

Lenhardt Balázs



BETYÁRVILÁG

játékszabály

2024

1

VP

VP

A játék célja

A játékosok egy-egy jól ismert betyárt alakítanak, akik a XIX. század valós karakterei voltak Magyarországon, és most egymással mérik össze erejüket, hogy **Virtus Pontokat (VP)** szerezzenek. A játék célja egyszerű, az nyeri a játékot, aki a végén a legtöbb VP-vel rendelkezik.

A pakli mérete

A játék hossza a pakli méretétől függ, minél több lap van benne, annál tovább tart. Az ideális időtartamhoz a következő mennyiséget ajánljuk, de természetesen eldönthetitek, hány darabbal kívántok játszani:

- ◆ 7 – 8 játékos esetén teljes pakli (120 lap),
- ◆ 6 játékos esetén 105 lap,
- ◆ 5 játékos esetén 90 lap,
- ◆ 4 játékos esetén 80 lap,
- ◆ 3 játékos esetén 70 lap a kezdőpakli,

*A teljes paklit megkeverve véletlenszerűen
válasszatok ki ennyi kártyát, a többi lapot tegyétek félre!*

Fontos

A kézlimit 10 lapból áll. Ha ennél több lenne a kezekben, akkor a saját köröd végén el kell dobni annyit, hogy csak tíz maradjon!

A játék menete

Minden résztvevő választ egy karaktert, vagy a játékosok véletlenszerűen kisorsolják egymás között a betyárokat. Minden betyárnak saját, egyedi képessége van, ami természetesen ismert. Érdemes a játék kezdete előtt hangosan felolvasni ezeket, hogy mindenki tisztában legyen vele.

Minden játékos kap **7 kártyát** kezdéskor. A kezdőjátékos az lesz, akinek a múltjában a legtöbb van a rovásán. Az óra járásának megfelelően követik egymást a játékosok.

Amikor ránk kerül a sor, **2 akció**t hajthatunk végre a következő lehetőségek közül, akár ugyanazt kétszer:

Laphúzás

- ◆ **1 akcióért 1 lapot** húzhatunk.
- ◆ **2 akcióért 3 lapot** vehetünk fel a húzópaliból.
- ◆ Sőt, ha húzás előtt kijátszunk egy Paripa akciókártyát (ami még egy extra akció ad), akkor összesen **3 akcióért** cserébe **5 lapot** húzhatunk fel!
- ◆ Egy körben a maximálisan felhúzzható lapok száma 5 darab. Hiába lehetne több akciónk háromnál (például több Paripa kiját-szásával), akkor sem húzhatunk fel ötnél többet.
- ◆ Annak sincs akadálya, hogy a laphúzást szakaszokra bontsuk, például-
ul először felveszünk egyet, aztán még kettőt, ha nem akarjuk kiját-
szani az elsőt.



Lapkiállítás

Vannak olyan szöveges képességgel rendelkező kártyák, amelyeket akcióért cserébe kijátszhatunk. Ezeknek végrehajtjuk a hatását, majd a dobópaklira tesszük. A két akciónként cserébe akár körönként két kártyát is ki tudunk játszani.

4

Verekedés

A játék betyárok között folyik **Virtus Pontokért (VP)**, és ezek megszerzésének legegyszerűbb módja, ha egymást hívjuk ki virtusból egy férfias verekedésre. A virtuskodó betyárok ilyenkor fegyvereket csapnak fel, és a kő - papír - olló szabályai szerint nyerne, aminek részletes szabályait lentebb olvashatjuk! Egy akcióért cserébe egy verekedést indíthatunk, így nincs akadálya annak, hogy egy körben akár kétszer is kezdeményezzük a bunyót. Azok az ellenfelek hívhatóak ki, akiknek a karakterlapja nincs lefordítva, mert az a játékos éppen a sebeit nyalogatja.

- ◆ A soron következő játékos rámutat, hogy kivel szeretne verekedni.
- ◆ *A kihívott fél ilyenkor visszautasíthatja a párbajt, ebben az esetben a kihívó kap 1 VP-t, és láthatatlanban (vakon) elhúzza a másik betyár kezéből egy lapot. Ha a kihívottnak nincs fegyvere, akkor kötelezően vissza kell utasítsa a párbajt, ha kiderül ugyanis, hogy nem tud fegyvert rakni (ez a kihívóra is vonatkozik!), akkor -2 VP büntetést szenved el egy lap elvesztése mellett.*
- ◆ Ha elfogadja a kihívást, akkor a bunyó előtt megkínálhatják egymást pálinkával, hiszen aki legény, azt is állja.



