

Oyuna Hazırlık

İlk oyununuzu “İdeoloji” ek paketi içeriğini oyuna dahil etmeden oynamanızı öneririz. Dolayısıyla Gazeteci, Avukat, Kara Para ve İdeoloji kartlarını kutuya geri yerleştirin.

- 3-6 kişilik oyunlarda her bir Karakter kartından 3'er adet, 7-8 kişilik oyunlarda 4'er adet alınarak Karakter kartı destesi oluşturulur.
- Karakter kartı destesindeki kartları karıştırın ve her bir oyuncuya 2'şer adet Karakter kartı verin.
(Oyuncular, kendi karakter kartlarına istedikleri zaman bakabilirler ancak bu kartları, önlerinde yüzü kapalı şekilde tutmak ve diğer oyunculardan gizlemek zorundadırlar.)
- Geri kalan Karakter kartlarını, yüzü kapalı şekilde, oyun alanının ortasına yerleştirin.
- Her bir oyuncuya 2'şer adet Altın verin. (Herkesin altınları görünür şekilde olmalıdır.)
- Oyun alanının ortasında bir kasa oluşturun ve geri kalan bütün altınları oraya yerleştirin.
- Her bir oyuncuya 1'er adet Bilgi Kartı verin.
- Oyuna başlayacak olan oyuncuyu belirleyin.

Amaç

Yaptığınız hamlelerle diğer oyuncuların destekçilerini saf dışı bırakın ve ayakta kalan son oyuncu olun.

Destekçi

Oyuncuların önünde yüzü kapalı şekilde bulunan Karakter kartları, oyuncuların destekçileridir.

- Bir oyuncu, bir destekçisini kaybettiğinde, dilediği kartını seçerek ters çevirir ve önünde tutmaya devam eder. Ancak bu destekçinin özelliklerini artık kullanamaz.
- Bütün destekçilerini kaybeden oyuncu oyundan elenir.

Oynanış

- Oyunda turlar saat yönünde ilerler.
- Sırası gelen oyuncu, turunda sadece bir hamle yapabilir. Oyuncu, turunu hiçbir koşulda pas geçemez.
- Oyuncu, yapacağı hamleyi seçtikten sonra diğer oyuncular, bu hamleye meydan okuma veya karşı hamle yapma hakkına sahiptirler.
- Eğer hamleye meydan okuyan veya karşı hamle yapan bir oyuncu olmazsa, hamle başarılı şekilde hayata geçirilir.
- Öncelik sırası her zaman –eğer varsa- meydan okumalardadır.
- Bir oyuncu şayet bütün destekçilerini kaybederse, yani önündeki iki kart da açılırsa, oyundan elenmiş olur. Elenen oyuncunun kartları yüzü açık şekilde kalmaya devam ederken, bütün altınları ise kasaya koyulur.
- Oyunda tek bir oyuncu kaldığında oyun sona erer.

Hamleler

Oyunda *genel* hamleler, *karakter* hamleleri ve *karşı* hamleler olmak üzere 3 tip hamle vardır.

Oyuncu, tur sırası kendisine geldiğinde, dilediği bir *genel* hamleyi ya da *karakter* hamlesini yapabilir.

Oyuncu, tur sırası kendisinde değilse, başkalarının hamlelerini engelleyecek *karşı* hamlelerde bulunabilir.

Eğer oyuncu, bir **karakter hamlesi** veya **karşı hamle** gerçekleştirmek istiyorsa, elinde bu karakter kartının olduğunu iddia ediyor anlamına gelir.

Ancak bu sadece bir iddiadır. Gerçek de olabilir blöf de. Oyuncular, kendilerine meydan okunmadığı sürece, iddialarını ispatlamak zorunda değildirler. Eğer kendilerine meydan okunmazsa, o hamle hayata geçer.

Eğer bir oyuncu turuna 10 veya daha fazla altınla başlarsa, Entrika hamlesini gerçekleştirmek zorundadır.

Genel Hamleler

Bu hamleleri gerçekleştirmek için herhangi bir karaktere sahip olduğunuz iddiasında bulunmanıza gerek olmaz ve her zaman uygulanabilir.

