

PISZKOS FRED, A KAPITÁNY

Az alvilág blöff- és stratégiai játéka

JÁTÉKSZABÁLY ÉS ISMERTETŐ

10 fős
kiegészítővel!

Több
játékelemmel!
Új szabályokkal!

ÚJ, EXKLUZÍV KIADÁS!



RENDAHAGYÓ TARTALOMJEGYZÉK

Most pedig elmondjuk, hogy mi van. Ez egy társasjáték, pontosabban a játék szinte irodalmi leírásának első bekezdése, ami valójában egy tartalomjegyzék. Írhattuk volna áttekinthetőbben, de hogy nézne ki bevezetésképpen egy rételes lista a tartalomról?! Az embereknek legyen stílusa. Ha már nem regényírók, sem költők, csak játékszerzők szegények. Ez nem királyi többes, hanem valódi. Ugyanis e társasjátéknak ketten vagyunk a szerzői. Szerénységünk tiltja, hogy e zseniális játék frappáns leírását hosszabb bemutatkozással halogassuk, úgyhogy rólunk most csak ennyit. (Memoárunkat majd halálunk után tesszük közzé, mert holtakról csak jót, vagy semmit.) Ezután egy kicsit mesélünk Fülíg Jimmyről, Vadsuhancról és Piszkos Fredről, akikről e játék szól, majd a játék vezetője következik, hogy aztán jól rátérhessünk a játék leírására. Akiben egy szemernyi érzés sincs, az csak ugorja át nyugodtan a köztes részt, és a 3. oldaltól rögtön beleveheti magát a játékba. Aztán az 6. oldalon még adunk néhány tippet, jön egy-két spéci szabály profiknak, és végül a 7. és a 8. oldalon elmeséljük, hogyan kezdődött minden. A végétől az elejéig.

A JÁTÉK HŐSEI

Megvalljuk, e társasjáték nem Piszkos Fred, a kapitány történetére épül, hanem a kétes, ámde szilárd jellemű szereplőkre. Ezzel szeretnénk mindenkit megnyugtatni, aki még nem olvasta volna a regényt, hogy addig is, amíg erre sort kerít, nyugodtan elkenődözheti e titkát, miközben remekül szórakozik a játékkal. Rejtő Jenő világának a hangulatát akartuk megeleveníteni, és ezzel adózni a humoros történetírás magyar mesterének. Érzékeltetni, hogy Fülíg Jimmy, Vadsuhanc és Piszkos Fred hogyan is viselkedne, ha leülne velünk játszani...

FÜLIG JIMMY

- „– Hogy hívják magát?
- Fülíg Jimmy...
- Miért van ilyen hülye neve?
- Mert szeretek nevetni, és valaki rám fogta, hogy olyankor fülíg húzom a számát.”

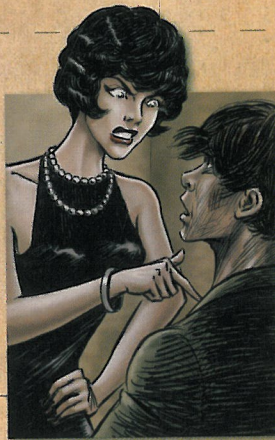


Fülíg Jimmy nem a szerénységéről híres. Állítólag az ő pofonja a legnagyobb a világon, de az arca biztosan. Domináns hősünk éppoly remek fűtő, mint pincér, első tiszt, majd

hajóskapitány, sőt egy ideig a Boldogság-sziget nevű állam uralkodója. Összeférhetetlen Piszkos Fredde: az öreg kapitány rengetegszer becsapta, mégis sokszor összeállnak egy nagyobb balhéra a haszon reményében, legyen az életmentő akció vagy csatahajólopás.

MR IRVING – ST. ANTONIO DE VICENZO Y GALAPAGOS – PEDRÓ, VADSUHANC

- „– Megmenekült a haláltól – magyarázta türelmetlenül Vöröskarom. – El fog venni engem feleségül.
- Sajnos – felelte a herceg – akkor mégiscsak végem.
- Miért? – kérdezte ámultan Vöröskarom.
- Ön csinos, kedves hölgy, de nem az én ízlésem. Ne haragudjon. – És a matrózokhoz fordult. – Fiúk, mehetünk vissza...”
- Sant Antonio nem szent, de igazi úriember. Olyannyira, hogy egy kisebb királyság trónörököse, aki elvegyül az alvilágban, mert meg



akarja ismerni a népet. Ebből az alkalmából sokszor megverik, de hátrányos helyzete csak átmeneti. Vadsuhanc néven válik közismertté, miután az alvilág leghírhedtebb alakjaitól sem ijed meg, és a közutálatnak örvendő Piszkos Fred kiáll ellene. Minden a jó kapcsolatokon múlik.

PISZKOS FRED, A KAPITÁNY

„Nyakát vakargatva lassan előretolta az orra hegyéig szakadt, szennyes, ellenzős sapkáját, egy igen elnyűtt, piszkos, de mégis kapitányi sapkát. Mert Piszkos Fred kapitány volt. Így járt szájról szájra a neve, így ismerték a tengeröblök nagy kikötővárosaiban és kis halászfalukban egyaránt, így említették, ha bűnügyek kapcsán szóba került a neve: »Piszkos Fred, a Kapitány«.

