

Vladimír Suchý

the PRODIGALS CLUB

Αυτός είναι ο ρόλος ενός σωστού κυρίου, να διαχειριστεί όσο καλύτερα μπορεί την περιουσία του, να υπηρετήσει το δημόσιο και να μιλάει ευγενικά στα επίσημα δείπνα. Με άλλα λόγια, ο σωστός κύριος είναι απίστευτα βαρετός. Τως έφτασε η στιγμή για λίγη διασκέδαση.

Η Λέσχη των Ασώτων (Prodigals Club) είναι μια μυστική αδερφότητα νεαρών κυρίων, οι οποίοι προσπαθούν να προσβάλλουν την υψηλή κοινωνία όσο περισσότερο μπορούν. Συναγωνίζονται μεταξύ τους προσπαθώντας να ξεφορτωθούν τα υπάρχοντά τους, χάνοντας πηήφους στις εκλογές και εξαγριώνοντας ανθρώπους με μεγάλη επιρροή.

Περίληψη

Το παιχνίδι παίζεται σαν δύο ή τρεις ταυτόχρονους διαγωνισμούς, ο κάθε ένας με το δικό του τρόπο βαθμολογίας. Σε κάθε διαγωνισμό, προσπαθείτε να χάσετε πόντους. Παίζετε πέντε γύρους, ή μέχρι ένας παίκτης να φτάσει το μηδέν σε έναν από τους διαγωνισμούς.

Δεν είναι όμως αγώνας για το ποιός θα φτάσει πρώτος στο μηδέν. Είναι ένα παιχνίδι για την καλύτερη ισορροπία ανάμεσα σε διαφορετικούς στόχους. Η τελική σας βαθμολογία δίνεται από τον διαγωνισμό με την υψηλότερη βαθμολογία σας. Ο παίκτης με τη μικρότερη βαθμολογία κερδίζει.

Βίντεο περίληψης κανόνων



cge.as/pcv

Προετοιμασία του Παιχνιδιού

Ταμπλό του Παιχνιδιού

Η προετοιμασία των τριών διαγωνισμών απεικονίζεται παρακάτω, παρόλο που στο βασικό παιχνίδι συμμετέχουν δύο διαγωνισμοί σε οποιονδήποτε συνδυασμό. Κάθε διαγωνισμός έχει το δικό του ταμπλό και κομμάτια. Προετοιμάστε δύο διαγωνισμούς και αφήστε τα κομμάτια του τρίτου στο κουτί. Μπορείτε να παίξετε και με τους τρεις διαγωνισμούς αν όλοι γνωρίζουν καλά το παιχνίδι. Για το πρώτο σας παιχνίδι προτείνουμε τους διαγωνισμούς εκλογών και ιδιοκτησίας. Προετοιμάστε τα ταμπλό όπως φαίνεται παρακάτω. Κάθε ταμπλό είναι διπλής όψεως, και το ποιά πλευρά θα χρησιμοποιήσετε εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών.

2-3

Χρησιμοποιήστε την πλευρά αυτή για 2 ή 3 παίκτες.

4-5

Χρησιμοποιήστε την πλευρά αυτή για 4 ή 5 παίκτες.

Προετοιμασία του Κεντρικού Ταμπλό



Χρησιμοποιήστε την πλευρά με το σύμβολο αυτό για παιχνίδι 2 διαγωνισμών. Η πλευρά παρακάτω χρησιμοποιείται για τους 3 διαγωνισμούς.

Τοποθετήστε τον δείκτη γύρων, το πλακίδιο ανθρώπου της αναγέννησης και τα πλακίδια bonus ενεργειών, όπως φαίνεται παρακάτω. Το βασικό παιχνίδι χρησιμοποιεί 4 πλακίδια, 2 για κάθε διαγωνισμό. Χρησιμοποιείτε και τα 6 μόνο αν παίξετε και με τους τρεις διαγωνισμούς.

Κεντρικές Κάρτες



Από αυτή τη συλλογή καρτών, βρείτε τις πέντε κεντρικές κάρτες που θα χρησιμοποιήσετε. Υπάρχει διαφορετικό σετ καρτών για κάθε συνδυασμό διαγωνισμών.

Παράδειγμα:



Κάρτες με αυτό τον συνδυασμό σχεδίων χρησιμοποιούνται αν παίξετε με τους διαγωνισμούς εκλογών και κοινωνίας (όχι ιδιοκτησίας).

Ανακατέψτε τις 2 κεντρικές κάρτες με λευκό πλαίσιο και τοποθετήστε τις κλειστές στο κεντρικό ταμπλό. Ανακατέψτε τις 3 κεντρικές κάρτες με μαύρο πλαίσιο και τοποθετήστε τις κλειστές πάνω από τις κάρτες με λευκό πλαίσιο. Αυτή είναι η μόνη τράπουλα που μπαίνει στο ταμπλό. Στην αρχή κάθε γύρου, η πρώτη κάρτα ανοίγει. Μπορείτε τώρα να ανοίξετε την πρώτη κάρτα.



Πλακίδια Κυρίας Beatrice

Ανακατέψτε τα πλακίδια και στοιβάξτε τα κλειστά στο ταμπλό διαγωνισμού κοινωνίας. Ένα νέο πλακίδιο ανοίγει στην αρχή κάθε γύρου.

Δείκτες Σειράς

Επιλέξτε τυχαία τις αρχικές θέσεις.

Κάρτες

Κάθε διαγωνισμός έχει δύο τράπουλες καρτών, και κάθε τράπουλα χωρίζεται σε δύο σετ. Ανακατέψτε τα δύο σετ με τα δύο σύμβολα στην πλάτη και τοποθετήστε τα κλειστά δίπλα στο αντίστοιχο ταμπλό. Ανακατέψτε το σετ με το ένα σύμβολο και τοποθετήστε το από πάνω. Νέες κάρτες μοιράζονται στην αρχή κάθε γύρου. Οι κάρτες με το ένα σύμβολο σε κάθε τράπουλα, θα μπουν στο παιχνίδι πριν από αυτές με τα δύο σύμβολα.

Πλακίδια

Τα πλακίδια στους διαγωνισμούς εκλογών και ιδιοκτησίας προετοιμάζονται με τον ίδιο τρόπο. Τα πλακίδια στη στοιβα χωρίζονται σε δύο σετ. Ανακατέψτε το σετ διπλών συμβόλων και στοιβάξτε το κλειστό κοντά στο αντίστοιχο ταμπλό. Ανακατέψτε το σετ μονού συμβόλου και στοιβάξτε το από πάνω. Νέα πλακίδια ανοίγουν στην αρχή κάθε γύρου. Όλα τα πλακίδια μονού συμβόλου κάθε στοιβάς θα μπουν πρώτα στο παιχνίδι, πριν τα πλακίδια διπλών συμβόλων.

Προετοιμασία των Παικτών

Η προετοιμασία των παικτών εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών. Χρησιμοποιήστε τον πίνακα στο κάτω μέρος της σελίδας για οδηγό.

Ταμπλό Παικτών και Βοηθοί



Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει το ταμπλό και τους βοηθούς (πρόνια ημίφυλλου) του χρώματος αυτού. Ο αριθμός των βοηθών εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών, όπως φαίνεται στον παρακάτω πίνακα. Πάρτε έναν επιπλέον βοηθό για παιχνίδι με τους τρεις διαγωνισμούς. Οι αχρησιμοποίητοι βοηθοί επιστρέφουν στο κουτί.

Προετοιμασία Διαγωνισμού Ιδιοκτησίας



Πάρτε τον αριθμό των λιρών που αναγράφεται στον παρακάτω πίνακα. Τα χρήματα αυτά χρησιμοποιούνται μόνο στον διαγωνισμό ιδιοκτησίας. Αν δεν παίζετε τον διαγωνισμό αυτό, δεν θα τα χρησιμοποιήσετε.



Δώστε τυχαία σε κάθε παίκτη από ένα σετ πλακιδίων ιδιοκτησίας με ετικέτα Α, Β, C, D ή Ε. Στο παιχνίδι πέντε παικτών, κάθε παίκτης ξεσκοιτάρει τυχαία ένα ή δύο πλακίδια με αρχική τιμή 5 λιρών. Με λιγότερους από πέντε παίκτες, ξεκινάτε και με τα 6 πλακίδια.

Προετοιμασία Διαγωνισμού Εκλογών



Κάθε παίκτης τοποθετεί τον δείκτη ψήφων του στο ταμπλό εκλογών. Ο αρχικός αριθμός ψήφων αναγράφεται στον παρακάτω πίνακα.



Κάθε παίκτης επίσης ξεκινάει το παιχνίδι με ένα από αυτά τα πλακίδια πολιτικών κύκλων (χωρίς σύμβολα στην πίσω πλευρά). Κάθε παίκτης πρέπει να επιλέξει τυχαία ένα αρχικό πλακίδιο και να το τοποθετήσει δίπλα στο ταμπλό του.

Προετοιμασία Διαγωνισμού Κοινωνίας

Κάθε παίκτης έχει το δικό του ταμπλό βαθμολογίας και δείκτες επιρροής κοινωνίας. Τοποθετήστε τους τέσσερις δείκτες όπως φαίνεται στον πίνακα στα δεξιά. Οι δύο πλευρές του δείκτη δεν έχουν κάποια σημασία. Μπορείτε να αποφασίσετε αν οι άνθρωποι θα είναι χαρούμενοι ή σκυφτοί. Ωστόσο, το γένος των δεικτών έχει σημασία, μιας και βρισκόμαστε στην Βικτοριανή Αγγλία.



Καθορισμός Σειράς των Παικτών

Καθορίστε τυχαία τη σειρά των παικτών. Τοποθετήστε τους δείκτες σειράς των παικτών στις αριθμημένες θέσεις στη μέση του κεντρικού ταμπλό.



Ξεκινώντας με Μειονέκτημα

Ο πρώτος παίκτης έχει πλεονέκτημα. Όσοι ξεκινούν νωρίτερα στο παιχνίδι πρέπει να ξεκινήσουν με **μειονέκτημα** σε έναν ή περισσότερους διαγωνισμούς:

- Ιδιοκτησίες:** Πάρτε ένα επιπλέον νόμισμα 1 λίρας.
- Εκλογές:** Πάρτε 1 ψήφο.
- Κοινωνία:** Μετακινήστε τον πιο δεξιά δείκτη επιρροής μία θέση προς τα πάνω.

