

KORRUPTIVITÁSY KÁRTYAJÁTÉK

Egyszerűsített, illusztrált játékszabály

...
A cél világos, a játékban az győz, aki a legtöbb hatalmi pontot gyűjti. A hatalom megszerzéséhez a játékban is egy üzleten, akarom mondani, ügyleten keresztül vezet az út. Ilyen ügylet pl.: a „privatizáció” vagy a „telekspekuláció”, vagy az „autópálya-építés”. Szóval minden és mindenki eladó, de a hatalomra törekvőknek meg kell őrizniük a látszatot vagyis - a népszerűséget és a korrupciós mutatót - a megfelelő szintekre kell hozniuk és ott tartaniuk a kijátszott lapok segítségével.
...

A Korruptivity kártyajátékban a játékosok úgy tehetnek szert *hatalomra*, hogy ügyleteket valósítanak meg. Az *ügylet-kártya* bal alsó sarkában szereplő hatalom-pont csak a sikeresen megvalósított *ügymenetekért* jár.

Az ügylet egy *ügylet-kártya* lerakásával indul. Minden más típusú lapot csak egy már lerakott ügylettel kapcsolatban lehet kijátszani.



A kártya jobb felső sarkában látható a lap típusát jelentő ikon. Úgy érdemes ezt kezelni, mintha ezek lennének a különböző „színek” mint pl: ♣♦♥♠
A korruptivity kártyajátékban azonban nem négy hanem tulajdonképpen hét különböző „színű” lap típus van ezek pedig a következők:
● Ügylet | ♣ Karakter | ○ Hivatkozás
✔ ⊗ ⊕ ⊖ Fejlemények

Fontos: aki letette az ügylet-kártyát, az lett az *ügylvivője*, más játékos nem tudja elvenni tőle ezt.

A játékos úgy hozhat kapcsolatba egy lapot egy ügylettel, hogy melléhelyezi azt. Ezzel egy lap-sorozatot kezdve meg, amihez majd a további –ugyanezen ügylettel kapcsolatba hozott - lapokat lehet *csatolni*.



Az így kialakuló (ügylet-kártyával kezdődő, majd más típusú lapokkal folytatódó) kártya sorokat nevezzük *ügymenetnek*.



Akár mennyi, akár azonos akár különböző típusú lapot lehet egy ügymenethez csatolni, nincs korlátozás. Akármelyik játékos akármelyik folyamatban lévő ügymenethez csatolhat lapot, nem csak a sajátjához.

Egy ügylet megvalósításához a hozzá kapcsolódó ügymenetnek meg kell felelnie az ügylet-kártyán lévő összes feltételnek!



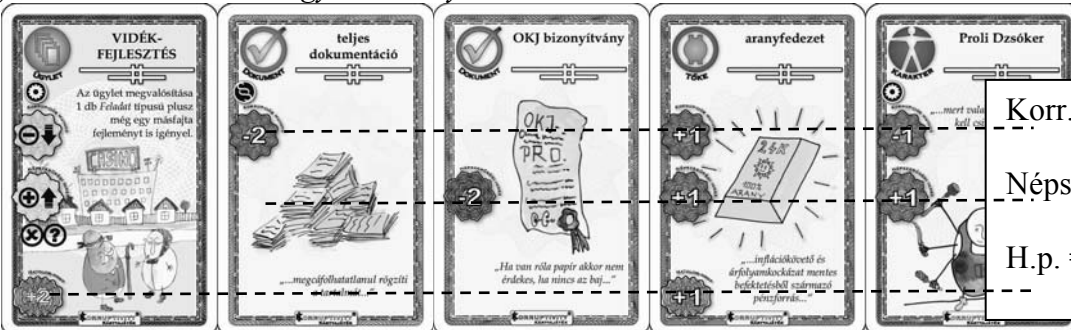
Az ügyletnek az ügymenetre vonatkozó kikötései:

- Egyfelől bizonyos típusú lapokból tartalmaznia kell egy vagy több példányt az ügymenetnek.
- Másfelől az egymás után csatolt lapokon lévő értékek összegének pozitívnak, negatívnak vagy éppenséggel pont nullának kell lennie.

Az ügymenethez elvárt lapok alapvetően a fejlemény típusú lapok, ezekre vonatkoznak az ügyletkártyán látható típus-ikonok, illetve a feltétel vonatkozhat egy nem konkrét fejleményre is, de ezek csak az alábbi lapok közül kerülhetnek ki, mással nem helyettesíthetőek: (✓)(✗)(⊕)(⊖)

Továbbá, minden ügymenetnek célszerűen tartalmaznia kell legalább 1 karakter típusú kártyát is, ahhoz hogy sikeresen megvalósítható legyen, de eleinte ez figyelmen kívül hagyható.

