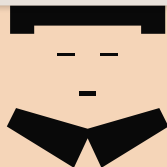


KILL KIM



 reflexshop

12
év fölött

5-10
játékos

30
perc

A rezsimsökkenés

Tervezte: Thibault Lorcy és Louis Roudaut
Illusztrálta: Florence de Nazelle

Kim belső köre titkos gyűlést szervez azzal a céllal, hogy megszabaduljon a vasmarkú diktátortól. Néhányuknak azonban esze ágában sincs elárulni kedves vezetőjüket.

1 A TITKOS SZEREPEK

A játék elején egy-egy titkos szerepet kaptok, és ezáltal egy csapat részévé váltok. Feladatotok csapattársaitokkal együtt teljesíteni az adott szerep célját, azaz elérni egy előre megszabott pontszámot (lásd a szabályzat hátoldalát).

A játék során tegyetek úgy, mintha összeesküvők lennétek (és a célotok Kim kivégzése) még akkor is, ha más csapatba kerültetek.

- **Az összeesküvők** – Többségben vannak. Nem ismerik egymást. Céljuk megszabadulni Kimtől *kivégzőskártyák* gyűjtésével.
- **A fanatikusok** – Ismerik egymást. Hűséget fogadtak Kimnek. Titokban igyekeznek meghiúsítani a puccsot *vétőkártyák* gyűjtésével.
- **A CIA-ügynökök** – Kisebbségben vannak. Nem ismerik egymást. Céljuk *hitelteleníteni* a többi játékost, hogy megdönthessék a rezsimet.



2 ELŐKÉSZÜLETEK

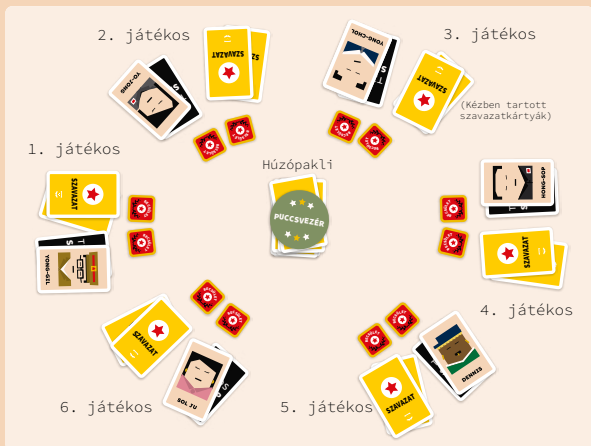
Osszatok mindenkinek 2-2 becsületjelölőt (a becsület oldalával felfelé) és 1-1 karakterkártyát (a karaktert ábrázoló oldalával felfelé). Keverjétek meg a szavazatkártyákat, képezzetek belőlük húzópaklit, és húzzatok fel kézbe 2-2 szavazatkártyát, amelyeket tartsatok titokban mások előtt.

Helyezzétek a puccsvezérjelölőt a játéktér közepére.

Készítsétek elő a titkosszerep-kártyákat a szabályzat hátoldalán lévő táblázat alapján (pl. 6 játékos esetében 3 összeesküvő, 2 fanatikus és 1 CIA-ügynök lesz). Keverjétek meg őket képpel lefelé, osszatok mindenkinek 1-1 kártyát. A kapott kártyát nézzétek meg, de ne mutassátok meg másnak, és helyezzétek magatok elé képpel lefelé fordítva.



A játék közben nem szabad felfednetek a titkosszerep-kártyátokat, sem beszélgetek a rajtuk látható fegyverekről.



Csukjátok be a szemeket. A fanatikusok nyissák ki a szemüket, és keressék meg társaikat, majd hunyják be újra a szemüket. Mindenki nyissa ki a szemét. Kezdődhet a játék.

3 A JÁTÉK MENETE

A játék előre nem megszabott számú fordulóból áll. Minden fordulóban egy új puccsvezért választotok, majd kijátszotok 1-1 kártyát a kezetekből képpel lefelé. A puccsvezér kiválaszt és felfed 3 kártyát, és azok alapján bizonyos csapatok pontot szereznek. Amikor valamelyik csapat elér egy előre megszabott pontszámot (lásd a szabályzat hátoldalán), a játék azonnal véget ér, és a csapat nyer.