Yerel Destek: Kasadan 1 altın alın.

Uluslararası Destek: Kasadan 2 altın alın (İş adamı tarafından engellenebilir).

Entrika: 7 altın ödeyin ve rakibinizin bir destekçisini saf dışı bırakın. Entrika her zaman başarılı olur ve hiç kimse bunu engelleyemez. Eğer turunuza 10 veya daha fazla altınla başlıyorsanız, bu turda Entrika hamlesini yapmak zorundasınız.

Karakter Hamleleri ve Karşı Hamleler

Eğer bu hamlelere karşı meydan okuma gerçekleşirse, meydan okunulan oyuncu, ilgili karakter kartını ispatlamak zorundadır.

İş Adamı: *Kurnaz iş adamlarının düşündüğü tek bir şey vardır; her ne pahasına olursa olsun kolay para kazanmak! Politik grupların ihtiyacı ise, kendilerini iktidara getirecek güçlü bir propaganda kampanyasıdır ancak bu çalışma için öncelikle paralarının olması gerekir. İş adamı, mal varlığının ufak bir kısmını, ileride daha fazlasını kolayca kazanmak üzere, ilgili politik gruba(oyuncuya) ayırır. Ayrıca yurtdışı bağlantılarını kullanarak, rakip politik grupların yardım almasını da engelleyebilir.*

İş Adamı Hamlesi - Holding Desteği: Kasadan 3 altın alın.

İş Adamı Karşı Hamlesi – Uluslararası Desteği Engelleme: Uluslararası Destek hamlesini oynayan oyuncuyu engelleyebilir. Eğer engelleme başarılı şekilde gerçekleşirse, o oyuncu, o turda hiç altın alamaz.

Subay: *Eğer bir rejimi ele geçirmek istiyorsanız, arkanızda sert bir güç olmalıdır. Bu doğrultuda sizinle birlikte hareket edecek bir Subay, işlerinizi kolaylaştırabilir ve tabii her şeyin de bir karşılığı vardır. Subay, belli bir ücret karşılığında, sizin belirttiğiniz politik grubu baskı altına alarak, bir destekçisinin çekilmesini sağlayabilir.*

Subay Hamlesi - Baskı: Kasaya 3 altın ödeyin ve dilediğiniz bir oyuncuyu askeri baskı altına alın. Eğer baskı başarılı olursa, ilgili oyuncu bir destekçisini kaybetmek zorunda kalır. Baskı hamlesi, Aktivist tarafından engellenebilir.

Bürokrat: Yozlaşmış bir ortamda doğru insanlar barınamaz ve baş köşeler fırsatçılar tarafından kapılır. Bürokratlar diğer politik grupların kaynaklarına inceleme başlatarak haklı/haksız şekilde size finansman sağlarlar. Ancak bu operasyon başka bir bürokratin veya politikacının müdahalesiyle engellenebilir.

Bürokrat Hamlesi – Yolsuzluk: Dilediğiniz bir oyuncudan 2 altın alın. Eğer ilgili oyuncunun sadece bir altını varsa, onu alın. Yolsuzluk hamlesi, Bürokrat veya Politikacı tarafından engellenebilir.

Bürokrat Karşı Hamlesi – Yolsuzluğu Engelleme: Bürokratin Yolsuzluk hamlesine maruz kalan oyuncu, bu karşı hamle ile yolsuzluğu engelleyebilir. Eğer engelleme başarılı şekilde gerçekleşirse, o oyuncu, o turda hiç altın alamaz.

Politikacı: Politikacılar her zaman kendi çıkarlarını düşünür ve 'Güç'ü kaybetmeyi asla göze alamazlar. Güç'ün el değiştirdiğini gördükleri anda, eski arkadaşlarını ve liderlerini tek kalemde çizerek, yeni akımların içerisinde yer almaya çalışırlar. Eski kurt bir politikacının bu yolda size çok yardımı dokunabilir. Geniş çevreleri sayesinde yeni destekçiler elde edebilirsiniz ya da becerikli yalan söyleme yetenekleri sayesinde, yolsuzluk iddialarını kıvrak hamlelerle altı etmenize yardımcı olabilirler.

