

Vladimír Suchý

CLUBUL PRODIGILOR

Acesta e rolul unui adevărat gentleman: să fie atent cu averea lui, să obțină funcții publice și să vorbească politicos la cine formală. Cu alte cuvinte, așa zisul gentleman perfect riscă să devină deranjant de anost. Poate a venit momentul să se și distreze un pic.

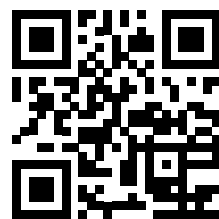
Clubul Prodigilor este o societate secretă, formată din tineri domni care încearcă să lovească înalta societate cât mai crunt posibil. Ei se întrec unul pe celălalt cu scopul de a scăpa de bunurile pe care le dețin, de a pierde cât mai multe voturi electorale și de a enerva persoane influente.

Prezentare generală

Pe parcursul unui joc au loc două sau trei competiții simultane, fiecare dintre ele cu propriul sistem de punctare. În fiecare competiție vei încerca să pierzi puncte. Jocul se termină după finalizarea a cinci runde sau atunci când un jucător ajunge la un scor de zero în cadrul uneia dintre competiții.

Jocul nu este o cursă în care cineva trebuie să ajungă primul la zero. Este un joc în care se va vedea cine a fost cel mai eficient în atingerea diferitelor obiective. Scorul tău final este dat de poziția pe care o deții în competiția în care ai cel mai mare număr de puncte. Jucătorul cu cel mai mic scor final este declarat câștigător.

Prezentare video



cge.as/pcv

Pregătirea jocului

Tablele de joc

În imaginea de mai jos este prezentat modul de pregătire al jocului pentru cele trei competiții. Cu toate acestea, **un joc standard folosește două competiții** în orice combinație. Pentru fiecare competiție există componente diferite și o tablă de joc diferită. **Alege două competiții lăsând în cutie componentele celei de-a treia.** Dacă jucătorii sunt experimentați pot folosi simultan toate cele trei competiții. Pentru prima partidă vă recomandăm să folosiți competițiile Alegeri și Societate.

Așază tablele de joc conform imaginii de mai jos. Fiecare tablă de joc are două fețe. Fața pe care o vei folosi depinde de numărul de jucători.

2-3 Folosește fața aceasta pentru un joc de 2 sau 3 jucători.

4-5 Folosește fața aceasta pentru un joc de 4 sau 5 jucători.

Pregătirea tablei centrale de joc



Folosește fața cu imaginea corespunzătoare unui joc standard, cu două competiții. Imaginea de mai jos prezintă un joc cu trei competiții.

Așază pe tablă marcatorul de rundă, jetonul om renascentist și jetoanele acțiune bonus conform imaginii de mai jos. **Pentru un joc standard vei folosi 4 jetoane acțiune bonus, două pentru fiecare competiție.** Le vei folosi pe toate 6 doar dacă jucați toate cele trei competiții.

Cărțile centrale



Dintre aceste cărți centrale selectează-le pe cele cinci care corespund cu competițiile pe care le-ai ales. Există câte un set de cărți pentru fiecare combinație de competiții.

Exemplu:



Cărțile cu această combinație de simboluri se vor folosi atunci când ai ales competițiile Alegeri și Societate (fără competiția Posesiuni).

Amestecă cele 2 cărți centrale albe și așază-le cu fața în jos pe tabla centrală. Amestecă cele 3 cărți centrale negre și așază-le cu fața în jos deasupra cărților albe. Acesta este singurul teanc de cărți de pe tabla de joc. La începutul fiecărei runde, cartea de deasupra teancului se va întoarce cu fața în sus. Poți să întorci prima carte chiar acum.



Cartonașe mătușa Beatrice

Amestecă-le și așază-le cu fața în jos într-un teanc pe tabla de joc Societate. La începutul fiecărei runde un cartonaș va fi întors cu fața în sus.

Marcatori ai ordinii de joc
Așază-i pe tabla de joc în orice ordine.

Cărți

Fiecare competiție are câte două seturi de cărți, fiecare set fiind împărțit în două. Amestecă setul cu două simboluri pe spate și așază-l cu fața în jos în dreptul tablei de joc de care aparține. Amestecă setul cu un simbol pe spate și așază-l deasupra primului set, formând un teanc. La începutul fiecărei runde se vor împărți cărți noi. Cărțile cu un simbol din fiecare teanc vor intra în joc înaintea acelor cu două simboluri.

Marcator cartier

Orientat către un cartier ales la întâmplare.

Cartonașe

Cartonașele pentru competițiile Alegeri și Posesiuni se pregătesc în același mod. Cartonașele din fiecare teanc sunt împărțite în două seturi. Amestecă-le pe cele cu două simboluri și așază-le, formând un teanc, în dreptul tablei de joc de care aparțin. Amestecă-le și pe cele cu un simbol și așază-le deasupra. La începutul fiecărei runde se vor împărți cartonașe noi. Toate cartonașele cu un singur simbol din fiecare teanc vor intra în joc înaintea celor cu două simboluri.

Pregătirea jucătorului

Pregătirea jucătorului depinde de numărul de jucători. Pentru o informare rapidă poți folosi tabelul din josul paginii.

Tablele de joc ale jucătorilor și Comisionarii



Fiecare jucător alege o culoare și ia tabla de joc și comisionarii (piesele de lemn în formă de joben) aparținând culorii respective. Numărul comisionarilor e determinat în funcție de numărul de jucători, conform tabelului de mai jos. Ia un comisionar în plus pentru o partidă cu toate cele trei competiții. Pune restul comisionarilor înapoi în cutie.

Pregătirea jucătorului pentru competiția Posesiuni



Ia numărul de monede indicate în tabelul de mai jos. **Aceste monede sunt necesare doar în competiția Posesiuni.** Dacă nu folosești această competiție nu vei avea nevoie de monede.



În mod aleator fiecare jucător primește câte un set de cartonașe posesiune marcat cu A, B, C, D sau E. Într-o partidă de cinci jucători, fiecare jucător decartează la întâmplare unul dintre cele două cartonașe cu valoare 5. Pentru partide cu mai puțin de cinci jucători sunt folosite toate cele 6 cartonașe.

Pregătirea jucătorului pentru competiția Alegeri



Fiecare jucător pune marcatorul de voturi pe tabla de scor aferentă competiției Alegeri. Poziția de start este specificată în tabelul de mai jos.



Fiecare jucător va începe jocul cu câte un cartonaș cerc politic (fără nicio imagine pe spate), **pe care îl va primi în mod aleator**, urmând să îl așeze în dreptul lui, cu fața în sus.

Pregătirea jucătorului pentru competiția Societate

Fiecare jucător va avea câte o tablă de joc societate și un set de marcatori influență. Așază cei patru marcatori pe tablă conform imaginii din tabelul din dreapta. Diferența dintre imaginile de pe cele două fețe ale marcatorilor nu influențează jocul. Poți decide dacă personajele sunt vesele sau supărate. Totuși, genul marcatorilor este important – doar ne aflăm în Anglia, epoca victoriană.