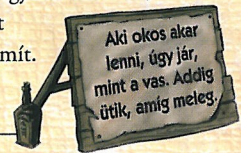
Hogy hol és milyen hajón, mikor és milyen minősítés alapján lett kapitány, ezt még a fegyintézetek és bűnügyi nyilvántartók sem tisztázták, annyi más körülménnyel együtt, amelyek Piszkos Fred személyével összefüggésben időnként felmerültek – ám afelől senkinek sem lehetett kétsége, hogy Piszkos Fred valóban kapitány. Ki is lenne kapitány, ha nem ő, aki név szerint ismeri a világ összes révkalauzát, pertuban van az ausztráliai csarungi törzs varázslójával, és olyan ciklonban csak egyszer hajózott eddig, hogy közben kialudt a pipája. Vastag nadrágját keménnyé és szabályosan gömbölyűvé formálta az idő. Valaha csíkos szakett lehetett, de ez már csak nyomokban látszott e ruhadarabon, amelynek hosszát a begyűrés művelete sem csökkentette megfelelően, mert még mindig a mellkasáig ért. Állítólag a hosszától még feljebb is húzhatná, de nem teszi, mert a nadrág hónaljban kissé bő. De a legszembeötlőbb egyéni jellemvonásként mégiscsak az élt róla a köztudatban, hogy ő a világ leg-piszkosabb embere.”



A TÖRTÉNET JÁTÉKA, AVAGY A JÁTÉK TÖRTÉNETE

Piszkos Fred és társai nagy balhéra készülnek. Mindenki részt akar venni Vadsuhanc, Fülíg Jimmy és Piszkos Fred játszmáiban. A lehető legnagyobb részt. Csak az nem mindegy, miből. A jobbak hatalmat, a többiek tapasztalatot szereznek. Az ész itt nem osztják, hanem túljárnak rajta. Először jól kell helyezkedni a tettek színhe-lyén, majd minél több barátra szert tenni, mielőtt sor kerül a tette-
gességre. Márpedig sor kerül. Menet- és szabályszerűen.

A szintér a nemzetközi kereskedelem néhány hírhedt kocsmája, ahol nem csak Fred a piszkos. Az úri közönség csak jelképesen mossa kezeit. Senki sem az, akinek látszik, úgyhogy érdemes odafigyelni, kinek a pártján ragadunk széklábat. De a ravaszság és a blöff gyakran jobban kamatozik a nyers erőnél. Mi tehát a tanulság? Lehet, hogy az óvatosság szegény, de nem biztos, hogy hasznos. Érdemes ellesni a vén szélhámos kapitány, Piszkos Fred trükkjeit. Mert Ő az első az egyenlők között, vagyis az utolsó – aki a háttérből mindent irányít. A legjobbnak csak a győzelem számít. A többieknek a részvét.



A DOBOZ TARTALMA

- 110 kártya:
 - 40 gengszterkártya 1–10 értékben. A legtöbb gengszterkártyán kerek bónuszjelzők is láthatók.

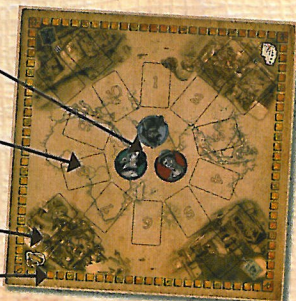


- 70 akciókártya (10 játékosnak 7-7), amiből:
 - ♦ játékosonként 4 kocsmakártya
 - ♦ játékosonként 3 karakterkártya:
 - ▶ 1 Piszkos Fred kártya
 - ▶ 1 Fülíg Jimmy kártya
 - ▶ 1 Vadsuhanc kártya



- 60 bandatag (6-6 figura 10 színben)
- 10 rangjelző (színenként egy kiskocka)

- 1 játéktábla:
 - közepén 3 főszereplőmező
 - körülöttük a nagy balhé 10 gengsztermezője
 - a tábla négy sarkában az alvilág négy hírhedt kocsmája
 - a széleken a rangjelző sáv



- Játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során a játékosok megpróbálnak a négy kocsmában és a három főszereplőnél a figuráikkal minél többször többséget kialakítani, hogy ezzel egyrészt a kocsmákban gengszterkártyákat szerezzenek, másrészt a középső mezőkön befolyásra tegyenek szert a három főszereplőnél, és aztán mindezt arra használják, hogy a nagy balhéban minél nagyobb részesedésre tegyenek szert. A nagy balhéra minden menet végén sor kerül, amikor is a gengszterek a 10 gengsztermezőn felsorakoznak.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Aki a legjobban hasonlít Piszkos Fredre, azt nevezzük ki játékvezetőnek. Ő készíti elő a játékot és vitás helyzetekben ő dönt. Minden játékos választ egy szintet, és magához veszi az annak megfelelő figurákat (bandatagokat): 2-5 játékos 6-6 figurát, 6-8 játékos 5-5 figurát, 9-10 játékos 4-4 figurát. A felesleges figurákat visszatesszük a dobozba. A játékvezető a kezébe veszi a játékosok színeiből a rangjelzőket, és véletlenszerű sorrendben elhelyezi őket a tábla szélein futó rangjelző sáv 1., 2., 3. stb. mezőire. Minden játékos kap 7 akciókártyát, amelyek hátoldala megegyezik a figurái és rangjelzője színével: a tábla négy sarkán lévő kocsmamezők szimbólumaival ellátott 4 kocsmakártyát és 3 karakterkártyát (a három főszereplő karakterével).