Ο τελευταίος παίκτης δεν έχει μειονέκτημα. Ο προτελευταίος παίκτης πρέπει να λάβει 1 μειονέκτημα. Κάποιος που παίζει πριν από 2 άλλους παίκτες πρέπει να πάρει 2 μειονεκτήματα, και ούτω καθεξής. Τα μειονεκτήματα λαμβάνονται με την παραπάνω σειρά (νόμισμα, ψήφος, μετακίνηση πάνω).

Παράδειγμα:

Συμμετέχουν τέσσερις παίκτες σε παιχνίδι με διαγωνισμούς εκλογών και κοινωνίας. Ο πρώτος παίκτης παίρνει 3 μειονεκτήματα. Δεν υπάρχει διαγωνισμός ιδιοκτησίας, οπότε προοπερνάει την πρώτη γραμμή παραπάνω. Παίρνει ένα μειονέκτημα εκλογών, ένα κοινωνίας και πάλι ένα εκλογών. Με άλλα λόγια, παίρνει 2 ψήφους και μετακινεί τον πιο δεξιά του δείκτη κατά μία θέση. Ο δεύτερος παίκτης παίρνει 1 ψήφο και μετακινεί τον πιο δεξιά του δείκτη κατά μια θέση. Ο τρίτος παίκτης παίρνει 1 ψήφο. Ο τέταρτος παίκτης δεν έχει μειονέκτημα.

Μόλις όλοι έχουν πάρει τα μειονεκτήματά τους, μπορεί να ξεκινήσει ο πρώτος γύρος.

2	3-4	5

Ένας Γύρος

Το Prodigals Club παίζεται σε 5 γύρους, αν και μπορεί να τελειώσει αν ένας παίκτης φτάσει στο μηδέν, σε έναν από τους διαγωνισμούς.

Περίληψη

Κάθε γύρος αποτελείται από φάσεις. Δύο από τις φάσεις αυτές γίνονται για έναν συγκεκριμένο διαγωνισμό:

1. Προετοιμασία
2. Βοηθοί
3. Ενέργειες
4. Hyde Park (μόνο στον διαγωνισμό εκλογών)
5. Κυρία Beatrice (μόνο στον διαγωνισμό κοινωνίας)
6. Τέλος του Γύρου

Προετοιμασία

Κάθε ταμπλό έχει τη δική του προετοιμασία, η οποία γίνεται στην αρχή κάθε γύρου. Το σχέδιο της σελίδας 2 δείχνει τα ταμπλό ήδη έτοιμα για τον πρώτο γύρο, εκτός των παρακάτω βημάτων.

Μοίρασμα Καρτών



Κάθε ταμπλό έχει τρεις ή τέσσερις θέσεις για κάρτες. Κάθε θέση απεικονίζει τον αριθμό και το είδος των απαιτούμενων καρτών. Για παράδειγμα, η θέση αυτή παίρνει 2 κάρτες με λευκό πλαίσιο και 1 με μαύρο. **Οι κάρτες τοποθετούνται ανοιχτές.** Αν τοποθετήσετε την κάρτα με το μαύρο πλαίσιο από πάνω, οι κάρτες μπορούν να οργανωθούν ώστε όλοι οι παίκτες να βλέπουν τα σύμβολα.



Η θέση αυτή παίρνει μία κάρτα με μαύρο πλαίσιο στους γύρους 1, 2 και 3 και μία με λευκό πλαίσιο στους γύρους 4 και 5.



Στον γύρο 5, η θέση αυτή δεν παίρνει κάρτα. Αντίθετα, προσφέρει τα δύο απεικονιζόμενα οφέλη.

Ανοίξτε την πρώτη κάρτα του κεντρικού ταμπλό. Σε κάθε γύρο θα υπάρχει μια νέα κεντρική κάρτα.



Μοίρασμα Πλακιδίων

Κάθε διαγωνισμός έχει το δικό του σετ πλακιδίων.



Στον **διαγωνισμό ιδιοκτησίας**, μοιράστε 4 πλακίδια ιδιοκτησίας στις 4 αυτές θέσεις, κατά μήκος του ταμπλό.



Στον **διαγωνισμό εκλογών**, μοιράστε 4 πλακίδια πολιτικών κύκλων στις τέσσερις θέσεις, όπως αυτή στα αριστερά.



Στον **διαγωνισμό κοινωνίας**, ανοίξτε το πρώτο πλακίδιο Κυρίας Beatrice και τοποθετήστε το στη θέση αυτή.

Βοηθοί

Κάθε παίκτης έχει συγκεκριμένο αριθμό ημίψηλων, τα οποία αναπαριστούν βοηθούς. Ο αριθμός των βοηθών εξαρτάται από τον αριθμό των παικτών και αν παίζετε με 2 ή 3 διαγωνισμούς, όπως επεξηγήθηκε και στην προηγούμενη σελίδα.



Στη σειρά, όπως φαίνεται από τους δείκτες του κεντρικού ταμπλό, οι παίκτες παίζουν τοποθετώντας από έναν βοηθό σε μια ελεύθερη θέση σε ένα

ταμπλό. Όταν τοποθετείτε έναν βοηθό, **αμέσως εκτελείτε την αντίστοιχη εργασία.**

Πολλές φορές ένας βοηθός σας δίνει κάρτες τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε στην φάση ενεργειών. Άλλες φορές, ο βοηθός έχει ένα άμεσο αποτέλεσμα στη βαθμολογία σας για έναν από τους τρεις διαγωνισμούς. Τα αποτελέσματα κάθε θέσης επεξηγούνται λεπτομερέστερα στις επόμενες σελίδες.

Μόλις μια θέση καταληφθεί, δεν μπορεί άλλος βοηθός να τοποθετηθεί εκεί στον ίδιο γύρο. Για αυτό ο πρώτος παίκτης έχει πλεονέκτημα.

Πρέπει στη σειρά σας πρέπει να τοποθετήσετε έναν βοηθό. Γενικά, επιτρέπεται να επιλέξετε μια εργασία που δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, αλλά στο ταμπλό ιδιοκτησίας, αν επιλέξετε μια εργασία που σας προσφέρει την επιλογή να πουλήσετε ή να ανταλλάξετε, πρέπει να πουλήσετε ή να ανταλλάξετε μια ιδιοκτησία σας. (Δείτε σελίδα 6.)

Μοίρασμα Καρτών με 2 ή 3 Παίκτες

Κάθε ταμπλό προσφέρει κάρτες που μπορείτε να πάρετε. Σε παιχνίδι 4 ή 5 παικτών, υπάρχει μια θέση βοηθού για κάθε σετ. Σε παιχνίδι 2 ή 3 παικτών, υπάρχει μια λιγότερη θέση. Παίζετε σε μια μη κατειλημμένη θέση για να πάρετε ένα από τα σετ. Επιτρέπεται να πάρετε περισσότερα από ένα σετ στον ίδιο γύρο. Μόλις όλες οι θέσεις καταληφθούν, κανένας δεν μπορεί να πάρει το τελευταίο σετ.

Όταν όλοι οι παίκτες έχουν τοποθετήσει τους βοηθούς τους και εκτελέσει τις εργασίες τους, είναι η ώρα για τη φάση ενεργειών του γύρου.

Ενέργειες

Στη σειρά, όπως φαίνεται στο κεντρικό ταμπλό, κάθε παίκτης έχει μια σειρά για να παίζει ενέργειες. Οι ενέργειες αναπαριστώνται από κάρτες. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όσες θέλετε στη σειρά σας, με οποιαδήποτε σειρά. Η ικανότητά σας να κρατήσετε κάρτες για επόμενους γύρους είναι περιορισμένη. **Στο τέλος του γύρου πρέπει να μείνετε με 4 κάρτες.**

Κάρτες με Λευκό Πλαίσιο

Οι κάρτες με λευκό πλαίσιο είναι γεγονότα μιας φοράς. Παίζετε την κάρτα και κάνετε ότι αναγράφει. Όλες οι κάρτες με λευκό πλαίσιο που παίζετε ξεσκορτάρονται στο τέλος του γύρου. (Μπορείτε να τις κρατήσετε μπροστά σας καθώς τις παίζετε. Κάποια αποτελέσματα αναφέρονται σε κάρτες που έχουν ήδη παιχτεί στον γύρο.)

Κάρτες με Μαύρο Πλαίσιο

Μια κάρτα με μαύρο πλαίσιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί πολλές φορές στο παιχνίδι. Για να παίξετε την κάρτα, τοποθετήστε την στο ταμπλό σας. **Το ταμπλό σας έχει θέση μόνο για έξι κάρτες με μαύρο πλαίσιο.** Αν καταληφθούν και οι έξι θέσεις, πρέπει να ξεσκορτάρετε μια ήδη παγμένη κάρτα για να κάνετε χώρο για τη νέα κάρτα. Μπορείτε να ξεσκορτάρετε μια κάρτα που έχετε ήδη χρησιμοποιήσει στον γύρο.

Η κάρτα με το μαύρο πλαίσιο δεν κάνει κάτι μόλις την παίζετε, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ικανότητές της όποτε θέλετε. Υπάρχουν δύο είδη ικανοτήτων που μπορείτε να βρείτε σε μια τέτοια



Μια ικανότητα στην πάνω δεξιά γωνία είναι μια ενέργεια που μπορείτε να **ενεργοποιήσετε** μια φορά ανά γύρο, κατά τη φάση ενεργειών σας.

Μια ικανότητα στο κάτω μισό της κάρτας είναι ένα μόνιμο πλεονέκτημα που **ενεργοποιείται** όταν καλυφθούν κάποιες συγκεκριμένες συνθήκες.



Για την ενεργοποίηση της ικανότητας της πάνω δεξιά γωνίας, κατεβάστε την κάρτα και εκτελέστε την ενέργεια. Η κάρτα έχει χρησιμοποιηθεί και δεν μπορεί να ενεργοποιηθεί ξανά στον ίδιο γύρο. Μπορείτε να ενεργοποιήσετε μια κάρτα με μαύρο πλαίσιο μόλις την τοποθετήσετε, χωρίς να είστε όμως υποχρεωμένοι.

