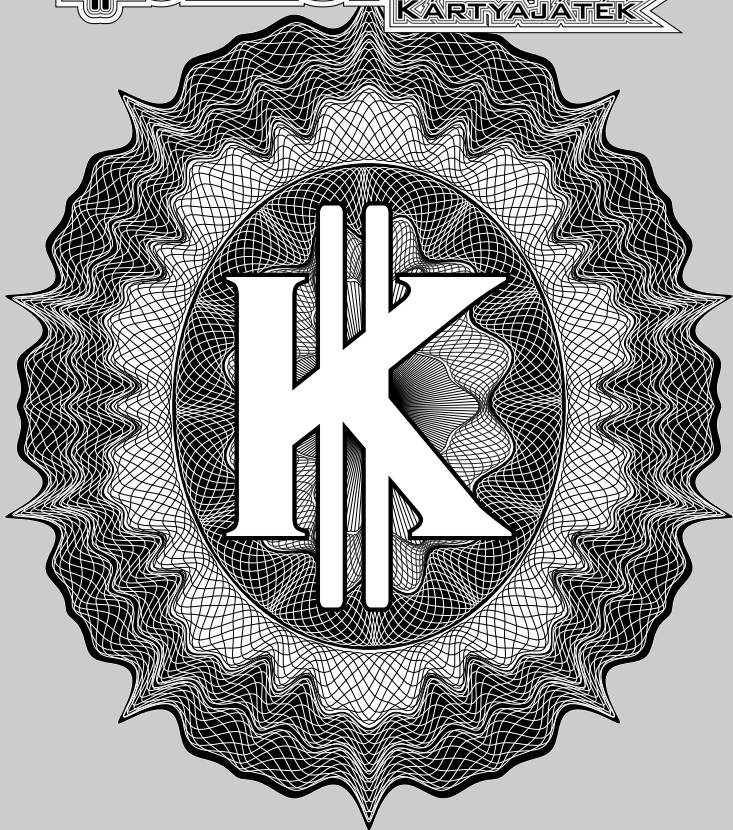


KORRUPTIVITÁS

KÁRTYAJÁTEK



 SZABÁLYKÖNYV
K8RC

KORRUPTIVITY

KÁRTYAJÁTEK

Tartalomjegyzék: :) 2. oldal

Bevezető és kerettörténet:

...ismerkedés a Korruptivityvel... 3. oldal

...példa ügymenet... 4. oldal

...előszó, a játék ismertetője... 5. oldal

A Korruptivity alapszabályai:

...a kártyalapok típusai... 6. oldal

...a játék működési elve... 7. oldal

...ügyletek korlátai... 7. oldal

...homokóra-jelző... 7. oldal

...az ügymenetekre vonatkozó szabályok... 8. oldal

...lapok speciális tulajdonságai... 8. oldal

...kiegészítő szabályok a lapokon...infó... 9. oldal

...hol lehetnek a lapok... 9. oldal

A különféle játék változatok:

„Álhírgyár” (egyszerűsített, és gyorsabb játékmenet)

...a játék célja... 10. oldal

...a játék előkészítése... 10. oldal

...a játékosok ciklusainak fázisai... 10-11. oldal

...a játék befejezése... 11. oldal

„Kitalált közélet” (összetett, taktikai kihívás)

...közös ciklus működési elve... 12. oldal

...ügymenetekre vonatkozó további szabályok... 12. oldal

...színezetek szerepe... 13. oldal

...a játék célja...előkészületek... 13. oldal

...a közös ciklus fázisai... 14. oldal

Módosító szabályok:

...„Licitalós közélet” (még egy csavar a stratégiához) 15. oldal

...„Uzsgyi” Korruptivity (pörgős, kevésbé interaktív) 15. oldal

Köszönet nyilvánítás 16. oldal

KORRUPTIVITY K8RC - 2009
szerzői kiadás - sorszámozott példányok
a HEXTRI.HU társasjáték műhely gondozásában

Közéleti társasjáték az egész családnak, a barátoknak és az ellenségeknek egyaránt.

Bevezető történet:

Képzeld el egy világot, ahol a hatalom megszerzéséhez a korrupción és a népszerűségeen át vezet az út. Most te vagy az egyik hatalmas, aki a háttérben manipulál. Miközben a közvélemény a korrupcióra és a népszerűségekre figyel, te a hatalmat gyűjtögeted. Légy résen! Ha a tevékenységed *közmegítélése* rossz irányba megy el, abból botrány kerekedhet! Persze többnyire van kiút, neked azért nem kell annyira aggódnod. Kavargj be inkább te is másoknak, és ha az egyik ügyleted *bedőlt*, kezdj rögvest egy vagy akár mindjárt több másikba!

Ahhoz hogy a Korrupctivityben elérd céljaidat, a megfelelő karaktereket kell bevonnod, fontos papírokat kell megszerezned, feladatokat kell végrehajtanod, tőkét kell befektetned és jópár eseménnyel is számolnod kell, egy-egy ügylet kapcsán. Esetenként olyasmit is kapcsolatba hozhatnak ügyleteiddel, amik hátráltatják, esetleg „be is buktatják“ azokat. Mindezeket a dolgokat a kártyák jelképezik a játékban, ezeket összefűzve alakulnak ki a Korrupctivity közéletének történetei.

A Korrupctivity kártyajáték lényege és célja:

A játék három fő tényező mentén sarkítja ki a közélet történéseit, a *Korrupció* mértéke, a *Népszerűségi* index és a megszerzhető hatalom alapján. A játék lényege, hogy a kijátszott lapok összefűzésével, megvalósítható *ügyletek* álljanak össze, amikért *hatalom-pontok* járnak.

