

## Sicilianos

A trükkös kártyajáték „tisza” üzletekkel 3-6 maffiózónak 11 éves kortól

### Szicília – ahogy zöldell és virágzik...

*De főleg a piszkos üzletek virágoznak Palermo sötét utcáin. Hat nagy család küzd a hatalom és pénz feletti uralomért. Ármánykodásaikat legális üzletekkel fedezik, amik egyben a sziget kemény valutájának, a „sicilianosnak” mosására is szolgálnak. De vigyázz, ha a klánok összecsapnak, nem csak az Etna forrong! Palermo forrongó üstté válik, ahol mindenki a saját igazáért küzd.*

### Tartozékok

- **84 kártya:** 11-11 családkártya 6 színben, 3-3 üzletkártya 6 színben
- **3 kocka:** 2 színes kocka, 1 befolyáskocka
- **Játékpénz:** 70 sicilianosbankjegy (14-14 bankjegy 5000, 10000, 20000, 40000 és 50000 értékben)
- **Szabálykönyv**

### A játék célja

A játékosok kártyákat gyűjtenek, hogy minél erősebb klánokat alkossanak, akik bandaháborúban más klánok ellen harcolnak. Aki nyer, az illegálisan szerzett pénzt komoly üzletekbe fektetve moshatja. Aki a végén a legjövedelmezőbb üzleteket és a legtöbb tiszta pénzt birtokolja és lehetőleg minél kevesebb piszkos pénze van, az nyeri a játékot. Aki egy színből mindhárom üzletet megszerzi, keresztapaként azonnal megnyeri a játékot.

### Előkészítés

- Minden játékos 2 sicilianosbankjegyet kap minden színből. A többi pénz a banké.
- A családkártyákat és üzletkártyákat színek szerint különválasztjuk, a családkártyákat színenként megkeverjük és az asztal közepére helyezzük. Az üzletkártyákat színek szerint rendezve melléjük rakjuk.
- Sorban minden játékos húz egy családkártyát amíg mindenkinek 4 lapja nem lesz. A kártyáknak egymástól eltérő színűnek kell lenniük.

### A játék

Az a játékos kezd, aki a legjobban tud spagettit főzni. Azután az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik a sor.

Aki soron van, 2 dolgot cselekedhet:

- **Dob a kockákkal**, hogy családkártyákat gyűjtsön, **vagy**
- **Kártyákat játszik ki**, hogy **bandaháborút** robbantson ki velük.

### Fontos!

- A kézben tartott lapokat mindig úgy kell tartani, hogy a többi játékos láthassa a kártyák hátoldalának színét.
- Egy játékos sem tarthat kézben több, mint **10 lapot**. Ha valakinek 10 lapja van, annak **bandaháborút** kell kezdeményeznie, amikor legközelebb rá kerül a sor.

### Dobások

Aki dobni szeretne, mindhárom kockával dobni kell.

A dobott szimbólumtól függ, mit kell a játékosnak tennie:

**2 lapot húz**

**1 lapot húz**

**1 lapot lop**

### 2 lapot húz

A játékos a két kidobott színből húz 1-1 lapot. Ha ugyanolyan színt dobott mindkét kockával, kettőt húz abból a színből.

**Vigyázat!** Akinek 9 lap van a kezében, csak **egy** lapot húzhat valamelyik általa dobott színből.

Ha csak az egyik színből van már csak lap, a játékos abból a színből húz egyet. Ha egyik dobott színből sincs több lap, a játékos nem húz lapot.

### 1 lapot húz

A játékos **vagy...**

Egy lapot húz bármelyik színből. **Ebben az esetben a dobott színek nem számítanak.**

**vagy...**

az egyik dobott színből az összes lapot megnézheti és választ egyet amit kézbe vesz. A többit ugyanolyan sorrendben visszarakja. Ha a dobott színekből már nincs több lap, **muszáj** egy lapot húzni egy általa választott színből.

### 1 lapot lop

A játékos választ egy színt a kidobottak közül, és egy akármelyik játékostól húz egy olyan színű lapot.

A dobás után a következő játékos kerül sorra.

### Kártyák kijátszása

A játékos, aki a kártyák kijátszását választotta, bandaháborút indít, amiben minden játékos részt vehet. Csak a bandaháború lezajlása után folytathatja a bandaháborút kirobbantó játékostól balra ülő játékos a kört.

### A bandaháború

A bandaháborúban az a cél, hogy egy minél erősebb családot (**ugyanolyan színű kártyákat**) bemutatni. A legerősebb család ekkor pénzt moshat és üzletet alapíthat.

A bandaháborút az a játékos kezdi, aki a kártyák kijátszása opciót választotta. Ehhez ki kell raknia egy családkártyát és egy bankjegyet, amit mosni szeretni.

A többi játékos sorban eldönti, hogy szeretne-e részt venni a bandaháborúban. Aki mellette dönt, az szintén kirak egy családkártyát és egy bankjegyet. Ez a családkártya azonban nem lehet ugyanolyan színű, mint egy már kirakott családkártya. Akinek csak olyan színű kártyái vannak, amiket már mások kiraktak, nem vehet részt a bandaháborúban. Aki nem akar részt venni, nem rak ki sem családkártyát, sem bankjegyet. Ezután mindenki felfedi a kitétt családkártyáját.

A bandaháború ezután folytatódik: a kezdeményező játékos egy újabb családkártyát rakhat ki. Ennek a kártyának ugyanahhoz a családhoz (színhez) kell tartoznia, mint előzőleg kirakott. A többi játékos sorban ugyanezt teszi, kivéve aki árulót játszott ki (Id. áruló).

Aki nem akar, vagy nem tud több kártyát kijátszani, a már kirakott kártyáit és bankjegyet az asztalon hagyja. Több kártyát ezután nem játszhat ki ebben a bandaháborúban. A bandaháború minden körének végén fel kell fedni a kijátszott kártyákat.

A többiek ezután addig játszanak ki lapokat, amíg egy játékos sem akar vagy tud több lapot kijátszani.

## A bandaháború győztese

Minden játékos összeszámolja a kijátszott lapok értékeit. Más játékosok árulói ehhez hozzáadódhatnak (ld. áruló). Aki a legerősebb családot játszotta ki, nyerte a bandaháborút. Ha döntetlen van, akkor egyikőjük sem nyer, hanem a következő legerősebb család nyer.

A győztes alapít egy üzletet, úgy, hogy az általa kijátszott család színével megegyező üzletkártyát választ és lefedve maga elé rakja. A többi üzletkártyát lefedve visszarakja. Ha nincs több olyan színű üzletkártya, az üzletalapítást elbukta.

Függetlenül attól, hogy alapított-e üzletet, a győztes kimossa a betett pénzét. Kivesz a bankból egy ugyanolyan címletű bankjegyet, és a betett bankjegyével együtt maga elé rakja mosott pénzként.

**Vigyázat!** A nem mosott pénzt **külön** kell tartani a mosottól. Legjobb az elnyert üzletek mellé rakni.

Ha két játékos nyeri a bandaháborút (ld. áruló), akkor az egyik üzletet alapít, a másik pénzt mos. Ebben az esetben aki a pénzt mossa, nem a bankból vesz pénzt, hanem a szövetségese betett pénzét rakja a sajátjával együtt a mosottak közé. A győztes családot játszó játékos dönti el, hogy üzletet vagy pénzt szeretne, az „áruló” kapja a másikat.

Ha a bandaháború végén egy játékosnak nincs egy családkártyája sem kirakva, mert bombákkal kiiktatták őket (ld. bomba), nem nyerheti meg a bandaháborút, még akkor se, ha a szövetségese nyer. Ilyenkor a szövetés egyedül nyeri a bandaháborút.

A bandaháború összes vesztesének a betett pénzét a bank kapja meg. A kijátszott családkártyákat a megfelelő színű pakli alá kell rakni.

A játékos, aki újabb bandaháborút akar kirobbantani, amikor sorra kerül, kirak egy bármilyen színű lapot a kezéből, és így tovább.

## Az „áruló”

Minden családban van egy lap, amin két különböző szám (8/4) és szín van. Aki ezt a kártyát kijátssza, a felfedés után eldönti, hogy rendes családkártyaként játssza, vagy „árulóként”.

**Fontos!** A lapot csak a bandaháború **első körében** lehet árulóként kijátszani.

- Ha rendes családkártyaként játsszák ki, nyolcas értékével számít bele a saját családjának (a lap hátoldalának színének megfelelő) pontértékébe.
- Ha egy játékos („A” játékos) árulóként játssza ki, a lap négyes értékkel számít a másik családnak, amilyen szín a lapon van. Ez csak akkor lehetséges, ha egy másik játékos („B” játékos) benne van a bandaháborúban azzal a színnel. Ebben az esetben a két játékos („A” és „B”) a bandaháborúban szövetségesként vesznek részt, tehát együtt nyernek vagy vesztenek. Viszont aki az árulót kijátszotta, nem rakhat ki több lapot.

**Példa:** Giovanni egy fehér ötöst játszik ki. Chiara a kék-fehér lapot árulóként játssza ki. Ekkor összesen kilences ereje van a fehér családnak. Ezután már csak Giovanni játszhat ki családkártyát.

## Több áruló

Ha több játékos is játszott ki árulót, akkor a játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben (kezdve a bandaháború kirobbantójával), eldöntik, hogy rendesen vagy

árulóként játsszák ki. Ha egy színekombinációból két áruló van kint (pl. sárga-fekete és fekete-sárga), akkor csak **az egyiket** lehet árulóként kijátszani.

**Példa:** Sabina a kék-fehér lapot játszotta ki, Eros a fehér-kéket. Eros balra ül Luigitól, aki a bandaháborút kirobbantotta, tehát ő dönthet először, és nem árulóként játssza ki a lapot. Sabina ezután dönthet hogy árulóként rakj-e ki a lapját. Úgy dönt, hogy áruló lesz a lapból, tehát most a fehér családnak tizenkettes ereje van.

## A „bomba”

Aki egy bomba lapot játszik ki, eldöntheti, hogy rendes családkártyaként játssza ki, vagy bombaként.

- Ha rendes családkártyaként játssza ki, akkor 5 pontot ér a családnak. Ebben az esetben nincs robbantás, és a bomba nem távolítja el egy másik játékos lapját.
- Ha bombaként játssza ki, egy, a bandaháborúban részt vevő játékos családjából távolíthat el egy lapot. A lapon található bombák színe mondja meg, hogy mely családok közül választhat. Ezek közül választhat a játékos, majd abból a színből egy tetszőleges lapot eltávolít.

**Kivétel:** Ha egy olyan család ellen vetik be a bombát, ahol az **egy** értékű lapot már kijátszották, mindig ez a családtag az áldozat (aki egy testőr, ezért feláldozza magát a családjáért). A felrobbantott családtag és a bomba lapja a saját paklijuk aljára kerülnek.

**Vigyázat!** A bombát csak abban a körben lehet felrobbantani, amikor felfedték.

## Több bomba

Ha egy körben több játékos is játszott ki bombát, akkor a játékosok az óramutató járásával megegyező sorrendben (kezdve a bandaháború kirobbantójával), eldöntik, hogy rendesen, vagy bombaként játsszák ki a lapot. Így fel lehet robbantani egy másik játékos bombáját, mielőtt az robbanna fel.

## A játék vége és értékelés

A játéknak vége van, ha egy játékos megszerzi mind a három üzletkártyát egy színből. Ez a játékos megnyeri a játékot, és „keresztapának” nevezik. Ha ez senkinek sem sikerül, akkor van vége a játéknak, ha egy játékosnak elfogy a hamis pénze. Ekkor **fizetésnap** van és értékelés.

- Minden játékos összeszámolja a mosott pénzét és ebből levonja a hamis pénzét.

A bank fizet...

- 50000 sicilianost annak, akinek három különböző üzlete van különböző színből
- 100000 sicilianost annak, akinek a legtöbb antikvitásüzlete, étterme, ill. mosodája van.

Ha egy üzletfajtából ugyanannyi van, egyik sem kap pénzt.

## Az nyeri a játékot, akinek most a legtöbb sicilianosa van

Fordította: Tököli Miklós 2005