A játék szokásos menetén kívül bárki kijátszhat 2 botránykártyát képpel felfelé, hogy a fekete oldalával felfelé fordítsa egy másik játékos 1 becsületjelölőjét. Ezt követően dobja el a 2 kijátszott kártyát és húzzon fel helyette 2 kártyát a húzópakli tetejéről.

4 EGY FORDULÓ MENETE

Puccsvezérválasztás

1. Az első fordulóban bármelyikötök indulhat a puccsvezérválasztáson.



Későbbi fordulóban az előző forduló puccsvezére és a hiteltelen játékosok nem indulhatnak a választáson. Egy játékos becsületes mindaddig, amíg van legalább 1 becsületjelölője, és hiteltelenné válik, amikor elveszíti a második becsületjelölőjét is. Ilyenkor fordítsa meg a karakterkártyáját a Hiteltelen oldalával felfelé, de a titkosszerep-kártyáját NE fedje fel.

2. A választáson indulók helyezték a karakterkártyájukat a puccsvezérjelölő mellé. 3 lehetséges kimenetel van:
- Ha senki nem indul a választáson, keverjétek össze a becsületes játékosok karakterkártyáit, majd húzzatok egyet véletlenszerűen. Ő lesz a puccsvezér.
 - Ha csak 1 játékos indul a választáson, akkor ő lesz a puccsvezér.
 - Ha legalább 2 játékos indul a választáson, akkor szavazásra kerül sor. A választáson nem induló becsületes játékosok emeljék fel a kezüket, számoljanak el háromig, majd egyszerre mutassanak rá a választáson indulók közül arra a játékosra, akit puccsvezérnek akarnak, vagy hagyják a magasban a kezüket, ha tartózkodnak. A legtöbb szavazatot kapó játékos lesz a puccsvezér. Egyenlőség esetén keverjétek össze a választáson indulók karakterkártyáit, majd húzzatok egyet véletlenszerűen. Ő lesz a puccsvezér. A többi jelölt veszít 1-1 becsületjelölőt.



Az 1., a 4. és az 5. játékos indult a puccsvezérválasztáson. A 2., a 3. és a 6. játékos rámutatással dönti el, hogy melyikük legyen a puccsvezér.

A puccs

1. Válasszatok ki 1-1 szavazatkártyát a kezetekből (a puccsvezér és a hiteltelen játékosok is) és játsszatok ki magatok elé képpel lefelé. A kijátszott szavazatkártyáról szabadon beszélhetnek, de nem mutathatjátok meg egymásnak és nem vehetitek vissza a kezetekbe.
2. A puccsvezér húzzon fel összesen 3 szavazatkártyát: legalább 2-t a kijátszottak közül (a sajátját nem választhatja) és legfeljebb 1-et a húzópakli tetejéről.

3. Anélkül, hogy megnézné a szavazatkártyákat, keverje meg azokat, fedje fel a játéktér közepére és hajtsa végre a hatásukat:



Az 1. játékos a puccsvezér. 1 kivégzés- és 2 botránycártyát fedett fel, amelyek hatását végre kell hajtania.

- **BOTRÁNY:** minden felfedett botránycártya hatására fordítson 1-1 becsületjelölőt a fekete oldalával felfelé egy általa választott játékostól, akinek a kártyáját a korábbi lépésben elvette, majd dobja el a botránycártyát. Ha 1-nél több botránycártyát fed fel, kötelezően különböző játékosok becsületjelölőjét kell felfordítania. Ha nem tudja más játékos becsületjelölőjét felfordítani (pl. mindegyik játékos hiteltelen), akkor fordítsa fel 1 saját jelölőjét (és dobja el a maradék botránycártyát). Ennek hatására egyes játékosok elveszíthetik az utolsó becsületjelölőjüket, így hiteltelenné válva. Mindegyik hiteltelen játékos 1-1 pontot jelent a CIA számára, kivéve a hiteltelen CIA-ügynökök (lásd a 7. oldalt).
 - **VÉTÓ:** ha legalább 1 vétőkártyát fed fel, az egyik vétőkártyát tegye félre, az összes többi vétó- és kivégzéskártyát pedig dobja el anélkül, hogy végrehajtaná a hatását. Ezek 1-1 pontot jelentenek a fanatikusok számára
 - **KIVÉGZÉS:** ha nincs vétőkártya és van legalább 1 kivégzéskártya, akkor tegye félre az összes kivégzéskártyát. Ezek pontot jelentenek az összeesküvők számára.
4. Dobjátok el a kijátszott kártyákat (azokat is, amelyeket a puccsvezér nem választott ki).