A játékvezető a 40 gengszterkártyát megkeveri, és minden játékosnak oszt belőle

- 2 játékos esetén 4-4 lapot,
- 3-4 játékos esetén 2-2 lapot,
- 5-10 játékos esetén 1-1 lapot.

Ezután a pakli tetejéről 8 lapot húz, és elhelyezi ezeket a tábla sarkain a 4 kocsmá 1-1 kártyamezőjére, képpel felfelé. A lapokat véletlenszerű sorrendben helyezi le a helyszínekre, de egyik kocsmába sem kerülhet két azonos értékű kártya. Ha azonos értékűek kerülnének le, az egyiket be kell keverni a húzópakliba, és újat húzni, majd letenni helyette.

A JÁTÉK MENETE

A játék 4 menetből, és minden menet 3 fázisból áll.

1. **fázis: Helyezkedés** – bandatagok elhelyezése a táblán
2. **fázis: Verekedés** – gengszterkártyák szerzése és értékelése
3. **fázis: Nagy balhé** – gengszterkártyák elhelyezése a táblán és értékelés

A pontokat a rangjelző sávon kell lelépni a rangjelzőkkel.

Figyelem! Egy rangjelző mezőn csak egy rangjelző kocka lehet. Ha van már egy kocka ott, ahová egy következő játékos lépne, akkor ezt a rangjelzőt átugorva a következő üres mezőre kell lépni.

1. HELYEZKEDÉS – BANDATAGOK ELHELYEZÉSE A TÁBLÁN

Ebben a fázisban a játékosok elhelyezik a figuráikat a táblán.

A figurákat vagy a négy kocsmába teszik, hogy ezekkel kártyát szerezzenek, vagy a főszereplőket ábrázoló három mezőre a tábla közepén, hogy ezzel később, a nagy balhé fázisában bónuszpontokhoz juthassanak. Akinek az első fázis végén a legtöbb figurája van valamelyik kocsmában, az ott elsőként választhat magának kártyát. Aki egy főszereplőmezőre a legtöbb figuráját teszi, az a harmadik fázisban bónuszpontokat kaphat a begyűjtött kártyákon látható befolyásszimbólumokért.

A bandatag-figurák elhelyezését a játékosok a hét akciókártyájuk segítségével határozzák meg. Az akciókártyák a 4 kocsmamezőt és a tábla közepén látható három főszereplőmezőt jelképezik.

A játékosok egyszerre, titkosan kiválasztják egy-egy akciókártyájukat, és képpel lefelé leteszik maguk elé. Ha már mindenki választott, egyszerre felfordítják a lapokat, és mindenki egyszerre letesz egy-egy figuráját az akciókártyájának megfelelő mezőre.

Aki karakterkártyát tett, az a megfelelő szereplő (Pizskos Fred, Fülüg Jimmy vagy Vadsuhanc) mezőjére helyezi a figuráját a tábla közepén. Aki kocsmalapot választott, az a megfelelő kocsmába teszi le a figuráját. (A kocsmákat a kocsmalapokon és a táblán egy-egy szimbólum különbözteti meg egymástól, valamint egy sorszám, amely verekedéskor a kocsmák kiértékelésének sorrendjére utal.) Ezután a játékosok visszaveszik a kezükbe az előzőleg letett akciókártyájukat, és ismét 7 közül választanak egyet, majd megint leteszik egy-egy figurájukat a választott akciókártya szerinti mezőre. Ezt ebben a fázisban minden fordulóban 6-szor teszik meg, amíg minden figurájukat le nem teszik a táblára. Ha minden figurájukat letették, kezdődik a 2. fázis: a Verekedés.

2. VEREKEDÉS – GENGSZTERKÁRTYÁK SZERZÉSE ÉS ÉRTÉKELÉSE

A Verekedés során a játékosok megszerezhetnek a kocsmákban lévő 8 gengszterkártya közül néhányat. A Verekedésre először az I-es sorszámú kocsmában, majd sorban a II, III, és VI-ben kerül sor. Amikor egy játékos kártyát szerez, annak az értékét rögtön lelépi a pontjelzőjével.

Egy kocsmáértékelésénél megállapítjuk, hogy melyik játékosnak hány bandatagja (figurája) van ott. Attól függően, hogy egy játékos többségben van-e ott, vagy döntetlen állt elő, kétféle helyzet adódhat:



Dominanciaszabály: Akinek a bandatag-figurái egy kocsmában **többségben** vannak, az a játékos ott dominál: az adott kocsmá két gengszterkártyája közül tetszőlegesen kiválaszt egyet, és felveszi a kezébe. A másik gengszterkártyát az kapja, akinek ebben a kocsmában a második legtöbb figurája van.



Pizskos Fred-trükk: Amelyik kocsmában kettő vagy több játékos a figuráival **döntetlenre áll** (mindketten ugyanannyi figurát tettek le ide), ott a döntetlenre állók közül az nyer, aki a rangjelzőn hátrébb áll a vetélytársánál: ő mindkettő gengszterkártyát megkapja ebben a kocsmában, és a többieknek egy sem jut. Ha

a döntetlen a második helyen alakul ki, vagyis valaki már megkapta az egyik kártyát a dominanciaszabály szerint, akkor a maradék egy kártyát az kapja meg, aki a rangjelzőn hátrébb áll.

Pontszerzés a gengszterkártyák megszerzésekor: Aki szerez egy vagy két gengszterkártyát (főszereplős vagy egyéb kártyát), az rögtön kap érte annyi pontot, mint amilyen értékű az adott kártya (1–10 pont), és ezt le kell lépnie a rangjelzőjével. Aki két gengszterkártyát szerzett, eldöntheti, hogy ezek értékét milyen sorrendben lépi le a pontozósávon.

A verekedés vesztese: Akinek van figurája egy kocsmában, de ott nem szerez kártyát, az kárpótlásul kap minden ilyen figurája után 3-3 lúzerpontot, amit rögtön le kell lépnie a rangjelzőjével (miután azok már léptek, akik ebben a kocsmában kártyaszerzéssel pontot kaptak.) Ha több ilyen játékos van, akkor először az lép, aki a rangjelzőn hátrébb áll.

Figyelem! Egy-egy kocsmáértékelésekor tehát minden játékos kap pontot, akinek itt van figurája: vagy kártyáért, vagy lúzerpontot, ha nem szerez kártyát.

Különleges eset: Előfordulhat, hogy egy kocsmában marad gengszterkártya. Ha például valaki a pontozás kezdetén egyedül van egy kocsmában (mindegy, hogy hány figurával), akkor csak az egyik gengszterkártyát választhatja, vagy ha senki nem tesz figurát egy kocsmába, akkor mindkét kártya ott marad. Az ilyen kártyát, amit senki sem vitt el, a dobópaklira tesszük, és senki sem kap érte pontot.

3. NAGY BALHÉ – GENGSZTERKÁRTYÁK ELHELYEZÉSE A TÁBLÁN ÉS ÉRTÉKELÉS

A nagy balhé során a játékosok a korábban megszerzett gengszterkártyáikat leteszik a táblára a megfelelő számjelzésű gengsztermezőre, és ezért pontokat kapnak.

A gengszterkártyák lerakása: Ebben a fázisban az kezd, aki a rangjelzőn elől áll a rangsorban. Hat tud, letehet tetszőlegesen egy vagy több gengszterkártyát. Kártya csak a saját számértékének megfelelő, üres mezőre letehető.

Ha egy játékosnak több olyan kártyája is van, amit le tud tenni, akkor ezeket tetszőleges sorrendben lerakhatja. Minden letett kártyát a lerakása után rögtön ki kell értékelni (*lásd később*).

Ezt követően a rangsorban második helyen álló játékos következik, és így tovább, amíg mindenki sorra nem kerül, vagy mind a 10 gengsztermező be nem telt közepén. Egy játékos csak egyszer kerül sorra.

Ha passzol, akkor a pontozósávon utána következőn van a sor.

Értékelés: Minden alkalommal, amikor egy játékos letesz egy gengszterkártyát középre, ezt rögtön értékelni kell. Esetenként azt is értékeljük, ha a kártyán egy vagy több befolyásikon látható. Ebben az értékelésben nem a kártya értéke számít, hanem az, hogy a már letett kártyákhoz képest az új lap milyen pozícióba kerül. Amikor egy játékos letesz egy kártyát, meg kell számolni, hogy ez a lap hány kártyából álló sort képez a mellette lévőekkel. A lerakás annyi pontot ér, ahány lapból ez a sor áll (a nagy balhé során sok pontot érnek a közvetlen kapcsolatok).

Példa: A 8, 9, 10, 1 számértékű kártyák sora négylapos, tehát négyponthoz számít. Ha ehhez 2-est (vagy 7-est) illeszt valaki, akkor ezért 5 pontot kap, mert a négylapos sort ötlaposra egészítette ki. (1. kép)



Ha egy játékos egy 4-es mezőn egyedül álló kártya és egy 6-os mezőn lévő kártya közé beteszi az 5-öst, akkor 3 lapos sort képez, amiért 3 pontot kap. (2. kép)



A sorok értékelésekor nem számít, hogy a korábban lerakott kártyákat kik tették le. Ez azt jelenti, hogy ha egy játékos egy értékeléskor egy már letett sort a saját kártyáival többször is kiegészít, akkor ezért az egyre hosszabb sorért minden alkalommal pontot kap.

