

Igenis, Sötét Nagyúr!

Rigor Mortis kártyajátéka

Fabrizo Bonifacio, Massimiliano Enrico
és Chiara Ferlito játéka; fejlesztésében
közreműködött még Riccardo Crosa

Illusztráció és látványterv: Riccardo Crosa
és Paolo „Spot” Valzania

Közreműködők: Virginia Briganti, Giulia Campanella,
Marco Crosa és Silvio Negri-Clementi

A magyar változat munkatársai:
Fordító: Tasnádi Ákos
Szerkesztő: Villányi Pál, Járdán Csaba

Magyarországon forgalmazza a Delta Vision Kft. - www.deltavision.hu



Igenis, Sötét Nagyúr! © Counter srl, 2005. Minden jog fenntartva. A termék egészének vagy részének engedély nélküli forgalmazása vagy honosítása szigorúan tilos! A játékban szereplő karakterek és események kitaláltak, minden esetleges élő vagy képzelt személlyel netán eseménnyel való hasonlóságuk csupán a véletlen műve.

Köszönjük minden tesztelőnek és játékosnak, aki áldozatos munkájával hozzájárult az Igenis, Sötét Nagyúr! megalkotásához! Külön köszönet a Flying Circus (flyingcircus.it) szamarainak, Andrea Cupido és Andrea Vigiac.

Végül ki szeretnénk fejteni köszönetünket mindazoknak, akik támogattak minket munkánk során, és a kezdetektől hittek ebben a bolondos játékban! Név szerint: Valeria Bottigliérinek, Paolo Carrarónak, Antonella Negri-Clementinek, Roberto Di Megliónak, Federico Faenzának, Ciriaco Offeddunak, Roberto Petrillónak, Cesare Sacerdotinak és Rachele Stocconak.

Rigor Mortis: Nos, ocsmány kis férgék, elhoztátok nekem a szürke varázsló köpenyét, ahogy az megparancsoltam?

Shalma-Ne: A kö-kö-köpenyt? Természetesen, Uram... Éppen a varázsló tornya felé mentünk, de amikor keresztülvágtunk az erdőn, ez a kontár eltévesztette az utat...

Rigor Mortis: Valóban, Nya-Khebo?

Nya-Khebo: De Uram, nem az én hibám volt! A jó utat követtem, ám amikor kitört az a szörnű vihar, Simur-Hadd azt mondta, hogy keressünk menedéket egy bányában...

Rigor Mortis: Féltünk, hogy vizesek leszünk, nemdebár?

Simur-Hadd: Ööö, hát igen, sajnós ez így volt... De én nem akartam, hogy...

Rigor Mortis: Simur-Hadd! Már sokadjára esik kútba miattad egy igen fontos küldetés! És sokadjára jár ki neked a súlyos büntetés! Maradj csak, ahol vagy...

Minden epikus történet arról szól, hogy a Gonoszok az árnyékban szövök aljas terveiket a Jó erőinek elpusztítására, hogy azután a Lét sötét oldala győzedelmeskedjék. Ám előbb-utóbb Hősök keresztelik az útjaikat, akik nagy áldozatok árán legyőzik őket, visszahozva a Jóság és az Igazság uralmát.

Köszönet nektek, nagy Hősök, amiért a Fény beragyoghatja a földet!

De...

Mi történik akkor, amikor a sötétség megvert, megalázott talpasai visszasunnyognak a gonoszság ama üregeibe, ahol megszülettek?

És mi történik akkor, ha mindezek a Kragmortának nevezett világban esnek meg?

Hogyan viselkednek a Sötét Oldal alattomos kis szolgálói, amikor Sötét Mestertük, Rigor Mortis, a Gonosz Lángelme, az Elveszett Földek Ura színe elé kerülnek?

Nos, ideje, hogy megtudjuk...



JÁTÉKÖTLET

Az Igenis, Sötét Nagyúr! fantasy környezetbe helyezett humoros, könnyed házibuli-játék: hozzá csupán jókedvre, vidám baráti társaságra és kevés improvizációs készségre van szükség.