Stabilirea ordinii de joc

Determină ordinea de joc în mod aleator. Așază marcatorii ordinii de joc ai fiecărui jucător pe spațiile numerotate aflate în mijlocul tablei centrale.



Dezavantaje

Este un avantaj dacă ești primul la începutul unei runde. Celor care încep jocul mai devreme li se acordă, în mod obligatoriu, o serie de **dezavantaje** în una sau mai multe competiții, înainte de startul primei runde.

1. **Posesiuni:** Iei în plus o monedă de valoare 1.
2. **Alegeri:** Câștigi 1 vot.
3. **Societate:** Mută un spațiu în sus (în linie dreaptă) marcatorul de influență din dreapta.

Ultimul jucător nu primește niciun dezavantaj. Penultimul jucător primește 1 dezavantaj. Jucătorul care este înaintea celor doi va primi 2 dezavantaje și tot așa, până la primul jucător. **Dezavantajele vor fi acordate în ordinea descrisă mai sus (ia o monedă, câștigă un vot, mută un spațiu).**

Exemplu:

Avem o partidă de patru jucători în care folosim competițiile Alegeri și Societate. Primului jucător i se acordă 3 dezavantaje. Nefolosind competiția Posesiuni, acesta va ignora dezavantajul din dreptul cifrei 1 de mai sus. Va lua un dezavantaj Alegeri, unul Societate și încă unul Alegeri. Cu alte cuvinte, el va câștiga 2 voturi și își va muta 1 spațiu în sus marcatorul de influență din dreapta. Al doilea jucător va câștiga 1 vot și își va muta un spațiu în sus marcatorul de influență. Al treilea va câștiga 1 vot. Al patrulea nu va primi niciun dezavantaj.

După ce fiecare jucător a primit dezavantajele conform ordinii de joc, a venit momentul să dăm startul primei runde.

2	3-4	5

Runda jocului

Clubul Prodigilor se joacă pe parcursul a 5 runde, deși se poate termina și mai devreme dacă cineva ajunge la zero în cadrul uneia dintre competiții.

Prezentare generală

O rundă are mai multe faze. Două dintre ele sunt specifice anumitor competiții:

1. Pregătire
2. Comisionari
3. Acțiuni
4. Parcul Hyde (doar în competiția Alegeri)
5. Mătușa Beatrice (doar în competiția Societate)
6. Final de rundă

Pregătire

Fiecare tablă de joc are o pregătire proprie care va trebui făcută la începutul fiecărei runde. În imaginea de la pagina 2 se pot observa tablele de joc deja pregătite, cu următoarele excepții:

Împărțirea cărților



Fiecare tablă de joc are trei sau patru spații pentru cărți. Pe fiecare spațiu este indicat atât numărul necesar de cărți cât și tipul acestora. De exemplu, pe acest spațiu se vor așeza 2 cărți albe și o carte neagră. **Cărțile se așază cu fața în sus.** Dacă poziționezi cartea neagră deasupra, celelalte cărți se pot aranja în ordine, astfel încât jucătorii să poată vizualiza ușor toate simbolurile de pe ele.



Pe acest spațiu se va așeza câte o carte neagră în rundele 1, 2 și 3 și câte o carte albă în rundele 4 și 5.



În runda 5, pe acest spațiu nu se va așeza nicio carte. În schimb, el va oferi cele două premii, conform simbolurilor ilustrate.

Întoarce cu fața în sus prima carte din teancul de pe tabla centrală. În fiecare rundă, aici vom avea o carte centrală nouă.

Împărțirea cartonașelor

Fiecare competiție are câte un set individual de cartonașe.



În **competiția Posesiuni**, distribuie 4 cartonașe posesiune pe cele 4 spații de pe marginea tablei de joc.



În **competiția Alegeri**, distribuie 4 cartonașe cercuri politice pe cele 4 spații care arată ca acesta din imaginea alăturată.



În **competiția Societate**, întoarce cu fața în sus primul cartonaș cu mătușa Beatrice și așază-l pe spațiul acesta.

Comisionari

Fiecare jucător are un anumit număr de jobenuri de lemn care reprezintă comisionarii. Numărul comisionarilor depinde de numărul de jucători și de numărul de competiții, 2 sau 3, conform explicațiilor de pe pagina anterioară.



Pe rând, respectând ordinea marcatorilor de pe tabla centrală, jucătorii vor plasa câte un comisionar pe orice spațiu liber de pe una din tablele de joc. Imediat după plasarea comisionarului va trebui

să rezolvi acțiunea spațiului respectiv.

Uneori, un comisionar îți poate aduce cărți pe care le vei putea folosi în timpul fazei de acțiuni. Alteori, comisionarul poate avea un efect imediat asupra scorului într-una dintre competiții. Efectele spațiilor sunt explicate detaliat în paginile următoare.

Odată ce un spațiu a fost ocupat, niciun alt comisionar nu va mai putea fi plasat în acest spațiu în runda curentă. De aceea constituie un avantaj să fii primul jucător la începutul runde.

Când îți vine rândul trebuie să plasezi un comisionar. În general, este legal să plasezi un comisionar pe un spațiu a cărui acțiune nu o poți duce la îndeplinire, dar, pe tabla de joc Posesiuni, dacă alegi un spațiu care îți dă posibilitatea să vinzi sau să faci un schimb, vei fi obligat să vinzi sau să schimbi cel puțin o posesiune (vezi pagina 6).

Cum iei cărți în partide de 2 sau 3 jucători

Fiecare tablă de joc îți oferă seturi de cărți pe care le poți lua. Într-o partidă de 4 sau 5 jucători există câte un spațiu pentru comisionari în dreptul fiecărui set. Într-o partidă de 2 sau 3 jucători există cu un spațiu mai puțin. Plasezi comisionarul pe oricare spațiu de luat cărți neocupat și iei orice set. Ai voie să iei mai multe seturi în aceeași rundă. Atunci când toate spațiile de luat cărți sunt ocupate, niciun jucător nu mai poate lua ultimul set.

După ce toți jucătorii și-au plasat comisionarii și au rezolvat efectele spațiilor pe care le-au ales, aceștia vor trece la faza de acțiuni din cadrul runde.

Acțiuni

Pe rând, respectând ordinea de pe tabla centrală, fiecare jucător are o tură în care poate face acțiuni. Acțiunile se fac cu ajutorul cărților. Când îți vine rândul poți juca oricâte cărți vrei și în orice ordine. Posibilitatea de a păstra cărți pentru runde viitoare este limitată. **La finalul runde va trebui să rămâi în mână cu maximum 4 cărți.**

Cărți albe

Cărțile albe reprezintă evenimente care au loc o singură dată. Joci cartea și imediat faci ce scrie pe ea. Toate cărțile albe jucate se vor decarta la finalul runde. Este bine să păstrezi în dreptul tău cărțile pe care le joci. Există anumite efecte care fac referire la cărțile pe care le-ai jucat runda aceasta.

Cărți negre

O carte neagră poate fi folosită de mai multe ori pe parcursul jocului. Atunci când joci cartea o așezi pe tabla ta de joc. **Tabla fiecărui jucător are spații pe care poți pune maximum șase cărți negre.** Dacă toate cele șase spații sunt ocupate, va trebui să decartezi o carte jucată anterior pentru a face loc alteia noi. Poți decarta o carte pe care deja ai folosit-o runda aceasta.

