

Történet

Közeledik a hó vége, a pénztárcád üres, a spjázotokban - félig meddig szobának van kialakítva a viskó oldalán - néhány egéren és játzó gyereken kívül semmi nincs. A bútorokat rég eltűzeltétek a télen, nincs már mit eladnod, hogy pénzhez juss, a szociális támogatás pedig ahogy megkaptátok már el is ment. Kinézel az utcára, a földúton a pocsolókban csavar-lazítótól beállt gyerekek játszanak szürke tekintettel.

Bekapcsolod a tévét, épp a Mónika Show megy, a stúdióban falubeliek ülnek. 5-10 ezer forintot kapnak, ha összeverekednek.

Ismét körbenézel a téged körülvevő reménytelenségen, és elhatározod, hogy elindulsz az ismeretlenbe, hogy pénzhez juss. A világ körülöttes csupa meglepetés, hiszen mások is ugyanarra a pénzre pályáznak, és lehet hogy nem mindig neked lesz szerencséd.

A pálya felállítása

Tegyétek fel a mező paklikat a szabályban megadott sorrendben. TODO: mező sorrend. Az instant, tárgy és személy kártyákat keverjétek össze, és tegyétek a pálya közepére.

Mindenki húz 7 db nem esemény lapot a pakliból, ezeket nem kell megmutatni egyelőre a többi játékosnak. A játékosok a bábúikat az "Önkormányzat" mezőre helyezik.

A játék célja:

A játék célja, hogy minimum 60 pontot összegyűjtve beérj vagy tovább haladj az "Önkormányzat" mezőn. Ezt minél több szotám (10 pont), instant kártyát kihasználva, mezőn lévő feladat teljesítése, illetve "esemény" kártya hatására lehet szerezni. Egyes tárgy és személy kártyák pont értékei is számításba kell venni, de csak akkor, ha aktiválva vannak. **A szotámot az "Önkormányzat" mezőn való áthaladáskor illetve oda megérkezésakor, a különböző mezőkön lévő feladatok elvégzése után, illetve egy másik játéktól való elnyerés útján lehet szerezni.**

A játék menete:

A játékosok az Önkormányzat mezőtől indulnak. A játékosok a kiegészítő szabályzat B pontjában írt cselekvési sorrend szerint járnak el.

A játék vége:

Két módon érhet véget a játék: Ha valaki kijátssza a "Mónika születési szabadságra megy" kártyát, a játék azonnal véget ér, és az nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie (Az ORTT egyébként is olyan összegekre büntette már az RTL Klubot, amit már nem ér kifizetnie a csatornának pár indokolatlanul

összeverekedő emberért)

A másik lehetőség, ha valaki összegyűjt 120 pontot, és áthalad az Önkormányzat mezőn.

A haladó játékosok a játékot igazi verekedésben, Erzsébet utalványba, igazi pénzben és igazi tárgyakkal is játszhatják.

LEHETŐSÉGEK:

Verekedés

Verekedés akkor alakulhat ki, ha két játékos ugyanarra a mezőre ér. A verekedés kezdeményezője lehet az, aki épp a mezőre ért, illetve az, aki már eleve ott volt. Fontos! Ha egy verekedés lement a két játékos között, akkor ugyanazon a mezőn abban a körben a két játékos között verekedés nem kezdeményezhető.

A verekedés menete:

A verekedés elején a támadó megmondja, hogy szotámot akar kapni, vagy egy lapot húz lapot húz a másiktól (**a védekező még nem kijátszott lapjai közül**). 10 pontért cserébe a megtámadott fél automatikusan kiválthatja a verekedést, vagy esetleg felajánlhat kártyát is. **Ha a támadó veszít**, attól függően, hogy a támadó szotámért, vagy lap húzásért verekedett, a megtámadott szotámot kap vagy lapot húz **az összes kártyája közül - A már kijátszott lapok közül is választhat.**

~~Szotámért szotám, lapért lap elve.~~

A támadó, ha lapért játszik, egy lapot a sajátjai közül tétnek választ (ezt vagy megmutatja, vagy fejfelé fordítva hagyja). Majd dob egy kockával, amihez ha van olyan kártya a kezében, ami plusz tulajdonságokkal ruházza fel a támadás során, hozzáadja annak értékeit. Ez után a védő is dob egy kockával, és ha a támadó érték összege nagyobb, mint a verekedés kezdeményezőjévé, megúszta a verekedést, és megkapja a támadó által tétnek bedobott lapot. Fordítva ugyanez a folyamat, ha a támadó dobott értéke nagyobb a megtámadotténál, akkor húz egy lapot a megtámadott lapjai közül.

Döntetlen értékek esetén a játékosok eldönthetik, hogy addig folytatódik-e a verekedés, amíg valamelyikük nem nyer. Ebben az esetben a védekező játékos joga a végső döntés

Fogadás

Ha két játékos verekedése kezdetét veszi, fogadhat az annak kimenetére. Fogadni csak egy másik játékkal lehet. A fogadás tétje lehet szotám, illetve egy lap, amit ilyenkor felfordítva kell mutatni. Ilyenkor egymás ellen fogadtok, tehát ha nincs olyan játékos, aki eltérő nyertes vagy vesztesre fogadna, akkor nincs kivel fogadnod. Tétet lehet emelni a fogadáskor, de az új tét akkor él, ha a másik játékos is megadja. Például fogadsz egy szotámban A játékosra, egy másik játékos B-re, ő is bedob egy szotámot. Te emelheted a tétet, és ha a másik játékos megadja, akkor már az új tét él, viszont ha nem, akkor az eredeti tétben játszotok.