Αν η κάρτα απεικονίζει και ενεργοποίηση στο κάτω μισό της, αυτό δεν έχει σχέση με την πάνω δεξιά ικανότητα. Η κάτω ικανότητα μπορεί να ενεργοποιηθεί πολλές φορές στον ίδιο γύρο.

Τα αποτελέσματα των καρτών επεξηγούνται στην τελευταία σελίδα.

Πλακίδια Bonus Ενεργειών



Μπορεί να έχετε πάρει ένα πλακίδιο bonus ενέργειας από το κεντρικό ταμπλό. Μια bonus ενέργεια μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά τη φάση ενεργειών. Εκτελέστε την αντίστοιχη ενέργεια και επιστρέψτε το πλακίδιο στο κεντρικό ταμπλό. Ένα αχρησιμοποίητο πλακίδιο πρέπει να επιστραφεί στο τέλος του γύρου.

Μετά τη Φάση Ενεργειών

Ανάλογα με το ποιοι διαγωνισμοί συμμετέχουν, θα υπάρχουν μία ή δύο επιπλέον φάσεις πριν τελειώσει ο γύρος. Η φάση Hyde Park περιγράφεται στη σελίδα 8. Η φάση της Κυρίας Beatrice περιγράφεται στη σελίδα 9. Το τέλος του γύρου περιγράφεται στη σελίδα 10.

Ενέργειες στο Κεντρικό Ταμπλό

Παίρνοντας την Κεντρική Κάρτα

Σε κάθε γύρο υπάρχει μια διαφορετική κεντρική κάρτα. Η κάρτα αυτή είναι ιδιαίτερη επειδή συνδέει τους διαγωνισμούς.

Αν παίζετε και με τους 3 διαγωνισμούς, λειτουργεί σαν οποιαδήποτε άλλη θέση βοηθού. Όταν τοποθετείτε τον βοηθό σας στη θέση αυτή, παίρνετε την κάρτα. Μην ανοίγετε καινούρια κάρτα μέχρι τον επόμενο γύρο.



Με 2 μόνο διαγωνισμούς, η απόκτηση της κεντρικής κάρτας προσωρινά κρατάει έναν επιπλέον βοηθό. Για να πάρετε την κάρτα, στέλνετε δύο βοηθούς αντί για έναν. Όταν όλοι παίξουν τον τελευταίο τους βοηθό, προσπερνάτε τη σειρά σας. Ωστόσο, δεν χάνετε την τελευταία αυτή σειρά.

Μόλις όλοι παίξουν τους βοηθούς τους, παίρνετε έναν από αυτούς που τοποθετήσατε στην κεντρική κάρτα και τον τοποθετείτε κάπου αλλού.

Κατάληψη Θέσης στη Σειρά



Στέλνετε έναν βοηθό εδώ για να **κλείσετε μια θέση** στη σειρά

τον επόμενο γύρο. Η σειρά δεν θα αλλάξει μέχρι το τέλος του γύρου, όπως περιγράφεται στη σελίδα 10. Στην αρχή του παιχνιδιού, είναι πλεονέκτημα να παίζετε πρώτος. Σε επόμενους γύρους, ίσως θελήσετε να παίξετε τελευταίος για να αποφασίσετε πότε θα τελειώσει το παιχνίδι. Αυτό μπορεί να είναι πλεονέκτημα και για το Hyde Park.

Όταν παίζετε εδώ, **επίσης επιλέγετε και παίρνετε ένα από τα διαθέσιμα πλακίδια bonus ενεργειών.** Τα περισσότερα από αυτά έχουν μια ενέργεια που μπορείτε να εκτελέσετε στη φάση ενεργειών.

Κάθε διαγωνισμός συνεισφέρει 2 πλακίδια bonus ενεργειών. Οι ενέργειες περιγράφονται στο οπισθόφυλλο. Όλα τα πλακίδια bonus ενεργειών επιστρέφονται στο ταμπλό στο τέλος του γύρου.

Μπορείτε να καταλάβετε μια θέση ακόμη κι αν υπάρχει μόνο μια. Μπορείτε να παίξετε εδώ στον γύρο 5 για να πάρετε ένα πλακίδιο bonus ενέργειας. Δεν μπορείτε να παίξετε σε αριθμούς που δεν αντιστοιχούν στην παρτίδα (π.χ. σε παιχνίδι 3 παικτών, μόνο οι 3 πρώτοι αριθμοί ισχύουν.) Δεν μπορείτε να παίξετε εδώ δύο φορές στον ίδιο γύρο.

Πλακίδιο Ανθρώπου της Αναγέννησης

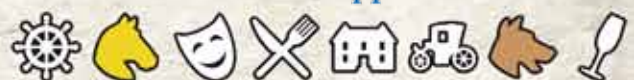


Παίξετε εδώ για να πάρετε το πλακίδιο ανθρώπου της αναγέννησης. **Το πλακίδιο αυτό σας δίνει δύο σύμβολα για τον γύρο.** Τα σύμβολα αυτά συνδυάζονται με τις κάρτες που χρησιμοποιείτε κατά τη φάση ενεργειών (δείτε παρακάτω).

Τα δύο σύμβολα μπορεί να είναι ίδια ή διαφορετικά. Δεν ξεχωρίζετε κάποιο σύμβολο μέχρι να το χρησιμοποιήσετε. Αφού επιλεγεί, το σύμβολο δεν αλλάζει, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όποτε το σύμβολο εφαρμόζεται για τον υπόλοιπο γύρο.

Επιστρέψτε τον άνθρωπο της αναγέννησης στο κεντρικό ταμπλό, στο τέλος του γύρου, είτε το χρησιμοποιήσατε είτε όχι.

Κοινά Σύμβολα



Τα σύμβολα αυτά παρουσιάζονται και στους τρεις διαγωνισμούς.

Πολλές κάρτες έχουν μια ενέργεια που εξαρτάται από το πόσα σύμβολα ενός συγκεκριμένου είδους έχετε.

Μπορείτε να μεγιστοποιήσετε τα πλεονεκτήματα των καρτών αυτών.

Μπορείτε να πάρετε 2 σύμβολα παίρνοντας το πλακίδιο ανθρώπου της αναγέννησης. Κάθε διαγωνισμός επίσης παρέχει σύμβολα με τον δικό του τρόπο. Αυτά παρουσιάζονται στις επόμενες σελίδες. Τα σύμβολα που κερδίζετε από διαγωνισμό, εφαρμόζονται και σε άλλους, επίσης.

Διαγωνισμός Ιδιοκτησίας

Ένας πραγματικός άσωτος πρέπει να πετάξει όλα του τα υλικά αγαθά. Αυτό θα είναι ευκολότερο, όσο λιγότερα έχετε. Μέσα όμως από έξυπνες ανταλλαγές, ένας κύριος σαν κι εσάς μπορεί κάποια στιγμή να ανταλλάξει θέσεις με τους άπορους.

Στόχος

Σκοπός του διαγωνισμού αυτού είναι να ξεφορτωθείτε τα χρήματα και τα υπάρχοντά σας. Η βαθμολογία σας στον διαγωνισμό αυτό είναι το άθροισμα των χρημάτων και της αξίας των ιδιοκτησιών σας, αλλά υπάρχει και ποινή 3 λίρών για κάθε ιδιοκτησία που έχετε στο τέλος του παιχνιδιού.

Χρήματα

Ξεκινάτε το παιχνίδι με το ποσό των χρημάτων που αναγράφεται στον πίνακα της σελίδας 3. Καθώς πουλάτε την ιδιοκτησία σας θα κερδίζετε περισσότερα χρήματα. Ευτυχώς, υπάρχουν αρκετές ενέργειες που σας επιτρέπουν να ξοδέψετε χρήματα. Όποτε ξοδεύετε χρήματα, δεν κερδίζετε κάτι σε αντάλλαγμα, εκτός της ευχαρίστησης του να ρίχνετε τη βαθμολογία σας.

Πλακίδια Ιδιοκτησίας



Στην αρχή του παιχνιδιού, πρέπει να έχετε λάβει ένα από τα οστ πλακιδίων ιδιοκτησίας με ετικέτες A, B, C, D ή E. Κάθε πλακίδιο ιδιοκτησίας σας δίνει ένα σύμβολο, το οποίο απεικονίζεται στην πάνω αριστερή γωνία. Το νόμισμα στο κέντρο είναι η αρχική του αξία. Στην πάνω δεξιά γωνία υπάρχει μια ασπίδα, η οποία καθορίζει την περιφέρεια από την οποία προέρχεται η ιδιοκτησία σας.

Ο Δείκτης Περιφέρειας



Στην αρχή του παιχνιδιού, ο δείκτης αυτός τοποθετείται έτσι ώστε να δείχνει σε τυχαία περιφέρεια. Στο τέλος κάθε γύρου, περιστρέφεται κατά μια θέση δεξιόστροφα.

Όταν πουλάτε μια ιδιοκτησία της καθορισμένης περιφέρειας, κερδίζετε 1 λιγότερη λίρα. Ο δείκτης περιφέρειας δεν έχει κανένα αποτέλεσμα όταν ανταλλάζετε ιδιοκτησίες.

Ανταλλαγή



Δείχνει μια ανταλλαγή. Ανταλλάξτε μια ιδιοκτησία σας με μια από τις τέσσερις που υπάρχουν στο ταμπλό. Συνήθως, θέλετε να ανταλλάξετε με μια ιδιοκτησία μικρότερης αξίας. Αν η ενέργεια έχει όριο, πρέπει να πάρετε νομίσματα, μέχρι το ποσό κατά το οποίο ξεπερνάτε το όριο.

Παράδειγμα: Η παραπάνω ενέργεια έχει όριο -3. Ανταλλάξτε μια ιδιοκτησία αξίας 6 για μια αξίας 1. Έτσι, υπάρχει απώλεια -5, η οποία ξεπερνάει το όριο. Πρέπει να πάρετε 2 λίρες από την τράπεζα, καλύπτοντας τη διαφορά.