A játékosok közösen alakíthatják lapjaikkal az egyes ügyletek „lebonylítását“, illetve együtt szöhetnek szóban, egy kitalált közélet történeteit. A különféle lapokat szinte bárhogyan kombinálhatjuk, nincs korlátozva mennyi mindent „hordhatunk össze“ egy-egy ügylet során, így roppant vicces kombinációk illetve olykor meglepően valószínűtlen történetek kerekedhetnek ki. A többi körítés megfogalmazása már a játékosok fantáziájára van bízva... :)

Az ügymenet fogalma:

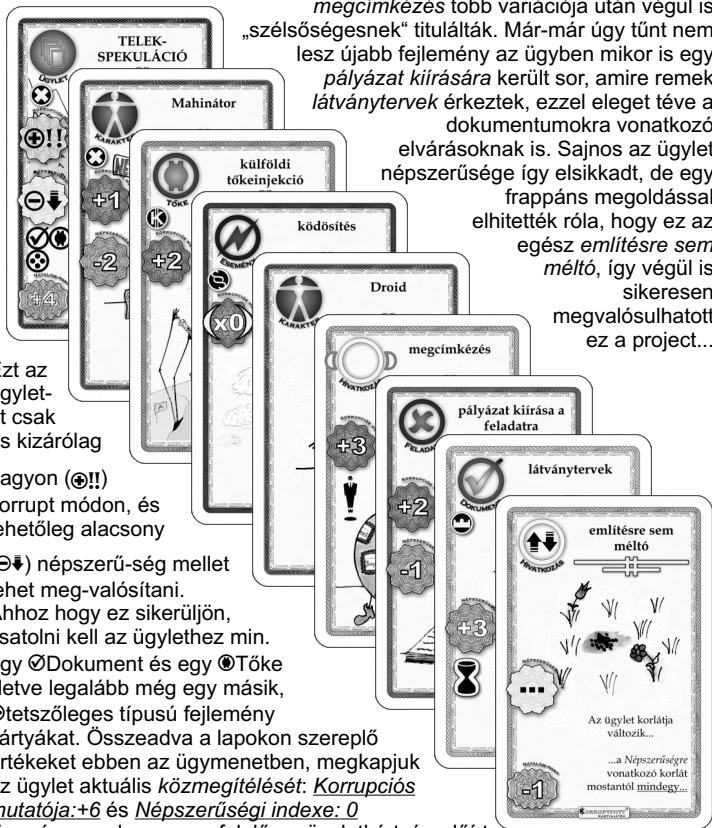
A Korrupctivityben a lapokat egy-egy ügylettel kapcsolatba hozva lehet kijátszani! Egy *ügylet-kártyához* egymás után további lapokat csatolva alakítanak ki a játékosok kártya sorokat, ezeket nevezzük *ügymeneteknek*. Az egymás után csatolt lapok Korrupció és Népszerűség értékei összeadódnak, ezek a görgetett összegek jelképezik az adott ügylet aktuális *közmegítélését*, a *különböző típusú* lapok pedig az ügylettel kapcsolatos újabb *fejleményeket* jelentik.

Minden ügylet-kártyán szerepel, hogy a hozzá kapcsolódó ügymenetben milyen típusú lapokat kell gyűjteni és milyen korrupciós illetve népszerűségi közmegítélésnek kell megfelelni, hogy az ügylet sikeresen megvalósulhasson.

Íme egy példa a játék során kialakuló ügymenetekre:

A Mahinátor egy *telek-spekulációs* ügyletbe kezdett, amihez a befektetést egy *külföldi tőkeinjekció* segítségével eszközölte. Ez gyanússá vált, ezért *ködösítés* kezdődött a téma körül, ami elfedte a korrupciós mutatóját. Az ügylettel kapcsolatba vélték hozni egy teljesen semleges *Droidot*, akiről viszont a sajtó kiderítette, hogy valami nem stimmel vele, ezért aztán a

megcímkézés több variációja után végül is „szélsőségesnek” titulálták. Már-már úgy tűnt nem lesz újabb fejlemény az ügyben mikor is egy *pályázat kiírására* került sor, amire remek *látványtervek* érkeztek, ezzel eleget téve a dokumentumokra vonatkozó elvárásoknak is. Sajnos az ügylet népszerűsége így elsikkadt, de egy frappáns megoldással elhittették róla, hogy ez az egész *említésre sem méltó*, így végül is sikeresen megvalósulhatott ez a project...



Ezt az ügyletet csak és kizárólag

nagyon (⊕!!) korrump módon, és lehetőleg alacsony

(⊖↓) népszerűség mellett lehet megvalósítani. Ahhoz hogy ez sikerüljön, csatolni kell az ügyletbe min. egy Dokument és egy Tőke illetve legalább még egy másik, tetszőleges típusú fejlemény kártyákat. Összeadva a lapokon szereplő értékeket ebben az ügymenetben, megkapjuk az ügylet aktuális közmegejtélését: *Korrupciós mutatója: +6* és *Népszerűségi indexe: 0*

Ez még nem lenne megfelelő az ügyletkártyán előírt korlátoknak, de az utolsó lap eltörölte a Népszerűsége vonatkozó feltételt, így ez az ügylet már megvalósulhat, bár eggyel kevesebb hatalom-pontért.

