: A konfliktus feloldása és a győztes oldal meghatározása.

6. Fázis: A Győzelmi pontok kiosztása

7. Fázis: Az építőmester lehelyez egy raktárat, vagy egy uradalmat.

8. Fázis: A stratégia magához veszi a konfliktus-, és a startégia kártyákat.

9. Fázis: Az ellátmány kártyák eldobása.

10. Fázis: Ellátmány kártyák húzása.

11. Fázis: Az akciókártyák visszahelyezése a kör közepére.

12. Fázis: A kezdőjátékos kártya továbbadása a következő játékosnak.

13. Fázis: A kör vége.

A játék a 8. kör (4 játékos) , vagy a 9. kör (3 játékos) után befejeződik.