



JÁTÉKSZABÁLY

Forgalmazza: Gém Klub Kft.
www.gemklub.hu

Játéktervező: **Lőrincz Gábor**
Illusztrátor: **Sajó Bori**



KORRUPTIVITÁS „LÁJT”

A történet egy olyan világban játszódik, amely legfeljebb csak véletlenül hasonlíthat bármely, általunk ismert politikai rendszerre.

Ebben az elképzelt társadalomban a játékos feladata az, hogy a rendelkezésre álló legpiszkosabb eszközöket is felhasználva nagy ügyleteket vigyen véghez.

A játékban a résztvevők egy mozgalmas, kitalált közélet történeteit elevenítik meg, maguk előtt kétes jogi háttérű ügymeneteket alakítva ki a kijátszott lapokból.

A fordulók során a játékosok a lehető legtöbb befolyásra, hatalomra próbálnak szert tenni, miközben kínosan ügyelnek az ügyletek sikeréhez szükséges mértékű korrupcióra és természetesen a népszerűségük megfelelő szinten tartására.

Nem lesz könnyű dolguk, mert ellenfeleik is éppen ezt akarják, és attól sem riadnak vissza, hogy beleszóljanak ügyleteikbe, esetleg lejárassák őket.

A sikeres vagy bedőlt ügyletekké összefűzött „hírmorzsákkal” a lapok címeiből mondatokat kreálva és ezeket hangosan összeolvasva még szórakoztatóbbá válik a játék menete.

A DOBOZ TARTALMA

Ez a készlet 55 lapot tartalmaz.

A pakli az alábbi 7 különböző típusú lapból áll:

- 9 db Ügyletkártya – fekete
- 8 db Karakter – kék
- 10 db Hivatkozás – szürke
- 28 db *fejlemény (színes ikon)*:
 - 7 db Dokumentum – sárga
 - 7 db Feladat – barna
 - 7 db Tőke – zöld
 - 7 db Esemény – piros

A kártya típusát a lap bal felső sarkában látható kis ikon és a lap keretének színe is mutatja.

A JÁTÉK LÉNYEGE

A játékosok feladata az, hogy a rendelkezésükre álló lapokat kombinálva, és ezeket megfelelő sorrendben egy-egy sorba egymás után fűzve, megvalósítható *ügymeneteket* alakítsanak ki.

Minden, az ügymenetbe csatolt újabb lapon szerepel egy *Korrupció* és egy *Népszerűség* értéke.

Ezek az értékek külön, „görgetve” összegződnek, és ezek jelentik az egyes ügymenetek mindenkori aktuális *közmegítélését*.

Ezekre az összegekre minden sor esetén egyedi korlátok vonatkoznak, amelyeket az első lap, vagyis az *Ügyletkártya* határoz meg.

Minden ügymenetnek vannak *elvárt fejleményei* is, amelyeket csak *a fejleménykártyákkal* () lehet teljesíteni.

Ebből a szempontból a többi kártyának nincs szerepe.

Ha egy *ügymenet* megfelel minden rá vonatkozó *korlátnak* és *elvárásnak*, akkor sikeresen *megvalósítható*, és *hatalompont* jár érte.

Ha azonban elhúzódik a felépítése, és közben a sor *közmegítélése* elromlik, az ügymenet *bedől*, és magával rántja a sor minden lapját a *süllyesztőbe*, vagyis a dobópaklira.

A játékosok ennek megfelelően igyekeznek a saját soraikat a megfelelő lapokból felépíteni, ellenfelük soraiba pedig oda nem illő lapokat tenni.

KEZDJÜNK EL JÁTSZANI!

• Keverjük meg a paklit, és helyezzük az asztal közepére: ez lesz a húzópakli.

• A pakli felső 3 lapját csapjuk fel egymás mellé, ezek lesznek a közös lapok.

• Minden játékos húzzon 3 lapot a kezébe.

• Hagyjunk kb. egy paklinyi helyet a süllyesztőnek, az eldobott lapok számára.

Az a játékos jöhet elsőként, aki előbb el tud kezdeni játszani.

Ha az egyik játékos sem tud kezdeni, vagy többen is szeretnének, bármilyen más módon is eldönthető, hogy ki kezdjen.

2

3

4

5

6

7

8

A JÁTÉK MENETE

Minden soron következő játékos **EGYET** hajthat végre a következőkben felsorolt akciók közül a saját körében.

Megvalósíthatja saját ügymeneteit, ha azok megfelelnek minden követelménynek (ld. *Az ügymenetekről* című fejezetet!).

– A játékosnak elkönyveljük az ügyletért járó hatalompontokat.

– Az ügymenetben részt vevő Karakter típusú lapok az ügyvivő játékos *talonjába* kerülnek.

