

CHICAGO: A KAMPÁNYCSATA

**A VÁLASZTÁSOK ÉVE VAN CHICAGÓBAN,
ÉS FELTÖREKVŐ POLITIKUSKÉNT
EZ EGY KIHAGYHATATLAN LEHETŐSÉG
SZÁMODRA ELFOGLALNI A HÖN ÁHÍTOTT
POLGÁRMESTERI SZÉKET.**

**SIKERÜL ELEGENDŐ PÉNZT, NÉPSZERŰSÉGET
ÉS ERŐT GYŰJTENED EHHEZ?**

A Chicago: A kampánycsata a szűk menedzsment és nehéz döntések egyfős játéka: körönként egy-egy kártyát húzol, és eldöntöd, hogy a városról való ismereteid bővítésére használod (és lehelyezed városnegyedként) vagy alkalmazod a kártya hátoldalán lévő asszisztent (hogy különleges képességével legyen segítségedre). Csak az erőforrásokkal való okos gazdálkodás és az asszisztenseid képességeinek kamatoztatása által szerezhetsz elegendő szavazatot a megválasztásodhoz!

JÁTÉKELEMEK

45 VÁROSKÁRTYA



Előlap:
városnegyed



Hátlap:
asszisztens

8 ELLENFÉLKÁRTYA

★-tól ★★★★★-ig
terjedő nehézségi
szinttel.



1 ERŐFORRÁSÁV (A KÉSŐBBIEKBE SÁV)



6 ESEMÉNYKÁRTYA



12 ERŐFORRÁSJELÖLŐ (A KÉSŐBBIEKBE JELÖLŐ)



Szavazat



Népszerűség



Dollár



Ital



Erő



Korrupció



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Keverd meg a 45 városkártyát, a városnegyed oldalával felfelé fordítva, így kialakítva a húzópaklit.
- 2 Húzz fel egyesével 4 kártyát a pakli tetejéről és rendezd azokat egy oszlopba (ez a városod első, bal szélső oszlopa).
- 3 Keverd meg a 6 eseménykártyát (párat fordíts a hátlapjára keverés közben) és helyezd azokat egy sorba egymás mellé. A 2. és 3. lépés eredményeként létrehoztad egy 4x7-es méretű hálózat keretét.
- 4 Válassz egy ellenfélkártyát (az első játék során javasoljuk a két egyillagos ellenfél valamelyikét).



A maradék ellenfélkártyát tedd vissza a dobozba, mert nem lesz rájuk szükséged ebben a játszmban.



- 5 A sávot tedd a közeledbe, a jelölőket pedig mellé. Helyezd az egyik dollárjelölőt a sáv 20-as mezője fölé, a másikat pedig az 5-ös mező alá, így jelölve, hogy 25\$-ral kezded a játékot.



3



A JÁTÉK MENETE

Mindegyik körben a következő két akció egyikét hajthatod végre:

1. **Húzz fel** egy kártyát a pakli tetejéről.
2. **Játssz ki** egy korábban alkalmazott asszisztenst egy várostömbre.



1 HÚZZ FEL EGY KÁRTYÁT

Húzd fel a pakli legfelső kártyáját és nézd meg mindkét oldalát.

Három lehetőség van:

1. **Bővíts**
2. **Alkalmazz**
3. **Dobj el**

1.1 BŐVÍTSD A HÁLÓZATOT

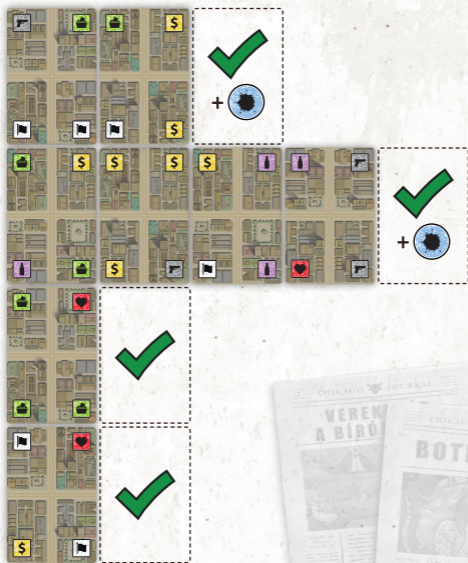
Játszd ki ezt a kártyát a hálózat egy másik kártyája mellé, a városnegyed oldalával felfelé fordítva, a következő szabályoknak eleget téve:

- Nem helyezheted az eredeti 4 sor fölé vagy alá.
- Nem haladhatod meg a 7. oszlopot.
- Az új kártyának élszomszédosnak kell lennie egy már lehelyezettel. Tehát, amíg el nem éred a 7. oszlopot, 4 lehetséges sor közül választhatsz.
- Ha a kártyát nem a legbaloldalibb üres mezők valamelyikére helyezed, szerzel egy korrupciót: mozgasd előre a korrupciójelölőt ennek megfelelően a sávon.

Példa:

✓-val jelöltük a kártya helyezésének 4 szabályos pozícióját.

Mivel a két felső pozíció nem a legbaloldalibb, szerzel egy korrupciót, ha a kártyát ezen mezők valamelyikére helyezed.

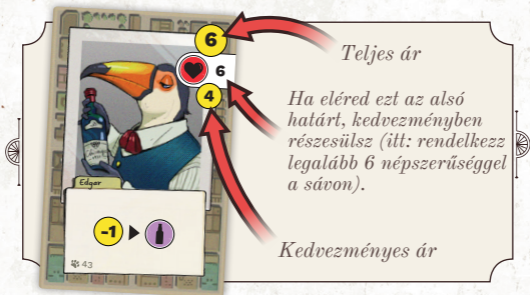


Amikor helyezel egy 4. kártyát valamelyik oszlopba, előidézed az oszlop alatt lévő eseménykártya azonnali hatását (lásd Események, 17–19. oldal).

1.2 ALKALMAZZ EGY ASSZISZTENST'

Fizesd ki a kártya jobb felső sarkában lévő, dollárban kifejezett árát (a dollárjelölőket mozgasd ennek megfelelően a sávon), majd helyezd a kártyát a közeledbe, az asszisztens oldalával felfelé fordítva.

Minden kártyának van egy teljes ára és egy kedvezményes ára:



Ha a népszerűséged vagy erőd elérte a kártyán jelzett alsó határt, a kedvezményes árat vedd figyelembe. Fizetéskor **NEM** csökken a népszerűséged vagy az erőd mennyisége!

Ha rendelkezel itallal, elkölthetsz tetszőleges mennyiségű italt, hogy elköltött egységenként 2-2-vel csökkentsd az asszisztensed nyomtatott (teljes vagy kedvezményes) árát, majd összesen 1-gyel növeld a korrupciódát.

Mozgasd az összes jelölőt ennek megfelelően a sávon.



Egy játék során összesen legfeljebb 10 asszisztent alkalmazhatsz. Az alkalmazott asszisztenseket nem dobhatod el.

1.3 DOBJ EL

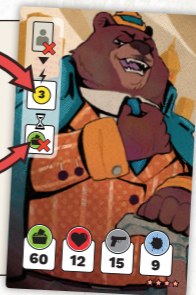
Ha a felhúzott kártyával nem akarsz bővíteni a hálózatot, és nem akarsz vagy nem tudod alkalmazni az asszisztent, eldobhatod a kártyát.

Dönthetsz úgy, hogy

1. A kártyát az ellenfeled mellé dobod, az asszisztens oldalával felfelé fordítva, majd megszerzed az ellenfélkártyán jelzett dollárt (mozgasd előre a dollárjelölőt).

Ennyi dollárt szerzel minden alkalommal, amikor asszisztent dobsz e kártya mellé.

Ügyelj arra, hogy a játék végén a legtöbb ellenfeled esetében egy-egy szavazatot veszítsz a mellette lévő kártyák mindegyike után.



VAGY

2. A kártyát egy dobópakliba dobod, a városnegyed oldalával felfelé fordítva. Így nem szerzel dollárt, de a játék végén nem veszítesz szavazatot sem.

A játék során legfeljebb 7 kártyát dobhatsz el az ellenfélkártya mellé. A külön dobópakliba eldobható kártyák száma nincs korlátozva. Ügyelj arra, hogy ha túl sok kártyát dobsz el, a városod kisebb lesz egy 4x7-es hálózatnál, és minden hiányzó kártya után egy-egy korrupciót kapsz.

2 JÁTSSZ KI EGY ASSZISZTENST

Ezzel az akcióval lehelyezhetsz egy korábban alkalmazott asszisztent a városba, hogy erőforrást szerezz és végrehajtsd az asszisztens egyedi képességét.

Egy asszisztens 4 kártya sarkából alkotott várostömbre helyezhető le.

