

# VILLAMOS DILEMMA



## **Szervusztok, sihederek! Az én nevem Villamos Vilmos.**

Ebben a vidám játékban a résztvevők mind sorra kerülnek a villamosvezetői szerepben, és elgázolnak mindenkit az elágazó vágány egyik ágán.

A többi játékos karakter- és módosító kártyákat helyez el a síneken, és próbálja meggyőzni a vezetőt, hogy az ellenfél ágán lévő karaktereket gázolja el. Bizony, ez a jó öreg villamosdilemma.



## **Előkészületek**

Az lesz az első villamosvezető, aki utoljára elmélkedett azon, milyen jópofa dolog megölni valakit.

Tegyétek a sín pályát az északi és déli elágazással az asztal közepére, és fordítsátok a szimpla vágányos oldalát a villamosvezető felé.

Válogassátok szét az ártatlan-, bűnös- és a módosító kártyákat, és keverjétek meg őket.

A három paklit tegyétek képpel lefordítva az asztal közepére, hogy mindenki elérhesse őket anélkül, hogy laphúzáskor véletlenül a hátát meghúzná.

A többi játékos oszoljon két csapatra, és üljön a vezetőtől jobbra vagy balra, az elágazás egyik vagy a másik feléhez. A csapatokhoz közelebb eső vágányt nevezzük majd a csapat saját vágányának. Nem gond, ha a csapatok nem azonos méretűek, mert körről körre változni fognak..



# A játék menete

## 1. Mindenki lapokat húz

1. Mindkét csapat egyik tagja húz 3 **ártatlankártyát**.  
Ne mutassátok meg kártyáitokat az ellenfél csapatának!
2. Mindkét csapat egy másik tagja húz 3 **bűnös-kártyát**.  
Ne mutassátok meg kártyáitokat az ellenfél csapatának!
3. Végül mindkét csapat egy harmadik tagja húz 3 **módosító kártyát**. Talán már sejtitek, hogy ezeket *sem kellene megmutatnotok meg az ellenfél csapatának!*

Ha a csapatok nem pontosan 3 főből állnak, akkor sincs ok pánikra. Ha kevesebben vagytok, közösen húzzátok fel és játsszátok ki a lapokat, ha pedig többen, minden további játékos húzzon fel még 3 módosító kártyát, melyből egyet kijátszik majd az 5. lépésben. Tehát, ha sokan játszotok, több módosító kerül majd a sínekre.

## 2. Mindkét csapat kijátszik véletlenszerűen egy ártatlankártyát

Mindkét csapat húz egy-egy kártyát az ártatlanpakliról, és leteszi a saját csapata vágányának meghosszabbításaként.

## 3. Mindkét csapat választ egy ártatlankártyát

Mindkét csapatnak az a játékos, aki ártatlankártyákat húzott, választ egy ártatlankártyát a kezéből, és kijátssza az előzőleg kijátszott kártya mögé, **a saját csapata vágánya meghosszabbításaként**. A többi ártatlankártyát el kell dobni.

## 4. Mindkét csapat választ egy bűnös-kártyát

Mindkét csapatnak az a játékos, aki bűnös-kártyákat húzott, választ egy bűnös-kártyát a kezéből, és **kijátssza az ellenfél vágányára**, az utoljára kijátszott kártya mögé, az ellenfél csapata vágányának meghosszabbításaként. A többi bűnös-kártyát el kell dobni.



## 5. Mindkét csapat választ egy módosító kártyát

Végül mindkét csapatnak az a játékos, aki módosító kártyákat húzott, választ egy módosító kártyát a kezéből, és kijátssza bármelyik vágányon lévő bármelyik kártyához, hogy a nyíl egyértelműen a lapon lévő egyik karakterre mutasson. A többi módosító kártyát el kell dobni.

**Fontos tudnivaló!** A módosító kártyákat bármelyik ártatlan- vagy bűnös-kártyán lévő bármelyik karakter mellé hozzáadható. Például az „Egy gyilkos pantomimes” kártyához hozzáadott módosító kártya mutathat a pantomimesre vagy az áldozatra is. Lehet, hogy szegény hölgynek van 80% esélye, hogy ő legyen a következő Hitler – sosem lehet tudni...