Bónuszpontok a jó kapcsolatokért: Az értékeléskor a játékosok kihasználják a főszereplőkhöz fűződő kapcsolataikat. Ha egy játékos olyan gengszterkártyát tesz le, amelyen Piszkos Fred, Fülíg Jimmy vagy Vadsuhanc jele látható, rögtön kap 3 pontot, amennyiben van legalább egy figurája a kártyája jelével megegyező főszereplőmezőn. (A gengszterek kapcsolatait a megfelelő gengsztert ábrázoló kerek ikon jelzi a gengszterkártya alján.) Ha ez a játékos a tábla közepén, a megfelelő főszereplő mezőjén többségben van, további 3 bónuszpontot kap. Döntetlen esetén akkor kaphat csak 6 bónuszpontot egy adott főszereplőért (3 a jelenlétért + 3 a többségért), ha az adott pillanatban az érintett játékosok közül ő áll hátrébb a rangjelző sávon. Ha a letett gengszterkártyán 2 vagy 3 főszereplőikon is van, akkor az aktív játékos minden olyan ikonért megszerzi a pontot, amelynek megfelelő főszereplőmezőjén van figurája.

Példa: A piros játékos többségben van a Piszkos Fred mezőn 3 bandataggal, és ezért 6 bónuszpontot kap minden alkalommal, amikor Piszkos Fred ikonnal ellátott gengszterkártyát rak le ebben a fázisban. Fülíg Jimmynél a piros játékos egyetlen figurával többségben van, tehát ezért is megkapja a 6 pontot. Ha olyan gengszterkártyát tesz le, amelyen látható Piszkos Fred és Fülíg Jimmy jele is, akkor ezért 12 bónuszpontot kap. A fekete játékosnak is vannak figurái a Piszkos Fred mezőn, de kevesebb figurája van itt, mint a piros játékosnak. Ezért minden alkalommal, amikor Piszkos Fred kártyát tesz le, 3 pontot kap. (3. kép)



Figyelem! Minden egyes gengszterkártya lerakásakor össze kell számolni az ezért a lerakásért járó összes pontot, és ezt egyszerre lépni le a rangjelzővel. Ha egy rangjelző foglalt mezőre érkezne, akkor ezt átugorva a következő üres mezőre kell letenni. Ha valaki több mint 100 pontot szerez a játék során, akkor az előlotti pontjait úgy jelzi, hogy 0-tól továbbhalad a rangjelzőn, és végül majd hozzáad 100-at a pontszámához.

EGY MENET VÉGE

Ha már mindegyik játékos lerakott gengszterkártyá(ka)t középre, vagy passzolt, illetve nem tud lapot lerakni, akkor ez a kör véget ért. A kör véget érhet úgy is, hogy nem sikerült minden gengsztermezőt elfoglalni középen. A játékvezető visszaadja a táblán lévő figurákat a játékosoknak, leveszi középről a nagy balhé kártyáit, és felfelé fordítva a dobópaklira teszi. A dobópaklit minden menet végén úgy helyezzük el a tábla mellé, hogy amely menet következik, olyan sorszámú kocsmá mellé kerüljön (az első menet végén a II., a második menet végén a III., a harmadik menet végén a IV. kocsmá közelébe). Így menet közben könnyű számon tartani, hogy éppen hányadik menettel tart a játék.

A következő menet előkészítéseként a játékvezető húz 8 lapot a húzópakliról, és ezeket véletlenszerűen leteszi a négy kocsmá egy-egy kártyamezőjére. Ha egy kocsmába két azonos értékű kártya kerülne, akkor az egyiket ki kell cserélni: a húzópakli aljára kell tenni, és helyette a húzópakli tetejéről a kocsmába tenni egy lapot. 9 vagy 10 játékos esetén az utolsó feltöltéskor nem marad elég kártya a pakliban mind a 8 kocsmá kártyamezőire. Ilyenkor meg kell keverni a dobópaklit, és ebből letenni a hiányzó helyekre. 3, 5, 6 és 7 játékos esetén pedig marad lap a pakliban, amit nem lehet már letenni. Ezek nem kerülnek játékba.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 4. menet végén, a nagy balhé befejeztével ér véget. Ha valakinek marad olyan kártyája a kezében, amit nem tud letenni, akkor ezért nem kap pontot. Az nyer, aki az utolsó értékelés végén legelől áll a rangjelzőn.

Taktikai tippek:

- *A bandatagjaink elhelyezésekor tanácsos figyelembe venni az aktuális pozíciókat. Előnyös olyan kocsmákba tenni a figuráinkat, ahol a vetélytársak a rangjelzőn előttünk állnak, mert így egy-egy kocsmában két kártyát is lehet szerezni.*
- *A rangsor szerinti hátsó pozícióban több pontot lehet szerezni a nagy balhéban, mert minél később tesz le valaki kártyát középre, annál hosszabb sort tud vele képezni. Így kevés kártyával is lehet több pontot szerezni, ugyanakkor fennáll a veszélye, hogy nem tudjuk a kártyánkat letenni, ha már foglalt az a gengsztermező.*
- *Hasznos egy-két körön át kártyagyűjtésre koncentrálni, és amikor már van a nagy balhéban egyszerre több értékelhető gengszterkártyánk (lehetőleg több befolyásikkal), akkor többségbe kerülni a főszereplőknél, hogy egyszerre több bónuszpontot lehessen szerezni.*

JÁTÉKVARIÁCIÓ PROFIKNAK

A játék szabályai érvényben maradnak a következő kiegészítésekkel: A 7 akciókártya közül a 3 karaktrkártyának különleges szerepe van. A játék első fázisában, minden alkalommal, amikor valaki karakterkártyát tesz, kétféle felhasználási mód közül választhat:

1. vagy az alapjáték szabályai szerint,
2. vagy menetenként egy alkalommal egy különleges akcióra is be lehet vetni ezeket.

Aki a Piszkos Fred, Fülíg Jimmy vagy Vadsuhanc akciókártyáját különleges akcióra használja, az ezt követően nem veszi vissza a kezébe, hanem lent hagyja az asztalon nyíltan, és a következő menetig nem lehet már használni.

A főszereplők különleges tulajdonságai a következők:

- A bordó ikonnal jelölt Fülíg Jimmy akciókártyával egyszerre le lehet tenni 2 saját figurát bármely két mezőre (lehet kocsmá vagy főszereplőmező is), vagy akár ugyanoda is.
- A kék ikonnal jelölt Piszkos Fred akciókártyával le lehet tenni egy saját figurát a Piszkos Fred mezőre (nem kötelező), és emellett ki lehet cserélni két tetszőleges mezőn két tetszőleges figurát (saját figurát vagy másét is).
- A zöld ikonnal jelölt Vadsuhanc akciókártyával le lehet tenni a Vadsuhanc mezőre egy saját figurát (nem kötelező), és emellett legfeljebb két már lerakott saját figurát egy vagy két tetszőleges mezőről át lehet tenni egy vagy két másik mezőre.

A különleges tulajdonságok aktiválásakor a kocsmákba vagy a főszereplőmezőkre tett, vagy bárholonnan bárhova áthelyezett figurákat fektetve kell letenni. A fekvő figurákat az adott menetben nem lehet már különleges akcióval elmozdítani.

A különleges akció kivitelezésekor szerepe van a játékosok sorrendjének. Először azok a játékosok helyezik le egyszerre a figurájukat a megfelelő mezőre, akik kocsmakártyát tettek. Ezt követően azok következnek, akik főszereplőkártyát tettek, a pontozásávon elért aktuális pozíciójuk szerinti rangsornak megfelelően (először az, akinek a rangjelzője előrébb áll). A soron következőnek nyilatkoznia kell, hogy akarja-e használni a különleges tulajdonságot, és ennek megfelelően rögtön kivitelezni az akcióját. Ha nem akarja a különleges tulajdonságot használni, akkor az alapjáték szabályai szerint a megfelelő főszereplőre rakja a figuráját.

A különleges akciók miatt előfordulhat, hogy egy játékosnak előbb fogynak el a figurái, mint a többieknek. Ebben az esetben az adott menet első fázisa rögtön befejeződik, és kezdődik a verekedés. Előfordulhat tehát, hogy valaki nem tudja minden figuráját felhasználni.

Jó verekedést!

Copyright: a Piszkos Fred, a kapitány társasjátékot fejlesztette a Gém Klub Kft. Minden jog fenntartva!

A Piszkos Fred, a kapitány című regényben szereplő jellegzetes és eredeti alakjainak a társasjátékban történő hasznosításának jogát a Honolulu Star Kft. engedélyezte.

A Piszkos Fred, a kapitány képregény felhasználási jogai: Korcsmáros Grafikai és Kiadó Kft. (Képes Kiadó) www.kepeskiado.hu

A Piszkos Fred, a kapitány társasjátékot gyártja és forgalmazza: Gém Klub Kft. 1092 Budapest, Ráday u. 30./B. www.gemklub.hu

A játék szerzői: Aczél Zoltán és Árvai Péter

Illusztráció és grafika: Korcsmáros Pál, Garisa Zsolt és Zelei Péter

Az illusztrációkat színezte: Varga „Zerge” Zoltán

Tördelés és layout: Torma Éva és Sinkovits Zsuzsa

Lektor: Molnár László (Lacxox)

Külön köszönet játékesztelőinknek: Aczél Till, Aczél Tulian, Aczél Laura, Szolnoki Péter, Gida Áron, Gida Emma, Kreitner Péter,

Takács Vilmos, Jeszl József, Bozó Viktor, Tichy-Rács Lenke, Cserép János, Boga László, Balogh „Ordas” Imre, Orosz Máté



PISZKOS FRED, A KAPITÁNY

RÖVID TÖRTÉNETE, ST. ANTONIO FŐHERCEG, A BOLDOGSÁG SZIGETEK URALKODÓJÁNAK ELBESZÉLÉSÉBEN



– Uram! A késemért jöttem!
– Hol hagyta?
– Valami matrózban.
– A csapos mesélte, milyen szép kés van bennem.
– Kérném vissza, mert éjjel mégsem mehetek haza kés nélkül.
– Ha kihúzza, elvázom, úgy-hogy várja csak meg az orvost!
– Azért mert magába szúrtnak egy kést még nincs joga megartani. Ez önbíráskodás!