Ο δείκτης περιφέρειας δεν έχει κανένα αποτέλεσμα στις ανταλλαγές.

Πάντοτε θα υπάρχουν τέσσερις ιδιοκτησίες στο ταμπλό. Αν ανταλλάξετε αργότερα στον γύρο, κάποιες από αυτές μπορεί να είναι ιδιοκτησίες άλλων παικτών. Στο τέλος του γύρου, όλα τα πλακίδια ιδιοκτησιών αφαιρούνται από το ταμπλό.

Πώληση



Οι ιδιοκτησίες μπορούν να σας δώσουν χρήσιμα σύμβολα, αλλά κάποια στιγμή θα πρέπει να τις ξεφορτωθείτε. Όταν εκτελείτε μια ενέργεια πώλησης, ξεκαρτάρετε μια ιδιοκτησία σας και πάρετε νομίσματα ίσα με την αξία του πλακιδίου, μείον τυχόν υπάρχουσες έκπτώσεις. Μην ξεχνάτε ότι ο δείκτης περιφέρειας δίνει έκπτωση -1 όταν πουλάτε ιδιοκτησίες της περιφέρειας αυτής.



Κάποιες ενέργειες και ικανότητες σας επιτρέπουν να πουλήσετε με έκπτωση. Αφαιρέστε το αναγραφόμενο ποσό από την τιμή πώλησης. Οι εκπτώσεις προστίθενται.

Αν οι εκπτώσεις μειώσουν την αξία μιας ιδιοκτησίας στο μηδέν ή πιο κάτω, η αξία της είναι μηδέν. Δεν παίρνετε λίρες από την τράπεζα όταν την πουλήσετε.



Κάποιες ενέργειες σας επιτρέπουν να πουλήσετε δύο ιδιοκτησίες μαζί. Αν υπάρχει έκπτωση, αυτή εφαρμόζεται σε κάθε πώληση. **Η δεύτερη πώληση είναι προαιρετική.**

Αν θέλετε, μπορείτε να πουλήσετε μία μόνο ιδιοκτησία σας.

Ξοδεύοντας Χρήματα




Η ενέργεια αυτή δείχνει ότι μπορείτε να ξοδέψετε το αναγραφόμενο ποσό. Απλά δώστε τα νομίσματα στην τράπεζα. Αν το αναγραφόμενο ποσό είναι περισσότερα από όσα δώσετε τα όλα. Δεν μπορείτε ωστόσο να έχετε χρέος εκτός κι αν έχετε ξεφορτωθεί όλες σας τις ιδιοκτησίες.

Λίγο Περισσότερος Χρόνος



Οι κάρτες αυτές δεν κάνουν τίποτα μόνες τους. Ωστόσο, συγκεκριμένες ενέργειες σας επιτρέπουν να ξοδέψετε περισσότερα χρήματα, αν ξοδέψετε περισσότερο χρόνο για αυτές. Μπορείτε να προσθέσετε μία ή περισσότερες κάρτες στην ενέργεια αυτή για καλύτερο αποτέλεσμα.

Αντίθετα με τα υπόλοιπα σύμβολα, τα σύμβολα  φεύγουν μόλις τα χρησιμοποιήσετε. **Η κάρτα αυτή εφαρμόζεται μόνο στην ενέργεια για την οποία ξοδεύεται.**

Ενέργειες στον Διαγωνισμό Ιδιοκτησίας

Οι ενέργειες **ανταλλαγής ιδιοκτησίας** και **πώλησης δύο ιδιοκτησιών** έχουν ήδη επεξηγηθεί παραπάνω. **Αν εκτελέσετε μια ενέργεια που σας προσφέρει την ευκαιρία να ανταλλάξετε ή να πουλήσετε, πρέπει να ανταλλάξετε ή να πουλήσετε τουλάχιστον μια ιδιοκτησία σας.** Συγκεκριμένα, αν έχετε πουλήσει όλες σας τις ιδιοκτησίες, δεν μπορείτε πλέον να επιλέξετε τις ενέργειες αυτές.

Οι υπόλοιπες θέσεις ενεργειών έχουν τα εξής αποτελέσματα:



Η θέση αυτή σας επιτρέπει να **ανταλλάξετε με όριο -2, ή να πουλήσετε δύο φορές** (χωρίς ειδική έκπτωση). Επιλέγεται τη μία από τις ενέργειες αυτές και παραλείπετε την άλλη. **Η ενέργεια αυτή δεν είναι διαθέσιμη σε παιχνίδι 2 παικτών.**



Αυτή η θέση σας επιτρέπει να **ξοδέψετε 1 λίρα**, συν 1 λίρα για κάθε κάρτα *Λίγο Περισσότερος Χρόνος* που παίζετε. Όταν στέλνετε έναν βοηθό σας εδώ, το πόνι πηγαίνει στη θέση του χρώματός σας. Δεν μπορείτε να παίξετε ξανά εδώ στον ίδιο γύρο, και η τοποθέτησή σας δεν αποτρέπει και τους υπόλοιπους από τη χρήση της ενέργειας αυτής.



Παίστε εδώ για να **πάρετε ένα σετ καρτών**. Σε παιχνίδι δύο ή τριών παικτών, οποιαδήποτε θέση σας επιτρέπει να πάρετε τυχόν εναπομείναν σετ. (Δείτε σελίδα 4.)

Διαγωνισμός Εκλογών

Οι ψηφοφόροι της περιφέρειάς σας είναι έντιμοι άνθρωποι. Όταν κάποιος εξαγοράσει την ψήφο τους, η ψήφος μένει αγορασμένη... συνήθως. Ο πατέρας σας έχει ήδη ξοδέψει ένα αξιοσέβαστο ποσό για την εκλογή σας. Για να χάσετε, θα πρέπει να είστε απίστευτα απρεπής.

Σκοράρισμα



Στο ταμπελό εκλογών σημειώνεται ο τρέχοντας αριθμός ψήφων σας. Ο αρχικός αριθμός ψήφων σημειώνεται στον πίνακα προετοιμασίας

στη σελίδα 3. Σκοπός του διαγωνισμού αυτού είναι να χάσετε ψήφους.

Πλακίδια Πολιτικών Κύκλων

Τα σύμβολα κερδίζονται στον διαγωνισμό εκλογών εισχωρώντας σε συγκεκριμένους πολιτικούς κύκλους. Αυτό αναπαριστάνεται από ένα **πλέγμα πλακιδίων πολιτικών κύκλων, το οποίο μπορεί να έχει οποιοδήποτε σχήμα**. Το πλέγμα σας έχει ένα πλακίδιο όταν το παιχνίδι ξεκινάει. **Ένα πλακίδιο μόνο του δεν σας δίνει καθόλου σύμβολα**. Κερδίζετε το σύμβολο του πλακιδίου όταν ολοκληρώσετε τον κύκλο.

Παίρνετε περισσότερα πλακίδια επιλέγοντας συγκεκριμένες ενέργειες. Κάθε νέο πλακίδιο πρέπει να τοποθετείται γειτονικά σε ένα ή περισσότερα από όσα ήδη έχετε. **Οι γειτονικές πλευρές πρέπει να ταιριάζουν:**

- Δύο σύμβολα που είναι ίδια, ταιριάζουν μεταξύ τους.
- Το **?** ταιριάζει με οποιοδήποτε σύμβολο, αλλά όχι με ένα άλλο ερωτηματικό.
- Μία πλευρά χωρίς σύμβολο ταιριάζει με οποιαδήποτε άλλη πλευρά χωρίς σύμβολο.

Δεν επιτρέπεται

Τρία σύμβολα



Αν πάρετε ένα πλακίδιο που δεν μπορείτε να βάλετε στο πλέγμα σας, πρέπει να το ξεσκαρτάρετε. Μπορείτε επίσης να ξεσκαρτάρετε ένα νέο πλακίδιο από επιλογή. Ωστόσο, δεν μπορείτε να ξεσκαρτάρετε πλακίδιο που ήδη έχετε προσθέσει στο πλέγμα σας.

Όταν κάνετε ταιριασμα, είτε με το ίδιο σύμβολο, είτε με ερωτηματικό, έχετε μπει στον συγκεκριμένο πολιτικό κύκλο και **έχετε 1 σύμβολο του είδους αυτού**. (Ταιριάζοντας κενή με κενή πλευρά επιτρέπεται, αλλά δεν κερδίζετε σύμβολα.)



Αν δημιουργήσετε ένα τετράγωνο 2x2 έχετε μπει στον κλειστό κύκλο. Η νέα σας πολιτική ισχύ σας δίνει ένα άμεσο πλεονέκτημα.

Επιλέξτε 2 από τα παρακάτω:



Χάστε 1 ψήφο



Ξοδέψτε 1 λίρα



Μετακινήστε 1 δείκτη
εμπρός μια θέση πιο κάτω

Μπορείτε να επιλέξετε δύο φορές το ίδιο, ή να επιλέξετε 2 διαφορετικά. Κάθε φορά που τέσσερις γωνίες συναντώνται, έχετε μπει και σε έναν ακόμη κλειστό κύκλο. Για παράδειγμα ένα ορθογώνιο 3x2 έχει δύο κλειστούς κύκλους.

Χάνοντας Μια Ψήφο



Το σύμβολο αυτό σημαίνει ότι χάνετε 1 ψήφο. Αν μια ενέργεια που εκτελείτε περιλαμβάνει το σύμβολο αυτό, μετακινήστε τον δείκτη ψήφν σας ανανεώνοντας στο νέο σας σκορ.

Μεγάφωνα



Τα μεγάφωνα χρησιμοποιούνται μόνο στο Hyde Park, μια ειδική φάση που εκτελείται μια φορά σε κάθε γύρο. Στη φάση του Hyde Park, υπολογίζετε όλα τα μεγάφωνα που έχετε αποκτήσει στη διάρκεια του γύρου.

Τα μεγάφωνα μπορεί να προέρχονται από βοηθούς στ κεντρικό ταμπελό, από το πλακίδιο bonus ενέργειας μεγαφώνων, ή από συγκεκριμένες κάρτες. Αν παίξετε μια λευκή κάρτα με μεγάφωνα, αφήστε την ανοιχτή μπροστά σας μέχρι το τέλος της φάσης Hyde Park, ώστε τα μεγάφωνα αυτά να υπολογιστούν στο σύνολο.