Politikacı Hamlesi – Çevre Sağlama: Ortadaki karakter destesinden 2 yeni karakter alın. Ardından, elinizden çıkarmak istediğiniz iki karakter kartını ortadaki desteye geri koyun ve desteyi karıştırın.

Politikacı Karşı Hamlesi - Yolsuzluğu Engelleme: Bürokratin Yolsuzluk hamlesine maruz kalan oyuncu, bu karşı hamle ile Yolsuzluğu engelleyebilir. Eğer engelleme başarılı şekilde gerçekleşirse, o oyuncu, o turda hiç altın alamaz.

Aktivist: Politikacılar, zor durumda kaldıkları anlarda, kitleleri ateşlendirerek ayağa kaldırabilecek aktivistlerin desteğine ihtiyaç duyarlar. Sokağa çıkıp demokrasiyi savunmak isteyen aktivistler, askeri vesayetin en büyük düşmanıdır. Politikacıların üzerinde bir baskı söz konusu olduğunda, aktivistlerin devreye girmesiyle birlikte bu baskı sonlandırılabilir.

Aktivist Karşı Hamlesi – Baskıyı Engelleme: Subay'ın baskısına maruz kalan oyuncu, bu karşı hamle ile baskıyı engelleyebilir. Eğer engelleme başarılı şekilde gerçekleşirse, o oyuncunun Baskı hamlesi için ödediği para yanmış olur.

Meydan Okuma

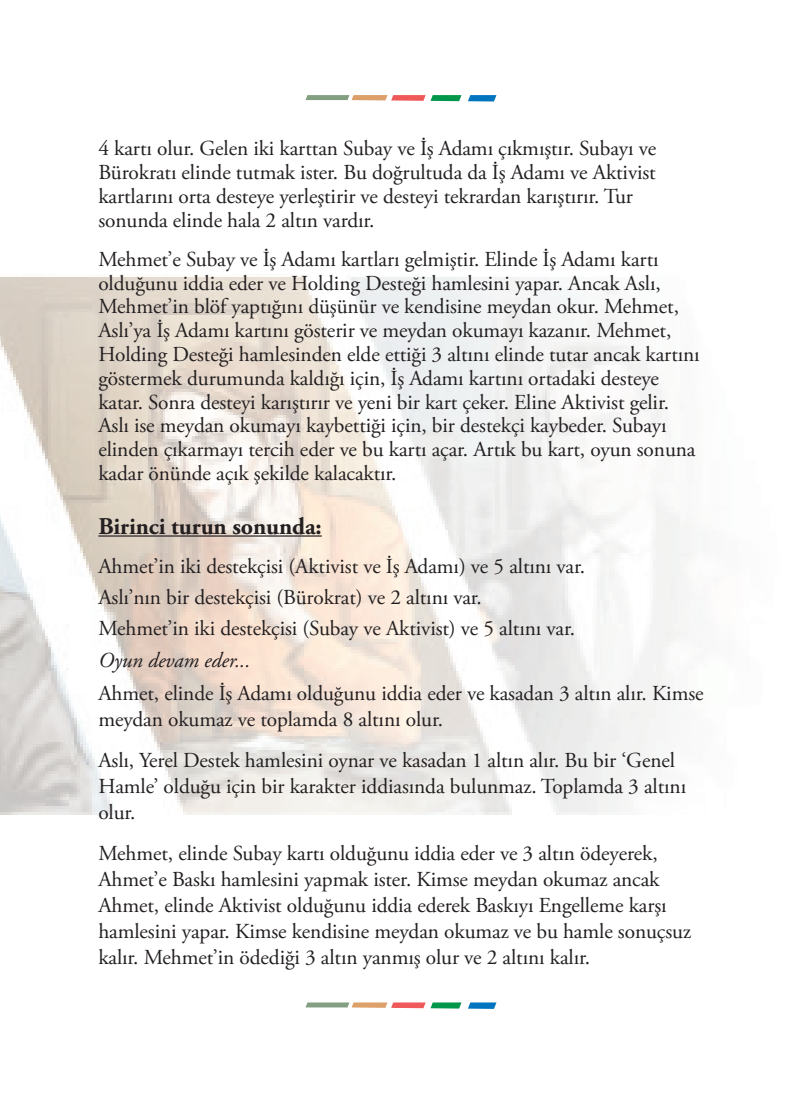
- Oyunda, hem karakter hamlelerine hem de karakter karşı hamlelerine meydan okunabilir.
- Bütün oyuncular, ilgili hamlenin muhatabı olsun veya olmasın, istediği bir oyuncuya meydan okuyabilir.
- Bir Hamle veya Karşı Hamle gerçekleştiğinde, diğer oyunculara meydan okuma fırsatı verilmesi gerekir. Oyun devam ettikten sonra, geçmiş bir hamleye meydan okunamaz.
- Bir oyuncuya meydan okunursa, bu oyuncu, ilgili karakterini göstermekle yükümlüdür. Eğer ilgili kart oyuncunun elinde yoksa veya oyuncu kanıtlamak istemiyorsa, meydan okumayı kaybeder. Eğer ilgili karta sahip olduğunu gösterirse, meydan okuyan oyuncu, meydan okumayı kaybeder.
- Meydan okumayı kaybeden oyuncu, bir destekçisini kaybeder.
- Meydan okumayı ilgili kartını göstererek kazanan oyuncu, gösterdiği kartını, ortadaki desteye tekrar yerleştirir. Desteyi karıştırır ve rasgele yeni bir destekçi kartı alır.
- Eğer meydan okumada kişinin blöf yaptığı ortaya çıkarsa, o kişi, o hamleyi gerçekleştiremez ancak ilgili hamle için bir altın ödemişe, ilgili meblağı eline geri alır.

