

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ÉS CÉLJA

Mindegyik körödben 3-3 kártyát kapsz, melyeket ki kell játszani. Az egyiket a királynő asztalához, amivel negatív vagy pozitív irányba mozdíthatod egy család befolyását; a másik két kártyát a saját és valamelyik ellenfeled birtokára fogod kijátszani. A birtokra kijátszott kártyák pozitív vagy negatív győzelmi pontokat fognak hozni, attól függően, hogy milyen az adott család befolyása. Bölcsen válaszd meg a 3 kártyád helyét, hogy a lehető legtöbb győzelmi pontot gyűjtsd össze, és végül megnyerd a játékot.

JÁTÉKELEMELK



90 udvaronckártya
(családonként 15-15 kártya)

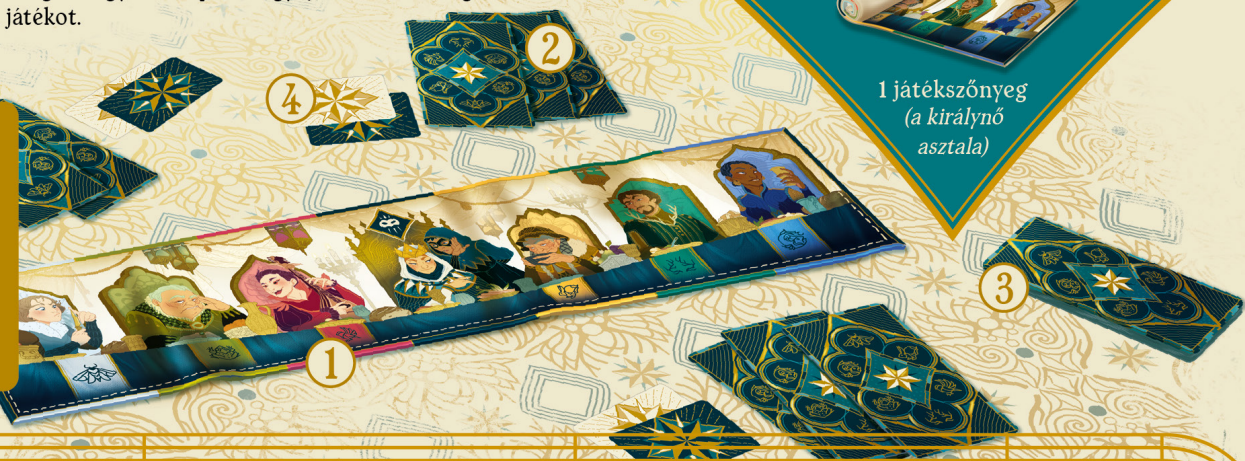


20 titkosküldetés-
kártya
(10 fehér és 10 kék)



1 játékszőnyeg
(a királynő
asztala)

TANULD
MEG A
JÁTÉKOT
VIDEÓBÓL



ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezd a játékszőnyeget a játéktér közepére ①. Keverd meg az udvaronckártyákat, és játékoszámtól függően távolíts el kártyákat a pakliból anélkül, hogy megnéznéd őket.

- ◆ 2 játékos esetén távolíts el 30 kártyát
(60 kártya marad játékban)
- ◆ 3 játékos esetén távolíts el 18 kártyát
(72 kártya marad játékban)
- ◆ 4 játékos esetén távolíts el 6 kártyát
(84 kártya marad játékban)
- ◆ 5 játékos esetén ne távolíts el kártyákat
(a teljes pakli játékban marad)

Osszatok minden játékosnak 3-3 kártyát képpel lefelé ②. Minden játékos nézze meg a saját kártyáit és tartsa őket titokban. A maradék udvaronckártyát helyezétek képpel lefelé egy pakliba ③, a játékszőnyeg közelében. Utána osszatok minden játékosnak 1-1 fehér és 1-1 kék titkosküldetés-kártyát ④. Minden játékos nézze meg a kártyáit és tartsa maga előtt képpel lefelé fordítva. Helyezétek vissza a maradék titkosküldetés-kártyát a játék dobozába anélkül, hogy megnéznétek őket. Nem lesz rájuk szükség ebben a játszásban. Bármikor megnézhetitek a saját titkosküldetés-kártyáitokat, de tilos megmutatni őket a többi játékosnak. Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost.