– A kész ügymenet többi lapját dobjuk a süllyesztőbe.

Ha a játékos ügymenetet valósít meg, nem tehet le új lapot abban a körében!

Egy **új**, saját **ügymenetet indít** egy vagy mindhárom (nem kettő!) **kezében** tartott **ügyletkártya lerakásával**.

– Három kártyával akkor kezdhet új sort, ha a kezében egy ügyletkártya és két másik lap van, amelyeket rögtön az adott ügymenetbe helyez el.

– Ha kettő vagy három ügyletkártya is van a játékos kezében, akkor ezeket nem játszhatja ki egyszerre.

Az egyik vagy mindhárom **kezében** tartott lapját egy folyamatban lévő **ügymenet végéhez csatolja**. Saját vagy másik játékos ügymenetéhez is lerakhatók a lapok, de mindenképpen egyazon ügymenetbe kell fűzni mindegyiket.

Az egyik vagy mindhárom lapot a **közösből** egy folyamatban lévő **ügymenet végéhez csatolja**. Saját vagy másik játékos ügymenetéhez is lerakhatók a lapok, de mindenképpen egyazon ügymenetbe kell fűzni mindegyiket.

Az egyik vagy mindhárom **közös** lapot felveszi és **kicseréli** egy vagy három **kezében** tartott lapjára. A saját lapo(ka)t a felvett lapok helyére teszi, a közösbe.

Az egyik vagy mindhárom **kezében** tartott lapját **eldobja** a süllyesztőbe.

Az egyik vagy mindhárom **közös** lapot **eldobja** a süllyesztőbe.

Lapot kijátszani egy körben csak egy helyről (kézből/közösből) egy helyre (egyazon ügymenetbe/süllyesztőbe/kézbe vissza/közösbe) szabad, illetve csak egy lapot vagy mindhármat egyszerre, kettőt nem!

Ha a játékosnak már nincs 3 lapja kézből, vagy a közösben nem maradt már 3 lap (a játék vége felé), akkor sem dönthet úgy, hogy egyszerre kettő lapot játszik ki.

További lehetőségek:

A saját körében a játékos **bármikor játszhat** sikeres ügyletből maradt **karaktereket** a talonjából egy ügymenetéhez, függetlenül attól, hogy melyik akciót hajtja végre.

A saját körében a játékos **bármikor, önként bedöntheti a saját ügymeneteit**, az ügymenetbe tartozó lapokat a süllyesztőbe dobva, függetlenül attól, hogy melyik akciót hajtja végre.

Egy játékosnak egyszerre **egy, kettő vagy három** párhuzamosan zajló **ügymenete** is lehet, több viszont nem.

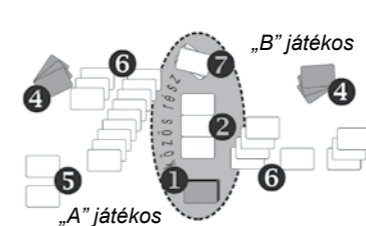
Akciója végrehajtása után

a játékos annyi lapot húz a pakliból, hogy ismét három kártya legyen a kezében.

Ha a közösből játszott ki lapo(ka)t, akkor a közös lapkészletet egészíti ki háromra.

Ha egy saját ügymenete nem felel meg a szigorú korlátjának (bővebben lásd *Az ügymenetekről* című fejezetben), akkor ügyvivő játékosként a saját köre végén be kell döntenie azt, vagyis az ügymenet minden lapját a süllyesztőbe dobja.

Miután a játékos befejezte a körét, a tőle balra ülő játékos következik. Más politikai irányultságú játékosok esetén mehet jobbra is a kör, két játékos esetén pedig nevezük csak „másik játékosnak” a következőt.



1 húzópakli | 2 közös lapok | 3 ilyen szám nem szerepel az ábrán | 4 kézben tartott lapok | 5 talonba került karakterek | 6 folyamatban lévő ügymenetek | 7 eldobott lapok süllyesztője

AZ ÜGYMENETEKRŐL

Új ügymenetet úgy indíthatunk, hogy egy ügyletkártyát lerakunk magunk elé az asztalra, ez lesz a sor első lapja.

Az ügyletkártyát kijátszó játékos lesz az adott ügymenet *ügyvivője*.

Minden más típusú lapot csak *csato/la* lehet letenni, vagyis egy adott ügyletbe tartozó kártyasor legvégére illetve lehet kijátszani.

A lapokat az ügyletkártyától jobbra haladva, egymást átfedve célszerű sorba fűzni, így minden fontos információ látható a lapok bal szélén, illetve kevesebb helyet is foglal így egy sor.

Egy-egy ügymenetbe tetszőleges számú lap csatolható, amíg be nem dől. (Technikailag akár 47 lap is lehetne egy sorban...)