Cărțile negre nu au niciun efect în momentul în care le joci, dar le poți folosi abilitățile imediat ce vei dori. Există două tipuri de abilități pe care le poți găsi pe carte, și anume:



O abilitate descrisă în colțul din dreapta-sus pe care o poți **activa** o dată pe rundă, în timpul fazei de acțiuni.

O abilitate descrisă în jumătatea de jos a cărții. Această abilitate reprezintă un bonus permanent de care vei beneficia de fiecare dată când sunt îndeplinite anumite condiții.



Pentru a activa abilitatea din colțul din dreapta-sus, trage în jos cartea și fă acțiunea descrisă pe ea. Din acest moment cartea se consideră a fi folosită și nu mai poate fi activată din nou în runda aceasta. O carte neagră poate fi activată imediat după ce o joci, dar nu în mod obligatoriu.

Dacă respectiva carte are și un efect în partea de jos, acesta se va activa și vei beneficia de el indiferent dacă ai activat sau nu cartea. Vor fi situații în care efectul unei cărți se va activa de mai multe ori în aceeași rundă.

Efectele cărților sunt explicate în ultima pagină a acestui regulament.

Jetoane acțiune bonus



Este posibil să fi obținut un jeton acțiune bonus de pe tabla centrală. Acest jeton poate fi folosit în faza Acțiuni. Execută acțiunea indicată pe jeton după care îl vei returna pe tabla centrală. Orice jeton acțiune bonus nefolosit se va returna la finalul runde.

După faza Acțiuni

În funcție de competițiile folosite în cadrul unei partide, vor exista una sau două faze suplimentare înainte de finalul runde. Faza Parcul Hyde este explicată la pagina 8. Faza Mătușa Beatrice este explicată la pagina 9. Finalul de rundă este explicat la pagina 10.

Acțiuni (comisioane) pe tabla centrală

la cartea centrală

În fiecare rundă, cartea centrală este diferită. Această carte este specială deoarece îmbină toate competițiile.

Dacă joci cu toate cele 3 competiții, spațiul va funcționa identic cu restul spațiilor de acțiune. Atunci când plasezi pe el un comisionar, iei imediat cartea. Nu întoarce cu fața în sus o carte nouă până nu începe runda următoare.



Dacă joci numai cu 2 competiții, pentru a lua cartea centrală vei avea nevoie (temporar) de un comisionar suplimentar. Pentru a lua cartea trebuie să trimiți doi comisionari, în loc de unul singur.

Atunci când restul jucătorilor își plasează ultimul comisionar tu va trebui să zici pas. Totuși, nu vei juca o tură mai puțin decât

ceilalți. După ce toți jucătorii și-au plasat toți comisionarii, vei lua unul dintre comisionarii folosiți pentru a lua cartea centrală și îl vei plasa în altă parte.

Rezervă un loc în ordinea de joc



Trimite un comisionar pe acest spațiu pentru a-ți **rezerva locul** pe care dorești să îl ocupi în ordinea de joc din runda următoare. Ordinea actuală de joc nu se modifică până la finalul runde. Vezi mai multe explicații la pagina 10. La începutul jocului constituie un avantaj să fii primul. În rundele următoare poți dori să fii ultimul dacă sfârșitul jocului depinde de deciziile tale. În faza Parcul Hyde este un avantaj dacă ești ultimul în ordinea de joc.

Când alegi acest spațiu de acțiune **vei lua și un jeton acțiune bonus, dintre cele disponibile.** Majoritatea jetoanelor îți oferă o acțiune pe care o poți folosi în faza Acțiuni.

Adaugă 2 jetoane acțiune bonus pentru fiecare competiție folosită în cadrul unei partide. Acțiunile sunt explicate pe ultima pagină. Toate jetoanele bonus se vor returna pe tabla de joc la finalul runde.

Trimite un comisionar pe acest spațiu pentru a-ți **rezerva locul** pe

Jeton om renașcentist



Alege acest spațiu pentru a lua jetonul om renașcentist. **Acest jeton îți oferă două simboluri pentru runda curentă.** Simbolurile se pot folosi în combinație cu cărțile pe care le vei juca în cadrul fazei Acțiuni (vezi explicațiile de mai jos).

Cele două simboluri pot fi identice sau diferite. Nu trebuie să specifici vreun simbol decât atunci când îl folosești. Odată ales, simbolul nu mai poate fi schimbat cu altul, dar îl poți folosi ori de câte ori dorești până la finalul runde.

La finalul runde trebuie să returnezi jetonul om renașcentist pe tabla centrală, indiferent dacă l-ai folosit sau nu.

Simboluri comune



Aceste simboluri sunt comune pentru toate cele trei competiții. Sunt multe cărți cu acțiuni care depind de numărul de simboluri de un anumit tip pe care le ai. Vei dori întotdeauna să maximizezi beneficiile acestor cărți.

Poți primi 2 simboluri atunci când iei jetonul om renașcentist. De asemenea, în fiecare competiție există posibilități pentru a obține simboluri. Vei găsi explicații suplimentare în paginile următoare.

Simbolurile obținute într-una dintre competiții sunt valabile și pentru celelalte competiții.

Competiția Posesiuni

Un prodig adevărat rămâne repede fără posesiuni. Acest lucru va fi cu atât mai ușor de îndeplinit cu cât acestea nu sunt prea multe la număr. Cu toate astea, în urma unor tranzacții inteligente, chiar și un prinț onorabil ca tine, va reuși într-o bună zi, să se transforme într-un cerșetor.

Scop

Scopul acestei competiții este să scapi de posesiuni și de bani. Scorul final în această competiție îl obții însumând totalitatea banilor și valoarea posesiunilor. În plus, mai există o penalizare de 3 lire pentru fiecare posesiune pe care o mai deții la finalul jocului.

Bani

Începi jocul cu o sumă de bani conform tabelului de la pagina 3. Pe măsură ce vinzi din posesiuni vei câștiga și mai mulți bani. Din fericire, există suficiente acțiuni care îți dau posibilitatea să îți cheltuiesti banii. De câte ori cheltuiesti bani, nu vei primi nimic în schimb în afară de satisfacția de a-ți micșora scorul pe tabla de scor a acestei competiții.

Cartonașe posesiune



La începutul jocului, ai primit un set de cartonașe posesiune marcate cu A, B, C, D sau E. Fiecare cartonaș posesiune îți dă un simbol, ilustrat în colțul din stânga-sus. Moneda din mijloc reprezintă valoarea lui de bază. În colțul din dreapta-sus există un scut care indică în ce cartier se află posesiunea respectivă.

Marcator cartier



La începutul jocului, acest marcator va fi îndreptat către un cartier ales la întâmplare. La finalul fiecărei runde, indicatorul trebuie rotit un spațiu, în sensul mișcării acelor de ceasornic. Atunci când **vinzi** o posesiune din cartierul indicat de marcator, vei primi cu **1 liră mai puțin**. Marcatorul cartier nu are niciun efect atunci când schimbi posesiuni.

