

Ügymenet

- A Korruptivity kártyajátékban ügyleteket kell megoldania a játékosoknak, ezek a fajta kártyalapok lehetnek csak „szólóban” a játékosok térfelein.
- Minden más lapot csak egy már lent lévő Ügylet-hez csatolva, azaz a legutóbbi lap után illetve lehet kijátszani, így alakulnak ki az ügymenetek.
- Az egymás után csatolt lapokon szereplő piros és kék pontszámok összeadódnak.
- A játékosok feladata, hogy a kártyákon lévő két paraméter, a *Korruptió* és a *Népszerűség* halmozódó értékeit az egyes ügymenetekben úgy alakítsák, hogy az megfeleljen vagy éppen hogy ne feleljen meg az *Ügylet* kártyán előírt korlátoknak.
- Egy adott ügymenetnek az lesz az ügyvivő játékos - azaz aki *Hatalmat* szerezhet általa - aki *Karakter* kártyát rakott bele elsőként. Ha van már egy ügymenetben egy játékosnak *Karaktere*, más már nem rakhat bele ilyen fajta lapot.
- Onnantól számít folyamatban-lévőnek egy ügymenet, ha legalább még egy lapot csatoltak már az *Ügylet* kártyához.
- Amíg egy ügylet nincs folyamatban, addig csak az a játékos kezdheti el, azaz az első lapot az a játékos csatolhatja hozzá, akinek a térfelén játékba került.
- Ha minden feltételnek megfelel az ügymenet, az ügylet megvalósul, az ügyvivő játékos megkapja érte a hatalom-pontokat, a benne résztvevő karakterek visszakerülnek az talonjába, a többi lap pedig a sülyesztőbe kerül.
- Ha egy ügymenet bedől, az *Ügylet* és az összes többi csatolt lap a sülyesztőbe kerül.

KORRUPTIVITÁ JÁTÉKSZABÁLY ÖSSZEFOGLALÓ. „KITALÁLT KÖZÉLET“

A Korruptivity célja, hogy a játék során szórakoztató történetek alakuljanak ki, amiket a játékosok közösen alakítanak és mesélnek el egymásnak. Ezért minden kártya kijátszásakor, vagy egy-egy ügylet megvalósulásakor illetve bedőlésekor, ne mulasszuk el pár szóval összefoglalni, mi is történt épp a Korruptivity kitalált-közéletben.

Hogyan kezdünk el Korruptivityni?

El kell dönteni hány hatalom-pont megszerzése a cél a játék megnyeréséhez.
(bemelegítéshez 8Hp, hosszabb fordulóhoz 15-20Hp)

Közéleti-pakli: ebbe kerüljenek az *Ügylet* és a *Karakter* kártyák.
Felcsapunk közös, közéleti lapoknak 2x annyit, mint ahány játékos van.
Fejlemény-pakli: ebbe pedig az összes többi fajta lap.

Minden játékos kezdésnek felhúz 5 lapot a fejlemény-pakliból és felcsap a saját térfelére 2 lapot a közéleti-pakliból.

Ki kell találni milyen sorrendben követik egymást a játékosok és, hogy ki kezdje majd eleinte a lap-le-pakolás köröket.
A később, a játék folyamán az első kört az egyes ciklusokon belül, mindig más és más játékos kezdheti meg

Ezután kezdetét veszi az első ciklus, ami addig ismétlődik majd újra-és-újra amíg valamelyik játékosnak össze nem jön elegendő *hatalom-pontja*.

A lapok színezete lehet:

- Politikai
- Szakmai
- Jogi
- Gazdasági
- Alvilági
- Média

Ügylet kártyán: ELVÁRÁS

Ha egy ügylet kártyának van ilyenje, akkor kell hozzá csatolni egy másik ilyen színezetű lapot is, hogy megvalósulhasson!

Minden azonos színezetű lap-páronként egy megvalósított ügymenetben +1 Hatalom-pont jár.



Homokóra-jelzők: Ha ilyen szimbólum van egy lapon, az ügymenet amihez csatolják 1 ciklusra megtorpan! *Nem lehet több lapot csatolni hozzá, nem tud bedőlni sem pedig megvalósulni!* Több ilyen jelző összeadódnak.