Fontos: A sikeres ügymenetben részt vett karakterek a játékos talonjába kerülnek, és újra felhasználhatóak más ügyletek bonyolítására.



Egy ügymenethez csatolt lapnak korrupció, népszerűség, ill. hatalom értékei/paraméterei is lehetnek. Egy adott lap rendelkezhet egyik, másik vagy egyszerre több fajta értékkel, de lehet hogy nem hordoz magán semmilyen paraméter-értéket sem. Az értékek pozitív vagy negatív számok lehetnek, a nem jelölt paraméterek értéke nullaként értelmezendő.

A különféle paramétereket külön görgetett értékkel számon tartjuk minden, folyamatban-lévő ügymenetben. Ha új lapot csatol valaki egy ügymenethez, a lapon szereplő értékek azonnal hozzáadódnak az adott ügylet görgetett értékeihez, az úgynevezett közmegíteléséhez.

Az ügylet közmegítelésre vonatkozó korlátok egy értéktartományt mutatnak, ahol az ügymenet megvalósítható. Külön korlát vonatkozik a Korrupciós mutatóra és a Népszerűségi indexre.



Ha az értékek összege 0-án áll, akkor az se nem jó, az ügylet megvalósításához, viszont nem tud bedőlni sem tőle egy szigorú korláttal rendelkező ügylet. Csak konkrét elvárás esetén alkalmas bármire is a nulla összegű közmegítelés.

⊕/⊖ pozitív vagy negatív összeg szükséges...

Ha mellette fel vagy le nyíl ↑↓ van akkor ez egy **elvárt** korlát, azaz csak akkor kell megfelelnie, ha meg szeretné valósítani a játékos.

⊕ (pl. pont nulla) **konkrét összeg az elvárás, az ügymenet megvalósításához.**

A **(!!)** Dupla felkiáltó jel jelentése, hogy ez **SZIGORÚ** korlát, vagyis a játékos minden körének a végén meg kell felelnie az ügymenetnek, különben bedől.

... (három pont) **mindegy, nem számít az értékek összege.**

Tehát visszatérve, a példa ügyletünk már rendelkezik fejlemény lapokkal, de még hiányzik egy előírt típus, egy ⊗ feladat. Van benne egy karakter is, de az összeadódott közmegítélése még nem teljesíti a Népszerűsége vonatkozó (+) korlátot.

A megvalósításhoz csatolnunk kell még további lapot/lapokat, célszerűen (feladat) típusút, de olyat, hogy pozitív irányba vigyük el az ügymenet népszerűségi indexét, és mindemellett lehetőleg megtartsuk a negatív korrupciós mutatóit.



A legutolsó csatolt lapon homokóra szimbólum látható! Ez azt jelenti, hogy ügymenetünk folyamata megállt egy időre, konkrétan annyi kör múlva folytatható, ahány homokóra a lapon van. Ezek jelölésére használjuk a homokóra-jelzőket, amikből annyit teszünk az adott ügymenetre, ahány körig „befagyott”, majd minden körünk legelején leveszünk 1-1-et minden saját ügymenetünkről, amíg el nem fogynak, azután ismét „folyamatba” lendül az ügymenet, csatolhatóak újabb lapok hozzá ill. megvalósulhat, vagy bedőlhet...

Ha egy lap valami nem egyértelmű dolgot tud művelni az ügymenetben, amihez csatolták, akkor annak pontos leírása megtalálható a kártyalapra írva, szóval olvass el mindent, mielőtt kérdeznél! ☺

A játék menete (Bagesz féle változat):

Néhány ponton ez eltér az „alap” álhírgyár változattól, ám mégis inkább arra hasonlít.

A játék célja:

Egy előre meghatározott számú hatalom-pont megszerzése elsőként. Kezdsnek 8 - 10 hatalom pontot javaslunk célkitűzésnek. Eleinte automatikusan az a győztes, aki elsőként elérte vagy meghaladta a ponthatárt, de később érdemes több játszma alapján kiegyenlíteni az esélyeket.

4 vagy több játékos esetén alkalmazható alternatív szabályként, hogy a játék addig tart, amíg a pakli utolsó lapját felhúzza valaki, és az addig a pillanatig összegyűjtött hatalom-pontok számítanak

A játék esélyegyenlőséget biztosító befejezése (nem kötelező):

A kezdő játékostól számolva mindenkinek, aki az elsőként célt ért játékos után foglal helyet, lehetősége van még egy saját kör lebonyolítására.

A játékot az nyeri meg, akinek a legtöbb hatalom pontot sikerült megszereznie.

A játék előkészítése:

Válogassuk külön pakliba az ügyleteket, és egy másikba a fejleményeket és a karaktereket ez utóbbi lesz a „húzó” pakli.