Kártyák

Kártyák kinézete

A Kártyák használata:

A játékos által húzott "Személy", "Tárgy" és "Instant" kártyákat mindaddig nem kell megmutatni a többi játékosnak, amíg inaktívak.

Kártya Aktiválás

Az aktiválás azt jelenti, hogy a kártya tulajdonságait elkezdted használni, így felfordítod hogy a többi játékos is tisztában legyen vele.

Jelek a kártyán

A különböző jelek a kártyákon a kártya fő karakterisztikáját hivatottak kihangsúlyozni mind negatív vagy pozitív értelemben

Mozgás

Lépésnél előnyt vagy hátrányt jelentő tulajdonság



Harc

Harci értéket befolyásoló tényezők



Varázslat

Különleges tulajdonságokat kapsz a kártya által, általában felülírja a játékmenet alapszabályait. Például több lapot húzhatsz, mentesülsz feladatok alól, stb.



Szerencse

Valamilyen szerencséével kapcsolatos befolyásoló tényező. Például nyersz vagy veszítesz egy lapot



A kártyák fajtái:

Esemény

Azt esemény kártyák egy egyszeri feladatot adnak, amit azonnal végre kell hajtani. Miután a kártyát kijátszottuk, félre kell tenni a kártyát a használt lapokhoz

Tárgy

A tárgyak különböző módon segítenek a játékban. Vannak egyszer felhasználható tárgyak, illetve olyanok, amit a személyekre tudsz átruházni. Pl.: Kihúzod a Csepel bicikli kártyát, ami amíg a kezeden van, minden lépésnél plusz egyet ad a dobott értékhez. Ha több jármű is a kezeden van, akkor mindig csak egynek a tulajdonságait lehet érvényesíteni, tehát nem utazhatsz egyszerre Csepel biciklivel és Zsigulival. A Tárgy kártyáid **addig nem kell megmutatni a többi játékosnak, amíg nem aktiválsz a tulajdonságait. Amint aktiválsz**, onnantól a kártyát **a többi játékosnak is látnia kell**, és onnantól nem lehet visszavenni a kezedenbe.

Instant

Az Instant kártyákat egyszer játszhatod ki, vagy a saját körödon belül, vagy azon kívül. Ezeket a lapokat nem kell a többi játékos előtt megmutatni, amíg ki nem játszod őket. Bárki körében kijátszhatsz, bárkire érvényesítheted és bármennyit (pár kivétellel). Ha egy másik játékos is érvényesíteni akar egy Instant lapot pont amikor te, akkor kockadobással döntsétek el, kinek a kártyája lép érvénybe előbb (nagyobbat kell dobni).

Személy kártyák.

A személyek különböző tulajdonságaikkal segítenek utadon. A személyek tulajdonságai összeadódnak a játék során. Pl.:

Veled van Vendel, Ádám a 7-es BMW-el és Gyula. Vendel a lépés dobás után is eldöntheti, hogy balra, vagy jobbra indul a pályán, Ádám a 7-es BMW-el miatt a dobásának értéke duplázódik, és Gyula pedig bárkit a kórházba küldhet, ha olyan mezőre lép, ami mező mellett (nem rajta, mellette! Ha pont arra a mezőre, ahol egy másik játékos áll, akkor az ő tulajdonsága nem érvényesül) játékos áll. Tehát mondjuk dobsz egy kettest, ezt felszorozod kettővel, ami négyet ad, és ha a pályán jobbra vagy balra öttel áll egy játékos, és mondjuk pont bántani akarod (mert miért ne akarnád) akkor ezzel a

csoda hármassal és a kocka dobással nagyon raj vagy!
A Személy kártyáid **addig nem kell megmutatni a többi játékosnak, amíg nincs aktiválva**. Amint aktiválsz, onnantól a kártyát **a többi játékosnak is látnia kell**, és onnantól nem lehet visszavenni a kezdebe.

Fontos szabályok:

Önkormányzat mező áthaladásnál egy személyt vissza kell tenned a használt lapok mezőre. A szabálynak az az élet szerűsége, hogy miután megkapta a szociális segélyt, egyből elveri valamire, és nem segít a következő körben a pénz szerzésben. A személy más kártyák kihasználása esetén esetleg nálad maradhat.
Személyből egyszerre csak négy lehet nálad. Ha már van négy nálad, és húzol egy ötödiket, egyet vissza kell tenned a pakliba.

Eltérő játékmenetek:

1. Kevesebb mező

Pár mezőt hagyjatok ki a mező felállításánál, így felgyorsul az önkormányzat mezőn való áthaladás.

2. Csodacsapat

A játék elején a játékosok csapatokat alkothatnak. Ebben az esetben az a csapat nyeri a játékot, ha a csapat összpontszáma megfelel a tagok számának szorzatával és 60 ponttal (2 játékos esetén 120 pont, stb) és egyik játékos a csapatból áthalad az önkormányzat mezőn.
Fontos: Csapat játéknál átadni kártyát csak a saját körödben lehet a csapattársadnak, maximum egyet és még verekezés megkezdése előtt..

3. Rajtad múlik

A többit már a fantáziádra van bízva, találjatok ki új kártyákat, új mezőket, osszátok meg, nevessetek és küzgyetek együtt a megélhetésért!

A játék részei:

1 db pálya
x db húzós kártya
6 db dobókocka
6 db bábu
x db "Szocitám" kártya

TODO:

- Mezők to Kártya
- Mezők sorrend (megírni a leírásban)
- Az elérhető megciszált kártyák összehasonlítása
 - Esemény
 - Személy
- LENGYELPIAC!