Δεν μπορείτε να προσθέσετε επιπλέον μεγάφωνα κατά τη φάση Hyde Park. Έχετε μόνο όσα κερδίσατε από τους βοηθούς, τις κάρτες και το πλακίδιο bonus ενέργειάς σας. Αυτό δίνει πλεονέκτημα στον τελευταίο παίκτη. Μπορεί να υπολογίσει τα μεγάφωνα που έπαιξαν οι υπόλοιποι, πριν αποφασίσει ποιές κάρτες θα παίξει στη φάση ενεργειών.

Ενέργειες στον Διαγωνισμό Εκλογών



Παίξτε εδώ για να **χάσετε 1 ψήφο**. Τοποθετήστε τον βοηθό σας στη θέση του χρώματός σας. Δεν μπορείτε να παίξετε ξανά εδώ στον ίδιο γύρο, αλλά η τοποθέτησή σας δεν αποτρέπει τους υπόλοιπους παίκτες από το να χρησιμοποιήσουν την ενέργεια αυτή.



Παίξτε εδώ για να πάρετε τον αναγραφόμενο αριθμό μεγαφώνων. Ο αριθμός που κερδίζεται εξαρτάται από τον τρέχοντα γύρο.



Παίξτε εδώ για να χάσετε 1 ψήφο και να **επιλέξετε 1 από τα δύο πλακίδια**. Τοποθετήστε το πλακίδιο αμέσως στο πλέγμα σας. Ξεσκαρτάρετε το άλλο πλακίδιο. (Μπορείτε αν θέλετε να ξεσκαρτάρετε και τα δύο πλακίδια.)



Παίξτε εδώ για να **πάρετε ένα σετ καρτών**. Σε παιχνίδι δύο ή τριών παικτών, οποιαδήποτε θέση σας επιτρέπει να πάρετε οποιοδήποτε εναπομείναν σετ. (Δείτε σελίδα 4.) Δύο από τα σετ καρτών περιλαμβάνουν ένα πλακίδιο πολιτικού κύκλου. Αν πάρετε τις κάρτες αυτές, παίρνετε και το πλακίδιο. Τοποθετήστε το αμέσως στο πλέγμα σας, ή ξεσκαρτάρτέ το.



Στον γύρο 5, η θέση που πρόσφερε μια μαύρη κάρτα, προσφέρει μια απώλεια ψήφου μαζί με ένα μεγάφωνο. Πάντοτε δίνει και ένα πλακίδιο πολιτικών κύκλων.

Φιλελεύθεροι και Συντηρητικοί






Κάποιες κάρτες έχουν ενέργειες που επηρεάζουν είτε τους Φιλελεύθερους (Liberals) είτε τους Συντηρητικούς (Conservatives).






Άλλες ενέργειες είναι γενικά επιθετικές.



Μια κάρτα με μαύρο περίγραμμα με τα εξής σύμβολα, σας δίνει το bonus της κάθε φορά που παίζετε μια κάρτα με το σύμβολο  στην πάνω αριστερή γωνία της. Δεν δίνει bonus για κάρτες  ή . Οι Φιλελεύθεροι έχουν έναν αντίστοιχο συνδυασμό.



Άλλες κάρτες δεν εστιάζουν σε συγκεκριμένη παράταξη. Η κάρτα αυτή σας επιτρέπει να χάσετε 1 ψήφο για κάθε κάρτα που παίζετε στην τρέχουσα φάση ενεργειών με ,  ή  στην πάνω αριστερή γωνία της.

Στην Πάμπ



Παρόλο που πρόσφατες εκλογικές μεταρρυθμίσεις έχουν καταστήσει παράνομη την άμεση εξαγορά ψηφοφόρων, υπάρχουν αρκετές περιφέρειες οι οποίες συνεχίζουν την παλαιά παράδοση μέσα στις πάμπ. Μπορείτε να παίζετε μέχρι και τέσσερις τέτοιες κάρτες μαζί. Κάθε κάρτα σημαίνει περισσότερη μπίρα για τους πιστούς σας ακολούθους. Για να τους βοηθήσετε να εμπιστευτούν τους αυτή, έχετε προσθέσει και κάτι παραπάνω στην μπίρα τους. Χάνετε τον αριθμό των ψήφων που αναγράφεται στην κάρτα, ανάλογα με το πόσες κάρτες έχετε παίξει. Για παράδειγμα, τρεις κάρτες *Στην Πάμπ* θα σας βοηθήσουν να χάσετε 6 ψήφους αν τις παίζετε μαζί.



Αν έχετε την κάρτα αυτή στο ταμπλό σας, το bonus της ενεργοποιείται για κάθε κάρτα *Στην Πάμπ*. Για παράδειγμα, με τρεις κάρτες *Στην Πάμπ* θα χάνετε 12 ψήφους (6 για το κανονικό αποτέλεσμα και 2 για κάθε κάρτα που παίζετε).

Φάση Hyde Park

Όταν παίζετε με τον διαγωνισμό εκλογών, ο γύρος ολοκληρώνεται με έναν ξεσηκωτικό λόγο στο Hyde Park. Σκοπός της ομιλίας σας, ασφαλώς, είναι να χάσετε πολλές ψήφους. Ωστόσο, οι άσωτοι φίλοι σας, προπαθούν κι αυτοί το ίδιο, οπότε η διαδικασία καταλήγει σε διαγωνισμό για το ποιός θα ακουστεί πιο δυνατά.



Κάποιες ενέργειες σας έχουν δώσει μεγάφωνα. **Υπολογίστε πόσα μεγάφωνα έχετε μαζέψει στον γύρο αυτό.**



Επιπλέον μεγάφωνα για τον παίκτη που έχει στείλει βοηθό του στη θέση αυτή.

Ποινή για τα λιγότερα μεγάφωνα.

Επιβράβευση για τον πρώτο, τον δεύτερο και τον τρίτο.

Οι τιμές εξαρτώνται από τον τρέχοντα γύρο.

Όλοι οι παίκτες σε ισοπαλία για τα λιγότερα μεγάφωνα παίρνουν από 1 ψήφο. Δεν κερδίζουν επιβράβευση για πρώτη, δεύτερη ή τρίτη θέση.

Οι υπόλοιποι παίκτες κερδίζουν την επιβράβευσή τους, η οποία εξαρτάται από τον γύρο. Αν στήσετε σωστά το ταμπλό εκλογών, ο δείκτης γύρου του κεντρικού ταμπλό, θα δείχνει τη στήλη η οποία λειτουργεί για τον τρέχοντα γύρο.

Καθορίστε την σχετική θέση των παικτών **Ο παίκτης με τα περισσότερα μεγάφωνα χάνει τις περισσότερες ψήφους.** Και ούτω καθεξής μέχρι τον τελευταίο. Αν υπάρχει ισοπαλία σε μια θέση, κερδίζουν όλοι οι ισοπαλοί παίκτες την επιβράβευση. Οι ισοπαλίες δεν επηρεάζουν τους παρακάτω παίκτες.

Παράδειγμα 1: Ο Κόκκινος, ο Κίτρινος, ο Μπλε και ο Πράσινος έχουν από 2 μεγάφωνα στον γύρο. Είναι ισοπαλοί στην τελευταία θέση και κερδίζουν από 1 ψήφο ο καθένας. Δεν χάνουν ψήφους.

Παράδειγμα 2: Ο Κόκκινος και ο Κίτρινος έχουν από 4 Μεγάφωνα, ο Μπλε έχει 3, και ο Πράσινος 1. Είναι ο τέταρτος γύρος, όπως φαίνεται στην παραπάνω εικόνα. Ο πράσινος με τα λιγότερα Μεγάφωνα παίρνει 1 ψήφο. Ο Κόκκινος και ο Κίτρινος, ισοπαλοί στην πρώτη θέση χάνουν από 4 ψήφους. Ο Μπλε είναι τρίτος,

Διαγωνισμός Κοινωνίας

Σας συμπεθούν ιδιαίτερα οι επιδραστικότεροι άνθρωποι του καλού κόσμου. Δείχνοντας κακή συμπεριφορά, εύκολα αυτό μπορεί να αλλάξει.

Σκοράρισμα



Στο διαγωνισμό αυτό το σκορ σημειώνεται μετακινώντας 4 δείκτες επιρροής στο ταμπλό σας. Η συνολική σας επιρροή ισούται με το άθροισμα των αριθμών κάτω από τους δείκτες. Σκοπός του διαγωνισμού είναι να μειώσετε όσο μπορείτε την κοινωνική σας επιρροή.

Κινήσεις στον Πίνακα του Σκορ

Οι ενέργειες και οι θέσεις βοηθών δηλώνουν πως μπορείτε να μετακινήσετε τους δείκτες επιρροής σας. Κάποια σύμβολα έχουν χρώμα. Αν δεν υπάρχει χρώμα μετακινείτε όποιον δείκτη θέλετε. **Η μετακίνηση πρέπει πάντοτε να γίνεται σε κενή θέση.**



Μετακινήστε έναν δείκτη επιρροής μία θέση προς τα κάτω.



Μετακινήστε έναν δείκτη διαγωνίως κάτω στην επόμενη σειρά. Επιλέγεται εσείς αν θα μετακινηθεί προς τα δεξιά ή προς τα δεξιά, διαγωνίως.

Αν μια μετακίνηση στέλνει έναν δείκτη εκτός ταμπλό, ο δείκτης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει την κίνηση αυτή.

Γενικά, τα σύμβολα αυτά δείχνουν ότι μετακινείτε έναν δείκτη σε μια γειτονική κενή θέση προς την κατεύθυνση που απεικονίζεται.



Άλλες περιγραφές μετακίνησης επεξηγούνται στο οπισθόφυλλο.



Αν εμφανίζονται πολλές μετακινήσεις, εκτελέστε τις τη μια μετά την άλλη, πάντα σε κενές θέσεις. **Μπορείτε να μετακινή- έναν δείκτη δύο φορές ή πολλούς δείκτες μια φροά**, με οποιαδή- ποτε σειρά. Δεν είναι υποχρεωτική η εκτέλεση όλων των κινήσεων.