A legtapasztaltabb játékos döntheti el, milyen lapok kerüljenek még be a „húzó-pakliba”.

Javasoljuk, hogy akár válogatás nélkül az összes „hivatkozás” típusú lapot is keverjük bele a pakliba.

Csapjunk fel 4 ügyletet középre, és ha valaki elvesz innen egyet, akkor pótoljuk azt egy új ügylet kártyával.

A játék menete:

A játék a játékosok saját tevékeny köreiből épül fel. Ha az egyik játékos befejezte a saját körét, a soron következő játékos kezdheti meg az ő saját körét.

A soron következő játékos saját körében az alábbi dolgokat teheti meg, ebben a sorrendben:

- Minden saját ügymenetéről levehet 1-1 homokóra-jelzőt.
- Megvalósíthatja azokat az ügyleteit, amik megfelelnek minden elvárásnak és már nincsenek rajta homokóra-jelzők.
 - Ha egy ügylet megvalósul, a játékos megkapja az érte járó hatalom-pontokat.
 - A megvalósított ügymenet lapjai, a karaktereket kivéve a süllyesztőbe kerülnek. A sikeres karaktereket a játékos talonba helyezi maga előtt az asztalon.
- Elkezdhet egy új ügyletet minden körben.
 - Csak 1 ügyletet kezdhet el, ha rá került a sor, de ezt megteheti a körében bármikor.
 - Ha elvesz egy ügyletet, azt pótolni kell egy új ügylet-kártyával a pakliból.
 - Egyszerre 3 párhuzamos ügymenete lehet egy játékosnak.
 - Saját ügyletét a játékos bármikor bedöntheti.
- Tetszőleges számban kijátszhat lapokat a kezéből vagy karaktereket a talonjából.
 - A saját ügyletekhez tetszőleges számban csatolhatóak lapok, és egy ügymeneten belül az adott körben lerakott lapok sorrendjén is lehet változtatni, ha esetleg benézte a rajzot a játékos. Azonban a kör végével a sorrend is véglegessé válik.
 - Bármelyik játékos ügyletéhez csatolhatóak lapok, ha amúgy más szabály miatt nincs lezárva(pl homokóra) az ügymenet.
 - Az ellenfél új ügyletéhez csak akkor lehet lapot csatolni, ha ahhoz már legalább 1 lapot csatolt az ügyvivő játékos is.
 - A „bármikor” kijátszható lapokon kívül minden más lapot csak a saját körében csatolhat a játékos ügymenetekhez.
- Minden saját, (!)szigorú korláttal rendelkező ügylet ellenőrzése. Ha az ügymenetben összeadódott közmegítélés nem felel meg a rá vonatkozó szigorú korlátnak, és nem védi homokóra az ügyletet, akkor bedől.
 - Ha egy ügylet bedől, minden csatolt lapjával együtt, a teljes ügymenet a süllyesztőbe kerül.
- Húzás, és a saját kör vége.
 - A kezében tartott, ki nem játszott lapok közül bármennyit eldobhat a játékos, még a húzás előtt, a süllyesztőbe.
 - A játékos annyi lapot húzhat a fejleményes (húzó) pakliból, hogy újra 5 lapot tartson a kezébe.

A játék további színesítése, a színezetekkel:

Ezt a kiegészítést azoknak ajánljuk, akik már elsajátították az alapjáték szabályait, és nem zavarja őket meg, ha még egy feltételrendszerre oda kell figyelniük az ügyletek megoldásakor. Amúgy nyugodtan figyelmen kívül hagyható ez a rész.

Néhány lap a Korruptivty pakliban rendelkezik úgynevezett színezet megjelöléssel, ha úgy tetszik ez egy speciális „képzséget” biztosít annak a lapnak.

Ez a másodlagos kategória rendszere a lapoknak, néhány lapon nincs is erre utaló jelzés, de ha van, akkor az plusz Hatalom-pontot érhet!

Ezeket kis piktogramok jelölik. Ha a lap rendelkezik ilyennel, akkor az a lap típusának ikonja alatt látható, és az alábbiak lehetnek:

🗳️politikai | 🎓szakmai | ⚖️jogi | 💰gazdasági | 🌐alvilági | 📺média

- Ha egy ügylet-kártyának van színezete, akkor az egy teljesítendő elvárás, azaz kell hozzá csatolni legalább még egy másik ilyen színezetű lapot is ahhoz, hogy megvalósulhasson!
- Minden azonos színezetű lap-páronként egy ügymenetben +1 Hatalom-pont jár, ha megvalósul az Ügylet.
- Tehát egy színezettel rendelkező ügylet máris +1 hatalom pontot érhet, ha meg tud valósulni.

Fontos: A színezetek alkalmazásával megnő a játékban elérhető hatalom-pontok száma, ezért érdemes 15-20 pontig kitolni a célt.