A játék hamar megtanulható és könnyen játszható: Rigor Mortis, az egyetlen és igazi Gonosz Lángelme alattomos kis szolgálai lógó orral térnek haza sokadik elbukott küldetésükből, és igazolniuk kell magukat Mesterük előtt: meséket kell kiötlönniük, mentetetöznüik, és érdemes társaikat minél jobban bemártaniuk. De fontos szerepe van annak a játékosnak is, aki a Gonosz Lángelme szerepébe bújik. Ővé az abszolút hatalom: ő parancsol a szolgálaknak, ő dönti el, hogy megbünteti-e őket, vagy még egyszer, utoljára meghallgatja esedezésüket. Jaj annak, kinek mentségeit szájalmasnak, mondókáját unalmasnak vagy lassúnak, viselkedését tiszteletlennek ítéli... mert lesújtó pillantását veti a szerencsétlenre, aki nem eléggé ravasz és alattomos.

Tartalom

80 ötletkártya
37 akciókártya
3 „a Sötét Nagyúr lesújtó pillantása”-kártya

Szerepek

A játékban kétféle szerep van: a szolgálé és a Sötét Nagyuré. Az első játék előtt el kell döntenetek, ki lesz először a Sötét Nagyúr. A kijelölés történhet véletlen segítségével, szimpátia alapján vagy közfelkiáltással.

A többiek mind a Sötét Nagyúr szolgálai lesznek: Kragmorta világának legalattomosabb, legárulkodóbb kis mocskai – vagy bármely más fantasy-világ gonosz kis lényei, tetszés szerint. Bárhogyan is, fő tulajdonságaikban megegyeznek: mindenre alkalmatlanok, ügyetlenek, és a legegyszerűbb feladatokat is képtelenek végrehajtani.

A későbbi játékokban a Sötét Nagyúr szerepét az előző játék vesztese kapja meg, vagy sorban, egymás utáni mindenki... vagy újra közfelkiáltással választotok Sötét Nagyurat! Elvégre miért is érnétek be egy kisebb formátumú gonosszal?



A kártyák

A játékban kétféle kártya található:

Az ötletkártyák segítségével adhatják elő a játékosok védekezésüket. Amikor egy játékos kijátszik egy ötletkártyát, annak neve, a rajta látható kép vagy a rajta olvasható szöveg alapján előáll valamiféle védekezéssel, ami mindaddig elfogadható, amíg van valamiféle kapcsolata a kártyával – meg persze amíg a Sötét Nagyúr méltányolja.



Akciókártyát mindig egy ötletkártyával együtt kell kijátszani, hogy a kártya megszabta akcióra sor kerülhessen. Kétfajta akció létezik:

A **bemártás** lehetővé teszi, hogy a játékos bevádolja egy társát; így immáron a bevádolt játékos lesz kénytelen folytatni a mentetetözdést.



A **közbepofázás** lehetővé teszi, hogy valamely játékos egy új szempont alapján belebeszéljen társa meséjébe (az ezt a kártyát kijátszó játékos nem kerül sorra, ő csupán megzavarja és általában fel is bosszantja éppen soron lévő társát).



Egyes akciókártyák csak az egyik akciófajta teszik lehetővé, más akciókártyák viszont a két



akciófajta bármelyikét.

A Sötét Nagyúr kártyái

A játékban található még három kártya, amelyeket a Sötét Nagyúr használ: ezek segítségével veti lesújtó pillantását hitvány szolgálaira. Rajtuk az egyre mérgesebb Sötét Nagyúr látható. E lapok hasonlóképpen használandóak, mint ahogy a bírók használják sárga és piros lapjaikat.

A Sötét Nagyúr lesújtó pillantásával bünteti azt a szolgálját, aki nem tud elég hatékonyan védekezni. Az a játékos, aki elsőként begyűjti mind a háromféle lesújtó pillantást, bűnösnek nyilvánítatik a küldetés elbuktatásában, és viselnie kell tette súlyos következményeit.

A lesújtó pillantásokat valamiképpen nyilván kell tartani; a módszer a játékosokra van bízva. Lehet tollal és papírral, valamiféle jelzőkkel, babokkal, kockával – mindegy, a lényeg az, hogy mindig tudni lehessen, kit hány lesújtó pillantás ért már.