Schimbă



Această acțiune presupune un schimb. Schimbă o posesiune de-a ta cu alta dintre cele patru, aflate pe tabla de joc. De obicei, vei căuta să obții o posesiune mai ieftină. Dacă acțiunea specifică o valoare limită pe care ai depășit-o, va trebui să iei monede de la bancă pentru a acoperi diferența.

Exemplu: Acțiunea de mai sus specifică o limită de -3. Dorești să schimbi o posesiune de valoare 6 pentru alta de valoare 1. Pierderea rezultată este de -5, ceea ce înseamnă că depășești limita menționată. Va trebui să iei 2 lire de la bancă pentru a acoperi diferența.

Marcatorul cartier nu are niciun efect asupra schimburilor.

Întotdeauna vor fi patru cartonașe posesiune pe tabla de joc. Dacă vei face un schimb spre finalul runde, probabil că pe tablă vei găsi posesiuni pe care le-ai schimbat ceilalți jucători. La finalul runde, toate cartonașele posesiune vor fi luate de pe tabla de joc.

Vinde



Posesiunile îți pot aduce simboluri utile, dar mai devreme sau mai târziu, vei dori să te debarasezi de ele. Când efectuezi o acțiune de vânzare, pune una dintre posesiunile tale în teancul cu decartări și ia bani egali cu valoarea ilustrată pe cartonaș, mai puțin reducerile care pot fi aplicate. Nu uita că marcatorul cartier oferă o reducere de -1 când îți vinzi toate posesiunile din acel cartier.



Unele acțiuni și abilități îți permit să vinzi cu reducere. Scade suma indicată din prețul de vânzare. Toate reducerile sunt cumulative.

Dacă reducerile reduc valoarea unei posesiuni la zero sau mai puțin, atunci valoarea sa este zero. Nu primești lire de la bancă atunci când o vinzi.



Unele acțiuni și comisioane îți permit să vinzi două posesiuni simultan. Dacă este specificată o reducere, acesta se aplică fiecărei vânzări. **A doua vânzare este opțională.** Dacă preferi, poți vinde doar o posesiune.

Cheltuie bani



Această acțiune presupune să cheltui suma de bani ilustrată. Pur și simplu pune acele monede în bancă. Dacă suma ilustrată este mai mare decât banii pe care îi deții, cheltuie tot ce ai. Dar nu îți poți crea datorii atât timp cât încă mai deții posesiuni.

Încă puțin timp



Aceste cărți nu au efect folosite singure. Însă anumite acțiuni îți permit să petreci mai mult timp efectuându-le, astfel cheltuind mai mulți bani. Poți adăuga una sau mai multe cărți de acest tip acțiunii pentru a îi spori efectul.

Spre deosebire de alte simboluri, simbolurile dispar imediat după ce le folosești. **Această carte se aplică doar acțiunii pe care a fost folosită.**

Acțiuni în Competiția Posesiuni

Acțiunile *Schimbă* și *Vinde două posesiuni* au fost deja explicate mai sus. **Dacă efectuezi o acțiune care îți permite să schimbi sau să vinzi, trebuie să schimbi sau să vinzi cel puțin o posesiune.** În cazul în care nu mai deții nici o posesiune, nu mai poți alege să efectuezi aceste acțiuni.

Celelalte spații de acțiune au următoarele efecte:



Acest spațiu îți permite să schimbi cu o limită de -2 sau **să schimbi de două ori** (fără nici o reducere specială). Alege una dintre aceste opțiuni și ignor-o pe cealaltă. **Această acțiune nu este disponibilă într-un joc de 2 jucători.**



Această acțiune îți permite **să cheltui o liră plus încă o liră** pentru fiecare carte *Încă puțin timp* pe care o joci. Când trimiți un comisionar aici, piesa este pusă pe spațiul culorii tale. Nu mai poți trimite alt comisionar aici în această rundă și acțiunea ta nu îi împiedică pe ceilalți să folosească acest comision.



Jocă aici **pentru a lua un set de cărți**. Într-un joc de doi sau trei jucători, orice spațiu îți permite să iei orice set care a mai rămas. (Vezi pag. 4.)

Competiția Alegeri

Votanții din sectorul tău sunt oameni onorabili. Când cineva le cumpără votul, ei se țin de cuvânt ... de obicei. Tatăl tău deja a cheltuit o sumă semnificativă la această alegere. Pentru a pierde, va trebui să fii extraordinar de nechibzuit.

Scor



Tabla de scor a alegerilor înregistrează câte voturi ai în prezent. Numărul inițial de voturi este ilustrat pe pagina 3 în tabelul de pregătire a jocului. Scopul acestei competiții este să pierzi voturi.

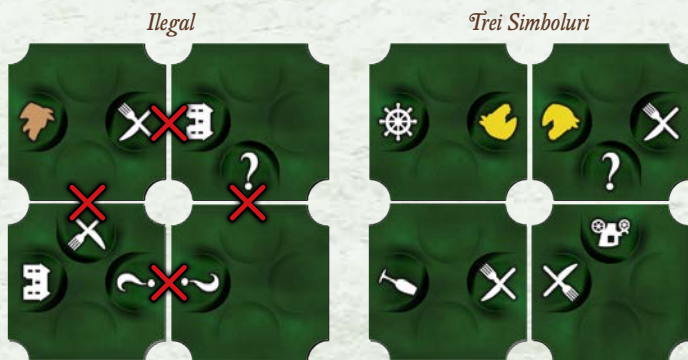
Cartonașe Cercuri Politice

În competiția Alegeri pot fi câștigate simboluri prin a intra în grațiile anumitor cercuri politice. Acest lucru este reprezentat de o **rețea de cartonașe cercuri politice care poate avea orice formă**.

Rețeaua ta are un singur cartonaș când începi jocul. **Un singur cartonaș nu îți oferă nici un simbol**. Câștigi simbolul atunci când completezi cercul.

Obții mai multe cartonașe alegând unele acțiuni. Un cartonaș nou trebuie pus adiacent unuia sau mai multor cartonașe deja deținute. **Marginele adiacente trebuie să se potrivească:**

- Două simboluri de aceeași culoare se potrivesc.
- Un **?** se potrivește cu orice simbol, dar nu și cu un alt semn de întrebare.
- O margine fără simbol se potrivește doar cu altă margine fără simbol.



Dacă iei un cartonaș care nu poate fi potrivit în rețeaua ta, trebuie să îl decartezi. Poți alege și să decartezi un cartonaș nou. Însă nu poți decarta un cartonaș pe care l-ai adăugat deja rețelei tale.

Când completezi o pereche, ori cu același simbol ori cu un semn de întrebare, ai intrat în acel cerc politic și **acum deții un simbol de acel tip**. (Potrivirea unei margini goale cu altă margine goală e legală, dar nu oferă nici un simbol.)



Dacă creezi un pătrat de 2 x 2, ai intrat într-un cerc interior. Noua ta putere politică îți oferă un beneficiu imediat.

Alege 2 acțiuni dintre:



Pierde 1 vot.



Cheltuie 1 liră.



Mută un marcator influență un spațiu mai jos.