Így kezdődött viszontagságos trónfoglalásom története. Fülíg Jimmy verekedésével. Én, St. Antonio főherceg ekkor még nem is ismertem ilyen alakokat, de amíg mit sem sejtve elfoglaltam luxuslakosztályom a Honolulu Star gőzösen, Fülíg Jimmy, későbbi alvilági mesterem az Elintéző kocsmában elintézte a luxushajó 24 matrózát, és ezzel a párját ritkító teljesítménnyel sikerült állást kapnia ugyanazon a hajón. Kettőt is: éjjelente Hutchins volt, a fűtő, nappal pedig José, a pincér. Nem csoda hát, ha néhány nap múlva folyton aludt. Tenni kellett róla, hogy mindenki álmos legyen, mert csak így nem feltűnő, hogy José–Hutchins állandóan alszik. Az italok kevéske ópiummal ízesítése kézenfekvő lehetőség volt. Az utasok azonban már arról suttogtak, hogy álomkórjárvány tört ki, és ettől persze kitört a káosz.

Közben kiderült, hogy a nemzetközileg körözött Piszkos Fred potyautasként utazik a hajón, és mindent megold, de ez José–Hutchins–Jimmynek sok pénzébe került. Persze minderről rajtuk kívül senki sem tudott, amíg meg nem ismerkedtem Jimmyvel egy tea mellett, amit ő illendőségből a rumhoz ivott. Egy hirtelen ötlettől vezérelve rávettem e kedves kikötői vagányt, hogy egy napra cseréljünk szerepet, és amíg én megismerkedem a néphagyományokkal, ő helyettesít a trónon.

A csere sikerült, de tovább tartott, mint gondoltam, és a néphagyományok is mélyebb nyomot hagytak bennem és különböző testrészeimen, mint gondoltam volna. Közben Jimmy igyekezett helytállni uralkodóként, ami többé-kevésbé sikerült neki, legalább is a saját naplóbejegyzéseiből ez derült ki: „Akkoriban lejttem a hajóról, akkor elhatároztam, hogy naplót írok. Én mint a Boldogság szigetek újdonsült uralkodója, hogy megmaradjon rövid, ámde emlékezetes uralkodásom.”



Míg Jimmy legnagyobb baja az volt, hogy szorította a cipő, az én kikötői kalandjaim azzal kezdődtek, hogy kifosztottak és megverték. A pofonokból azonban gyorsan tanultam, és különösen uralkodói balegyeneséseimet hamarosan nagy elismerés övezte. Buzgó Mócsingot is sikeresen elpűföltem. Jó dolog ez az alvilág. Uralkodóként mégse

verekedhetek kedvemre. Vadsuhancnak neveztek el, amire büszke vagyok, mert ezt sok pofonnal lehet csak kiérdemelni, szemben St. Antonio főhercegi méltósággal, amit születésemnél fogva tudhatok magaménak. Eleinte igyekeztem elmagyarázni, hogy én igazi uralkodó vagyok, de emiatt egy csendőrbolondokházába akart vinni, egy Trebitsch nevű bandita pedig csak azt hajtogatta, hogy ő meg az igazi Trebitsch. E bizalmas közlését azzal tetézte, hogy kelepcébe csalt és eladott. Az ember azt



mondhatná, hogy ez a kikötőben még egy trónörökösrel is megtörténhet, na de két dollárért? Ez mégiscsak sok! Illetve kevés. Jimmy ez idő tájt rászokott a naplóírássra, utánozhatatlan nyelvújító készséggel és különleges helyesírással: „Még mindig nem mondtam el, hogy mi okozta nálam a naplóírás által. Mert nem az én ötletem volt.” Aztán elmerengett azon a ládán, amiben Piszkos Fred lakott. Igen rendesen beépítette, némiképpen revansot véve, hogy addig se tudja kavarni a dolgokat...

„Mi Öfelsége első Fülíg Jimmy írjuk eztet kelt mint fent saját kezűnkülleg uralkodásunk első évének valamelyik napján.”

Amíg alvilági helyettesem az udvari etikett fojtogató légkörével küzdött, én Nagy Bivaly fojtogató kezeit próbáltam lefejtetni a nyakamról, mert rájöttem, hogy így kevés lesz a levegő, hacsak nem történik valami csoda... Végül is történt, mégpedig egy angyalhoz csak erős túlzással hasonlítható öregember jóvoltából, akit Piszkos Fred néven tisztelt az alvilág minden tisztességtelen egyede.

– A fiút nem ölheted meg! – mondta Fred.

– Miért nem?

– Azért, mert én ölöm meg!

Fred szeretete öl, butit és nyomorba dönt, de az utálata egy főnyeremény. Miért? Mert mindenki utálatának örvend, ezért, ahol lehet, viszonzoznak neki valamit a sok jó szívességből. Így történhetett, hogy Fred utálata miatt Bivaly pártfogásába vett engem, és ezzel



a létező legalkalmasabb testőr védelmébe kerültem.

Szükségem is volt is rá...

Most már, hogy biztonságban éreztem magam, Tüskés Vanekkel is válhattam néhány szót és pofont, amiről nehéz lesz leszoknom uralkodóként.

Jimmy naplójából kiderült, hogy ő közben igencsak komolyan vette a hivatali adminisztrációt: „Kelt mint ma uralkodásom esztendőjében, fent. Almirafőváros saját kezűnkülleg idején Mi első Jimmy uralkodásakor. Az uralkodásba is belejön az ember. A lényeg, igyon pertut a néppel az uralkodó mert mégiscsak kell a közvetlen hangulat.