Pálinka

S

◆ A kihívó adhat *először* a másiknak egy, kettő vagy három pálinkát, amit nem lehet visszautasítani. Ezután a másik fél is visszakínálhatja a kihívót egy, kettő vagy három pálinkával. Amíg az egyikük nem kap három pálinkát, akár felváltva is kínálgethatják egymást a betyárok, egészen addig, amíg bejelentik, hogy több pálinkát nem adnak a másiknak. Megnézzük, hogy ebben a pillanatban ki mennyi pálinkát ivott meg, és annak a hatását alkalmazzuk:

1 pálinka: megmutatjuk titkosan az ellenfélnek, hogy milyen fegyverek vannak nálunk,

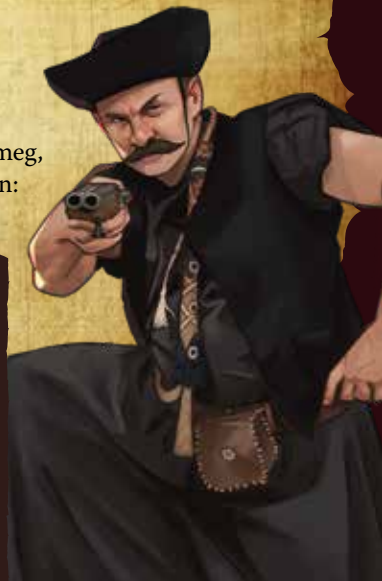
2 pálinka: nyíltan kell kijátszani a fegyvert, az ellenfél ezt követően teszi le a sajátját,

3 pálinka: a másik betyár berűgött, így harcképtelenné vált.

Abban az esetben, ha mindkét fél 2-2 pálinkát ivott meg, a verekedés pont úgy fog zajlani, mint normál esetben: egyszerre csapnak fel egy-egy fegyvert.

Fontos

Ha az egyik betyár kapott összesen 3 pálinkát, akkor a párviadal azonnal véget ér, mert az illető berűgött, és nem tud már verekedni. Ilyenkor a győztes 2 VP-t kap és még egy lapot is elhúzhat a részeg játékosról, kivételesen úgy, hogy megnézheti, melyiket!





- ◆ Ha véget ért az iszogatózás, senki nem rúgott be vagy egyik fél sem kínálta meg a másikat, akkor jön a valódi csetepaté. Mindkét fél kiválaszt egy fegyvert a kezében lévők közül, majd egyszerre felcsapják. (Akinek nincs fegyvere, az nem is fogadhatja el a kihívást, hanem az elején vissza kell utasítsa! Ebben az esetben a kihívó kap 1 VP-t és egy lapot elhúzhat a kihívottól.)

A fegyverek hasonlóan működnek, mint a kő - papír - ollóban: a fokos üti a bicskát, a bicska üti a pisztolyt, a pisztoly pedig a fokost. A karikás ostor pedig mind felett, azaz mindent üt. A **verekedés győztese 2 VP-t kap, és egy kártyát** láthatatlanban elhúzhat a **vesztestől, aki 1 VP-vel vigasztalódhat**. Ha mindketten ugyanazt a fegyvert tették, akkor döntetlen, és 1-1 VP-vel gazdagodnak.



Az összecsapást követően a kijátszott pálinkák és fegyverek a dobópaklira kerülnek, és a párbaj vesztese **lefordíthatja a karakterlapját**, ami addig úgy marad, amíg megint rá nem kerül a sor. Ez **nem kötelező**, maradhat harcképes, ha úgy érzi, hogy csak nem volt szerencséje, de ha már nincs nála fegyver, akkor erősen ajánlott a karakterlap lefordítását választania. Ha a kihívó volt a vesztes, és még van egy akciója, akkor természetesen indíthat új bunyót, **akár ugyanazzal az ellenféllel szemben is**.

A játék vége

Egy játék addig tart, amíg az egyik játékos fel nem húzza a húzópakli utolsó lapját: ekkor befejezi az adott körét, majd elindul még egy utolsó kör, amiben mindenki egyszer még sorra kerül. A dobópaklit ekkor újrakeverjük, a felső öt lap kivételével, hogy mindenki tudjon belőle még húzni, ha szeretne. Ha újra az utolsó lapot felhúzó játékosra kerül a sor, akkor az ő két akcióját követően véget ér a játék.