5. A puccsvezér húzzon fel a játékosok számával egyenlő számú szavatkártyát a pakli tetejéről, nézze meg, majd osszon azok közül tetszőlegesen 1-1 kártyát a játékosoknak (magának és a hiteltelen játékosoknak is). Ezután nézze meg a húzópakli felső kártyáját titokban, majd helyezze vissza képpel lefelé.



A kör végén a puccsvezér 6 kártyát húzott fel a szavatkártyák tetejéről, amelyeket most egyesével szét kell osztania a játékosok között.

6. Kezdtetek új fordulót a Puccsvezérválasztás fázissal.



Pár forduló után az összeesküvőknek 5 pontja van (5 kivégzőkártya), a fanatikusoknak 2 (2 vétőkártya), a CIA-nek pedig 2 (ha a 2 hiteltelen játékos nem CIA-ügynök). A puccsvezérválasztás során a játékosok az 5. játékoszt választották puccsvezérnek.

5 A JÁTÉK VÉGE

A csapatok (a becsületes és a hiteltelen játékosok is) akkor nyernek, ha elérnek egy előre megszabott számú pontot:

- Az **összeesküvők** számára mindegyik félretett **kivégzőskártya** 1-1 pontot ér.
- A **fanatikusok** számára mindegyik félretett **vétőkártya** 1-1 pontot ér.
- A **CIA** számára mindegyik **hiteltelen játékos** 1-1 pontot ér, kivéve azon játékosok, akik CIA-ügynökök (lásd a 7. oldalt).

TISZTÁZÁSOK

Amikor 4 játékos válik hiteltelenné egy 9 fős játékban (vagy 3 játékos egy 10 fős játékban), ellenőrizzétek le, hogy hány pontot szerzett a CIA. Gyűjtsétek össze a hiteltelen játékosok karakterkártyáit, keverjétek meg és úgy fordítsátok meg, hogy csak a kártyák felső 1/3-a legyen látható. A CIA 1-1 pontot szerez mindegyik kártya után, amelyiken nem látható a CIA felirat. Ha ez elegendő a győzelmi feltétel teljesítéséhez, akkor a CIA azonnal nyer. Ellenkező esetben a CIA nem nyer, és a játék a szokásos módon folytatódik. Ha újabb játékos válik hiteltelenné, ismételjétek meg a fenti lépéseket.

Amikor kifogy a húzópakli, keverjétek meg a dobópaklit és képezzetek belőle egy új húzópaklit.

A SZAVAZATKÁRTYÁK ELOSZLÁSA

18
Kivégzés



20
Vétó





















22
Botrány



SZEREPEK ELOSZTÁSA ÉS CÉLOK

a játékoszám
függvényében

Játékosok száma	Összeesküvők	Fanatikusok	CIA-ügynökök
5 játékos	3  8 pont	1  3 pont	1  3 pont
6 játékos	3  9 pont	2  4 pont	1  3 pont
7 játékos	4  10 pont	2  4 pont	1  3 pont
8 játékos	4  10 pont	3  5 pont	1  3 pont
9 játékos	4  10 pont	3  5 pont	2  4 pont
10 játékos	5  10 pont	3  4 pont	2  3 pont

TIPPEK

▷ ÖSSZEESKÜVŐK

- 2 botránykártya kijátszása segíti a CIA-t. Ésszel használjátok.
- Puccsvezérként sokkal jobb 3 vétókártyát összegyűjteni 1 fordulóban, mert csak az egyik számít.



▷ FANATIKUSOK

- Hazudjátok azt, hogy összeesküvők vagytok.
- 2 botránykártya kijátszása segíti a CIA-t. Ésszel használjátok.
- Tartogassátok későbbi fordulókra a vétókártyákat.
- Igyekeztek más-más fordulóban kijátszani a vétókártyáitokat, hiszen 1 elegendő a kivégzésekártyák blokkolására.



▷ CIA

- Hazudjátok azt, hogy összeesküvők vagytok.
- Igyekeztek egyensúlyban tartani a játékot.
- Válgjátok mielőbb puccsvezérré.



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu