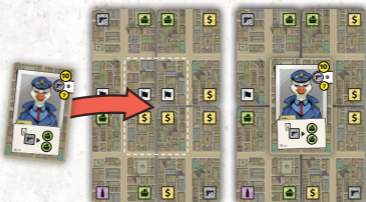
Válassz ki egy várostömböt, arról pedig egy tetszőleges erőforrástípust, amelyből szerezz egy adott mennyiséget a kiválasztott várostömbön való előfordulása alapján (mozgasd előre a megfelelő jelölt a sávon).

1 ikon	2 ikon	3 ikon	4 ikon
1 erőforrás	3 erőforrás	5 erőforrás	8 erőforrás

***Megjegyzés:** A zászló univerzális ikon, amely bármilyen más ikonnal kombinálható. Önmagában nincs értéke, emiatt egy csak zászlókból álló várostömb után semmilyen erőforrást nem szerzel.*

Ha a lehelyezett asszisztens különleges képessége erőforrásokat biztosít, azonnal szerezd meg azokat (lásd Az asszisztensek képességei, 14–16. oldal).

***Példa:** Amikor lehelyezed ezt az asszisztent, 8 dollárt szerzel a várostömbből (4 ikon: 2 dollár + 2 zászló) és 4 szavazatot a képessége által (2-2-t a várostömb körül lévő 2 erőszimbólum után).*



A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor felhúztad (és kijátszottad vagy eldobtad) a pakli utolsó kártyáját, valamint lehelyezted az összes alkalmazott asszisztensedet.

Ha a városod kisebb egy 4x7-es hálózathoz (kevesebb mint 28 városnegyedből áll), 1-1 korrupciót szerzel mindegyik hiányzó városnegyed után. Ezután balról jobbra haladva hajtsd végre az összes azonnali hatású eseménykártyát, amelyet nem idéztél elő a játék közben.

Balról jobbra haladva hajtsd végre az összes játék végi eseményt (lásd Események, 17–19. oldal).

Utána veszíts el 2-2 dollárt vagy 1-1 szavazatot minden korrupció után:

Végül szenvedd el az ellenfélkártya büntetését a mellé eldobott összes asszisztens után.

Ha az ellenfelednél több szavazatod van, **győztél**.

Döntetlen esetén, ha ellenfelednél kevesebb korrupciód van, ugyancsak **győztél**.

Ellenkező esetben **veszítesz**.



KÉTFŐS KOOPERATÍV JÁTÉKMÓD

A kétfős kooperatív játékmódhoz szükséges egy második példány a játékból.

ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsétek elő a játékot az egyfős játék szabályai alapján, a következő kivételekkel:

- Most mindketten a saját városotokat bővítitek.
- Döntsétek el, ki legyen az első játékos. Ő keverje meg a városkártyáit, húzzon fel egyesével 4 kártyát a pakli tetejéről és rendezze azokat egy oszlopba. Ezután keverje meg a 6 eseménykártyát és helyezze azokat egy sorba egymás mellé. Ez a saját hálózatának a kerete.
- A második játékos keresse ki az első játékos által felfedett városkártyákat a saját paklijából, és rendezze őket oszlopba az első játékoshoz hasonlóan. Ezután az asszisztensek számozása alapján rendezze ugyanabba a sorrendbe az egész pakliját is. Majd keverje meg a 6 eseménykártyát és helyezze azokat egy sorba egymás mellé. A két játékos eseményeinek sorrendje eltérhet egymástól.
- Válasszatok közösen egy ellenfelet, és mindketten vegyétek el a kártyáját.
- Külön-külön sávval és jelölőkkel rendelkeztek.

A JÁTÉK MENETE

Mindegyik fordulóban az első játékos húzza fel a paklija legfelső kártyáját, a második pedig keresse ki ugyanazt a kártyát a saját, sorrendbe rendezett paklijából.

Utána döntsétek el szabadon, milyen akciót hajtotok végre a kártyával, egy fontos megkötéssel: **csak egyikőtök alkalmazhat asszisztenst**. A másik játékos vagy bővíti a hálózatát, vagy eldobja a kártyát (az ellenfél mellé vagy a dobópakliba).

Természetesen mindketten dönthettek úgy, hogy nem alkalmaztok asszisztenst, és egy másik akciót hajtotok végre (ugyanazt vagy különbözőt).

Bármikor adhatsz a társadnak tetszőleges mennyiségű dollárt és/vagy italt. Az erőforrásjelölőket mozgassátok annak megfelelően a sávon, majd szerezzetek 1-1 korrupciót.

Amikor egyikőtök úgy dönt, hogy kijátszik egy asszisztenst a városába, a másiknak nem feltétlenül kell ugyanazt az akciót végrehajtania (előfordulhat, hogy nincs is asszisztense). A játék az asszisztens hatásának végrehajtása után folytatódik.

Amikor egyikőtök lehelyez egy 4. kártyát valamelyik oszlopába, előidézi az oszlop alatt lévő eseménykártya azonnali hatását. A másik játékost ez nem befolyásolja, ami azt jelenti, hogy mindegyik azonnali hatás kétszer lesz végrehajtva – mindkét városban egy-egy alkalommal –, ami a játék különböző pontjaiban történhet annak függvényében, hogy milyen ritmusban bővítek a városotokat.

A JÁTÉK VÉGE

Számoljátok össze külön-külön a pontjaitokat.

Mindkettőtöknek le kell győznie az ellenfelet ahhoz, hogy nyerjetekek.

AZ ASSZISZTENSEK KÉPESSÉGEI

1–25. ASSZISZTENSEK

Kijátszásukkor ezen asszisztensek előidézett hatása a körülöttük lévő, azaz velük átlósan és oldalasan szomszédos ikonoktól függ.

Megjegyzés: A hatások végrehajtásakor a zászló nem számít univerzális ikonnak.



Kijátszásakor a körülötte lévő mindegyik dollárikon után szerezz 2-2 szavazatot.



Kijátszásakor a körülötte lévő mindegyik zászlóikon után eldobhatsz 2-2 korrupciót.



Kijátszásakor a körülötte lévő erőikonok után végrehajthatsz 1-1 cserét: 1 italt 5 dollárra (legfeljebb 8-szor).



26–31. ASSZISZTENSEK

Kijátszásukkor ezen asszisztensek előidézett hatása megszorzódik a körülöttük lévő városnegyedekbe korábban kijátszott asszisztensek számával.



Kijátszásakor a körülötte lévő mindegyik asszisztens után szerezz 2-2 népszerűséget.

32–39. ASSZISZTENSEK

Ezen asszisztenseknek különleges képessége van, amely kijátszás után aktiválódik, és előidéz egy hatást minden alkalommal, amikor az ellenfeled mellé dobsz el egy asszisztent.



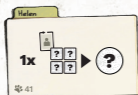
Asszisztens eldobásakor szerezz egy szavazatot.

40–45. ASSZISZTENSEK

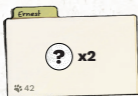
Ezen asszisztenseknek egyedi képessége van.



Kijátszásakor tetszőleges mennyiségű italt vásárolhatsz 1-1 dollárért cserébe.



Kijátszásakor szerezz erőforrást egy szomszédos várostömből is, mintha oda is kijátszottál volna asszisztent.



Kijátszásakor szerezd meg másodjára is a várostömből megszerzett erőforrásokat.



Kijátszásakor lemásolhatod egy tetszőleges, szomszédos asszisztens képességét (ez nem lehet a 32–39. asszisztensek egyike) és hajtsd végre úgy, mintha ezen asszisztens képessége lenne.



Kijátszásakor fejfelé fordíthatsz egy eseménykártyát, hogy a játék végéig figyelmen kívül hagyd a hatását.



Kijátszásakor lemásolhatod egy eldobott asszisztens képességét (ez nem lehet a 32–39. asszisztensek egyike).



ESEMÉNYEK



Azonnali: Szerezz 2-szer annyi dollárt, amennyivel több népszerűség van az ellenfelednél.

Játék végi: Veszíts el 1 dollárt vagy 1 népszerűséget annyiszor, amennyivel kevesebb népszerűség van az ellenfelednél.



Azonnali: Szerezz 1 dollárt, vagy fizess 1 dollárt 1 erő szerzéséért annyiszor, amennyivel több erőd van az ellenfelednél.

Játék végi: Veszíts el annyi szavazatot, amennyivel kevesebb erőd van az ellenfelednél.



Azonnali: Fizethetsz 2 dollárt 1 népszerűség szerzéséért annyiszor, amennyivel kevesebb korrupciód van az ellenfelednél.

Játék végi: Veszíts el 2 dollárt vagy 1 szavazatot annyiszor, amennyivel több korrupciód van az ellenfelednél.



Azonnali: Szerezz 1 dollárt, vagy fizess 1 dollárt 1 szavazat szerzéséért annyiszor, amennyivel több erőd van az ellenfelednél.