Mindenki felcsapja az összegyűjtött kincseit, és hozzáadja a játék során megszerzett Virtus Pontokhoz. A legtöbb pontot gyűjtő betyár nyert! Ha döntetlen alakulna ki két hírhedt betyár között, akkor az lesz közülük a győztes, aki a kincsek nélkül több pontot gyűjtött.

Csapatjáték

Van arra is lehetőség, hogy páros létszám esetén csapatjátékot játsszunk. Ilyenkor két részre kell osztani a játékosokat, és a két banda egymás ellen harcol. A szabályok teljesen megegyeznek az alapjátékkal, a betyároknak nincsenek különleges jogaik a csapattársakkal szemben. A saját csapattársak is kihívhatják egymást verekedni, de a végén összeadják a pontokat, és a több VP-t gyűjtő csapat nyeri meg a játékot.



Különleges lapok

Ki a legény a csárdában?



Az egyik legizgalmasabb lap a pakliban, ami nyilvános felhívás minden betyárnak, hogy vegyen részt egy közös verekedésben:

- ◆ A lapot kijátszó lesz a kihívó, aki körbekérdezi az összes játékos, hogy részt vesz-e a bunyóban. Aki nem vállalja, attól a kihívó elhúzhat **vakon egy lapot**. Ha az egyik betyárnak nincs lapja, akkor természetesen nincs benne a verekedésben, és lapot sem lehet tőle húzni. Akinek le van fordítva a karakterlapja, attól nem húznak el lapot, de dönthet úgy is, hogy részt vesz benne. Ha fegyver nincs egy betyárnál, vagy csak kevés, akkor megkockáztathatja a részvételt, de könnyen VP-t fog veszíteni.
- ◆ A kihívó tesz le először nyíltan egy fegyvert (ostort nem lehet); a következő résztvevőnek azt **felül kell ütnie** megfelelő fegyverrel (bicskát fokossal stb.) **vagy 2 bármilyen fegyverrel** (lehet köztük ostor is!), melyek ezután a *kijátszott lapok* alá kerülnek. Ebben az esetben a soron következőnek ugyanazt a fegyvert kell tennie, amit az előző nem tudott (ezért marad a tetején a korábbi lap), de neki is rendelkezésre áll a két bármilyen fegyver opció. Például: ha pisztoly van felül, akkor bicskát kell tenni (vagy két bármilyen fegyvert), és addig marad felül a pisztoly, amíg valaki nem tesz rá megfelelő lapot. Aki letette a két másik fegyvert, az persze versenyben marad.
- ◆ Abban az esetben, ha egy betyár nem tud rakni fegyvert *egyáltalán*, amikor először rákerül a sor, akkor nem csupán kiesik a bunyóból, de még veszít is **2 VP-t**.

- ◆ Akinek végül nem üti felül senki a fegyverét (vagy fegyvereit, ha kettőt tett le), az nyeri a bunyót, és **annyi VP-t kap, ahány résztvevő volt, de minimum 4 VP lesz a jussa**, akkor is, ha csak a kihívó vett részt benne. Aki utolsó előttiként rakott, az kettővel kevesebb VP-t kap, de *mindenki*, aki legalább egy fegyvert tett be, *kap 1-1 VP-t*. Az a betyár, aki nem tudott egy fegyvert sem letenni, veszít 2 VP-t, mint fentebb is szerepel.

Paripa

A betyárélet ló nélkül elképzelhetetlen, ezért a játékban is fontos, hogy mire tudnak felpattanni a betyárok, ha sietős a dolguk. A paripa +2 **akciót ad** abban a körben, amikor kijátsszuk. Ez azt jelenti, hogy összesen 3 akcióból tudunk majd gazdálkodni, hiszen egy akciót elvisz a lap kijátszása is. Természetesen akár több paripát is ki lehet játszani egy körben, és nem kötelező azzal kezdeni.

Kulacs

A betyárok bizony állandóan szomjasak voltak, ezért a legtöbbször keze ügyében mindig akadt boroskulacs, ami leginkább csikóbőrrel volt borítva. A kulacsot egy akcióért letesszük magunk elé felfordítva. Párbaj során megkínálhatjuk az ellenfelet; ugyanúgy működik, mint egy pálinka, csak utána nem a dobópaklira tesszük, hanem a kezünkbe vesszük vissza a lapot. Legfeljebb egy kulacsot tehetünk le magunk elé, mivel a betyárbecsület nem fogadja el a kétkulacsosságot.

Fontos

A dobópaklit nem nézheti át senki, még akkor sem, ha például valaki a Pipa hatásaként négy lapot tesz le rá!