Ügyletek korlátjai

- **Elvánt,** pozitív ill. negatív értéktartományban tud csak megvalósulni ezen ügylet.
- **Konkrét,** ezen ügylet csak az adott x görgetett összegnél tud megvalósulni.
- **Szigorú,** elvár vagy akár konkrét és az ügylet bedől, ha nem felel meg a korlátnak az adott paraméterek összeadódtott értéke!
- **Mindegy,** a paramétert nem kell számolni az ügymenetben, megvalósulhat az ügylet ettől függetlenül is...

A lapok fajtái:

Közéleti kártyák:

- **Ügylet:** tartalmazza az ügymenet *Korruptiójára* és a *Népszerűségére* vonatkozó korlátokat, az ügylet megvalósításához szükséges fejlemény kártyákat, illetve a sikeres véghezvitelért járó *Hatalom-pontokat*.
- **Karakter:** csak olyan ügymenet-hez csatolható, amiben még nincs másik játékosnak karakter kártyája. Nem számít *fejleménynek!*
Az ügymenetekhez csatolható fejlemény kártyák:
- **Dokument**
- **Feladat**
- **Tőke**
- **Esemény**
Ügyletek speciális elvárása lehet még:
- **Másfajta:** a többi előírttól eltérő fejlemény.
- **Azonos:** több, megegyező típusú fejlemény.
- **Tetszőleges:** *Dokument* vagy *Feladat* vagy *Tőke* vagy *Esemény*.
- **Hivatkozás:** ez a fajta nem számít elvárt fejleménynek, csak úgy van :)

Korruptivity játék-ciklusai:

Minden ciklusban közösen vesznek részt a játékosok, a fázisokban egymás után körben következnek, fázisonként akár többször is sorra kerülve.

- 1 **Licit:** A közéleti *Ügylet* és *Karakter* kártyákra tehetnek ajánlatokat a játékosok.
- 2 **Laphúzás:** A közös részről és a fejlemény-pakliból húzhatnak lapokat a játékosok, körönként 3 „zseton”-ért.
- 3 **Lap-pakolás...**
 - 3.1 Saját oldal építése: minden játékos csak a saját ügymeneteihez csatolhat lapokat, tetszőleges számban.
 - 3.2 „Közös körök”: A játékosok egymás után sorban következve, egymást követő körben, egy-egy lapot csatolhatnak bárkinek az ügymenetébe.
 - 3.3 Miután mindenki passzolt, a „Bármikor” típusú lapok kedvéért lehet még pár kör.
- 4 **Ügyletek ellenőrzése...**
 - 4.1 Ha van rajta homokóra, nem történhet vele semmi!
 - 4.2 Ha a paraméter görgetett értéke 0-án áll, az „se nem jó, se nem rossz”...
 - 4.2 Ha Szigorú(!) valamelyik paraméterére vonatkozó korlátja, és nem abban a tartományban van a görgetett összeg, akkor bedől!
 - 4.3 Ha minden elvánt fejleményt csatoltak az ügymenet-hez, és mindkét paraméter görgetett értéke megfelel a korlátoknak, akkor megvalósulhat.
- 5 Egy-egy **homokóra-jelző levétele** ügymenetenként...
- 6 **Lapdobás:** Ha „túl sok” lapja van valamelyik játékosnak, el kell dobjon a sülyesztőbe annyit, hogy legfeljebb 7 lap maradjon a kezében. Illetve ha licitált, akkor egy lapot mindenképpen.
- 7 **Közélet frissítése:** Ki kell egészíteni a pakliból a közéleti lapokat, úgy hogy 2x annyi közös lapra lehessen a köv. ciklusban ismét ajánlatokat tenni, mint ahány játékos részt vesz a fordulóban. Illetve ha nem volt közös lap átvétel, akkor a legrégebbit kell lecserélni.

KORRUPTIVITÁ[®]
KÁRTYAJÁTÉK

© 2009, WWW.KORRUPTIVITY.HU
MINDEN JOG FENNTARTVA!