Σύμβολα στον Πίνακα του Σκορ



Κάποιες θέσεις του ταμπλό έχουν ένα σύμβολο. Έχετε το σύμβολο αυτό όσο έχετε δείκτη στη θέση. Αρκετή από τη στρατηγική του διαγωνισμού κοινωνίας εξαρτάται στις αποφάσεις σας σχετικά με τις θέσεις που καταλαμ- βάνετε και πόσο χρόνο βρίσκεστε στις θέσεις αυτές.

Αν μια ενέργεια σας δίνει πολλές μετακινήσεις, δεν μπορείτε να εκτελέσετε μια άλλη ενέργεια στο ενδιάμε- σο. Για παράδειγμα, αν μια κάρτα σας δίνει δύο μετακι- σεις προς τα κάτω, δεν μπορείτε να μετακινηθείτε σε ένα σύμβολο οκύλου, να παίξετε μια ενέργεια που χρειάζεται το σύμβολο αυτό και έπειτα να χρη- σιμοποιήσετε τη δεύτερη μετακίνηση. Ωστόσο, μπορείτε να χρησιμοποιή- σετε μια κάρτα για μετακίνηση στο σύμβολο οκύλου, να παίξετε κάρτες που το χρειάζονται και έπειτα μια άλλη κάρτα για να μετακινηθείτε ξανά.



Όταν χρησιμοποιείτε μια τέτοια κάρτα, πρώτα υπολογίστε πόσα αντίστοιχα σύμβολα έχετε. Εκτελέ- στε τον ίδιο αριθμό μετακινήσεων. Μόλις τα σύμβολα μετρηθούν, ο αριθμός των μετακινήσεων δεν επηρεά- ζεται από το πως χρησιμοποιείτε τις μετακινήσεις.

μια κάρτα σας δίνει μετακινήσεις μαζί με κάτι άλλο που εξαρτάται από τα σύμβολα, υπολογίζετε τα σύμβολα πριν τις μετακινήσεις σας.

Παράδειγμα: Ο Κόκκινος έχει 1 σύμβολο X από μια ιδιοκτησία του. Χρησιμοποιεί την παραπάνω κάρτα για να μετακινήσει έναν δείκτη στη θέση X του πίνακα σκορ κοινωνίας. Αυτό δεν του δίνει μια επιπλέον κίνηση. Ωστόσο, του δίνει ένα δεύτερο σύμβολο

X Υποθέτοντας ότι έχει στον επόμενο γύρο, ακόμη τα 2 σύμβολα X, χρησιμοποιεί την κάρτα ξανά. Μπορεί να χρησιμοποιήσει την πρώτη μετακίνηση για να φύγει από τη θέση X χωρίς να χάσει τη δεύτερη μετακίνησή του.

Θέσεις Βοηθών στον Διαγωνισμό Κοινωνίας



Κάποιες θέσεις βοηθών σας δίνουν μετακινήσεις, όπως περιγράφηκε παρπά- νω.



Ο βοηθός εδώ σας δίνει **1 μετακίνηση προς τα κάτω**. Τοποθετήστε τον βοηθό σας στη θέση του χρώματός σας. Δεν μπορείτε να παίξετε ξανά εδώ στον ίδιο γύρο, αλλά η τοποθέτησή σας δεν αποτρέπει τους υπόλοιπους παίκτες από το να χρησιμοποιήσουν την ενέργεια αυτή.



Παίξτε εδώ για να **πάρτε ένα σετ καρτών**. Στο παιχνίδι δύο ή τριών παικτών, οποιαδήποτε θέση σας επιτρέπει να πάρτε ένα από τα εναπομεί- ναντα σετ. (Δείτε σελίδα 4.)



Το κέρδος της θέσης αυτής λαμβάνεται κατά τη φάση της Κυρίας Beatrice. Κάνετε ένα διάλειμμα από το δύσκολο πρόγραμμά σας για να κάνετε κάτι που ενοχλεί την Κυρία Beatrice. **Αν επιλέξετε την ενέργεια αυτή, δεν θα επηρεαστείτε από το πλακίδιο της Κυρίας Beatrice στη φάση Κυρίας Beatrice.**

Kyria Beatrice

Η Κυρία Beatrice είναι μια γλυκιά γριούλα που λέει σε όλους πόσο καλός είστε. Αυτό μπορεί να σας βοηθήσει σημαντικά στη θέση σας προς την κοινωνική καταξίωση, αλλά αυτό δεν είναι κάτι που επιθυμείτε.

Μετά τη φάση ενεργειών (και μετά την φάση Hyde Park αν παίξετε με τον διαγωνισμό εκλογών) φτάνει η στιγμή να συγκρίνετε τους δείκτες επιρροής κάθε παίκτη με το πλακίδιο της Κυρίας Beatrice. **Το πλακίδιο του τρέχοντος γύρου καθορίζει ποιούς δείκτες επιρροής πρέπει να μετακινήσετε μια θέση πάνω.** Τα πλακίδια εξηγούνται παρακάτω.

Όλοι οι επηρεασμένοι δείκτες κινούνται ταυτόχρονα. Κάποιοι δείκτες μπορεί να εμποδίζονται στη μετακίνηση, είτε από έναν πιο πάνω δείκτη ή αν βρίσκονται στην τελευταία γραμμή (16). **Για κάθε εμποδισμένο δείκτη, πρέπει να μετακινήσετε έναν άλλο κατά μια θέση πάνω.** Στην περίπτωση αυτή επιλέγετε εσείς τον νέο δείκτη. Μπορεί να είναι ένας που έχει ήδη μετακινηθεί ή ένας που δεν έχει επηρεαστεί από το πλακίδιο.

Αν δεν μπορούν να μετακινηθούν δείκτες, τότε είστε τόσο καλά που η Κυρία Beatrice δεν μπορεί να βελτιώσει περαιτέρω την εικόνα σας.

Για κάθε πλακίδιο, υπάρχει ένας τρόπος να αποφύγετε την ποινή. Μπορείτε επίσης να αποφύγετε την ποινή παίζοντας στη θέση της Κυρίας Beatrice κατά τη φάση βοηθών.

Πλακίδια της Κυρίας Beatrice



Κάθε δείκτης επιρροής στις δύο αυτές στήλες πρέπει να μετακινηθεί πάνω κατά 1 θέση. **Αν όλοι σας οι δείκτες βρίσκονται στην διαγραμμένη στήλη, η Κυρία Beatrice δεν σας επηρεάζει.**



Κάθε δείκτης επιρροής στις γραμμές αυτές (από τη γραμμή 6 πόντων μέχρι την 12 πόντων) πρέπει να μετακινηθεί κατά 1 θέση πάνω. **Αν όλοι σας οι δείκτες βρίσκονται εκτός των γραμμών αυτών, η Κυρία Beatrice δεν σας επηρεάζει.**



Αν δύο ή περισσότεροι δείκτες βρίσκονται στην ίδια γραμμή, πρέπει να μετακινηθούν κατά 1 θέση πάνω. Αυτό γίνεται ακόμη κι αν δύο δείκτες δεν είναι γειτονικοί. Αν έχετε 2 γραμμές των 2 δεικτών, τότε και οι τέσσερις επηρεάζονται. **Αν κάθε γραμμή έχει το πολύ 1 δείκτη, η Κυρία Beatrice δεν σας επηρεάζει.**



Τυχόν δείκτης γειτονικά σε άλλον πρέπει να μετακι- νηθεί κατά 1 θέση πάνω. Αυτό σημαίνει ότι κάθε ομάδα δεικτών μετακινείται κατά 1 θέση ομαδικά. **Αν κανένας δείκτης δεν βρίσκεται γειτονικά σε άλλον, η Κυρία Beatrice δεν σας επηρεάζει.**

Τέλος του Γύρου

Στο τέλος κάθε γύρου, εκτελέστε τα παρακάτω βήματα, στη σειρά:

Έλεγχος για το Τέλος του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει αυτή τη στιγμή αν το σκορ ενός παίκτη σε **οποιοδήποτε διαγωνισμό είναι μηδέν ή μικρότερο**. Στη διάρκεια του γύρου, μπορεί ένας παίκτης να πέσει στο μηδέν και έπειτα να ανέβει ξανά (λόγω Hyde Park ή της Κυρίας Beatrice). Έτσι δεν τελειώνει το παιχνίδι. Αυτό που έχει σημασία είναι τα σκορ των παικτών μετά από το Hyde Park και την Κυρία Beatrice. **Το παιχνίδι ολοκληρώνεται επίσης και μετά τους 5 γύρους**. Το σκοράριομα περιγράφεται παρακάτω.

Αν το παιχνίδι δεν τελειώσει, τότε προετοιμαστείτε για τον επόμενο γύρο:

Αλλαγή Σειράς των Παικτών

Οι παίκτες που έχουν τοποθετήσει βοηθό τους σε μία από τις αριθμημένες θέσεις βοηθών θα έχουν τη θέση αυτή στη σειρά του επόμενου γύρου. Μετακινήστε τους δείκτες σειράς στις αντίστοιχες θέσεις. Μπορούν επίσης να επιστρέψουν τα πλακίδια bonus ενεργειών στο ταμπλό, αν δεν το έχουν κάνει ακόμη.

Οι παίκτες που δεν έστειλαν βοηθό να καταλάβει θέση στη σειρά, τοποθετούν τους δείκτες σειράς τους στις θέσεις που έχουν μείνει. Οι παίκτες αυτοί δεν αλλάζουν την μεταξύ τους σχετική σειρά.

Παράδειγμα

Στο τέλος του γύρου, οι βοηθοί και οι δείκτες σειράς είναι οι εξής:



Κόκκινο και Μίλε παίρνουν τις θέσεις που επέλεξαν. Κίτρινο και Πρόσινο παίρνουν τις δύο επόμενες θέσεις. Ο Κίτρινο παραμένει μπροστά από τον Πρόσινο.



Αν κανένας δεν έστειλε βοηθό του για την κατάληψη θέσης στη σειρά, τότε η σειρά δεν αλλάζει.

