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



JÁTÉKSZABÁLY

NEHÉZ DÖNTÉSEK

KÜZDELEM A TÚLÉLÉSÉRT

reflexshop

*Olvasd be ezt a kódot, hogy online játszd a **Nehéz Döntések** játékot*

12+ 3-5 45p

NEHÉZ DÖNTÉSEK

KÜZDELEM A TÚLÉLÉSÉRT

Az általunk ismert világ véget ért, és ma romokban hever minden, amit a civilizáció évezredek alatt felépített. Szükségünk van valakire, aki a katasztrófa túlélőit vezesse, segítsen túlélni és újjáépíteni közösségeinket. Képes vagy vállalni ezt a kihívást?

A ***Nehéz Döntések: Küzdelem a túlélésért*** egy világépítő játék, amely poszt-apokaliptikus forgatókönyvek sorozatára épül. Minden játékban megpróbálsz a túlélők kolóniájának vezetőjévé válni, megoldást kínálva különböző eseményekre és dilemmákra egy olyan világban, ahol semmi sem olyan, mint régen. Fordulóról fordulóra együtt hozzátok létre és népesítitek be ezt a lenyűgöző világot, amely tele van karakterekkel és helyzetekkel, amelyek kizárólag a csoportként meghozott döntéseitekre reagálnak.

Mit tennél, ha egy szerettedet megtámadja a zombi vírus? Hogyan rejtőznél el a városod fölött lebegő idegen űrhajó elől? Vagy, ha valaki segítségért fordul hozzád, meg tudnád mondani, hogy ember vagy egy android?

Mi a disztópia?
Ez egy képzeletbeli univerzum, ahol a katasztrófa, az invázió vagy a társadalom feletti tekintélyelvű irányítás arra késztette a lakosságot, hogy embertelen körülmények között éljenek.



JÁTÉKELEMEK



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Minden játékos válasszon egy frakciót és vegye magához a két megfelelő frakciójelölőt (1).

2. Keverjétek meg a 30 kérdéskártyát és helyezzétek a paklit az asztal (2) közepére.

3. Helyezzétek a szavazatjelölőket (3) és a homokórát (4) az asztalra, mindenki számára könnyen elérhető helyre.

4. Válasszatok ki közösen egy forgatókönyvkártyát tetszés szerint vagy véletlenszerűen (5). Ezt követően keressétek ki a forgatókönyvkártyához tartozó három eseménykártyát (6) (ugyanaz a kép van a hátlapjukon), helyezzétek képpel lefelé a kérdéskártyák paklija mellé, a maradék forgatókönyv- és eseménykártyát pedig helyezzétek vissza a dobozba, mert nincs szükségetek rájuk ebben a játékban.



5. Szereljétek össze a szavazódobozt, a fedőt és a játék dobozát (7) használva. A fedőt úgy kell ráhelyezni a doboz inzertjére, hogy öt rekesz maradjon, minden frakciónak egy.

6. Adjátok az üvegnyitót (8) annak a személynek, aki javasolta, hogy a ***Nehéz Döntések: Küzdelem a túlélésért*** játékot játsszátok. Ez a személy lesz a kezdőjátékos.

A JÁTÉK MENETE

A cél a legtöbb szavazatot gyűjteni a játék végéig. Minden fordulóban a csoport kérdésekkel és dilemmákkal szembesül. Szavazat megszerzéséhez meg kell győznöd a többi játékost, hogy az összes válasz közül a tiéd a legösszefüggőbb és a leginkább az biztosítja a csoport túlélését.

A második fázistól kezdve minden forduló végén szavazásra kerül sor, mely során körsorrendben minden játékos egy szavazatjelölőt helyez annak a játékosnak a frakciórekeszébe, aki szerinte a legjobb választ adta.

A játékosok nem szavazhatnak a saját frakciójukra!

1. tanács: Nincs szabály a legjobb válasz kiválasztására. Pár lehetséges kritérium: kreativitás, következetesség, humor, vagy kinek van a legérdekesebb karaktere. Minden a szavazótól függ. Ez egy fikcióra épülő játék. A felvetett ötleteidnek és elhangzó beszédednek nem kell azt képviselniük, amiben valóban hiszel.

I. Első fázis: a forgatókönyv kérdése

A játék elején az üvegnyitót birtokló játékos hangosan felolvassa a kiválasztott forgatókönyv leírását, beleértve a kolónia helyszínét és népességét. Utána felolvassa a forgatókönyv első kérdését és megválaszolja. Válasza azonnal alakít a világon, melyet közösen építetek fel. Ezt követően a tőle balra ülő játékoson a sor, hogy válaszoljon.

Ez addig folytatódik, amíg mindenki válaszolt. Ezután a kezdőjátékos balján ülő játékos magához veszi az üvegnyitót és kezdetét veszi a második fázis.
Az első fázisban nincs szavazás.

2. tanács: a közös történetetek alapjait helyezitek le ebben a fázisban. Igyekezzetek különböző választ adni a többiekétől, hogy ezt az információt felhasználva kialakíthassátok karaktereteket és annak a kontextusát.



*Egy forgatókönyvkártya felépítése

II. Második fázis: a kérdező fordulók

Ez a fázis egy sorozat szavazófordulóból áll, játékosonként egy, amelyben mindenkinek ugyanarra a kérdésre kell válaszolnia, majd szavaznia a legjobb válaszra.

Az üvegnyitót birtokló játékos felhúz három kártyát a kérdéskártyák paklijából, magában elolvassa azokat, kiválaszt közülük egyet, amit hangosan felolvas, és rögtön megválaszol. Ezt követően az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos válaszol a kérdésre. Végül, az üvegnyitót birtokló játékossal kezdve, és az óramutató járásával megegyező irányban folytatva, minden játékos titokban szavaz a kedvenc válaszára. A két fel nem olvasott kérdéskártyát képpel lefelé félre kell tenni.

Amint mindenki szavazott, a kezdőjátékos balján ülő játékos magához veszi az üvegnyitót, felhúz három kártyát a kérdéskártyák paklijából, egyet kiválaszt és a fent leírtak alapján egy új válasz- és szavazófordulót indít. A második fázis akkor zárul, amikor minden játékos választott kérdéskártyát.

3. tanács: Bár ötletet meríthetsz mások válaszából, javasolt nem reflektálni azokra, megismételni azokat vagy belekötni azokba, a játékmenet gördülékenységének megőrzése érdekében.

4. tanács: Ebben és az első fázisban is elvárt, hogy minden játékos következetesen válaszoljon. Más játékosok hamarabb adhatják meg a legnyilvánvalóbb válaszokat a kérdéskártyákra, így kreatívnak kell lenned. Ne rettenj meg attól, hogy érdekes vagy furcsa módokat javasolj a kolónia alkalmazkodására és túlélésére.

III. Harmadik fázis: a végső esemény

A második fázis végeztével a kezdőjátékos balján ülő játékos egy utolsó alkalomra magához veszi az üvegnyitót, véletlenszerűen kiválaszt egyet a három eseménykártya közül, hangosan felolvassa és rögtön megválaszolja azt. Ezt követően az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos válaszol a kérdésre.

Amint ennek vége, következik egy szavazóforduló. Azonban most minden játékos arra a személyre szavaz, aki a legjobb jelöltnek bizonyult a teljes játék alatt (beleértve ezt a harmadik fázist is). Ennél a szavazásnál mindenki a frakciójelölőjét használja, mely két normál szavazatjelölővel egyenértékű (lásd a „Szavazatok számolása és a játék vége" részt a 6. oldalon).





5. tanács: Tekints úgy erre a fázisra, mint a történeted lezárása. Bár az eseménykártyák a kolóniát nehéz vagy furcsa helyzetbe hozhatják, ebben a fázisban a válaszodnak egy kerek narratívába kell foglalnia az összes eddigi válaszodat.

SZAVAZATOK SZÁMOLÁSA ÉS A JÁTÉK VÉGE

Az utolsó szavazat leadását követően a játékosok felnyitják a szavazódobozt és megszámolják hány szavazatjelölő található minden frakció rekeszében. A játék nyertese az a játékos, aki a legtöbb szavazatot kapta (emlékezzetek, hogy a frakciójelölők két normál szavazatjelölővel egyenértékűek). Egyenlőség esetén a több frakciójelölőt szerzett játékos nyer; amennyiben az egyenlőség fennmarad, az egyenlő pontszámmal rendelkező játékosok osztoznak a győzelmen.

TOVÁBBI TANÁCSOK ÉS MEGJEGYZÉSEK

1. megjegyzés: A homokóra opcionálisan használható, ha egy játékos túl hosszasan fejti ki válaszát. Amennyiben használjátok, a játékosnak válaszolnia kell vagy be kell fejeznie a történetét mielőtt kifutna az időből.

2. megjegyzés: Amennyiben továbbra is kételyeitek lennétek a ***Nehéz Döntések: Küzdelem a túlélésért*** *játékmenete kapcsán, javasoljuk, olvassátok el az alábbi példát a játék elkezdése előtt.*

6. tanács: Amennyiben számodra nehézséget jelent ezt a játékot játszani, javasoljuk, hogy találj ki egy karaktert, mely a csoport által választott forgatókönyvben szerepelhetne. A sci-fi disztópiának bő tárháza használható referenciaként. Lehetsz egy temperamentumos személy, aki mindent megtenne családjáért, egy nagyképű pap, aki váltig meg van győződve, hogy Isten küldte a katasztrófát, vagy akár egy gonosz diktátor, aki főszerepre vágyik ebben a sötét, új világban. Elolvashatod a következőkben részletezett példajátékot is.

7. tanács: A ***Nehéz Döntések: Küzdelem a túlélésért*** *leginkább arra hivatott, hogy környezetet biztosítson fantasztikus, élettel teli világok megalkotására, mintsem arra, hogy csupán egy kompetitív játék legyen. A játékosoknak ajánlott úgy hozzáállni a játékhoz, hogy kockázatot vállalnak egy érdekes és magával ragadó történet létrehozása érdekében, ahelyett, hogy mindenáron nyerni akarjanak.*

PÉLDA EGY 3 FŐS JÁTÉKMENETRE

Első fázis

Arra biztatunk, olvasd el ezt a példát, amely bemutatja a ***Nehéz Döntések: Küzdelem a túlélésért*** 3 fős játékmenetének a kezdetét. Az itt olvasható történetek csak referenciák. A legjobban az általad és többiek által kitalált történeteken keresztül tudjátok átélni a játékot.

A forgatókönyv és frakciók kiválasztása után Helén, Orsolya és Izsák nekifognak a játéknak. Helén felolvassa a többi játékosnak az „űrlény megszállás" forgatókönyv leírását és az első kérdést:

Megtaláltak! Ebben a pillanatban egy hajó alászáll a kolóniánkra. Meglepetésünkre nem támadni, hanem tárgyalni jönnek. Azt mondják, hogy a túlélésünk érdekében a népességünk 1%-át havi sarcként ki kell fizetnünk nekik. Hogyan választanád ki az áldozatokat?

Mivel Helénnél van az üvegnyitó, neki kell elsőként válaszolnia:

Amint tudjátok, egész életemet Dr. McPherson munkájának szenteltem, nyugodjék békében, egy új egyetemi kiválasztási teszten dolgozva, amely képes mérni az emberek potenciális, még felszínre nem bukkant képességeit. Bár soha nem volt letesztelve, ez lehet a tökéletes pillanat...

Javaslom, havonta mindannyian végezzük el ezt a tesztet és a leggyengébb eredményt elérteket áldozzuk fel. Dr. McPherson büszke lenne, hogy a szeretett metódusa egy ilyen nemes célra lenne felhasználva…

Amint Helén végzett, Orsolyának kell válaszolnia, mert ő a következő, balra ülő játékos.

Nem csodálkozom, hogy ilyen elavult és igazságtalan metódusról beszélsz… elfelejtetted, hogy az űrlények megszállása óta sok dolog változott. Például több munka, amellyel egyesek korábban meggazdagodtak, mára értelmét és értékét veszítette. Ugyanakkor, egyéb rosszul fizetett és el nem ismert tevékenységek közösségünk létfontosságú részévé váltak. A gazdag, kiváltságaikhoz szokott emberek kolóniánk piócái. Nem áldozhatjuk fel a közegészségügyben dolgozókat, a földműveseket, akik ételt biztosítanak, vagy akik a gyerekeinket oktatják, olyan egyénekért, akik egyetlen értéke a múltban felhalmozott vagyon. Azt javaslom, vizsgáljuk meg, mivel járulnak hozzá a leggazdagabbak a kolónia jólétéhez és azokat áldozzuk fel, akik nem felelnek meg az új feltételeknek.

Végül Izsák válaszol:

Csak 8000-en vagyunk. Ha havonta feláldozzuk népességünk 1%-át pár éven belül a kolóniánk eltűnik! Nem veszitek észre? Az űrlények ki akarnak irtani minket, és végignézni lassú, gyötrelmes szenvedésünk. Mintha hangyabolyunkba zárt, egyesével eltaposott hangyák lennénk. Nem engedhetjük ezt meg! Harcolnunk kell, elfoglalni a diplomáciai hajójukat, és Tunguskába, a titkos emberi erődbe utazni. Lehet, hogy az apokalipszis fenyegeti a kolóniánkat, de nem kell mindennek itt véget érnie. Azt javaslom tehát, hogy azokat áldozzuk fel, akik nem hajlandóak harcolni, vagy szimpatizálnak az űrlényekkel.

Amikor Izsák befejezi a válaszát, minden játékos válaszolt már, így az első fázis véget ér.

Helén átadja az üvegnyitót Orsolyának, így ő lesz a második fázis első fordulójának a kezdőjátékosa.

Második fázis

Orsolya húz 3 kártyát a kérdéskártya pakliból és kiválasztja egyiket közülük. A maradék két kártyát képpel lefelé félre teszi, majd hangosan felolvassa a választott kártyát:

Hogyan biztosítotok ételt a kolóniának?

Válasza a következő:

Az űrlények támadása romba döntötte városunkat. Nincs elegendő állat és a konzervek fogyófélben vannak. De van egy reménysugár: a földművesek. Régebben a gazdagok kizsákmányolták őket, ma azonban létfontosságúak a túlélésünkhöz. Azt javaslom, hozzunk létre iskolákat, ahol taníthatják az apokaliptikus időkre való mezőgazdasági technikákat. Csak az önfenntartás és a munkásosztály felemelése révén leszünk képesek megerősödni és megszabadulni mindenféle elnyomástól, legyen az földönkívüli vagy emberi természetű.

Majd Izsák következik:

Komolyan mondom. Ez a mi lehetőségünk visszaszerezni az irányítást és elhagyni ezt a romvárost. Irtsunk ki annyi űrlényt, amennyit csak tudunk, és használjuk fel a kriogenikájukat, hogy tartósítsuk a testüket. Majd megpakoljuk a hajót minden étellel, amit találunk, és elrepülünk. Ha útközben elfogy a készlet… megesszük az űrlényeket. Bízzatok bennem, győzzétek le nyálkás testük iránt érzett undorotokat, könnyedén túlélünk, ha belőlük táplálkozunk. Biztos vagyok benne, hogy nagyon finomak lennének egy sült lepényben. Amikor megérkezünk Tunguskába újból örülhetünk a legjobb lakomáknak.

Helén van soron és ezt válaszolja:

"Nem az étel a legnagyobb akadály…

A probléma az, hogy mindeddig hogyan értelmeztük „az étel" fogalmát. Emésztőrendszerünk tökéletesen képes feldolgozni az új ízű és illatú ételeket... de elmondhatjuk-e ugyanezt a lelkiismeretünkről is?

Hagyjunk fel azzal, hogy úgy tekintünk az evésre, mint egy kellemes időtöltésre, és ehelyett úgy tekintsünk rá, mint a túlélésünk szükséges része. Ahogy Dr. McPherson is mondta: „Ha nincs almánk, kukacok után kutatunk." Úgy vélem, új táplálkozási módokat kell felfedezzünk, mint a rovarok zamatos, ropogós anyagának a diétánkba való beillesztése.

Amint minden játékos megválaszolta a kérdést, ideje szavazni. A kezdőjátékostól indulva minden játékos szavaz a szavazatjelölők és a szavazódoboz segítségével. Anélkül, hogy felfednék kedvencüket, a játékosok abba a frakciórekeszbe helyezik a szavazatjelölőt, amely azt a játékost jelöli, aki ítélete szerint a legjobb választ adta a körben.

Amint mindenki válaszolt, az üvegnyitó a balra ülő játékoshoz kerül, ebben az esetben Izsákhoz, aki az új kezdőjátékos. Most rajta a sor 3 kártyát húzni a kérdéskártyapakliból, egyet kiválasztani, hangosan felolvasni és rögtön megválaszolni. Az egész folyamatot addig kell ismételni, amíg az összes játékos el nem kezd egy fordulót.

Ekkor véget ér a második fázis és kezdetét veszi a harmadik, végső eseményt tartalmazó fázis.

ÖSSZEFOGLALÓ

I. Első fázis: a forgatókönyv kérdése
Aki ajánlotta a játék játszását magához veszi az üvegnyitót, felolvassa teljesen a forgatókönyvkártyát, majd válaszol az azon szereplő kérdésre. A balra ülő játékos következik, míg mindenki válaszolt. Az első fázisban nem kell szavazni.

II. Második fázis: a kérdező fordulók
A kezdőjátékos balján ülő játékos magához veszi az üvegnyitót, húz három kérdéskártyát, kiválasztja az egyiket és megválaszolja az azon szereplő kérdést. Ezt követően minden játékos megválaszolja ugyanazt a kérdést, és végül szavaznak a kedvenc válaszukra. Szavazás után az üvegnyitót magához veszi a bal oldali játékos, megismételve ugyanazt a kártyaválasztási-, válaszolási- és szavazási folyamatot, amíg mindenkinek alkalma volt egy kérdést választania.

III. Harmadik fázis: a végső esemény
Az üvegnyitó visszakerül a második fázis kezdőjátékosához. Ő véletlenszerűen húz egy eseménykártyát, hangosan felolvassa és válaszol rá. Egymás után minden játékos válaszol ugyanarra a kérdésre, majd a frakciójelölővel mindenki kiválasztja kedvenc jelöltjét.

A szavazatokat megszámolják, és a legtöbb szavazatot kapott játékos nyer (a frakciójelölők két normál szavazatjelölővel egyenértékűek).

FRACTAL JUEGOS

Játéktervezés:
Diego Burgos
és Margarita Pino
Illusztráció:
Dmitry Vishnevsky

Szerkesztés és játékfejlesztés:
José Manuel Álvarez
és Manuel Warner
Grafikai tervezés és művészeti irányzat:
Laura Mena

Szabálykönyv:
Simón Weinstein
Játékvéleményezés és tesztelés-koordináció:
Eduardo Bravo
és Jorge Larraín

Kiadás:
Fractal Juegos
www.fractaljuegos.com

Kínában gyártotta:
Whatz Games

reflexshop

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