9

10

11

12

13

14

15

16

Az ügyletkártyák határozzák meg az adott ügymenet megvalósításának feltételeit. Ezeknek a csatolt kártyákkal tehetünk eleget.

Két, egymástól független feltételre kell figyelni egy-egy ügymenet teljesíthetőségével kapcsolatban: a **közmegítelésére**, vagyis a sorban külön összeadott *Korrupció* és *Népszerűség* értékekre, illetve az **elvárt fejleménylapok típusára**.

A lapokat úgy kell kombinálni a sorokban, hogy egy-egy ügymenet közmegítélése a céljainknak megfelelően alakuljon.

Az ügyvivő egy **ügymenetét** akkor **valósíthatja meg**, ha az **minden tekintetben megfelel** a kezdő ügyletkártyán feltüntetett **feltételeknek** és **korlátoknak**.

17

Aszíttem: Az előző lapon felcserélődik a két paraméter értéke.

Újragondolás: Az ügyletkártyát és ezt a lapot kivéve a sor minden lapja a süllyesztőbe kerül.

Dzsóker: Ez a lap helyettesíthet egy szükséges típusú fejleményt, illetve az ügyvivő játékos eldöntheti, hogy +5 vagy –5 az értéke.

Ügymeneten belüli kártyasorrendet variáló lapok (megismerni őket a lapokat ábrázoló piktogramokról):

Az ilyen lapokat nemcsak egyszerűen a sor legvégére csatolva lehet kijátszani, hanem akár az ábrának megfelelően is, variálva a sorrendet.

25

Közmegítelés

A lapok bal szélén lévő színes mezőkben pozitív vagy negatív számokat találhatunk. Ezek az értékek határozzák meg a játékban az ügyletek közmegítelését mérő **paramétereket**:

♦ **Korrupciós mutató** (piros mező)

♦ **Népszerűségi index** (kék mező)

♦ **Hatalompont** (sárga mező)

Ha egy lapon valamelyik paraméter nem szerepel, akkor azt „nulla” értékkel kell figyelembe venni.

Ezeket a lapokon szereplő pontértékeket kell egy-egy ügymenetben, vagyis egy-egy sorban összeadni.

A kék és piros paraméterek összegeit külön-külön kell számon tartani.

18

Az ábra azt az állapotot mutatja, ami a lapot speciálisan kijátszva kialakulna.



Ha egy lapon a szokásostól eltérő érték vagy piktogram látható, a lapon magyarázó szöveg és kiegészítő szabály is olvasható.

Egy lap kijátszásakor a kártyán feltüntetett szabályokat kell követni. Ezek akár felülbíráhatják a játékszabályban leírtakat is...

26

Elvárt fejlemények

Egy-egy ügymenet megvalósításához általában az ügyletkártyán kívül még legalább 3 másik, **fejlemény** típusú lapot kell az ügymenet sorához csatolni. Csak a négy, színes laptípus számít fejleménynek:

✔ ⊗ ⊕ ⊖

Az adott ügylettől függően vagy 3 egymástól eltérő (A+B+C), vagy 3 azonos (A+A+A) típusú fejlemény szükséges a sikeres megvalósításhoz.

A karakter és a hivatkozás típusú lapok nem fejlemények, nem szükségesek az ügymenet megvalósításához.

19

Pár tipp kezdőknek

♦ Ha kivárára játszunk, és nem akarjuk eldobni egyik lapunkat sem, kicserélhetjük akár mindhárom közös lapot. Igaz, így a következő játékos választhat az új közös lapok közül elsőként...

♦ Megengedett a játék keretei között „szívességeket” kérni a többi játékostól. Ha nem megy önként, lehet „rájuk hatni” is...

27

Közmegítelésre vonatkozó korlátok

Az ügymenet közmegítelésének meg kell felelnie az adott sort kezdő ügyletkártyán látható *korlátoknak*.

A korlátok megjelölik azt az értékartományt, amelyen belül az ügymenet sikeresen megvalósítható.

Ezek meghatározzák, hogy az ügymenet kártyáin szereplő számok összeadott értékének milyen előjelűnek kell lennie.

⊕: pozitív végösszeg kell ($x > 0$)

⊖: negatív végösszeg kell ($x < 0$)

$>0 <$: csak a pontosan 0 végösszeg a megfelelő.
(jelen példában ez $x = 0$)

20

A játékot a lehető legegyszerűbb keretek közé igyekeztünk szorítani. Meg vagyunk győződve arról, hogy a leírt szabály minden esetre kiterjed. Azonban a Korrupтивitvityt sokféle-fajta változatban, apró módosításokkal is lehet játszani. Ha szimpatikusabbak a saját nézetei, vagy tud a résztvevők számára egy jobban megfelelő variációt, a készlet tulajdonosa dönthet úgy, hogy más szabályokkal játszanak...