Előszó, a Korruptivty rövid ismertetése:

A Korruptivty kártyajátékkal többféleképpen is lehet játszani. Kezdsnek az „Álhírgyár“ változatot javasoljuk, ha pedig már megismerkedtek a játékkal, érdemes kipróbálni a „Kitalált közéletet“ is. Akármelyik szabály-variációt választjuk, célszerű lehet egy-két ciklust bemelegítésként, nyílt lapokkal lejátszani, hogy minden játékos képet kapjon róla, miként is mennek a dolgok a Korruptivty közéletében. Illetve már a kezdetektől fogva törekedjünk a lapok kijátszásakor a kommentálására, mert így minden résztvevő értesülhet az új hírekről.

A játék célja és a játék időtartalma: A Korruptivty játék során bármikor eredményt lehet hirdetni, az a játékos győzött, akinek a legtöbb Hatalom-pontot sikerült összegyűjtenie.

Hogyha korlátozni akarjuk, meddig tartson egy-egy forduló:

- a játékot általában egy bizonyos számú Hatalom-pont eléréséig,
- vagy meghatározott számú ciklus véghezviteléig,
- vagy akár a teljes pakli felhúzásáig is játszhatjuk.

Csapatjáték: Ha gondolják, frakciókba is szerveződhetnek a játékosok. Ha több játékos csapatot alkot, akkor közösen kell megszerezniük az egybe tömörült játékosok számára összesen kitűzött hatalom-pontokat. Amíg azonban külön-külön nem rendelkeznek az egyéni győzelemhez szükséges hatalommal, bármelyikük kiválhat a csapatból! ;)

Házi szabályok: a profibbak akár keverhetik a különféle játék változatok elemeit, vagy akár teljesen új, saját módosító szabályokat is alkalmazhatnak.

„Álhírgyár“ - gyorsabb játékmenet: Ez a Korruptivty rövidebb idő alatt lejátszható, egyszerűbb változata, ahol egy kicsit több szerepet kap a szerencse. Ezt a változatot bátran ki lehet próbálni olyan társaságokban is, ahol még nem ismeri mindenki a Korruptivtyt, illetve ezt ajánljuk, ha a játékkal való ismerkedés közben egyből ki is szeretnék próbálni azt.

„Kitalált közélet“ - taktikai kihívások: A Korruptivty minden aspektusát megragadó, a lehetőségek teljes skáláját lefedő változata. Igazi taktikai kihívást tartogat a rutinos játékosoknak, még a sokadik lejátszott forduló után is. A lapok hihetetlenül változatos kombinálhatósága miatt, sokfajta stratégia alkalmazható a győzelemhez. Ennek a változatnak a lejátszása hosszabb időt vehet igénybe, különösen ha sokan vesznek részt benne. Mindezek miatt komolyabb odafigyelést igényel a játékosok részéről, de talán még szórakoztatóbb időtöltést biztosíthat, mint a fentebb említett alap változat.

„Uzsgyi Korruptivty“ - egyszemélyes: Ez az „álhírgyár“ végletekig leegyszerűsített változata, ezáltal már leginkább egy szimultán pasziánsz játékhoz hasonlít, nem sok az interakció lehetősége a játékosok között, csak egyszerre próbálják meg elérni a kitűzött célt, a lehető leggyorsabban.

A Korruptivty kártyajáték alapjai.

Mivel többféle módon is lehet a Korruptivtyt játszani, ezt a szabályt úgy építettük fel, hogy az elejére kerültek a játékhoz alapvetően fontos ismeretek, illetve a nagyjából minden változatra érvényes játékszabályok. Ezek után egyből az „Álhirgyár” változat leírása következik, amit kiegészítve az itt taglalt alapokkal rögtön elkezdhető a játék. Az „Kitalált közélet” játékváltozatot is ehhez hasonló elrendezésben mutatjuk be, de már feltételezzük az alapszabályok és a Korruptivtyben használt kifejezések ismeretét. Az „uzsgyi” változatot pedig csak, mint módosító szabályt ismertetjük.

A különböző típusú lapok, ikonjaik:

Ügylet: Ez a közéleti kártya tartalmazza az ügylet közmegítelésére vonatkozó *korlátokat* a *Korrupció* és *Népszerűség* szempontjából, továbbá az ügylet megvalósításához feltétlenül szükséges *típusú fejleményeket*, illetve a sikeres ügyletért járó *Hatalom-pontokat*.

Karakter: Ezek a közszereplők is befolyásolják az ügymenet közmegítelését, illetve tovább játékban maradhatnak, ha sikeresen megvalósult ügymenetben vettek részt, mint a más típusú lapok.

✓ **Dokument**

⊗ **Feladat**

● **Tőke**

⚡ **Esemény**

} *Fejlemény-kártyák*

Ezek a lapok is befolyásolhatják az ügymenet közmegítelését és 1-1 *fejlemény* típust is adnak egyúttal az ügylet megvalósításához.

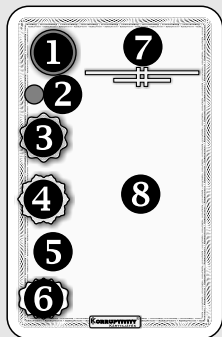
Öhivatkozás: Ez a laptípus nem számít sem *közéletinek* sem *fejleményének*, bár kétség sem férhet hozzá, hogy ezek a lapok fűszerezik meg csak igazán a közéletet!

Ügyletek speciális elvárása lehet még:

⊗ **Különböző:** a többi előírttól eltérő típusú fejleményt is igényel.

① **Azonos:** megegyező típusú fejleményekből több is kell hozzá.