Poți alege același bonus de două ori sau 2 bonusuri diferite. De fiecare dată când se întâlnesc patru colțuri, te alături unui cerc interior. Spre exemplu, un dreptunghi de 3 x 2 conține două cercuri interioare.

Pierde un vot



Acest simbol indică pierderea unui vot. Dacă acțiunea pe care o efectuezi conține acest simbol, mută marcatorul de voturi pentru a reflecta noul tău scor.

Megafoane



Megafoanele sunt folosite doar în Parcul Hyde, o fază specială care are loc o dată pe rundă. În timpul fazei Parcul Hyde, numără toate megafoanele pe care le-ai obținut pe parcursul runde.

Megafoanele pot fi obținute prin comisionari de pe tabla de joc, de la jetonul bonus de acțiune megafon sau prin utilizarea anumitor cărți. Dacă joci o carte albă cu megafoane, las-o cu fața în sus lângă tine până la finalul fazei Parcul Hyde pentru ca acestea să poată fi contorizate.

Nu mai poți adăuga nici un megafon în timpul fazei Parcul Hyde. Deții doar ce ai obținut de la comisionari, cărțile tale și jetonul bonus de acțiune. Asta reprezintă un avantaj pentru ultimul jucător. El sau ea poate număra totalul de megafoane jucate de ceilalți înainte de a decide ce cărți să joace în faza acțiune.

Acțiuni în Competiția Alegeri



Joacă aici ca să **pierzi 1 vot**. Pune comisionarul pe spațiul de culoarea jucătorului tău. Nu mai poți efectua această acțiune în această rundă, iar acțiunea ta nu îi împiedică pe ceilalți jucători să o utilizeze.



Joacă aici ca să obții numărul indicat de megafoane. Numărul de megafoane obținut diferă în funcție de rundă.



Joacă aici ca să **pierzi 1 vot și să alegi 1 din cele două cartonașe**. Pune cartonașul în rețeaua ta imediat. Decartează celălalt cartonaș. (Le poți decarta pe ambele dacă dorești.)



Joacă aici ca să **iei un set de cărți**. Într-un joc de doi sau trei jucători, orice spațiu îți permite să iei oricare dintre seturile de cărți rămase. (Vezi pag. 4.)

Două dintre seturile de cărți includ și un cartonaș cerc politic. Dacă iei acele cărți, o să primești și jetonul. Adaugă-l rețelei tale imediat sau decartează-l.



În runda 5, spațiul care oferea o singură carte neagră oferă în schimb un vot în minus și un megafon. În continuare oferă și un cartonaș cerc politic.

Liberali și Conservatori



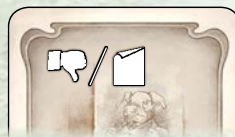
Unele cărți sunt acțiuni care insultă ori Partidul Liberal ori Partidul Conservator.



Alte acțiuni sunt pur și simplu revoltătoare în general.



O carte neagră cu această ilustrație îți oferă bonusul de fiecare dată când joci o carte cu o imagine în colțul stânga-sus. Nu oferă nici un bonus pentru cărți sau . Prin analogie, există aceeași combinație și pentru liberali.



Alte cărți sunt independente de afilierile partidelor. Această carte indică pierderea unui vot pentru fiecare carte pe care ai jucat-o în această fază acțiune cu , sau în colțul stânga-sus.

Tratare la birt



Deși reforme electorale recente au declarat ilegală cumpărarea directă a loialității votanților, încă există multe sectoare unde continuă vechea tradiție de tratare la birt. Poți juca până la 4 cărți de acest tip o dată. Fiecare carte înseamnă mai multă bere gratis pentru adepții tăi loiali. Pentru a-i face să își reconsidere loialitatea, ai adăugat niște ingrediente secrete în bere.

Pierzi un număr de voturi egal cu cel indicat pe una dintre cărți, în funcție de câte cărți joci. Spre exemplu, dacă joci simultan trei cărți *Tratare la birt*, efectul este pierderea a 6 voturi.



Dacă ai această carte pe tabla ta de joc, bonusul său se declanșează pentru fiecare carte *Tratare la birt*. Spre exemplu, trei cărți *Tratare la birt* ar duce la pierderea a 12 voturi (6 pentru efectul standard și încă 2 pentru fiecare carte jucată).

Faza Parcul Hyde

Când joci competiția alegeri, runda se termină cu un discurs provocator în Hyde Park. Scopul discursului tău este, desigur, să pierzi cât mai multe voturi. Dar și prietenii tăi risipitori încearcă să piardă voturi, așadar se transformă într-o competiție pentru a vedea cine este cel mai gălăgios.



Unele comisioane și acțiuni ți-au adus megafoane. **Numără toate megafoanele pe care le-ai strâns în această rundă.**



Megafoane bonus pentru jucătorul care a trimis un comisionar aici.

Penalizare pentru cei cu cele mai puține megafoane.

Recompensa pentru cei de pe locurile unu, doi sau trei.

Valorile se schimbă în funcție de rundă.

Toți jucătorii aflați la egalitate pentru cele mai puține megafoane câștigă 1 vot. Nu obțin nici o recompensă pentru că sunt pe locurile unu, doi sau trei.

Ceilalți jucători pot obține recompense. Acestea depind de rundă. Dacă pregătești tabla de joc alegeri corect, marcatorul de rundă de pe tabla de joc centrală va indica ce coloană se aplică runde curente.

Determină cât de gălăgioși sunt ceilalți jucători în comparație cu tine. **Jucătorul cu cele mai multe megafoane pierde cele mai multe voturi.** Și tot așa în ordinea de pe tabla de joc. În caz de egalitate, toți primesc bonusul. Egalitățile nu schimbă ordinea celorlalți jucători.

Exemplul 1: Roșu, Galben, Albastru și Verde au fiecare câte 2 megafoane în această rundă. Sunt la egalitate pentru ultimul loc, deci toți câștigă câte un vot. Nimeni nu pierde voturi.

Exemplul 2: Roșu și Galben au câte 4 megafoane, Albastru are 3 și Verde are 1. Este runda patru, cum se vede ilustrat mai sus. Verde are cele mai puține megafoane, deci câștigă 1 vot. Roșu și Galben sunt egali, amândoi pierd câte 4 voturi. Albastru e al treilea, așadar pierde 1 vot.

Competiția Societate

Ești foarte apreciat de către patru dintre cei mai influenți oameni din societate. Dar, având un comportament neadecvat, poți schimba asta.

Scor



În această competiție ții scorul mutând 4 marcatori influență pe tabla de scor. Influența ta totală este egală cu suma numerelor de sub marcatori. Scopul competiției este să îți scazi influența în societate.

Mutări pe Tabla de scor

Acțiunile și comisioanele descriu cum poți muta marcatorii influență. Unele imagini specifică o culoare. Dacă nu se specifică nici o culoare, poți muta oricare dintre marcatorii tăi. **Mutarea trebuie efectuată întotdeauna pe un spațiu gol.**



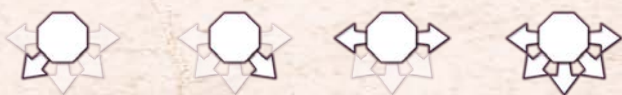
Mută unul dintre marcatorii influență cu un spațiu mai jos.