3 Kişilik Oyun Örneği

Her bir oyuncu oyuna, 2 destekçi ve 2 altınla başlar. Geri kalan 9 karakter kartı ise ortaya, yüzü kapalı şekilde yerleştirilir.

Ahmet'e Aktivist ve İş Adamı kartları gelmiştir. Ahmet oyuna başlar ve elinde İş Adamı kartı olduğunu iddia ederek, Holding Desteği hamlesiyle 3 altın alır. Kendisine kimse meydan okumaz ve artık 5 altını vardır.

Aslı'ya Bürokrat ve Aktivist kartları gelmiştir. Elindeki kartlardan memnun olmadığı için değiştirmek ister. Elinde Politikacı olduğunu iddia ederek blöf yapar ve Çevre Sağlama hamlesini yapar. Kimse kendisine meydan okumaz, böylece ortadaki desteden yeni iki kart çeker ve elinde



4 kartı olur. Gelen iki karttan Subay ve İş Adamı çıkmıştır. Subayı ve Bürokrati elinde tutmak ister. Bu doğrultuda da İş Adamı ve Aktivist kartlarını orta desteye yerleştirir ve desteyi tekrardan karıştırır. Tur sonunda elinde hala 2 altın vardır.

Mehmet'e Subay ve İş Adamı kartları gelmiştir. Elinde İş Adamı kartı olduğunu iddia eder ve Holding Desteği hamlesini yapar. Ancak Aslı, Mehmet'in blöf yaptığını düşünür ve kendisine meydan okur. Mehmet, Aslı'ya İş Adamı kartını gösterir ve meydan okumayı kazanır. Mehmet, Holding Desteği hamlesinden elde ettiği 3 altını elinde tutar ancak kartını göstermek durumunda kaldığı için, İş Adamı kartını ortadaki desteye katar. Sonra desteyi karıştırır ve yeni bir kart çeker. Eline Aktivist gelir. Aslı ise meydan okumayı kaybettiği için, bir destekçi kaybeder. Subayı elinden çıkarmayı tercih eder ve bu kartı açar. Artık bu kart, oyun sonuna kadar önünde açık şekilde kalacaktır.

Birinci turun sonunda:

Ahmet'in iki destekçisi (Aktivist ve İş Adamı) ve 5 altını var.

Aslı'nın bir destekçisi (Bürokrat) ve 2 altını var.

Mehmet'in iki destekçisi (Subay ve Aktivist) ve 5 altını var.

Oyun devam eder...