⊗ **Tetszőleges:** akármilyen fejleménnyel (✓⊗●⚡) kiváltható elvárás.



Egy Korruptivty kártyalap felépítése, magyarázata:

① A lap **típusát** jelző ikon.

② Ha van a lapnak **színezte** annak piktogramja itt található.

③ A lap **Korrupciója** (ügyleteken az erre vonatkozó korlát).

④ A lap **Népszerűsége** (ügyleteken az erre vonatkozó korlát).

⑤ Itt lehetnek a **homokóra-jelzők**, illetve az ügyleteken itt kapnak helyet az elvárt lap-típusok.

⑥ **Hatalom-pontok.**

⑦ A **kártyalap neve**(ami beleszöhető a történetekbe)

⑧ A rajzokon és a dőlt betűs körítésen kívül, itt kaphatnak helyet az egyes speciális lapok kijátszására vonatkozó **kiegészítő szabályok.**

A Korruptivty működési elve:

- ✦ A Korruptivty játék menete ciklikusan épül fel. Minden ciklusban egymást meghatározott sorrendben követő fázisok során cselekedhetnek a játékosok.
- ✦ A Korruptivty alapelve az, hogy a lapokat kézből kijátszani, csak egy ügylethez csatolva lehetséges.
- ✦ A csatolt lapokon szereplő Korruptió és Népszerűség értékek külön összegződnek az egyes ügyletekben, ezek a görgetett értékek jelentik az ügyletek aktuális *közmegítélését*, ezekre vonatkoznak az ügylet-kártyán előírt korlátok.
- ✦ Ha egy lapon valamilyen kiegészítő szabály is olvasható, azt kell követni a kártya kijátszásakor, ezek akár felülbírállhatják a játékszabályban leírtakat is!

Érdemes figyelmesen elolvasni minden lapon a szöveget!

Ügyletek közmegítélésre vonatkozó korlátai:

- ⊕⊕ **Elvárt:** pozitív vagy negatív *értéktartományban* tud megvalósulni ez az ügylet.
- ⊖⊖ **Konkrét:** az ügylet csak *egy adott görgetett értéknél* tud megvalósulni.
- !! **Szigorú:** az ügylet bedől, ha nem felel meg az adott korlátnak - az ügymenetben az *adott paraméterek összege* - az ellenőrzéskor!
- ... **Mindegy:** az adott paramétert *nem kell számolni* az ügymenetben, megvalósulhat az ügylet ettől függetlenül is.

Homokóra-jelzők:



- ✦ Ha olyan lapot csatolnak egy ügymenethez, amin homokóra szimbólum látható, akkor azonnal annyi jelzőt kell ráhelyezni, ahány ilyen homokóra a lapon található.
- ✦ Több ilyen lap jelzői összeadódnak.
- ✦ A homokóra-jelzős ügymenet „metorpan”, vagyis nem csatolható hozzá további lapok, illetve nem tud bedőlni, sem pedig megvalósulni.
- ✦ A homokóra-jelzőket egyenként lehet eltávolítani az ügymenetekről, de több homokóra több ciklusra is „befagyaszthat” egy-egy ügymenetet. Ezek jelölésére minden játékos egy egyezményes rendszert használjon. Ezt a célt hivatottak ellátni a Korruptivty készlet homokóra-jelzői.

A lapok „következménye”, az ügymenetek színezete:

🗳️politikai | 🏛️szakmai | ⚖️jogi | 💰gazdasági | 🌐alvilági | 📺média

Ez egy másodlagos kategorizálása a lapoknak, néhány lapnak nincs is ilyen címkéje, de jópár példány rendelkezik valamelyikkel a fentiek közül. Ezek az alapjátékban, pusztán az elmesélt történetek színesítésére szolgálnak.

A Korruptivty ügymenete:

- ✦ A játékos egy ügylet-kártyát csak *önmagában* tud kijátszani, azaz a saját térfelén, a lapot önállóan az asztalra helyezni.
- ✦ Minden más lapot, egy már lent lévő ügylethez illesztve, azaz a legutóbbi lapja után *csatolva* lehet letenni, így alakulnak ki az ügymenetek.
- ✦ Akkortól számít *folyamatban lévőnek* egy ügymenet, ha legalább még egy lapot csatoltak már az ügylet-kártyához.
- ✦ Amíg nincs folyamatban, addig csak az a játékos kezdheti el az ügyletet - azaz az első lapot az a játékos csatolhatja hozzá az ügymenethez - akinek a térfelén játékba került.
- ✦ Egy-egy ügymenethez akár mennyi lapot csatolhatnak a játékosok, az elvárt fejlemény típusokból jóval több is lehet a kelletténél.
- ✦ Ha egy ügylethez csatolt lapnak van Korruptió vagy Népszerűség értéke a kártyán feltüntetve, akkor azok hozzáadódnak a *közmegítéléshez*.
- ✦ A játékosok feladata, hogy a kártyákon lévő két paraméter, a Korruptió és a Népszerűség *külön-külön görgetett értékeit* az egyes ügymenetekben úgy alakítsák (segítsék avagy hátráltassák), hogy az megfeleljen vagy éppen ne feleljen meg az ügylet-kártyán előírt *korlátoknak*.
- ✦ Az ügylet sikeres *megvalósításának* az a feltétele, hogy az ügymenethez egyrészt minden szükséges fejlemény típust csatoltak és másrészt a csatolt lapok összeadott értékei (az ügylet közmegítélése) az ügylet-kártyán előírt korlátoknak megfelelő tartományban van.
- ✦ A megvalósult ügyletért az *ügyvivő* játékos megkapja az érte járó hatalompontokat. A benne résztvevő, sikeres karaktereket a játékos *talonba helyezi*, maga elé, innen később majd csatolhatja őket új ügymenetbe. A megvalósult ügymenet összes többi lapja a *süllyesztőbe* kerül.
- ✦ Ha egy folyamatban lévő ügylet *bedől*, az ügymenet összes csatolt lapja az ügylet- és karakter-kártyákkal együtt a *süllyesztőbe* kerül.