Továbbá az államtanácsban is csak cipő nélkül lehet megjelenni. Ezt a jelentős változtatás tettem a Bolondság-szigeteken.

Amikor már azt hittem, viszem valamire a kocsmák világában is, komolyabb gondjaim lettek egy sötét verem formájában, amibe dagálykor annyi víz gyűlik össze, hogy az ember nem kap levegőt, ha ki nem jut onnan. Erre különös körülmények közt kaptam



esélyt, mert a *Hidegek Tanácsa* közölte, hogy én vagyok Bob Warrins kalóz, aki végezni akar St. Antonio főherceggel. Ezen csodálkoztam, mert legalább nekem kellett volna tudnom róla, ha meg akarom ölni magamat.

A *Hidegek Tanácsában* van a *Kegyelmes*, aki Alvarez néven köztársasági elnök volt a Boldogság-szigeteken. Alvarez éppen Warinsszal, a kalózzal harcolt, amikor mindkettőjükre lecsapott St. Antonio. Sok nagyvállalat hirtelen megszűnt Almirában, és ezek újra gazdagok lennének, ha St. Antonio elveszítené a trónt, és megint Alvarez köztársasága jönne.

Persze ez számomra ekkor még nem volt világos...



Kiderült, hogy éppen azzal a trónbitorló kalózzal tévesztenek össze, aki az én trónomra pályázik, és Vöröskarom úgy akar hatalomra jutni, hogy a feleségem lesz. Nemes vérem ágallt az erőszak és zsarolás ellen. Az igazi veszélyt azonban nem abban láttam, hogy ismét a verembe vetnek, hanem a nő szemében. Mélyen belenéztem, és tudtam, hogy itt a válasz élet-halál kérdése.

Amikor már-már minden veszni látszott, Pizskos Fred ismét likvidálni akart, és ezzel megmentett. Utálatos viselkedése miatt mindenki ellene fordult, így mellém állt. Ebből az alkalmából összekö-

töztek, és elhurcoltak, majd újra Vöröskarom elé állítottak, és végül nem maradt választásom. Így jár, aki alvilági kalandokba keveredik. Az még hagyján, hogy egy kalóz lányát hivatalosan a Boldogság-szigetek uralkodónőjévé tettem, de megnősültem!

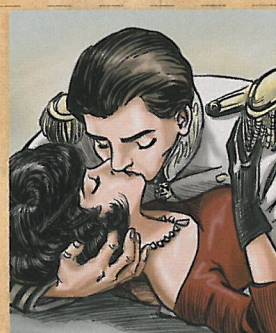
Jimmy közben egyre jobban belejön az uralkodói szerepbe:

„Almira főlegvár szobámban. Kelt mint bent. Most mégiscsak leírom, hogy a napló mitől jön rá az emberre mert magamtól sose jutott volna eszembe. Valami öreg hölgytel fenyegetnek bizonyos Citad Ellával ha nem helyettesítem jól az uralkodót.”

Míg Fülíg Jimmy a palotában állta meg a helyét, az udvar legnagyobb megbotránkozására, addig én már közeledtem a szigetem felé egy cirkálóval, és mindennek tetejébe kiderült, hogy mégiscsak az esetem az újdonsült feleségem. Közben a Buzgó Mócsing már napok óta nem hagyta el a kajüjtét. Fél a hercegtől, akit ilyen helyzetbe hozott, és nem akart újabb verést.

Történetem vége igazi meglepetés mindenkinek. A szigetre érve lelepleződtem alvilági ismerőseim előtt, és kiderült, hogy uralkodó vagyok. Végre minden a helyére kerülhet.

Fülíg Jimmy visszatért önmagához és a kikötő kocsmák késdobáló közönségéhez. Ahol természetesen ismét kalamajkába keveredik majd, de ez már egy másik történet...



A leendő királyné pedig elájult meglepetésében, nem tudván, ki is az ő igazi férje, azaz hogy én. De miután magához tért, és kiderült, hogy a férje nem egy többszörös gyilkos, beletörődött a sorsába, és még arra is képtelen volt, hogy utáljon. Amíg a döntést mérlegelte magában, hogyan tovább, addig én úgy érveltem, hogy adtam egy igazi hitvesi csókot...

Édesanyám szobájában

egy titokra is fény derült. Pizskos Fred nem véletlenül kavart a háttérben és védett meg azzal, hogy látszólag ellenem fordult. Ő ugyanis Wilbour Theodor hajdani fregattkapitány.

Az apám.

Az emlékek sosem fakulnak ki, de a kapitányból Pizskos Freddé alakult csavargónak már csak a tenger az otthona.

Pizskos Fred tehát továbbállt. Egyszer Alaszkában látták, aztán halálhíret keltették, de később kiderült, hogy ő a kapitánya annak a luxusgőzösnek, amely megmentett ötven embert, bár kiderült később, hogy minden értéktárgyuk eltűnt. Néha itt-ott feltűnik, és csak kevesen tudják, hogy a szakadt ing mögött olyan szív dobog, amelyik tudott szeretni, fájni és aggódni is valamikor.