KEZDŐDJÉK HÁT A LAKOMA!

JÁTÉKMENET

A játék egymást követő körökre van osztva. A kezdőjátékoskal kezdve és az óramutató járásának irányába haladva az aktív játékos teljes egészében lejátssza a körét, majd a tőle balra ülő játékos következik, és így tovább. A játék akkor ér véget, amikor kifogyott a húzópakli, és már egyik játékosnak sincs a kezében kártya. Ezután minden játékos összeszámolja a kártyái alapján a győzelmi pontjait. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

EGY JÁTÉKOS KÖRE

A körödben kötelezően ki kell játszani a kezedből mindhárom kártyádat, képpel felfelé. Játssz ki 1-1-et a következő 3 terület mindegyikére.

- ◆ A KIRÁLYNŐ ASZTALA KÖRE
- ◆ A SAJÁT BIRTOKODRA
- ◆ EGY ELLENFELED BIRTOKÁRA

Bármilyen sorrendben kijátszhatod a kártyáidat, de minden területre CSAK 1 KÁRTYÁT JÁTSZHATSZ KI.

A KÖR VÉGE

Miután kijátszottad mindhárom kártyádat, húzz 3 kártyát a pakliból. Ha üres a húzópakli, a játék számodra véget ért, és meg kell várnod, amíg mindenki lejátszotta az utolsó körét.

A KIRÁLYNŐ ASZTALA KÖRE

(a játékszőnyeg fölé vagy alá)

Játssz ki a kártyát a megfelelő család oszlopába a királynő asztala fölé vagy alá. A játék végén azon családok, amelyeknek több kártyája van az asztal fölött, **kiváltságossá** válnak. Azonban azon családok, amelyeknek több kártyája van az asztal alatt, mint felett, **kegyvesztetté** válnak.



A SAJÁT BIRTOKODRA

(magad elé)

A játék végén minden kártya, amelyik egy **kiváltságos** családhoz tartozik, 1 győzelmi pontot ér neked, míg minden kártya, amely egy **kegyvesztett** családhoz tartozik, -1 győzelmi pontot ér neked.



EGY ELLENFELED BIRTOKÁRA

(egy ellenfeled elé)

A játék végén minden kártya, amelyik egy **kiváltságos** családhoz tartozik, 1 győzelmi pontot ér neki, míg minden kártya, amelyik egy **kegyvesztett** családhoz tartozik, -1 győzelmi pontot ér neki.



KÜLÖNLEGES SZEREPEK

Néhány udvaroncnak különleges szerepe van, amit egyrészt az illusztráción látható tárgy, másrészt a kártyák sarkaiban látható ikonok jelölnek. 4 különleges szerep van a játékban.



Nemes

családonként 4-4

A játék végén mindegyik nemes 2 kártyának számít, függetlenül attól, hogy egy játékos birtokán vagy a királynő asztala körül van.



Kém

családonként 2-2

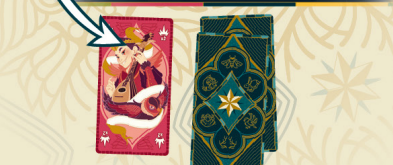
A kémeket mindig képpel lefelé játszod ki. Senki sem nézhet meg egy kijátszott kémét, még az sem, aki kijátszotta. Amikor egy kém a királynő asztala köré játszod ki, helyezd a királynő oszlopába (az asztal fölé vagy alá), így a kém családja egyelőre titokban marad.



Orgyilkos

családonként 2-2

Amikor egy orgyilkost játszol ki valamelyik területre, eldobhatsz onnan egy másik udvaroncot. Ez a képesség akkor is aktiválódik, ha az orgyilkost valakinek a birtokára vagy a királynő asztala köré játszod ki. Az eldobott kártya végleg kikerül a játékból. Ha az orgyilkost a királynő asztala köré játszod ki, bármelyik kártyát eldobhatod, a pozíciójától és a családjától függetlenül. Akár egy kém is eldobhatsz így (bár így sem nézheted meg a kémét). Az orgyilkos képességét nem kötelező aktiválni.