Speciális tulajdonságú lapok:



Bármikor: Az ilyen lapokat a játékos soron kívül kijátszhatja, konkrétan bármikor, miután valaki egy másik lapot kijátszott. Egy ilyen lap kijátszása nem borítja fel a kör menetét, ott folytatódik, ahol megszakadt.



Homokórás ügymenethez is csatolható: Ezek, és kizárólag az ilyen tulajdonságú lapok, a „megtorpant“ azaz *homokóra-jelzős* ügymenetekhez is csatolhatóak.



Kapcsolt: Ezek a lapok általában nem játszhatók ki önállóan. Ha ilyen lapot csatolnak egy ügymenethez, azt egy másik lappal kapcsolatban lehet megtenni, vagy a legutóbb csatolt kártyához kapcsolható hozzá. A kapcsolt lapokat egy lapként kell kezelni. Ez főleg a karaktert fejlesztő lapoknál fontos, ahol például egy sikeresen megvalósított ügymenetből visszatérve, a karakteren rajta marad a kapcsolt lap is, amikor a talonba kerül.

A Korruptivty „Álhírgyár“ játékszabálya.

A játék célja:

Egy forduló addig tart, amíg egy játékosnak elsőként sikerül összegyűjteni legalább 8 hatalom-pontot, a saját térfelén kijátszott ügyleteinek megvalósítása segítségével.

A játék előkészítése:

- Vegyük ki a pakliból a hivatkozás típusú (üres karikával jelölt) lapokat, ezekre nem lesz szükség ebben a játékban.
- Válogassuk külön az ügylet-kártyákat (szürke körben apró lapokkal jelölt). Vegyük ki közülük a „cirkusz és kenyér“ elnevezésűt, mivel ez nem megvalósítható az „Álhírgyár“ változatban. A többi ügyletet keverjük meg, ezek képezik a *közéleti-paklit*, helyezzük ezt lefordítva a játéktér közepére és csapjunk fel belőle 4 lapot az asztalra, ezek lesznek az aktuális közéleti ügyletek.
- A többi lapot (karakter-, dokument-, feladat-, tőke- és esemény-kártyák) keverjük egy pakliba, ezek képezik a *fejlemény-paklit*, ahonnan a játékosok felhúzhatnak majd lapokat.
- Helyezzük a homokóra-jelzőket egy kupacban a paklik mellé.
- Kezdesnek minden játékos 5 lapot húzzon fel a kezébe, a fejlemény pakliból.
- Az egyes lapokon, a színezetre utaló kijelentések ebben a játékban nem érvényesek, de az ilyen lapok más tulajdonságai érvényben maradnak.
- Sorsolják ki a játékosok, ki kezdjen és indulhat is a játék! A kezdő játékostól kiindulva, felváltva követik egymást a játékosok az óramutató járásával ellentétes irányban.

A soron következő játékos egy teljes „*saját*“ *ciklust* hajt végre, amiben az alábbi sorrendben cselekedhet:

① Homokórák követése:

Ha van a játékosnak valamelyik saját, folyamatban lévő ügymenetén homokóra-jelző, akkor ügymenetenként egyet-egyet le kell vennie.

② Kiértékelés, saját ügymenetek befejezése:

Ha valamelyik ügyletét sikerült már megvalósítania az aktív játékosnak, azt kiértékelések során bemutathatja a többieknek, illetve megpróbálhatja egy kikerekített történetben elmesélni az ügy menetét.

A játékos több ügyletét is kiértékelheti, ha ezeket is sikeresen megvalósította. *(erre vonatkozó feltételeket és szabályokat lásd: 8. oldal)*

A megvalósult ügymenet azon lapjait, aminek bal alsó sarkában hatalom-pont van *(az ügylet-kártyát, illetve ha voltak további olyan lapok, amik még befolyásolták a hatalmat, akkor ezeket is)* az ügyvivő játékos félre teszi magának, ennyi hatalmat szerzett meg, ezzel a megvalósult ügylettel.

Az ügymenet többi csatolt lapja, a karakterek kivételével, az ügylet megvalósulása után, a süllyesztőbe kerül.

A Korruptivty „Álhirgyár“ játékszabálya.

③ Közéleti ügyletek frissítése, új ügymenet indítása:

A játékos minden saját ciklusa során maga elé vehet egy ügylet-kártyát a közös lapok közül, ezáltal ő lesz annak az ügyletnek az *ügyvivője*.

1 új ügylet / ciklus: A játékos csak egy ügyletet vehet át ciklusonként.

max. 3 saját ügylet / fő: Ha egy játékosnak a játék során egyszerre több mint 3 párhuzamos ügylete lenne, akkor az egyiket ki kell választania közülük, és be kell döntenie azt. (az ügymenet minden lapját a süllyesztőbe kell dobni).

Ha a játékos elvett egy ügyletet, akkor ismét ki kell egészíteni 4-re a közös lapokat, új lap felcsapásával a közéleti pakliból, a régi helyére.