Mută un marcator în diagonală pe rândul de mai jos. Poți alege să muți în diagonală pe partea stângă sau dreaptă.

Mutările care ar scoate marcatorul de pe tablă nu pot fi efectuate.

În general, aceste imagini indică mutarea unui marcator pe un spațiu gol adiacent în una dintre direcțiile ilustrate.



Alte ilustrații cu mutări sunt explicate pe ultima pagină.



Dacă sunt ilustrate mai multe mutări, le efectuezi pe rând, întotdeauna pe spații goale.

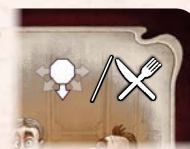
Poți muta ori același marcator influență, ori mai mulți marcatori în orice ordine. Nu ești obligat să folosești toate mutările, poți să nu efectuezi nici una.

Simboluri pe Tabla de Scor



Unele spații de pe tabla de scor au un simbol. Deții acel simbol atât timp cât există un marcator pe acel spațiu. Mare parte din strategia competiției societate constă în a te decide pe ce spații să muți marcatorul și cât să îl lași acolo.

Dacă o acțiune îți permite mai multe mutări, nu poți efectua o nouă acțiune pe parcurs. Spre exemplu, dacă o carte indică două mutări în jos, nu poți face o mutare pe un simbol cățel, să joci o acțiune care folosește simboluri cățel, și apoi să efectuezi cealaltă mutare. Însă, poți folosi o carte pentru a te muta pe un simbol cățel, să joci alte cărți care folosesc acest simbol, și apoi să folosești altă carte pentru a te deplasa de pe simbolul respectiv.



Când folosești o carte de acest tip, mai întâi numără câte simboluri ai. Apoi efectuează tot atâtea mutări. După ce ai numărat simbolurile, numărul de mutări nu mai poate fi schimbat de modul în care acestea sunt folosite. Dacă o carte oferă atât mutări cât și altceva depinzând de simboluri, numeri mai întâi simbolurile și apoi muți.

Exemplu: Roșu are 1 simbol de la o posesiune. Folosește cartea de mai sus pentru a muta un marcator pe spațiul de pe tabla de scor societate. Nu primește o mutare în plus. Însă primește un al doilea simbol . Presupunem că încă mai are 2 simboluri runda următoare când folosește cartea din nou. Poate folosi prima mutare pentru a pleca de pe spațiul fără a o pierde pe a doua.

Acțiuni în Competiția Societate



Unele spații de acțiune îți oferă mutări; explicate mai sus.



Această acțiune îți oferă **1 mutare în jos**. Plasează comisionarul pe spațiul culorii tale de jucător. Nu mai poți juca aici în această rundă, iar acțiunea ta nu îi împiedică pe ceilalți jucători să o utilizeze.



Joacă aici să iei **un set de cărți**. Într-un joc de doi sau trei jucători, orice spațiu permite ridicarea oricărui set rămas. (Vezi pag. 4.)



Beneficiul acestui spațiu vine în timpul fazei Mătușa Beatrice. Practic, îți rezervi puțin timp din agenda ta aglomerată ca să faci ceva ce o scoate din sărite pe Mătușa Beatrice. **Dacă alegi această acțiune, nu vei fi afectat de cartonașul Mătușa Beatrice** pe parcursul fazei Mătușa Beatrice.

Mătușa Beatrice

Mătușa Beatrice este o bătrânică simpatcă care dă de știre tuturor cât ești tu de draguț. Ea ajută la îmbunătățirea imaginii tale în societate - exact ceea ce nu îți dorești.

După faza Acțiune (și după faza Parcul Hyde dacă joci și Competiția Alegeri) este timpul să compari marcatorii influență ai fiecărui jucător cu cartonașul Mătușa Beatrice. **Cartonașul din această rundă indică ce marcatorii influență trebuie mutați cu un spațiu în sus.** Fiecare cartonaș este detaliat mai jos.

Toți marcatorii afectați se mută simultan. Unii marcatorii ar putea fi blocați, ori de către un marcator deasupra care nu se mută, ori din cauză că sunt pe rândul cel mai de sus (16). **Pentru fiecare marcator blocat, trebuie să muți un alt marcator cu un spațiu mai sus.** În acest caz, tu alegi ce marcator vei muta. Poate fi unul care deja s-a mai mutat sau unul care nu este afectat de cartonaș.

Dacă nici un marcator nu poate fi mutat mai sus, atunci ești atât de bine apreciat încât Mătușa Beatrice nu mai trebuie să intervină în acest sens.

Există pentru fiecare cartonaș o cale pentru a evita penalizările. Poți evita penalizările și prin a juca pe spațiul Mătușa Beatrice în timpul fazei Acțiune.

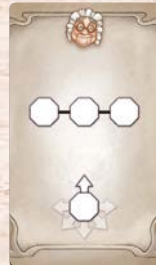
Cartonașe Mătușa Beatrice



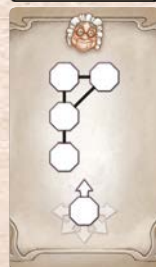
Marcatorii influență aflați pe una dintre aceste două coloane trebuie mutați un spațiu mai sus. **Dacă toți marcatorii sunt pe coloana tăiată, nu intri în grațiile Mătușii Beatrice.**



Fiecare marcator influență aflat între aceste rânduri (de la rândul de 6 puncte până la cel de 12 puncte) trebuie mutați 1 spațiu mai sus. **Dacă toți marcatorii sunt în afara acestor rânduri, cuvintele Mătușii Beatrice nu te afectează.**



Dacă ai mai mulți marcatori pe același rând, trebuie mutați cu 1 spațiu mai sus. Se aplică chiar dacă cei doi marcatori nu sunt adiacenți. Dacă ai două rânduri a câte 2 marcatori, toți patru sunt afectați. **Dacă fiecare rând nu are mai mult de 1 marcator, efectul cuvintelor Mătușii Beatrice nu te afectează.**



Orice marcatori adiacenți trebuie mutați 1 spațiu mai sus. Se iau în calcul și marcatorii diagonal-adiacenți. În fond, asta înseamnă că fiecare grupare de marcatori se mută cu un spațiu mai sus, păstrând poziția din grup. **Dacă nu există adiacențe între marcatori, nu ești afectat de mărînimia Mătușii Beatrice.**

Sfârșitul unei runde

La sfârșitul fiecărei runde, efectuează următorii pași, în ordine:

Verifică dacă s-a sfârșit jocul

Jocul se sfârșește imediat dacă scorul oricărui jucător, în orice competiție a ajuns la zero sau mai puțin. În timpul runde, unii jucători pot scădea la zero și apoi să urce înapoi (din cauza Parcului Hyde sau a Mătușii Beatrice). În acest caz nu se încheie jocul. Contează scorurile jucătorilor după aceste faze. **Jocul se încheie și dacă s-au jucat 5 runde.** Scorul este explicat în secțiunea de mai jos.

Dacă nu se încheie jocul, pregătește-te pentru următoarea rundă:

Marchează noua ordine de joc

Jucătorii care au plasat un comisionar în unul dintre spațiile comisionari numerotate vor avea acel loc în următoarea rundă. Mută marcatorii lor de ordine pe spațiile respective. Trebuie și să returneze jetoane acțiune bonus pe tabla de joc dacă nu au făcut asta deja.

