# VILLAMOS DILEMMA

3–13 játékos

Kor 14+

15+ perc

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

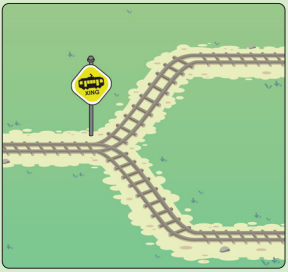
Ebben a vidám játékban a résztvevők mind sorra kerülnek a villamosvezetői szerepben, és mindenkit elgázolnak az elágazó vágány egyik ágán.

A többi játékos karakter- és módosítókártyákat 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 sínpályát az északi és déli elágazással az asztal közepére, és fordítsátok a szimpla vágányos oldalát a villamosvezető felé.



Válogassátok szét az ártatlan-, bűnös- és a módosítókártyákat, és keverjétek meg őket.
A három paklit tegyétek képpel lefelé fordítva az asztal közepére, hogy mindenki elérhesse őket, anélkül hogy laphúzáskor véletlenül meghúzná a hátát.

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 **bűnöskártyát**.
   Ne mutassátok meg kártyáitokat az ellenfél csapatának!
3. Végül mindkét csapat egy harmadik tagja húz 3 **módosítókártyát**. Talán már sejtitek, hogy *ezeket sem kellene megmutatnotok 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 módosítókártyát, melyből egyet kijátszik majd az 5. lépésben. Tehát, ha sokan játszotok, több módosító kerül majd a sínekre.

## *2. Mindkét csapat véletlenszerűen kijátszik egy ártatlankártyát*

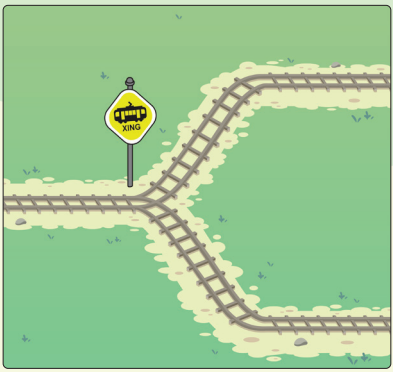
Mindkét csapat húz egy-egy kártyát az ártatlanpakliról, és leteszi a saját csapata vágányának meghosszabbításaként.

## *3. Mindkét csapat választ egy ártatlankártyát*

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

## *4. Mindkét csapat választ egy bűnöskártyát*

Mindkét csapatnak az a játékosa, aki bűnöskártyákat húzott, választ egy bűnöskártyát a kezéből, és **kijátssza az ellenfél vágányára**, az utoljára kijátszott kártya mellé, az ellenfél csapata vágányának meghosszabbításaként. A többi bűnöskártyát el kell dobni.



## *5. Mindkét csapat választ egy módosítókártyát*

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

**Fontos tudnivaló!** A módosítókártyákat bármelyik ártatlan- vagy bűnöskártyán lévő bármelyik karakter mellé hozzáadhatod. Például az „Egy gyilkos pantomimes" kártyához hozzáadott módosítókártya 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 mindenkit halálra.

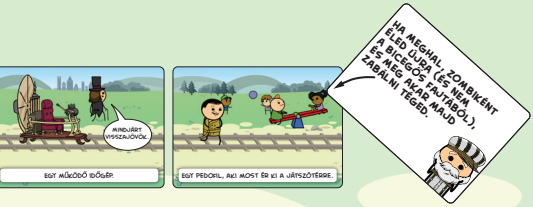
Mielőtt a villamosvezető meghozza döntését, mindkét csapat érvelhet amellett, miért lenne okosabb elkerülni a saját vágányukat, és inkább az ellenfélén lévőket letarolni.

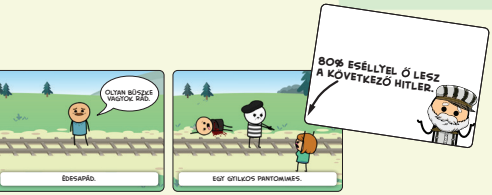
Amikor a villamosvezető meghozta döntését, bejelenti, melyik irányba megy, és azon a vágányon mindenki meghal. Minden játékos, aki az ehhez a vágányhoz tartozó csapatban van, kap egy haláljelzőt, ami örök foltot hagy elkárhozott lelkén.

## *7. Jöhet a következő dilemma!*

Dobjátok el az összes kijátszott 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 oszoljon 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 játékban 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*

Térjetek 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 módosítókártyát húzhat az 1. lépésben, és plusz 1 módosítókártyát játszhat ki az 5. lépés során.

## Bűnrészes gyilkosságban játékváltozat

Ha szeretnétek több módosítókártyával játszani, minden játékos húzzon 3 módosítókártyát, és játsszon ki egyet minden fordulóban. Így a játék hosszabb és bonyolultabb lesz, de talán pont ez az, amire beizgultok. Amíg otthon, a 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 McElfatrick.

P20210302