Előkészületek

A játékosok leülnek egy asztalhoz, és kiválasztják, ki lesz a Sötét Nagyúr, ki bújik közülük Rigor Mortis szerepébe.

(Még jobb, ha egyidejűleg hosszú, fekete köpenyt is ölt magára, a beleélés kedvéért.)

A kártyákat szét kell válogatni: külön az ötletkártyákat és külön az akciókártyákat (a lapok hátoldala valamelyest eltérő). Minden játékos kap 3 ötletkártyát és 3 akciókártyát.

A Sötét Nagyúr hosszan, baljóslatúan méregeti szolgálait, majd egy perc kellemetlen, fenyegető csend után elkezd a játékot.



A JÁTÉK MENETE

A Sötét Nagyúr egyik szolgájához fordul, és megkérdezi, ugyan mi is lett a küldetés eredménye, például ilyesformán:
– Nos, bátor szolgálaim, megparancsoltam, hogy raboljátok el a hercegnőt, és hozzátok el nekem. Megtettétek?
– Rabszolgák, földig romboltátok-é a falut Kis Nagy Szarv mellett, ahogy megparancsoltam?
– Hű kegyenceim, megleltétek a Szemölcsök Elixírét?
Az, hogy kinek teszi fel a kérdést, kizárólag a Sötét Nagyúr szeszélyén múlik. A megkérdezett játékos viszont kénytelen megvédeni magát, s ezzel el is kezdődik a köre.

A szolga köre

A soron következő játékos igyekszik igazolni, hogy nem rajta bukott el a küldetés. Így próbál menekülni a Sötét Nagyúr haragja elől.

Az általa felhozott mentségnek nem kell ésszerűnek lennie, de még hihetőnek sem feltétlenül; mivel az Igenis, Sötét Nagyúr! tréfás játék, minél abszurdabb a védekezés, annál jobb a hangulata. Mindazonáltal a védekezésnek összefüggésben kell lennie a kijátszott ötletkártyával.

A játékosra akkor kerül a sor, amikor a Sötét Nagyúr kérdést intéz hozzá, vagy amikor egy másik szolga bemártja – és akkor fejeződik be a köre, amikor sikerül kijátszania egy bemártást valamelyik másik játékosra.

Ha valakit bemártottak, akkor legelőször húz egy akciókártyát; amennyiben azonban a Sötét Nagyúr fordult hozzá kérdésével, nem teheti ezt meg.

Ezután a játékos:

- kijátszhat egy ötletkártyát, védekezését segítő;
- kijátszhat egy ötletkártyát és egy bemártást, hogy bevádoljon egy másik szolgát.

A soron lévő játékosnak:

- legalább egy ötletkártyát ki kell játszania;
- legfeljebb három ötletkártyát szabad köre folyamán játszania;
- körét úgy kell befejeznie, hogy kijátszik egy bemártást (ezt nem teheti meg azután, hogy már kijátszott három ötletkártyát).

Köre végén:

- a bemártás kijátszása után annyi ötletkártyát húz, hogy három legyen közülük a kezében.

Ha a játékos túl sokat gondolkodik, vagy nem tudja folytatni a meséjét, vagy köre végén képtelen egy bemártást kijátszani, akkor ezzel felszítja a Sötét Nagyúr haragját, és a Gonosz Lángelme lesújtó pillantásban részesíti.

Amennyiben egy játékosra úgy kerül a sor, hogy nincs nála ötletkártya, automatikusan lesújtó pillantásban részesül.

Ha egy játékosnál nincs bemártás, akkor megteheti, hogy bele sem kezd meséjébe, hanem „elviszi a balhét”, vagyis nyomban kap egy lesújtó pillantást a Sötét Nagyúrtól.

Megjegyzés: Igen fontos, hogy a játékosok tisztelettel beszéljenek a Sötét Nagyúrral! Ha valaki elmulasztja az illő tisztelet megadását, a méltán haragra gerjedt Sötét Nagyúr lesújtó pillantásában részesítheti.