Εκκαθάριση των Ταμπλό

Οι παίκτες ξεσκαρτάρουν τυχόν κάρτες με λευκό πλαίσιο που έπαιξαν στον γύρο αυτό. Αν έχουν κάρτες στο χέρι τους, πρέπει να **ξεσκαρτάρουν μέχρι τις 4 κάρτες**. Πρέπει επίσης να επαναφέρουν τυχόν κάρτες με μαύρο πλαίσιο που ενεργοποίησαν.

Αφαιρέστε όλες τις κάρτες που δεν αποκτήθηκαν από τα ταμπλό. (Μην ξεχνάτε την κεντρική κάρτα.) Αφαιρέστε τυχόν πλακίδια πολιτικών κύκλων από το ταμπλό εκλογών, πλακίδια ιδιοκτησίας από το ταμπλό ιδιοκτησίας και το πλακίδιο Κυρίας Beatrice του τρέχοντος γύρου.

Επιστρέψτε όλους τους βοηθούς στους παίκτες.

Ο άνθρωπος της αναγέννησης πρέπει να επιστρέψει στο κεντρικό ταμπλό. Όλα τα πλακίδια bonus ενεργειών πρέπει να επιστραφούν στο κεντρικό ταμπλό.

Προώθηση στον Επόμενο Γύρο

Μετακινήστε τον δείκτη γύρου στην επόμενη θέση. Στο ταμπλό ιδιοκτησίας, στρέψτε τον δείκτη περιφέρειας στην επόμενη περιφέρεια.

Σκοράριομα

Στον **διαγωνισμό ιδιοκτησίας**, το σκορ σας είναι το σύνολο των χρημάτων που έχετε. Αν έχετε ιδιοκτησίες στο τέλος του παιχνιδιού, πρέπει να τις μετατρέψετε στην αναγραφόμενη στο πλακίδιο αξία **συν 3 λίρες η κάθε μία**. Όσο έχετε ιδιοκτησίες, το σκορ σας είναι πάνω από το μηδέν. Ο δείκτης περιφέρειας δεν έχει καμία επίδραση στο σκορ σας.

Όσο έχετε ιδιοκτησίες, δεν μπορείτε να μπειτε σε χρέος.

Για παράδειγμα, αν μια ενέργεια σας επιτρέπει να ξοδέψετε περισσότερα χρήματα από όσα έχετε, μπορείτε να ξοδέψετε μόνο ότι έχετε. Ωστόσο, μόλις οι ιδιοκτησίες σας φύγουν, μπορείτε να χρεωθείτε, οπότε και το σκορ σας να πέσει κάτω από το μηδέν.

Στον **διαγωνισμό εκλογών**, το σκορ σας σημειώνεται στον πίνακα σκορ εκλογών. Ο πίνακας αυτός έχει μέγιστο 44. Αν είστε στο μέγιστο αυτό, δεν μπορείτε να ανεβείτε περισσότερο. Ωστόσο, αν η απώλεια σε ψήφους σας φέρει κάτω από το

μηδέν, σημειώστε το. Μπορείτε να έχετε και σε αυτό τον διαγωνισμό αρνητικό σκορ.

Στον **διαγωνισμό κοινωνίας**, το σκορ σας περιορίζεται από το ταμπλό. Οι δείκτες δεν μετακινούνται πάνω από την πρώτη γραμμή, ούτε κάτω από την τελευταία. το σκορ σας είναι το σύνολο των τιμών κάτω από κάθε δείκτη σας. Αυτό μπορεί να είναι και κάτω από μηδέν.

Έτσι, σε κάθε διαγωνισμό, θα έχετε ένα σκορ. Ένα από αυτά, θα είναι το μεγαλύτερό σας. Αυτό είναι και το τελικό σας σκορ. **Ο παίκτης με το μικρότερο μεγαλύτερο σκορ είναι ο νικητής.**

Οι ισοπαλίες επιλύονται σύμφωνα με τα αμέσως μικρότερα σκορ των ισοπαλών παικτών. Αν παίξατε με τρεις διαγωνισμούς, υπολογίστε τα τρία μεγαλύτερα σκορ για επόμενη επίλυση ισοπαλίας, αν χρειάζεται. Αν οι παίκτες εξακολουθούν να είναι ισοπαλοί, τότε αυτό είναι κάτι πολύ ιδιαίτερο.



Designer: Vladimír Suchý
Main Illustrator: Tomáš Kučerovský
Illustration: Václav Slajch
Ján Lastomírský
Graphic Design: František Horálek
Additional art: Michael Petrus
Dita Lazárková
Rulebook: Jason Holt
Μετάφραση / Ενσωμάτωση: Νίκος Χριστάκης

Testers: Vodka, Miloš Procházka, Jirka Bauma,
Petr Holub, dilli, Vojta Suchý, Petr Murmak,
Fanda Horálek, Vitek Vodička, Vlaada Chvátíl,
Lucka, Michal, Kacka, Paul, Jason, David Nedvidek,
Radka Řeháková, Zuzka, Yuyka, Stáňa
and many others.

Special thanks to: Paul Grogan, Jason Holt,
Vlaada Chvátíl, Vitek Vodička and Fanda Horálek.



© Czech Games Edition
October 2015
www.CzechGames.com

Παίζοντας το Prodigals Club μαζί με το Last Will



Το Last Will είναι ένα παιχνίδι του Vladimir Suchy, του σχεδιαστή του The Prodigals Club. Στο Last Will, Οι παίκτες συναγωνίζονται για το ποιός θα ξοδέψει πιο γρήγορα τα χρήματά του. Το Last Will είναι κατά κάποιο τρόπο μια πιο περίπλοκη μορφή του διαγωνισμού ιδιοκτησίας.

Μπορείτε να αντικαταστήσετε τον διαγωνισμό ιδιοκτησίας με το Last Will.

Προετοιμασία του Παιχνιδιού

Αποφασίστε αν θέλετε να συνδυάσετε το Last Will με τον διαγωνισμό εκλογών, τον διαγωνισμό κοινωνίας ή και τους δύο. Προετοιμάστε τα ταμπλό του Prodigals Club κανονικά και το Last Will κάτω από το κεντρικό ταμπλό.

Κεντρικό Ταμπλό



Χρησιμοποιήστε αυτή την πλευρά του κεντρικού ταμπλό, ώστε να χρειάζεται 1 βοηθός για την κεντρική κάρτα. Θα χρησιμοποιήσετε μόνο το άνω τρίγωνο. Το μέρος σειράς των παικτών, τα πλακίδια bonus ενεργειών και το πλακίδιο ανθρώπου της

νησης παραμένουν στο κουτί. Η σειρά των παικτών καθορίζεται από τους κανόνες του Last Will.

Τα ταμπλό του Last Will, μπορούν να τοποθετηθούν όπως παραπάνω.

Κεντρικές Κάρτες

Επλέξτε κεντρικές κάρτες ανάλογα με τους διαγωνισμούς.



Οι κεντρικές κάρτες με λευκό πλαίσιο έχουν αυτά τα σύμβολα.



Χρησιμοποιήστε τις κεντρικές κάρτες με μαύρο πλαίσιο που αντιστοιχούν στον διαγωνισμό ιδιοκτησίας.

Προετοιμασία Παικτών

- Οι άλλοι δύο διαγωνισμοί ακολουθούν τις αρχικές συνθήκες που εμφανίζονται στον πίνακα προετοιμασίας της σελίδας 3.
- Ο διαγωνισμός Last Will πρέπει να ξεκινήσει με 70 λίρες.
- Ο αριθμός των βοηθών καθορίζεται σε κάθε γύρο κατά τη φάση προγραμματισμού του Last Will.
- Χρησιμοποιήστε το ταμπλό παίκτη του Prodigals Club για τις κάρτες του Prodigals Club, και το ταμπλό του Last Will για τις δικές του κάρτες.

Πρώτος Παίκτης

Δώστε τον δείκτη πρώτου παίκτη του Last Will στον παίκτη που πιο πρόσφατα πλήρωσε για κάτι. Ο δείκτης αλλάζει χέρια όπως στο Last Will. Οι παίκτες δεν παίρνουν μειονεκτήματα στην αρχή του παιχνιδιού.

Ο Γύρος

Η πορεία του παιχνιδιού και στα δύο παιχνίδια είναι ίδια, με τον συνδυασμό των δύο να μην συγκρούεται κάπου.

Προετοιμασία και Προγραμματισμός

Κάθε ταμπλό ακολουθεί τους δικούς του κανόνες προετοιμασίας.


Μετά την προετοιμασία, ακολουθεί η φάση προγραμματισμού του Last Will.

Βοηθοί

Κατά τη φάση βοηθών, έχετε 1 επιπλέον βοηθό αν παίζετε με έναν διαγωνισμό του Prodigals Club και 2 επιπλέον βοηθούς αν παίζετε και με τους δύο. Προσθέστε τους στον αριθμό των βοηθών που φαίνονται στο ταμπλό προγραμματισμού.

Οι ενέργειες των βοηθών είναι ίδιες σε όλα τα ταμπλό εκτός του κεντρικού, όπου δεν έχετε πλέον την επιλογή του πλακιδίου ανθρώπου της αναγέννησης, ή επιλογής σειράς. (Η σειρά επιλέγεται κατά τον προγραμματισμό.)

Ενέργειες

Κάθε παιχνίδι χειρίζεται τις ενέργειες σύμφωνα με τους δικούς του κανόνες. Οι ενέργειες του Prodigals Club είναι απεριόριστες. Οι ενέργειες Last Will σημειώνονται στο ταμπλό σας. Οι κεντρικές κάρτες με λευκό πλαίσιο έχουν το σύμβολο  με το κόστος τους.

Οι κάρτες με μαύρο πλαίσιο παίζονται στα ταμπλό των παικτών. Δεν μπορούν κάρτες του ενός ταμπλό να βρίσκονται σε άλλο.


Σύμβολα



Μπορείτε να έχετε σύμβολα του Last Will, από τις κάρτες με μαύρο πλαίσιο. Όταν το αποτέλεσμα μιας κάρτας εξαρτάται από τον αριθμό των

συμβόλων, συμπεριλάβετε και τα σύμβολα στις πάνω αριστερές γωνίες των καρτών με μαύρο πλαίσιο από το Last Will, που έχετε στο ταμπλό σας. Οι κάρτες με λευκό πλαίσιο του Last Will δεν σας δίνουν σύμβολα για τους άλλους διαγωνισμούς.