Jucătorii care nu au trimis un comisionar pentru a rezerva un loc, trebuie să plaseze marcatorii pe spațiile care au mai rămas. Acești jucători nu schimbă ordinea de joc.

Exemplu

La sfârșitul runde, comisionarii și marcatorii de ordine arată așa:



Roșu și Albastru primesc spațiile pe care le doresc. Galben și Verde primesc celelalte două spații. Galben rămâne în fața lui Verde.



Dacă nu a trimis nimeni un comisionar să rezerve un loc la ordinea de joc, atunci aceasta nu se schimbă.

Curăță tablele de joc

Jucătorii decartează cărțile albe pe care le-au jucat în această rundă. Dacă au cărți în mână, trebuie să **decarteze până ce rămân cu 4 cărți.** Trebuie și să reseteze orice carte neagră pe care au activat-o.

Înlătură toate cărțile care nu au fost luate de pe tablele de joc. (Nu uita de cartea centrală.) Înlătură toate cartonașele cerc politic de pe tabla de joc Alegeri, toate cartonașele posesiune de pe tabla de joc Posesiuni și cartonașul Mătușa Beatrice jucat în această rundă.

Returnează jucătorilor toate figurinele comisionari.

Jetonul om renascentist trebuie returnat pe tabla centrală de joc. Toate jetoanele acțiune bonus trebuie returnate pe tabla centrală de joc.

Avansează la următoarea rundă

Mută marcatorul de rundă pe următorul spațiu. Pe tabla de joc posesiuni, rotește indicatorul cartier spre următorul cartier.

Scorul

În **competiția Posesiuni**, scorul tău este suma banilor pe care îi deții. Dacă ai posesiuni la sfârșitul jocului, trebuie să le preschimbi în valoarea indicată pe ele **plus 3 lire pentru fiecare**. Așadar, atât timp cât deții posesiuni, scorul tău este mai mare ca zero. Indicatorul cartier nu are efect asupra scorului.

Cât timp deții posesiuni, nu poți declara faliment. Spre exemplu, dacă o acțiune îți permite să cheltui mai mulți bani decât ai, cheltui doar câși bani ai. Însă, odată ce posesiunile tale au dispărut, poți declara faliment, abia după această etapă scorul tău poate să scadă sub zero.

În **competiția Alegeri**, scorul tău este marcat pe tabla de scor alegeri. Această tablă de scor are un maximum de 44 de puncte. Dacă ești la maximum, nu poți urca mai mult. Însă, dacă pierderea ta de voturi te-ar aduce sub zero, marchează acest lucru. Poți avea și un scor negativ în această competiție.

În **competiția Societate**, scorul tău este limitat de tabla de jucător. Marcatorii nu pot fi mutați deasupra rândului de sus sau sub rândul de jos. Scorul tău este suma tuturor valorilor de sub cei patru marcatori. Poate fi mai mic decât zero.

Așadar vei avea un scor pentru fiecare competiție. Unul dintre aceste scoruri va fi cel mai mare. Acesta este și scorul tău final. **Jucătorul cu cel mai mic scor câștigă jocul.**

Egalitățile între jucători vor fi rezolvate prin al doilea cel mai mare scor. Dacă ai jucat trei competiții, folosește al treilea cel mai mare scor pentru a rezolva și a doua egalitate. Dacă încă se află la egalitate, jocul a fost pur și simplu remarcabil.



Designer: Vladimír Suchý

Ilustratorul principal: Tomáš Kučerovský

Ilustrare: Václav Šlajch

Ján Lastomírsky

Design grafic: František Horálek

Artă adițională: Michael Petrus

Dita Lazárková

Regulament: Alexandra Ilie și Linda Pricăjan

Testare: Vodka, Miloš Procházka, Jirka Bauma,

Petr Holub, dilli, Vojta Suchý, Petr Murmak,

Fanda Horálek, Vítek Vodička, Vlaada Chvátíl,

Lucka, Michal, Kačka, Paul, Jason,

David Nedvídek, Radka Řeháková,

Zuzka, Yuyka, Stáňa și mulți alții.

Mulțumiri speciale: Paul Grogan, Jason Holt, Vlaada Chvátíl, Vítek Vodička și Fanda Horálek.

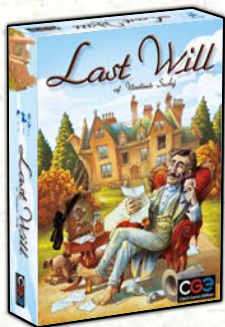


www.lexshop.ro
Ianuarie 2018



© Czech Games Edition
October 2015
www.CzechGames.com

Joacă Clubul Prodigilor cu Last Will



Last Will este un joc de societate dezvoltat de Vladimír Suchý, desinger-ul jocului Clubul Prodigilor. În Last Will, jucătorii se întrec să vadă cine își cheltuie cel mai repede toată averea. În esență, Last Will este o versiune mai complicată a competiției Posesiuni.

Poți înlocui competiția Posesiuni cu Last Will.

Pregătirea Jocului

Decide dacă vrei să combini Last Will cu competiția Alegeri, competiția Societate sau cu ambele. Pregătește Clubul Prodigilor ca de obicei. Pregătește Last Will sub tabla centrală de joc.

Tabla Centrală de Joc



Folosește această față a tablei centrale de joc astfel încât ridicarea cărții centrale să coste doar 1 comisionar. Vei folosi doar triunghiul superior. Partea tablei cu ordinea de joc, jetoanele acțiune bonus și jetonul om renascentist rămân în cutie. Ordinea de joc va fi determinată de regulile din Last Will.

Tablele de joc din Last Will pot fi așezate cum este ilustrat mai sus.

Cărți Centrale

Alege cărți centrale în funcție de competiții.



Cărțile centrale albe sunt marcate astfel.



Folosește cărțile centrale negre relevante competiției posesiuni.

Pregătirea Jucătorilor

- Celelalte două competiții încă folosesc configurația inițială descrisă în tabelul de la pagina 3.
- Competiția Last Will ar trebui să înceapă cu 70 de lire.
- Numărul de comisionari va fi determinat în fiecare rundă în timpul fazei de planificare din Last Will.
- Folosește tabla de joc din Clubul Prodigilor pentru cărți Clubul Prodigilor și tabla de joc din Last Will pentru cărți din Last Will.

Primul Jucător

Offeră marcatorul primul jucător din Last Will celui care a efectuat recent o plată pentru orice. Marcatorul se va roti ca în Last Will. Jucătorii nu mai suferă aplicarea dezavantajelor la început de joc.

Runda de joc

Desfășurarea ambelor jocuri este aceeași, așadar combinația lor este destul de simplă.

Pregătire și Planificare

Fiecare tablă are propriile reguli de pregătire.

După pregătire, joacă faza de planificare din Last Will.

Comisioane

În timpul acestei acțiuni, **ai 1 comisionar extra dacă joci cu o competiție Clubul Prodigilor și 2 comisionari extra dacă joci cu ambele.** Adaugă-i la numărul de comisionari arătat pe tabla de planificare.