Ahmet, elinde İş Adamı olduğunu iddia eder ve kasadan 3 altın alır. Kimse meydan okumaz ve toplamda 8 altını olur.

Aslı, Yerel Destek hamlesini oynar ve kasadan 1 altın alır. Bu bir 'Genel Hamle' olduğu için bir karakter iddiasında bulunmaz. Toplamda 3 altını olur.

Mehmet, elinde Subay kartı olduğunu iddia eder ve 3 altın ödeyerek, Ahmet'e Baskı hamlesini yapmak ister. Kimse meydan okumaz ancak Ahmet, elinde Aktivist olduğunu iddia ederek Baskıyı Engelleme karşı hamlesini yapar. Kimse kendisine meydan okumaz ve bu hamle sonuçsuz kalır. Mehmet'in ödediği 3 altın yanmış olur ve 2 altını kalır.

Ahmet, 7 altın ödeyerek Mehmet üzerinde Entrika hamlesini gerçekleştirir. Mehmet, bir destekçisini kaybeder ve Aktivist karakterini ters çevirir. Ahmet'in artık 1 altını kalmıştır.

Aslı, elinde Bürokrat olduğunu iddia ederek Mehmet üzerinde Yolsuzluk hamlesini gerçekleştirir. Kimse meydan okumaz ancak Mehmet, elinde Politikacı olduğunu iddia ederek karşı bir hamle yapar. Aslı meydan okumaya karar verir ve Mehmet, elinde Politikacı olduğunu ispat edemediği için, son destekçisini de kaybeder. Subay kartını ters çevirir ve Aslı, Yolsuzluk hamlesini başarılı şekilde gerçekleştirdiğinden, 2 altını alır. Aslı'nın artık 5 altını vardır.

Tur Sonunda:

Ahmet'in 2 destekçisi ve 1 altını var.

Aslı'nın 1 destekçisi ve 5 altını var.

Mehmet oyundan elendi ancak kartları masada açık halde duruyor.

Ve oyun devam eder...

Dikkat!

Subayın baskısına karşı kendinizi iyi savunamazsanız, tek bir turda iki destekçinizi birden kaybedebilirsiniz. Örnek verecek olursak, bu hamleye karşı meydan okur ve kaybederseniz, 1 destekçinizi meydan okumayı kaybettiğiniz için, diğerini ise Subayın baskı hamlesinin başarıya ulaşmasından dolayı kaybedersiniz ve tek bir turda oyundan elenirsiniz. Aynı senaryo, Subay karşısında Aktivist blöfünü oynadığınızda da yaşanabilir.

İki Kişilik Varyant

Entrikayı iki kişilik oynarken, oyunculara sadece birer altın dağıtın.

Kartları, her bir karakterin birer adet bulunduğu 5 kartlık, üç adet deste haline getirin. İki oyuncu da birer deste alıp, istediği bir kartı seçer. Geri kalan kartlar iskartaya çıkarılır ve kutuya geri koyulur. Üçüncü desteden ise, oyunculara rasgele birer adet kart verilir ve geri kalan üç kart da, oyun alanının ortasına yerleştirilir.

Ek Paket – İdeoloji

Bu ek pakette yer alan kural setiyle yapacağınız Entrikaları artırabilir ve dilerseiz yeni karakterler ekleyerek oyunun derinliğini artırabilirsiniz.

Oyuna Hazırlık Aşamasındaki Değişiklikler

Kara Para (Havuz) kartını masanın ortasına yerleştirin.

İdeoloji kartlarını bir oyuncuya Liberal, yanındakine Ulusalçı şeklinde ilerleyerek, her oyuncuya bir adet verin.

Oynanıştaki Değişiklikler

Aynı ideolojiye sahip olan oyuncular birbirleri üzerinde şu hamleleri yapamaz: Entrika, Baskı, Yolsuzluk, Manipülasyon ve Uluslararası Desteği Engelleme.

Eğer bütün oyuncular aynı ideolojiye sahip olursa yukarıdaki kural geçersiz sayılır.

Ek Hamleler

Dönüşüm: Kendi ideolojinizi değiştirmek için Kara Para kartının üzerine 1 koyun veya bir rakip oyuncunun ideolojisini değiştirmek için Kara Para kartının üzerine 2 altın koyun.