Körön kívüli cselekedetek

Ha épp nincs rajta a sor, a szolga akkor is cselekedhet: megzavarhatja a soron lévő mentegetődzőt. Ez úgy történik, hogy kijátszik a kezéből egy ötletkártyát és egy olyan akciókártyát, amelyen közbepofázás-ikon látható.

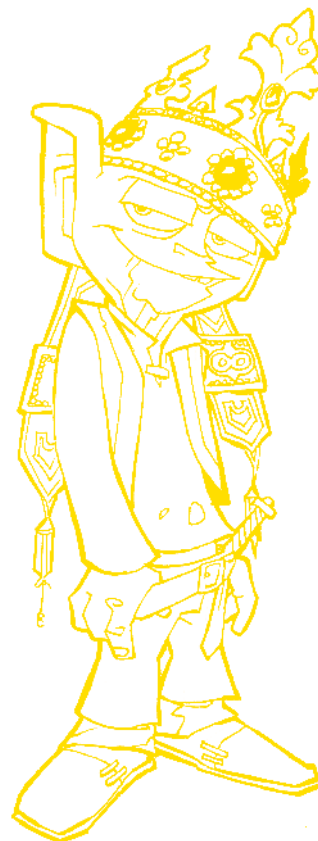
A közbepofázást megfelelő formulával (például „De ez nem is így volt, hiszen...”) kell bevezetni, és valamilyen módon illeszkednie kell az éppen előadott meséhez; a rossz közbepofázás ugyanis szintén felszítja a Sötét Nagyúr haragját. A soron lévő játékosnak gyorsan alkalmazkodnia kell a megváltozott meséhez, beillesztve történetébe az új fordulatokat.

Bemártás során nem lehet közbepofázni. A közbepofázás után sem ötlet-, sem akciókártyákat nem kap a közbepofázó játékos.

A szolgák lapjai

Változó, hogy mennyi és milyen kártya lehet a szolgák kezében:

- A játék elején mindegyiknél 3 akció- és 3 ötletkártya van.
- Ha egy játékosra úgy kerül sor, hogy valaki más bemártja, akkor köre elején húz egy akciókártyát.
- Amennyiben valamelyik játékos úgy fejezi be körét, hogy bemártja egy másik társát, akkor annyi ötletkártyát húz, hogy 3 legyen a kezében.
- Ha egy játékos lesújtó pillantásban részesül, akkor eldobja összes kártyáját, majd húz 3 új akció- és 3 új ötletkártyát.
- Amennyiben egy játékos közbepofázik, akkor nem húz kártyát.



A Sötét Nagyúr

A játék folyamán a Sötét Nagyúrnak állandóan borotvaélen kell táncoltatnia szolgálait.

Megteheti, hogy:

- félbeszakítja a szolgálak meséit, hogy bővebb magyarázatot követeljen.
- új elemeket vihet be a történetbe, az ötletkártyáktól függetlenül.
- tetszése szerint szidalmazhatja és dorgálhatja az éppen soron nem lévő szolgálakat.
- kommentálhatja a szolgálak bárgyú meséit.
- biztathatja őket silány mentségeik elősorolására (akár ilyesféleképpen is, hogy „Kezdek unatkozni... ugye nem akarod, hogy unatkozzam?”)

A Sötét Nagyúr haragja

A nyomorult szolgálak folyton-folyvást próbára teszik a Sötét Nagyúr türelmét, és bizony rengeteg dolog van, ami miatt méregbe gurulhat, például:

- Nincs bemártás: ha valaki nem tud ilyen kártyát kijátszani, azt kénytelen bevallani (de „szerepen belül”, azaz például hebegéssel és remegéssel).
- Nincs ötletkártya: ha valakire úgy kerül a sor, hogy nincs nála ötletkártya, azonnal lesújtó pillantásban részesül.
- Lassúság: ha egy mentegőtűző mese közben, vagy bemártása után túl sokáig (például 5–10 másodpercig, a Sötét Nagyúr szeszélye szerint) hallgat, az a szolga kihívja a Sötét Nagyúr haragját maga ellen.
- Unalom: ha a szolga meséje túl körülményes, vagy nem meggyőző.
- Az ötletalkalmatlan használata: ha a szolga nem megfelelően használja meséje során az ötletkártyát – a Sötét Nagyúr megkérdőjelezhetetlen ítélete szerint.
- „Ne hívj Főnöknek!”: ha a szolga tréfát űz a Sötét Nagyúrból, beceneven szólítja, pimaszul viselkedik vele szemben, azt a Gonosz Lángelme azonnali büntetéssel sújtja.
- Ha egy szolga másról beszél játék közben, értelmetlen közbevetésekkel megszakítja a játékot stb.
- Vagy bármiért, hiszen a Sötét Nagyúr ítélete megkérdőjelezhetetlen – végül is, ő a Gonosz Lángelme, az Elveszett Földek Ura...