Noémi kijátszik egy orgyilkost a Csalogány-családból a királynő asztala alá. Kihaszználja a képességét, és eldobja a Nyúl-család nemesét a királynő asztala fölül.



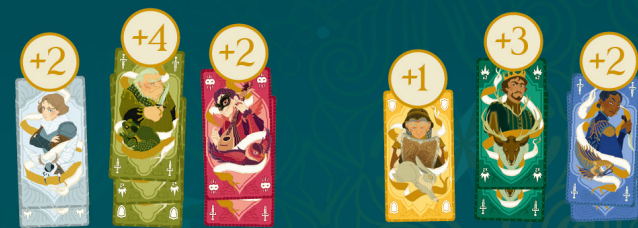
Őr

családonként 3-3

A kijátszott őrt sem lehet eldobni, még az orgyilkossal sem.

A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

Ha kifogyott a húzópakli, és egyik játékos kezében sincs már kártya, a játék véget ér. Fordítsátok képpel felfelé az összes kémét (ezeket képpel lefelé játszottátok ki). A királynő asztala köré kijátszott kémeket helyezétek a hozzájuk tartozó családhoz megtartva a pozíciójukat: a királynő asztala fölé kijátszott kémek az asztal fölött maradnak, a királynő asztala alá kijátszott kémek pedig az asztal alatt. Ezután állapítsátok meg mindegyik család befolyását. Azon családok, amelyeknek több kártyája van a királynő asztala fölött, **kiváltságosak** lesznek, míg azon családok, amelyeknek több kártyája van az asztal alatt, **kegyvesztettek** lesznek. Ha nincs egyértelmű többség, akkor a család **semleges** marad. Ne feledjétek: a nemesek ♔ 2 kártyának számítanak!



Mivel több kártya van az asztal fölött, mint alatta, a Pillangó-, a Varangy- és a Szarvas-családok **kiváltságosak** lettek. 2 kártyával az asztal fölött és szintén 2 kártyával az asztal alatt a Ponty-család **semleges** marad. A Csalogány-család esetében a nemes 2 kártyának számít, így felborítja a mérleg nyelvét. A Csalogány- és a Nyúl-család **kegyvesztettek** lettek, mert az asztal alatt több kártyájuk van.

Számoljátok össze a saját pontszámotokat. Minden kártya, amelyik **kiváltságos** családhoz tartozik, 1-1 győzelmi pontot ér, minden kártya, amelyik **kegyvesztett** családhoz tartozik, mínusz 1-1 győzelmi pontot ér. A **semleges** családokért semmilyen győzelmi pont nem jár. Ne feledjétek: a nemesek 2 kártyának számítanak.

Ezután fordítsátok fel a titkosküldetés-kártyáitokat. Ha teljesítitek a kártyán lévő feltételt, 3 győzelmi pontot (GYP) kaptok, ellenkező esetben pedig semmit. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.



Noémi összeszámolja a saját birtokában lévő kártyák után járó győzelmi pontokat. Összesen **11 győzelmi pontot** kap (3 + 3 + 5) a Pillangó-, a Varangy- és a Szarvas-családokért (a nemes 2 kártyának számít). **3 győzelmi pontot** veszít, ugyanis 2 kártyája (köztük egy nemes!) a Csalogány-családhoz tartozik. A Ponty-kártyái nem érnek semmit. Csak az egyik titkosküldetés-kártyájának a feltételét teljesítette, így további **3 győzelmi pontot** kap. Noémi összesen 11 győzelmi pontot szerzett.



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

Intrikák háza



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

A királyi család küldönce ezúton átadja Őfelsége meghívóját eme csodás napon megszervezett **FENSÉGES LAKOMÁRA!**

Játéktervezők: ROMARIC GALONNIER ÉS ANTHONY PERONE
Illusztrátor: NOÉMIE CHEVALIER
Projektvezető: CLÉMENT MILKER
Gyártásvezető: BENOÎT STELLA (Synergy Games)
Eredeti kiadó: CATCH UP GAMES