Comisioanele sunt aceleași pe toate tablele, cu excepția celei centrale, unde nu este opțiunea de a lua jetonul om renascentist sau să alegi ordinea de joc. (Ordinea de joc se alege în timpul planificării.)

Acțiuni

Fiecare joc tratează acțiunile după propriile reguli. **Acțiunile Clubul Prodigilor sunt nelimitate. Acțiunile Last Will sunt contorizate pe tabla de jucător.** Cărțile centrale albe au un simbol sau , descriind costul.

Cărțile negre sunt jucate pe tablele de jucător corespunzătoare lor. Tabla de jucător de la un joc nu poate ține cărți de la celălalt joc.

Simboluri



Poți obține simboluri de la cărțile negre Last Will. Când efectul unei cărți este dependent de numărul de simboluri, include simbolurile de pe colțurile stânga-sus ale cărților Last Will negre de pe tabla ta de jucător. **Cărțile albe Last Will nu oferă simboluri pentru celelalte competiții.**



Aceste trei tipuri de proprietăți oferă un simbol . Fermele nu oferă acest simbol.



Simbolurile tale de pe cartonașele cerc politic și tabla de scor societate **nu** se iau în considerare pentru cărțile din Last Will.

Parcul Hyde și Mătușa Beatrice

Aceste faze se desfășoară normal.

Sfârșitul rundeii

Parcurge pașii obișnuiți la sfârșit de rundă. Limita de cărți din mână e mai generoasă. **Poți păstra 5 cărți.** Nu uita să returnezi cărțile de salvare însoțitor care au fost luate.

Sfârșitul Jocului


Jocul se termină când un jucător ajunge la scorul zero, sau mai mic, în una dintre competiții.


Scorul tău în **competiția Last Will** este numărul de lire pe care le mai ai, plus valoarea pe piață a proprietăților tale. Competiția în care ai cel mai mare scor reprezintă scorul tău final. **Jucătorul cu cel mai mic scor final câștigă.**

Mentținerea scorului


Fiecare competiție are mutări de bază pentru a menține scorul:


 Pierde 1 vot.

 Mută 2 lire.


 Mută un marcator influență în una dintre direcțiile indicate.

Alte Efecte de Bază

 Megafoanele nu îți afectează scorul imediat. Toate megafoanele obținute într-o rundă sunt numărate în timpul fazei Parcul Hyde.




 Vinde o posesiune.






 Vinde o posesiune cu -1 discount.



 Schimbă una dintre posesiunile tale cu o alta de pe tabla de joc. Dacă pierderea ta excede limita, ia lire să compensezi pentru diferență.


Declanșatori


Declanșatorii sunt ilustrați pe jumătatea inferioară a unor cărți negre:

 În partea inferioară a unei cărți, indică pierderea unui vot de fiecare dată când joci o carte albă cu un simbol  sau .

 De fiecare dată când joci o carte albă cu un simbol  și  pierzi 1 vot. Simbolurile  și  nu declanșează acest efect. (Efectul Conservator se aplică prin analogie.)


 Pentru fiecare carte albă cu simbolul  pe care o joci, pierzi 2 voturi.


 Când vinzi o proprietate din cartierul indicat, prețul de vânzare are o reducere adițională de -2 lire.


 De fiecare dată când joci o carte albă cu unul sau mai multe megafoane, poți muta în jos un marcator influență câte un spațiu pentru fiecare megafon.

Combi-nații


Unele cărți se combină cu simbolurile pe care le obții.




 Pierde 2 voturi pentru fiecare simbol de acest tip pe care îl deții.

 Cheltuie 1 liră pentru fiecare simbol de acest tip pe care îl deții.

 Obții 1 mutare pentru fiecare simbol de acest tip pe care îl deții. Fiecare mutare trebuie să fie pe un spațiu neocupat din direcția indicată. Poți muta aceeași piesă de mai multe ori. Mutarea pe/de un simbol nu schimbă numărul de mutări pe care le ai de făcut.


Alte combinații sunt similare:


 Obții o mutare în jos pentru fiecare marcator influență aflat pe un spațiu de 6 puncte.


 În colțul unei cărți, asta înseamnă că pierzi 1 vot pentru fiecare carte albă cu un simbol  sau  pe care le-ai jucat deja în această rundă.

 Pierde 1 vot dacă ai comisionarul în Parcul Hyde.

 Pierde 2 voturi pentru fiecare marcator influență de această culoare în coloana specificată de pe tabla de scor societate.

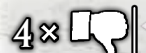
 Cheltuie 1 liră pentru fiecare cartonaș posesiune pe care îl deții din acest cartier.


 Cheltuie 2 lire în plus pentru fiecare carte *Încă puțin timp* pe care o joci. (Cărțile sunt apoi decartate și nu mai pot fi folosite în alte combinații.)

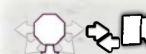


 Cheltuie 2 lire. Cheltuie lire în plus în funcție de câte cărți *Încă puțin timp* pe care le joci. Spre exemplu, combinând asta cu o carte *Încă puțin timp*, cheltui 2 + 1 = 3 lire. Combinând-o cu trei cărți, cheltui 2 + 1 + 2 + 3 = 8 lire. (Cărțile *Încă puțin timp* sunt apoi decartate și nu pot fi folosite în alte combinații.)




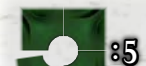
Alte Efecte de Cărți


 Două mutări de scor separate de o linie verticală indică alegerea uneia dintre cele două opțiuni. Dacă este și un multiplicator, de atâtea ori faci alegerea. În acest exemplu poți: pierde 4 voturi sau poți face 4 mutări, sau pierzi 1 vot și faci 3 mutări etc.


 Îți poți plasa comisionarul pe un spațiu de comisioane neocupat și poți efectua acel comision.


 Schimbă o mutare de scor cu alta. Spre exemplu, pentru a schimba  cu , mută un marcator influență mai sus pe un spațiu neocupat și cheltuie 1 liră.


 Ia 1 liră de la bancă pentru a obține 2 mutări în jos, sau mută un marcator influență mai sus pentru a cheltui 2 lire.


 Obții 5 beneficii în loc de 2 atunci când intri într-un cerc politic. (Vezi pag. 7.)


 Efectuează fiecare dintre aceste mutări de scor.

 Alege un rând. Fiecare marcator din acel rând se poate muta în jos cu 1 spațiu. Nu ești obligat să muți toți marcatorii de pe acel rând.

 Poți muta toți marcatorii de pe coloana și de culoarea specificată cu 1 sau 2 spații mai jos. (Dar nu poți sări peste un spațiu ocupat.)

 Alege un rând. Fiecare marcator de culoarea specificată poate fi mutat cu 1 sau 2 spații mai jos (Dar nu poți sări peste un spațiu ocupat.)

 O piesă de culoarea specificată poate efectua sărituri peste alte piese. (Pentru a face o săritură, spațiul de dedesubt trebuie să fie ocupat și spațiul pe care ajungi în final să fie liber.)

 Poți face până la 3 mutări folosind piese de culoarea specificată. Fiecare mutare trebuie să fie în direcția indicată.