Játék végi: Veszíts el 1 népszerűséget vagy 1 szavazatot annyiszor, amennyivel kevesebb erőd van az ellenfelednél.



Azonnali: Veszíts el 1 dollárt vagy 1 szavazatot annyiszor, amennyivel kevesebb erőd van az ellenfelednél.

Játék végi: Szerezz annyi szavazatot, amennyivel több erőd van az ellenfelednél.



Azonnali: Veszíts el annyi szavazatot, amennyivel kevesebb népszerűség van az ellenfelednél.

Játék végi: Szerezz annyi szavazatot, amennyivel több népszerűség van az ellenfelednél.



Azonnali: Fizethetsz 1 dollárt 1 szavazat szerzéséért annyiszor, amennyivel több népszerűség van az ellenfelednél.

Játék végi: Veszíts el 1 dollárt vagy 1 szavazatot annyiszor, amennyivel kevesebb népszerűség van az ellenfelednél.



Azonnali: Veszíts el 1 szavazatot vagy 1 erőt annyiszor, amennyivel több korrupciód van az ellenfelednél.

Játék végi: Szerezz annyi szavazatot, amennyivel kevesebb korrupciód van az ellenfelednél.



Azonnali: Fizethetsz 1 italt 2 dollár szerzéséért legfeljebb annyiszor, amennyi italod van.

Játék végi: Szerezz annyi korrupciót, amennyi italod van, majd veszítsd el az összes italodat.



Azonnali: Veszíts el annyi szavazatot, amennyi italod van.

Játék végi: Szerezz annyi szavazatot, amennyi italod van, majd veszítsd el az összes italodat.



Azonnali: Veszíts el 1 dollárt vagy 1 erőt annyiszor, amennyivel kevesebb erőd van az ellenfelednél.

Játék végi: Fizethetsz 1 dollárt 1 korrupció elvesztéséért annyiszor, amennyivel több erőd van az ellenfelednél.



Azonnali: Szerezz 1 korrupciót vagy veszíts el 1 szavazatot annyiszor, amennyivel kevesebb erőd van az ellenfelednél.

Játék végi: Elveszíthetsz 1 erőt 1 korrupció elvesztéséért annyiszor, amennyivel több erőd van az ellenfelednél.

Általános megjegyzés: Ha egy esemény választást kínál fel, akkor szabadon kombinálható a két opciót.

Játéktervező: Xavier Georges **Importálja és forgalmazza:**

Illusztrátor: Adrien Cantone,
Soanja Connac

Fejlesztő: Shadi Torbey

© 2025 inPatience
100 Winston Churchill
1180 Brüsszel - Belgium

inPatience
www.inpatience.com

Reflexshop Kft.

1044 Budapest,

Ezred u. 1-3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

 **reflexshop**

SEGÉDLET

1. HÚZZ FEL

1.1 Bővíts

A 4 sor bármelyikét. Ne hagyj rést.

Ha nem a legbaloldalibb mező: szerzel 1 korrupciót.

Az oszlop 4. kártyája előidézi az azonnali eseményt.

1.2 Alkalmazz

Kedvezményes ár, ha elérted a népszerűség vagy erő első határát. Italonként 2-2 dollárral csökken az ár, de szerzel 1 korrupciót (az elköltött ital mennyiségétől függetlenül).

1.3 Dobj el

Városnegyed oldal: nincs hatás; nincs játék végi büntetés; nincs korlátozás.

Assisztens oldal: szerezd meg az ellenfélkártyán jelzett dollárt + kijátszott 32–39. asszisztensek; lehetséges játék végi büntetés; legfeljebb 7.

2. JÁTSSZ KI

a) Válassz ki egy erőforrástípust a várostömbből, majd szerezz:



b) Hajtsd végre az asszisztens képességét (kivéve a 32–39. asszisztensét).

A JÁTÉK VÉGE

1. Ha a 4x7-es hálózat nem teljes: szerezz 1-1 korrupciót minden hiányzó kártya után, majd (balról jobbra haladva) hajtsd végre az elő nem idézett azonnali eseményeket.

2. Balról jobbra haladva hajtsd végre a játék végi eseményeket.

3. Veszíts el 2-2 dollárt vagy 1-1 szavazatot a korrupcióid után.

4. Ha jelen van ez a szimbólum, veszíts el 1-1 szavazatot mindegyik eldobott asszisztens után.