④ Ügymenetek bonyolítása:

A játékos lepakolhat az asztalra a kezéből tetszőleges számú lapot, bármely olyan ügymenethez csatolva azokat, amelyen nincs épp homokóra-jelző.

Ezzel egyrészt elkezdheti vagy folytathatja valamelyik saját ügyletét, másrészt bele tud szólni a többi játékos ügymeneteibe is. Így próbálja meg mindenki a „sajátjait” jobb helyzetbe hozni, mint a „másokét”.

Amint homokórák lap kerül egy ügymenetbe, az megtorpan. *(lásd 7. oldal)*. A *bármikor* típusú lapokat is csak ebben a fázisban lehet kijátszani, de akár egy másik játékos ciklusában is.

⑤ Ügyletek ellenőrzése:

Ha a játékos a saját ciklusának 4-fázisa végén ügyvivője olyan (!) szigorú korláttal rendelkező ügyletnek, amiben az ügymenet közmegítélése nem felel meg a szigorú feltételnek, és nincs rajta homokóra, akkor az az ügylet bedől!

⑥ Kézben tartott lapok frissítése:

A játékos eldobhat tetszőleges számú (akár minden) lapot a kezéből, a süllyesztőbe helyezve azokat.

Majd ezután, annyi lapot húzhat a fejlemény-pakliból, hogy ismét 5 lapja legyen a kezében.

Ezután a következő játékoson a sor, hogy ő is végrehajthasson egy ciklust.

Ha egy játékos befejezte a ciklusát, egy „te jössz“-el vagy „passz“-al is jelezze ezt a soron következőnek, hogy ne kelljen megvárni a „ki jön?“-t... :)

A játék befejezése:

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékosnak sikerül megszereznie legalább 8 hatalom-pontot. Ezután minden további játékos is levehet még 1-1 homokóra-jelzőt a saját ügymeneteiről és *kiértékelhet*. Ha van sikeresen befejezhető ügylete valakinek, ezekért is még megkapják a hatalom-pontokat az ügyvivők. (de lapokat már nem játszhat ki ilyenkor senki)

A fordulót az a játékos nyeri meg, akinek a végső kiértékelések után a legtöbb hatalom-pontot sikerült összegyűjtenie.

A Korruptivty „Kitalált közélet“ játékszabálya.

A „Kitalált közélet“ mozgató rugója, a közös ciklusainak működése:

- Egy forduló lejátszása során a játékosok egymás után ismétlődő, közös ciklusokban vesznek részt, amikben egymást követő bizonyos fázisok során befolyásolhatják a játék menetét.
- A játékosok nem saját külön fázisokban tevékenykednek, hanem felváltva, egymás után élnek az aktuális fázis adta lehetőségekkel.
- Az egyes fázisokon belül sorban, körben követik egymást a résztvevők, nem ritkán többször is sorra kerülve egyazon fázisban. Ezekre használható a „kör“ kifejezés a játékban. A különböző fázisokban, pl.: licit körök, lappakolós körök vannak, ám ezek lényegében ugyanolyan „körök“, amik a játékosok által, egy adott fázisban egymás után végrehajtott cselekményeket jelölnek.
- Egy-egy ciklus során, a játék akkor léphet tovább a következő fázisba, ha egyik játékos sem akar vagy nem tud már cselekedni az aktuális fázisban.

A ciklus menete:

- (1) *elő fázisok*: közélet frissítése, alkudozás, laphúzás
- (2) *ügymenet fázis*: lapok kijátszása elsőként saját ügyletekhez, majd további körökben 1-1-lapokat bármely játékos térfelén, illetve „bármikor“.
- (3) *utó fázisok*: ügymenetek ellenőrzése, homokóra követés, lapdobás.

Az ügymenetekre vonatkozó további szabályok:

- Minden résztvevő tetszőleges számú ügyletet indíthat el és egy-egy ügymenethez bármennyi lapot csatolhatnak a játékosok.
- Amint homokórák lap kerül egy ügymenetbe, az „megtorpan“ (*lásd 7. oldalon az alapoknál*).
- A játékosok minden ciklus végén, de csak az ügymeneteik ellenőrzése után, közösen egyszerre vehetnek le 1-1 homokóra-jelzőt minden saját ügymenetről!
- Egy adott ügymenetnek az lesz az *ügyvivő* játékosa, aki karakter-kártyát rakott bele.
- Ha van már egy ügymenetben egy játékosnak karaktere, más játékos már nem rakhat bele ilyen típusú lapot.
- Ha egy folyamatban lévő ügymenetben nincs még karakter, azt bármelyik játékos kisajátíthatja, ha csatol bele egy saját karakter-kártyát.
- Az ügymenetek automatikusan az *ügyvivő* játékos térfelére kerülnek. Ha kiesik minden karakter egy ügymenetből, annak a játékosnak a gondjaira van bízva, akinek a térfelén van, amíg nem kerül bele más játékos karaktere.

A Korruptivty kártyajátékban egy-egy lap kijátszása kapcsán a játékosok megpróbálhatják meggyőzni játékostársukat - a játék adta keretek között - hogy változtassa meg álláspontját. Felajánlható cserébe kézben lévő lap vagy a lap kijátszásának kilátásba helyezése, köthetők ideiglenes szövetségek, illetve mehet a meggyőzős, demagóg duma :)

A lapok és az ügymenetek színezete:

☹politikai | ⚙szakmai | ⚖jogi | 🏢gazdasági | 🌐alvilági | 📺média

- ☒ Ez a másodlagos kategória rendszere a lapoknak, néhány lapon nincs is erre utaló jelzés, de ha van, akkor az plusz Hatalom-pontot érhet!
- ☒ Ha egy ügylet-kártyának van színezete, akkor kell hozzá csatolni legalább még egy másik ilyen színezetű lapot is ahhoz, hogy megvalósulhasson!
- ☒ Minden azonos színezetű lap-páronként egy ügymenetben +1 Hatalom-pont jár, ha megvalósul az Ügylet.