Ardından ideoloji kartınızın açık yüzünü ters çevirin.

Kara Para: Elinizde İş Adamı kartı yoksa, Kara Para havuzundaki bütün parayı alabilirsiniz.

Kara Para hamlesine dileyen bütün oyuncular meydan okuyabilir ve meydan okunan oyuncu elinde İş Adamı olmadığını ispatlamak zorunda kalır.

Meydan okunduğunda eğer ilgili oyuncunun elinde İş Adamı varsa, bunu itiraf eder (elinizde İş Adamı yoksa bile eğer derseniz, elimde İş Adamı var diyerek meydan okumayı kaybedebilirsiniz). Aldığı paraları Kara Para Havuzuna geri yerleştirir ve bir destekçisini kaybeder.

Eğer ilgili oyuncunun elinde İş Adamı yoksa, elindeki kart(lar)ı gösterir ve meydan okuyan oyuncu, meydan okumayı kaybeder. Kaybeden oyuncu bir destekçisini kaybeder, kazanan oyuncu ise göstermiş olduğu kart(lar)ını ortadaki desteye yerleştirir ve karıştırarak yeni kart(lar) çeker.

Opsiyonel Yeni Karakterler

Avukat: Kirli işlere bulaştıysanız arkanızda iyi bir Avukatın bulunması şarttır. Avukatlarınız hukuki açıklarla sizin finansal güce ulaşmanıza yardımcı olur. Ayrıca üzerinize tehditler geldiğinde gerekli makamları devreye sokarak savunma gücünüzü artırabilir.

Önemli Not: *Avukat ve Aktivist karakterleri aynı oyunda bulunamaz. Oyuna başlamadan önce ikisinden birisini tercih etmeniz gerekir.*

Avukat Hamlesi – Kayyum: Elenen bir oyuncunun bütün altınlarını alabilirsiniz. Eğer birden fazla oyuncu Kayyum hamlesi yaparsa, para eşit şekilde dağıtılır ve artan para, Kara Para Havuzuna yerleştirilir.

Avukat Karşı Hamlesi – Baskıyı Engelleme: Subay'ın baskısına maruz kalan oyuncu, bu karşı hamle ile baskıyı engelleyebilir. Eğer engelleme başarılı şekilde gerçekleşirse, o oyuncunun Baskı hamlesi için ödediği para yanmış olur.

Gazeteci: *Gazeteciler birer illüzyonisttir. Kalemelerini kullanarak iyiyi kötüye, kötüyü iyiye dönüştürebilir ve dilediği yönlendirmeleri yapabilirler. Gazeteciler çeşitli manipülasyonlarla, gerçekleri saptırarak kişilerin taraf değiştirmesini sağlar.*

Önemli Not: Politikacı ve Gazeteci karakterleri aynı oyunda bulunamaz. Oyuna başlamadan önce ikisinden birisini tercih etmeniz gerekir.

Gazeteci Hamlesi – Manipülasyon: Elinizden, rakibinizden ve ortadaki desteden bir kart alın. Ardından bu kartları dilediğiniz şekilde, ilgili yerlere geri yerleştirin. Manipülasyon hamlesi, Gazeteci tarafından engellenebilir.

Gazeteci Karşı Hamlesi – Manipülasyonu Engelleme: Gazetecinin Manipülasyon hamlesine maruz kalan oyuncu, bu karşı hamle ile manipülasyonu engelleyebilir.

7 – 8 Kişilik Varyant

Eğer Entrikayı 7 veya 8 kişi ile oynamak istiyorsanız, oyuna başlarken karakter destesine, seçtiğiniz 5 karakter türünden, 3 değil 4 adet yerleştirin (toplamda 20 kart). Geri kalan bütün kurallar aynıdır.



© 2018, Troy Games Oyuncak, All rights reserved.
Tasarım: Rikki Tahta / Geliştirme: Haig Tahta - Sacha Alexander
Çizim: Devrim Kunter

TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.
Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul
info@neotroygames.com
www.neotroygames.com



UYARI! Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.

www.NeoTroyGames.com