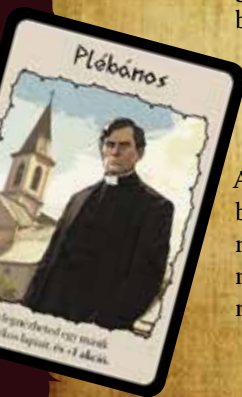




Barlang

Meddig tudna szabadlábban maradni egy betyár, ha nem lenne egy titkos búvóhelye?!

A barlangban nem csupán kipiheni magát, de itt tartja készleteit, sőt az elrabolt javakat is. A lap kijátszása természetesen egy akcióba kerül, de utána rögtön rátehetünk képpel lefelé - hiszen ki tudná, mit rejteget ott?! - **maximum 2 kártyát**, amiből az *egyik lehet csak kincs*, a másik lap valami más kell legyen, de *fegyvert* egyáltalán *nem* tehetünk ide! Hiszen milyen betyár az, aki nem tartja magánál a fegyvereit?! A barlangba tett dolgokat nem húzhatják el tőlünk, és nem számítanak a kézlimitbe sem. Saját kör alatt az asztalon lévő barlangban szabadon tudjuk cserélni a dolgokat a fenti szabályok figyelembevételével, ez már nem kerül plusz akcióba. Barlangból minden betyárnak csak egy lehet letéve az asztalra!



Plébános

A pap előtt még a legelvetemültebb gonosztevő is megvallotta bűneit, pláne halála előtt. Ha kijátszunk egy plébánost, akkor megnézhetjük valakinek az összes kézben tartott lapját (másnak természetesen nem mutathatjuk meg ezeket), és mindez nem is kerül akcióba számunkra, mert +1 akciót adott a kártya.



Szolgabíró

A szolgabíró a törvényes rendet képviselte a legkisebb településeken, akitől volt oka félni a betyároknak. A lapot kijátszó játékos elvehet egy VP-t az aktuálisan legtöbbtel rendelkező játékostól, és a sajátjai közé teheti. Ha többen is ugyanannyival rendelkeznek, akkor eldöntheti, hogy kitől veszi el, de ha nála van a legtöbb VP, akkor nem tudja használni a kártyát.



Kincsek

A betyároknak is meg kellett valamiből élni, így raboltak maguknak pénzt, lovat, marhát, élelmet vagy egy-egy nemesembert váltságdíjúl. A játékban ezeket az értékes zsákmányokat nevezzük kincseknek, amelyeket arany felirat jelöl, és sokszor azt is eldöntik, hogy ki fog nyerni a játék végén. A kincskártyákat nem játszhatjuk ki, hanem kézben kell őket tartani a játék végéig, ami azzal a kockázattal jár, hogy elhúzhatják tőlünk, amikor rosszul sikerül egy párbaj. Ez ellen csak a barlang jelenthet védelmet, de abban is legfeljebb **egy kincset** tudunk tárolni.

11



Köszönetnyilvánítás

Szeretném elsősorban megköszönni *Levente* fiamnak a tematika ötletét. Már régóta terveztem a "magyar Banget", de ő adta meg a fontos kezdőlökést, hogy ez a híres betyárokról szóljon. Levente folyamatosan segítette ötleteivel az alkotás folyamatát is, neki köszönhetünk több kártyát a pakliban, és mindig számíthattam rá a számtalan tesztelés során. A játék nem lehetne ilyen *Fatér Dávid* gyönyörű rajzai nélkül, amelyek pontosan azt a realisztikus hangulatot adják vissza, amit kértünk tőle. Reméljük, Dávid tehetsége még sok játékunknak válik ékére a jövőben! Az egész arculatot *Darabont Gergő* rakta össze, tőle származik a fantasztikus dobozterv, és rengeteg munkát fektetett abba, hogy ezt a látványt kapják játékosaink.

Végül szeretném mindnyájatoknak megköszönni, akik a másfél éves előkészítés során részt vettetek a tesztelésben, és akár ötleteitekkel is segítettétek a fejlesztést. Hadd emeljem ki a Csepeli Társasjáték Klub töretlen lelkesedését, és egy sorsfordító szécsényi estét 2023 júniusában két fiammal és *Koma* barátommal, ami után átterveztem az alapokat, hogy egyszerűbb és pörgősebb legyen a játék. Remélem, hogy a végeredmény, amely a magyar családok asztalára került, olyan lett, amit szívesen vesznek elő újra és újra, hogy megmutassák: Ki a legény a csárdában!?



www.kekjatek.hu