A Korruptivty „Kitalált közélet“ játékszabálya.

A játék célja:

A Korruptivty „kitalált“ közéletében a játékosok célja, a lehető legtöbb Hatalom-pont megszerzése a játék ciklusai során. Bemelegítéshez 10Hp, a kiegyensúlyozottabb játékmenethez 15-20Hp eléréséig érdemes játszani. Egy teljes forduló lejátszásához szükséges idő ettől függően 30 perctől több órán át is tarthat.

A játék előkészítése:

- Válogassuk szét a lapokat 2 külön pakliba:
 - ▶ *Közéleti-pakli:* ebbe kerüljenek az Ügylet és a Karakter kártyák.
 - ▶ *Fejlemény-pakli:* ebbe pedig az összes többi, más típusú lap, a hivatkozásokkal együtt.
- Alaposan keverjük meg mindkét paklit.
- A játékosok válasszanak ki fejenként 3 egyforma jelölő zsetont a készletből.

A kezdő játékos, a játékosok sorrendje:

- A Korruptió dönt a sorrendről, csapjon fel minden játékos egy-egy lapot a fejlemény-pakliból. Azé a játékosé a „kezdési jog“ elsőként, akinek nagyobb mértékű Korruptió érték van a lapján feltüntetve, azaz ő kezdheti majd meg a köröket az első ciklusban, a többiek ülésrendben következnek, az óra mutató járásával ellentétes irányban. ...felülről nézve... :)
- A „kezdési jog“ körbe jár a játék folyamán, a későbbiekben egy-egy cikluson belül mindig más és más játékos kezdheti meg az első köröket az egyes fázisokon belül.
- A sorsolás lapjait helyezzük a süllyesztőbe.

A játék elkezdése:

- Minden játékos kezdésnek húzzon 5 lapot a fejlemény-pakliból és csapjon fel a saját térfelére további 2 lapot a közéleti-pakliból.
- Ha minden készen áll, kezdetét veszi az első ciklus.
- Mindaddig újabb és újabb ciklusok követik egymást, amíg valamelyik játékosnak végül majd elegendő hatalom-pontot sikerül összegyűjtenie.

A „Kitalált közélet“ közös ciklusa, annak fázisai:

- ① **Közéleti lapok frissítése:** Fel kell csapni a közéleti-pakliból új közös lapokat, annyit, hogy 2x annyi közös lap legyen felfordítva, mint ahány játékos részt vesz a fordulóban. Ha egy ciklus legelején nem kellene újabb közös lapot felcsapni, akkor a legrégebbit le kell cserélni.
- ② **Alkudozás:** A közös, közéleti ügylet- és karakter-kártyákra tehetnek ajánlatokat a játékosok.
A játékosok minden ciklus elején megkapják a 3 zsetonjukat. Ezekkel jelölhetik meg, mely közös lapokra tartanak igényt.
Ebben a fázisban tetszőlegesen variálhatják ajánlataikat a játékosok.
Ha egy lapra többen is tesznek ajánlatot, az végül majd azé a játékosé lesz, aki több zsetont tett fel rá.
Ha már nem akar változtatni senki az ajánlatain, a játékosok a felhasznált zsetonjaikért cserében felvehetik a megjelölt közös lapokat, és akár egyből kijátszhatják ezeket saját térfelükön.
Egyenlő zsetonok esetén a megjelölt közös lap a süllyesztőbe kerül.
Azok a közös lapok, amikre senki nem tett zsetont, a helyükön maradnak.
Az ebben a fázisban feltett zsetonjaikat a játékosok elhasználták.
- ③ **Laphúzás:** Ezen a ponton minden játékos annyi lapot húzhat a *fejlemény-pakliból*, ahány zsetonja megmaradt az „alkudozás“ fázis után.
A zsetonokat nem lehet átvinni a következő ciklusba.
- ④ **Ügymenetek építése:**
 - 4.1 „Első kör“ (saját oldal építése): Minden játékos csak a saját ügymeneteihez csatolhat lapokat, de tetszőleges számban.
 - 4.2 „Közös körök“: A játékosok egymás után felváltva, egymást követő körökben, egy-egy lapot csatolhatnak bárkinek az ügymenetéhez.
 - 4.3 „Rájátszás körök“: Miután mindenki passzolt legalább egyszer a fázisban, azután már csak „*Bármikor*“ tulajdonságú lapokat lehet kijátszani.
- ⑤ **Folyamatban lévő ügymenetek ellenőrzése:**
 - 5.1 Ha van rajta homokóra az „*megtorpant*“, azaz nem történhet vele semmi, nem kell ellenőrizni!
 - 5.2 Ha az ügymenetben a közmegítélés görgetett értéke 0-án áll, az nem tud megvalósulni vagy bedőlni, kivéve ha konkrét(>) korlát vonatkozik rá...
 - 5.3 Ha szigorú(!) az ügylet valamelyik paraméterére vonatkozó korlátja, és nem abban a tartományban van a görgetett érték, akkor az most bedől!
 - 5.4 Ha már minden elvárt fejlemény-típust csatoltak egy ügymenethez, és mindkét paraméter görgetett értéke megfelel az előírt korlátoknak, akkor az ügylet most megvalósulhat.
- ⑥ **Homokóra-jelzők követése:** Ügymenetenként egyet-egyet le kell venni.
- ⑦ **Lapdobás:** A játékosok tetszőlegesen a süllyesztőbe dobhatnak még kézből lapokat, a kör végére viszont egyik játékosnak sem lehet 7-nél több kártya a kezében!