## 6. A csapatok érvelnek az életekért

Na, ez egy fontos része a játéknak! A villamosvezetőnek választania kell, hogy melyik irányba kormányozza a villamost, és gázol halálra mindenkit.

Mielőtt a villamosvezető meghozza döntését, mindkét csapat érvelhet amellett, miért lenne okosabb elkerülni a saját vágányukat, és inkább az ellenfélén lévőket letarolni.

Amikor a villamosvezető meghozta döntését, bejelenti, melyik irányba megy, és azon a vágányon mindenki meghal. Minden játékos, aki az ehhez a vágányhoz tartozó csapatban van, kap egy haláljelzőt, ami örök foltot hagy elkárhozott lelkén.

## 7. Jöhet a következő dilemma!

Dobjátok el az összes kijátsszott lapot a sínek mellől a lap típusának megfelelő dobópaklira. Ha a húzópakli bármikor elfogyna, keverjétek meg a dobópaklit, és ez lesz az új húzópakli.

A villamosvezető bal oldali szomszédja lesz a következő forduló villamosvezetője. Fordítsátok úgy a táblát, hogy a szimpla vágányos oldala nézzen a villamosvezető felé. A többi játékos oszljon két hasonló létszámú új csapatra a villamosvezetőhöz képest elfoglalt pozíciója alapján. Így a csapatok összetétele minden fordulóban más és más lesz.



Ismételjétek meg ezeket a lépéseket 1-7-ig minden fordulóban, egészen addig, amíg minden játékos sorra nem került villamosvezetőként. Ekkor a játék véget ér. 3-4 fős játékokban addig játsszatok, míg mindenki kétszer volt villamosvezető.

## **Ki lesz a győztes?**

A vérontás addig folytatódik, míg minden játékos egyszer sorra kerül a villamosvezető szerepben. Így mindenkinek módja nyílik arra, hogy megtapasztalja az igazán komoly döntések nyomasztó súlyát. A játék győztese a legkevesebb haláljelzővel rendelkező játékos lesz.

## **Döntetlen esetén**

Térjetekek meg otthonaitokba, és legyetek hálásak, hogy megpróbáltatásaitok véget értek.

## **Villamos Vilmosról elnevezett játékváltozat**

Vilmos segít, ha bajban vagy. Ebben a változatban minden forduló kezdetén adjátok oda a Villamos Vilmos jelölőt a legtöbb haláljelzővel rendelkező játékosnak. Akinél ez a jelölő van, plusz 3 módosító kártyát húzhat az 1. lépésben, és plusz 1 módosító kártyát játszhat ki az 5. lépés során.

## **Bűnrészes gyilkosságban játékváltozat**

Ha szeretnétek több módosító kártyával játszani, minden játékos húzzon 3 módosító kártyát, és játsszon ki egyet minden fordulóban. Így a játék hosszabb és bonyolultabb lesz, de talán pont ez az, amire beizgultok. Amíg otthon, négy fal között csináljátok, és nem teszitek kötelezővé, minket ugyan nem zavar.

---

## **Alkotók:**

**Játéktervező:** Scott Houser

**Fejlesztés:** Ben Kepner, James Hudson, Derek Funkhouser, Aris Bionat, Rob DenBleyker

**Illusztráció:** Trisha Romo, Stacey Silva, Denise Magdale, Autumn Netherton, Steve Steinaway, Chance Kubesh, Geoff Galt

**Grafikai tervezés:** Kate Finch

**Játékszabály:** Ben Kepner, Kate Finch

**Játéktesztelők:** Paul Houser, Ben Alleman, Travis Hancock, Austyn Hill, Zach Alleman, Daniel Schudalla, Daniel Gilbert, Taylor Daniels, Josh Hullet, Sarah Hullet, Todd Thongthai, Chris Floyd, Craig Sawyer, Jimmy Cook, Sarah Boka, James Levandusky, Dan Whitlow

© Copyright 2019, Explosm, LLC and Skybound, LLC.

Minden jog fenntartva. A játék egészének vagy részeinek bármilyen másolata csak engedéllyel lehetséges.

Cyanide & Happiness figuráinak megalkotói: Kris Wilson, Rob DenBleyker, és Dave McElfrick.



**CYANIDE & HAPPINESS**