28

Az ügymenet szigorú korlátai

Amíg egy ügymenet csak pár lapból áll, a megadott korlátok csak irányt és célt határoznak meg.



A legtöbb ügylettel kapcsolatban előbb-utóbb szigorítási feltételek lépnek életbe. Ezek időzítését három lap és egy szám jelöli az ügyletkártyán.

Amint az ügymenethez csatolt **lapok száma eléri ezt a !!-es számot**, az ügymenetre vonatkozó **korlátok szigorítást kapnak**. A szigorú korlátokat már minden saját kör végén kötelező betartani!

A **szigorú korlátokkal** rendelkező ügymenetek esetében a játékosnak **minden saját köre végén ellenőriznie kell** az adott ügymenet közmegítelésének összeadott értékeit.

21

A PÁR(T)OS JÁTÉK

♦ Ezt a változatot négy játékos játszhatja, két párt(ot) alkotva.

♦ Az asztal körül felváltva helyezkedjenek el a tagok.

♦ A pároknak közösen egyszerre 3 ügymenete lehet, ezekben közösen látják el az ügyvivő szerepét (együtt gyűjtik a hatalompontokat, ill. mindkettőjük körének végén ellenőrizni kell a szigorú korlátokat).

♦ A soron következő játékos számára választható akció az is, hogy egyik vagy mindhárom lapját kicseréli a partnerével.

29

Ha egy ügymenet **nem felel meg** a szigorú korlátjának **az ügyvivő körének végén**, akkor **bedől**, vagyis a süllyesztőbe kell dobni az összes csatolt lappal együtt. Egy ügylet tehát csak az ügyvivő játékos körének végén dőlhet be, miután a játékosnak volt esélye megmenteni azt.

Megvalósítani egy ügyletet alapvetően csak a játékos egy új körében lehet, vagyis akkor, ha a többi játékosnak már volt lehetősége arra, hogy elrontsa. Az ügyletkártyákon szereplő hatalompontot ilyenkor, az ügylet megvalósításakor kaphatják meg jutalomként a játékosok.

22

A JÁTÉK BŐVÍTÉSE

♦ Ha elfogynak a lapok a pakliból, de még több hatalompontot akarunk gyűjteni, és ezzel mindenki egyetért, akkor keverjük újra a süllyesztőbe került lapokat, és az ezekből képzett új paklival folytatódhat a játék akárhány újakeveréssel.

♦ Ez az egy pakli (55 lap) két játékos számára ideális, három játékosnak még épp elegendő. Négy játékosal, egy paklival inkább a pár(t)os változatot javasoljuk.

♦ Több játékos esetén javasoljuk több Korrupтивitvity kártyapaklival (egybekeverve) játszani.

30

A JÁTÉK VÉGE

Amikor elfogynak a lapok a pakliból, és a játékosok is mind kijátszották vagy a süllyesztőbe dobálták a maradék lapokat is, a játék véget ér.

Az a játékos lesz **a győztes, aki a legtöbb hatalompontot gyűjtötte össze**.

Ha valakinek korábban **sikerül begyűjtenie legalább 9 hatalompontot**, mint hogy elfogynának a lapok a pakliból, az **a játékos azonnal nyer** és a játék véget ér.

23

Köszönet a játék készítésében közreműködőknek:
Apu, Anyu, BP, Réka, Punk, AcidFX, Peety, UFi, Árcsi, Sa, Sebi, Iván, Benedek, Bagesz, Vaci, Kócsag, Piroska, Marci, Martin, MIvan, Laxcox
... és külön köszönet mindazoknak, akik konkrétan nem hátráltattak minket a haladásban ;)

Látogassa meg a játék weboldalát, ahol további, Korrupтивitvityvel kapcsolatos érdekességeket találhat:

www.korrupтивity.hu

Készült: 3000 számozatlan példányban

[K42Xr1]

Budapest, 2011. 10. 01.

31

Lapok különleges képességei

A speciális „**operátor**” lapok képességei akár egy másik lapra is hatással lehetnek az ügymenetben.

×(-2), ×3, ×0: A többszöröző lapok szorzást hajtanak végre az ügymenet sorában előttük álló lap egyik paraméterén, megváltoztatva annak értékét.

Ezeket a szorzós lapokat kombinálni is lehet egymással, ha az adott paraméternek több szorzója is előfordul a sorban egymást követő lapokon.

Pl.: [+10] [×3] [×(-2)] = –60

0±5: Ennek a lapnak ez az érteke függ az előtte álló lap előjelétől.

24

KORRUPTIVITVITY®
© 2003 – 2011
WWW.KORRUPTIVITVITY.HU



www.gemklub.hu

32