Tetszés szerint alkalmazható, módosító szabályok:

A Korruptivty kártyajátékot sokféle variációban lehet játszani, ill. bármilyen házi szabály is alkalmazható mindaddig, amíg arról minden résztvevő tud már a forduló kezdetekor, és nem menetközben alakulnak ki... mint ahogyan mi a tesztelesek során elég sokat játszottunk...bár annak is megvan a maga varázsa... :)

Licitálás közélet:

Ez a változat egy összetettebb lap-gazdálkodási lehetőséget visz a „Kitalált közéletbe”, a zsetonok helyett:

- Egy nagy pakliba keverünk minden létező lapot, innen húzhatnak a játékosok és a közös közéleti lapokat is innen csapjuk fel.
- A játékosok a közös ciklus legelején, még licitálás előtt húzhatnak fejenként 2-2 lapot.
- A közös lapokat $n = \text{játékosok} + 3$ darabra feltöltjük minden licit-fázis elején.
- A közös lapokra felváltva indíthatnak liciteket a játékosok, így mindenkinek lehetősége lesz kezdő ajánlatot tenni.
- A kiválasztott lapokra a kézből eldobható lapokkal lehet ajánlatot tenni.
- A tétet emelni kell, ha valaki más is licitálni akar még ugyanarra a lapra.
- Az a játékos, aki végül a legtöbb lapot ajánlja fel, el kell dobja az általa tett tétnek megfelelő számú lapot, a kezéből a süllyesztőbe, ezért cserébe megkapja a közös lapot. A többiek megtarthatják felajánlott lapjaikat.
- Ha lezajlott egy licit, kezdődhet egy következő.
- A ciklus legvégén nem lehet 10-nél több lap egyik játékos kezében sem.

Hihetetlen hivatkozások:

Ha külön pakliba keverjük a hivatkozásokat, több lehetőség is kínálkozik. Ezek a lapok alapvetően nem szükségesek egy-egy ügymenethez, majdnem „haszontalanok”, viszont alaposan „átszabhatják” a közéletet :)

- Ha megvalósul egy ügylet, annyi „hivatkozást” húzhat az ügyvivő játékos, ahány hatalom-pont fel volt tüntetve az ügylet-kártyán.
- Tetszés szerint akár ebből a pakliból is lehet külön közös lapokat felcsapni, ezekre ajánlatokat tenni vagy választhatóan innen is húzhatnak a játékosok dupla áron.
- Szintén vicces lehet, ha az „Álhirgyár” fejlemény paklijába egyszerűen csak belekeverünk megegyezés szerint, 10-20 válogatott „jóságot” innen is.

Üzsgyi Korruptivty:

Az „Álhirgyár” változatot vegyük alapul, az alábbi néhány módosítással:

- Ebben a változatban nem tehetnek más játékosok ügymeneteibe lapokat a résztvevők, csak a saját térfelükön lévőket építhetik tovább.
- Nem kell figyelembe venni a homokóra jelöléseket a lapokon.
- Nem érvényesek a lapok speciális tulajdonságai. (bármikor, homokórás)
- Az ügymenetek azonnal megvalósíthatók, amint minden feltételnek megfelelnek.

KORRUPTIVITÁSY KÁRTYAJÁTÉK

A játékot tervezte: **Lőrincz Gábor**

A lapok illusztrációit készítette: **Tanai Gyula**

Külön köszönet, a játék kiadásában közreműködőknek:

Apu, Anyu, BP, Réka, Punk, AcidFX, Peety, UFI, Árcsi, Sa, Sebi, Iván,
Zsuzsi, Benedek, Bagesz, Vaci, Kócsag, EGOD...

...és mindenkinek, aki részt vett a tesztelésben és segédkezett az alkotásban!

Weboldalunkon megtalálható az aktuális „Élő-OnLine-Szabálykönyv”, amit folyamatosan fejlesztünk és rendszeresen aktualizálunk. Ebben még több kiegészítő információt találhatnak a játékhoz!

Köszönetet szeretnénk mondani továbbá, minden közéleti szereplőnek, akik tevékenységükkel kimeríthetetlen alapot szolgáltatottak a Korruptivity megalkotásához, és a lapok kitalálásához, illetve a média minden formájának, amik eljuttatták hozzánk az ezekről szóló híreket.

A Korruptivity során kialakuló furcsa történetek, és az ezek kapcsán felmerülő elméletek minden résztvevő szórakozását hivatottak szolgálni. Bármilyen vélt hasonlóság a kitalált és a valódi közélet között csak a véletlen műve, illetve a résztvevők képzeletének a játéka lehet. Mint ilyenekért, illetve a játékból fakadó, messzemenő következtetésekért semmilyen felelősséget nem tudunk vállalni. Ez csak egy játék, nem kell komolyan venni, kivéve ha nyerni akar benne valaki! ;)



KORRUPTIVITÁSY ®

© 2003 - 2009

WWW.KORRUPTIVITÁSY.HU

Minden jog fenntartva!

További ötletekért látogasson el weboldalunkra,
jól sikerült, saját házi szabályait ossza meg másokkal is!