Οι τρεις αυτοί τύποι ιδιοκτησίας σας δίνουν το σύμβολο . Τα αγροκτήματα όχι.



Τα σύμβολα των πλακιδίων πολιτικών κύκλων και του ταμπλό κοινωνίας δεν εφαρμόζονται στις κάρτες του Last Will.

Hyde Park και Κυρία Beatrice

Οι φάσεις αυτές εκτελούνται κανονικά.

Τέλος του Γύρου

Εκτελέστε τις συνηθισμένες διαδικασίες ολοκλήρωσης ενός γύρου. Το όριο χεριού είναι μεγαλύτερο. Ξεσκαρτάρετε μέχρι τις 5 κάρτες. Μην ξεχνάτε να επιστρέψετε τυχόν μπαλαντέρ κάρτες συντρόφων που πήρατε.


Τέλος του Παιχνιδιού


Το παιχνίδι ολοκληρώνεται αν ένας παίκτης είναι στο μηδέν ή πιο κάτω σε έναν από τους διαγωνισμούς.


Το σκορ σας στον διαγωνισμό Last Will είναι το σύνολο των λιρών που την τρέχουσα τιμή αγοράς για όλες σας τις ιδιοκτησίες. Ο μεγαλύτερος σε βαθμολογία διαγωνισμός σας καθορίζει το τελικό σας σκορ για το παιχνίδι. Ο παίκτης με το μικρότερο τελικό σκορ κερδίζει.

Βασικές Κινήσεις Σκοραρίσματος


Κάθε διαγωνισμός έχει τις δικές του βασικές ενέργειες σκοραρίσματος:


 Χάστε 1 ψήφο.


 Ξοδέψτε 2 λίρες.


 Μετακινήστε έναν δείκτη επιρροής προς μία από τις εικονιζόμενες διευθύνσεις.

Άλλα Βασικά Αποτελέσματα

 Τα Μεγάφωνα δεν επηρεάζουν το σκορ σας άμεσα. Όλα τα μεγάφωνα που κερδίσατε στον γύρο υπολογίζονται κατά τη φάση Hyde Park.

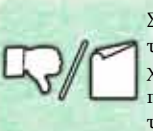



 Πουλήστε μια ιδιοκτησία.

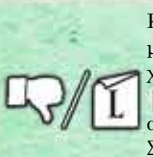



 Πουλήστε μια ιδιοκτησία με έκπτωση -1.



 Ανταλλάξτε μια ιδιοκτησία σας με μία από το ταμπλό. Αν απώλεια τιμής είναι μεγαλύτερη από το όριο, πάρτε νομίσματα καλύπτοντας τη διαφορά.


Ενεργοποιήσεις


Οι ενεργοποιήσεις φαίνονται στο κάτω μισό συγκεκριμένων καρτών με μαύρο πλαίσιο:

 Στο κάτω μέρος της κάρτας αυτής, το σύμβολο αυτό σημαίνει ότι χάνετε 1 ψήφο κάθε φορά που παίζετε κάρτα με λευκό πλαίσιο με τα σύμβολα   .

 Κάθε φορά που παίζετε μια κάρτα με λευκό πλαίσιο με το σύμβολο  χάνετε 1 ψήφο. Τα σύμβολα  και  δεν το ενεργοποιούν. (Υπάρχει ανάλογο αποτέλεσμα για τους Συντηρητικούς.)


 Για κάθε κάρτα λευκού πλαισίου με το σύμβολο , την οποία παίζετε, χάνετε 2 ψήφους.


 Όταν πουλήσετε μια ιδιοκτησία της εν λόγω περιφέρειας, η τιμή πώλησης έχει επιπλέον έκπτωση -2.


 Κάθε φορά που παίζετε μια κάρτα με λευκό πλαίσιο με ένα ή περισσότερα μεγάφωνα μπορείτε να μετακινήσετε έναν δείκτη επιρροής σας κατά μια θέση προς τα κάτω, για κάθε μεγάφωνο.

Συνδυασμοί


Κάποιες κάρτες λειτουργούν συνδυαστικά με τα σύμβολα που κερδίζετε.

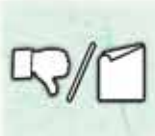



 Χάστε 2 ψήφους για κάθε σύμβολο του είδους αυτού που έχετε.


 Ξοδέψτε 1 λίρα για κάθε σύμβολο του είδους αυτού που έχετε.

 Έχετε 1 μετακίνηση για κάθε σύμβολο του είδους αυτού που έχετε. Κάθε μετακίνηση πρέπει να γίνεται σε μη κατειλημμένη θέση προς την απεικονιζόμενη διεύθυνση. Μπορείτε να μετακινήσετε τον ίδιο δείκτη περισσότερες από μία φορές. Αν πέσει πάνω σε αντιστοιχό σύμβολο δεν αλλάζει τον αριθμό.


Άλλοι συνδυασμοί είναι παρόμοιοι:


 Έχετε 1 μετακίνηση προς τα κάτω για κάθε δείκτη επιρροής σε θέση αξίας 6 πόντων.

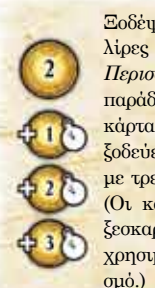
 Στη γωνία μιας κάρτας, αυτό σημαίνει ότι χάνετε 1 ψήφο για κάθε κάρτα λευκού πλαισίου με σύμβολο   , ή που έχετε ήδη παίζει.

 Χάνετε 1 ψήφο αν έχετε τον βοηθό σας στο Hyde Park.

 Χάνετε 2 ψήφους για κάθε δείκτη επιρροής του χρώματος αυτού, στην αντίστοιχη στήλη του πίνακα βαθμολογίας

 Ξοδέψτε 1 λίρα για κάθε πλακίδιο ιδιοκτησίας που έχετε από την περιφέρεια αυτή.

 Ξοδέψτε 2 επιπλέον λίρες για κάθε κάρτα *Λίγο Περισσότερος Χρόνος* που παίζετε. (Αυτές έπνευ ξεοκαρτάρονται και δεν χρησιμοποιούνται για άλλο συνδυασμό.)


 Ξοδέψτε 2 λίρες. Ξοδέψτε επιπλέον λίρες με βάση πόσες κάρτες *Λίγο Περισσότερος Χρόνος* παίζετε. Για παράδειγμα, αν συνδυαστεί με μια κάρτα *Λίγο Περισσότερος Χρόνος* ξοδεύετε $2 + 1 = 3$ λίρες. Αν συνδυαστεί με τρεις, ξοδεύετε $2 + 1 + 2 = 5$ λίρες. (Οι κάρτες *Λίγο Περισσότερος Χρόνος* ξεοκαρτάρονται και δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ξανά σε άλλο συνδυασμό.)





Άλλα Αποτελέσματα Καρτών

 4x 

Δύο μετακινήσεις σκοραρίσματος χωρίζονται από μια κάθετη γραμμή η οποία σας δείχνει ότι χρησιμοποιείτε τη μία από τις δύο. Αν υπάρχει πολλαπλασιαστής, εκτελείτε την επιλογή τόσες φορές. Στο παράδειγμα, μπορείτε να χάσετε 4 ψήφους ή να κάνετε 4 μετακινήσεις ή να χάσετε 1 ψήφο και 3 μετακινήσεις.


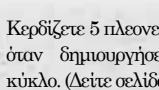
 Μπορείτε να τοποθετήσετε τον βοηθό σας σε μη κατειλημμένη θέση βοηθού και να εκτελέσετε την ενέργεια.


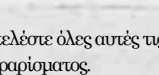
 1 


Ανταλλάξτε μια από τις κινήσεις σκοραρίσματος για μια άλλη. Για παράδειγμα, ανταλλάσσοντας με  με  μετακινήστε έναν δείκτη επιρροής προς τα πάνω σε μια μη κατειλημμένη θέση και ξοδέψτε 1 λίρα.

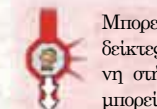
 1x 


Πάρτε 1 λίρα από την τράπεζα για να κερδίσετε 2 μετακινήσεις προς τα κάτω, ή να μετακινήσετε έναν δείκτη επιρροής προς τα πάνω για να ξοδέψτε 2 λίρες.

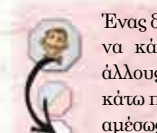
 85  Κερδίζετε 5 πλεονεκτήματα αντί για 2 όταν δημιουργήσετε έναν κλειστό κύκλο. (Δείτε σελίδα 7.)


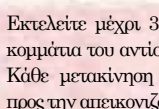
 1  Εκτελέστε όλες αυτές τις κινήσεις σκοραρίσματος.

 Επιλέξτε οποιαδήποτε γραμμή. Κάθε δείκτης εκεί, μπορεί να μετακινηθεί 1 θέση προς τα κάτω. Δεν είστε υποχρεωμένοι να κινήσετε όλους τους δείκτες της

 Μπορείτε να μετακινήσετε όλους τους δείκτες του χρώματος αυτού στη συγκεκριμένη στήλη, κατά 1 ή 2 θέσεις κάτω. (Δεν μπορείτε να ηγηθείτε μια κατειλημμένη

 Επιλέξτε μια γραμμή. Κάθε δείκτης στο εικονιζόμενο χρώμα μπορεί να μετακινηθεί 1 ή 2 θέσεις προς τα κάτω. (Δεν μπορείτε να ηγηθείτε μια κατειλημμένη θέση.)

 Ένας δείκτης του χρώματος αυτού μπορεί να κάνει 1, 2 ή 3 άλματα πάνω από άλλους δείκτες. (Για το άλμα, η θέση από κάτω πρέπει να είναι κατειλημμένη και η αμέσως επόμενη πρέπει να είναι κενή.)

 3x  Εκτελείτε μέχρι 3 μετακινήσεις με κομμάτια του αντίστοιχου χρώματος. Κάθε μετακίνηση πρέπει να γίνει προς την απεικονιζόμενη διεύθυνση.