Ha egy szolga ellen haragra gerjed a Sötét Nagyúr, azt lesújtó pillantásában részesíti. Amennyiben egy szolga már 3 lesújtó pillantásban részesült, és nem sikerül kegyelmet kikönyörögnie magának, akkor kiesik a játékból.

Kegyelem, én Uram, kegyelem!

Ha egy szolga a harmadik lesújtó pillantásban részesül, már csak egyetlen esélye van nyomorult bőrének megmentésére: kegyelemért könyöröghet. Amennyiben a Sötét Nagyúr hajlik a kegyelemre, a játékos húzhat egy kártyát az akciópakliból. Ha a kártyán NEM látható Rigor Mortis koponyája, a bűnös még utoljára megmenekült, és a játék folytatódik, mintha meg sem kapta volna a harmadik lesújtó pillantást. Ellenkező esetben viszont beteljesült a szolga balsorsa: Rigor Mortis úgy találta, hogy ő az igazi felelős az elbukott küldetésnek, és nyomban meg is bünteti... vagy éppen visszavonul titkos rejtekébe, hogy kiöltjön valami igazán rettentő megtorlást.

A könyörgésnek valóban könyörgésnek kell lennie, nem holmi bejelentésnek. A játékosnak a lehető legjobban el kell játszania a csúszó-mászó kis szolgát, aki érzi, hogy hitvány élete végveszélyben forog, és aki halálra van rémülve. Csak a megfelelő könyörgéssel lehet elérni, hogy a Sötét Nagyúr kegyet gyakoroljonsem mire sem jó szolgáljával.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor egy szolga kiesik a játékból – azaz három lesújtó pillantásban részesült, és nem sikerült kegyelmet kapnia. Ekkor új játék kezdődhet, amelyben a Sötét Nagyúr szerepébe ez a játékos bújik majd (vagy bármelyik másik társa).

„Első forduló”

Hogy mindenki részt vegyen a játékban, az elején, amikor még mindenki rendelkezik bemártás akciókártyával, minden résztvevő jobb oldali szomszédját kell bevádolja. Csak az „első forduló” befejeztével lehet más játékos is bemártani. Már az „első forduló” során is lehet azonban közbepofázni, valamint a Sötét Nagyúr már ekkor is lesújtó pillantásában részesítheti szolgálait – ilyenkor a következő játékkal folytatódik a mentegőtűzés.

„Nincs folyamatos viszontvád”

A Sötét Nagyúr könnyen megunja szolgálai összevissza gagyogását; ennél csak azt rühelli jobban, amikor két szolgálja vitáját kell hallgatnia. Ezért ha ketten elkezdik egymást vádolgatni, mindketten lesújtó pillantásban részesülnek. Amennyiben két játékos azért kezd viszontvadászba, hogy az egyikük így megszerezze harmadik lesújtó pillantását, a Sötét Nagyúrnak pártatlanul (és igen drasztikusan) kell rájuk lesújtania. Bárhogyan is, nem ajánlatos vád és viszontvád után újabb viszontvád megkockáztatása vagy megengedése.

„Elsőbbség”

Ha többen is kijátszanak kártyát azért, hogy közbepofázással megzavarjanak valakit, azé a játékosé számít, aki az óramutató járása szerint legközelebb ül a megzavarni kívánt szolgálához. A többiek visszaveszik kártyáikat, amelyeket persze utóbb még kijátszhatnak...

...de ne feledjük: a végső döntés mindig és mindenben a Sötét Nagyúré!

