

MARIJAMPOLĖ

TAISYKLIŲ KNYGA



Turinys

Žaidimo apžvalga	2
Komponentai	3
Pagrindinės sąvokos	4
Pasiruošimas žaidimui	8
Žaidimo eiga	10
Žaidimo pabaiga	19
Lyderių savybės	20
Kūrėjų sąrašas ir padėkos žodis	24

Skaitmeninę žaidimo taisyklių versiją, žaidimo eigos video ir kitą informaciją rasite čia:

PROTAGONISTAS.LT/MARIJAMPOLE



Žaidimo apžvalga

Edukacinis-strateginis žaidimas *Marijampolė* – tai senas kaip Šešupė pasakojimas apie Marijampolės statybas. Jo metu 2–4 žaidėjai rungtis tarpusavyje suvienyti bendro tikslo užauginti gyvuojantį ir sėkmingą miestą, tačiau, kaip moko istorija, kiekvienas miesto kūrėjas turi individualių siekių ir savitą miesto viziją. Statydami didingus pastatus, kurdami įstaigas, sukeldami karus, krizes bei įvairius sunkmečius ir naudodamiesi žymių istorinių asmenybių stiprybėmis, *Marijampolės* žaidėjai gali formuoti šį miestą kaip prekybinę stotelę prie Jevonio upeilio, industrinį tarpukario didmiestį ar vienuolių kultūros lopšį. Marijampolės istoriją kiekvienas miesto kūrėjas perrašo savaip, tačiau triumfuoja tik vienas.

Dvi žaidimo versijos



Ši taisyklių knyga išmokys žaisti **palengvintą** ir **pilną** žaidimo *Marijampolė* versijas. Pilnos žaidimo versijos taisyklės knygoje išskirtos **violetiniu apvalu**. Palengvintoje žaidimo versijoje žaidžiama tik su **miesto**

kortomis, o pilną versiją papildo **vargai** ir **lyderiai**. Kitaip tariant, palengvinta versija yra apribota miesto statybomis, joje nevyksta karai ar krizės, žaidėjams netalkina ypatingomis savybėmis pasižyminčios istorinės miesto asmenybės. Pilną versiją rekomenduojame patyrusiems žaidėjams ir paaugliams bei suaugusiems, o palengvintą – vaikams nuo 8 metų amžiaus ir kitiems, norintiems išmokti *Marijampolės* pagrindus.



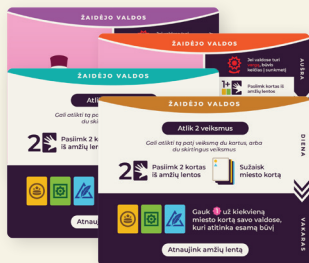
Komponentai

Šioje dėžėje rasite **112 kortelių**, **amžių lentą**, **1 būvio žymeklį**, **4 progreso žymeklius**, **4 žaidėjo paruoštukes** ir **taisyklių knygą**.

Amžių lenta



4 žaidėjo paruoštukės



Taisyklių knyga



112 kortelių



4 progreso žymekliai



Būvio žymeklis



Pagrindinės sąvokos

Šiame skyriuje apibrėžtos pagrindinės žaidime naudojamos sąvokos, kurias reikia perprasti žaidžiant *Marijampolę*.

Palengvintą žaidimo versiją sudaro tik **miesto kortos**, lyderių ir vargų kortos nenaudojamos. Miesto kortas gali sužaisti arba išleisti kaip resursus. Jos yra trijų rūšių:  **ekonominės** (27 kortelės),  **infrastruktūrinės** (27 kortelės) ir  **kultūrinės** (22 kortelės).

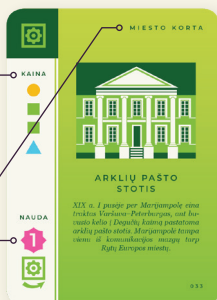


Pilnos žaidimo versijos kaladę papildo **lyderiai**  (20 kortelių), kurie žaidėjams suteikia unikalių veiksmų, ir **vargai**  (16 kortelių), skirti pakenkti kitiems žaidėjams.

**Žaidėjo rankoje laikomos kortos yra slapta informacija.
Visiems žaidėjams žinomas tik laikomų kortų kiekis.**

Žaidimo kortų sudėtinės dalys:

- Kortos tipas
- Kaina
- Nauda
- Kortos rūšį nusakantis simbolis
- Kortos iliustracija
- Kortos pavadinimas
- Istorinio įvykio, asmenybės ar pastato aprašymas
- Kortų, kurioms šis vargas gali pakenkti, rūšys
- Lyderio savybė
- Kortos identifikacinis numeris



Kiekvieną miesto kortą gali panaudoti kaip kortos tipą atitinkančios rūšies **resursą**. Tokiu atveju ji pakišama po žaidžiama korta žaidėjo valdose.

Naudos simboliai – tai apatiniame kairiajame kortos kampe pavaizduoti simboliai, kuriuos gali aktyvuoti sužaidamas kortą savo valdose arba lyderio kortą poste (žaidėjo paruoštukėje). Naudos simboliai gali būti **būvio simboliai** arba **progreso taškai**.



Būviai perteikia įvairių sričių klestėjimo laikotarpius mieste. Miesto būvį gali pakeisti sužaidęs kortelę, ant kurios po užrašu **Nauda** pažymėtas būvio simbolis su rodykle.



Žaidime yra 3 pagrindiniai būviai: ekonominis, infrastruktūrinis ir kultūrinis. **Ekonominio būvio** metu klesti komercija, **infrastruktūrinio būvio** – infrastruktūra, **kultūrinio būvio** – kultūra, švietimas ir visuomeninis gyvenimas.



Miestą gali ištikti krizės laikotarpį atspindintis būvis – **sunkmetis**. Jis įsigalioja aušros fazėje, jei žaidėjas turi vargo kortą savo valdose.



Progreso taškai žymi žaidėjų statomo miesto progreso lygį. Žaidimo gale daugiausiai progreso taškų turintis žaidėjas skelbiamas nugalėtoju.

Amžių lenta skirta sekti žaidėjų progreso taškus, esamą būvį. Ji taip pat yra kortų įsigijimo vieta.



Žaidėjo paruoštukė yra dvipusė kortelė, skirta priminti žaidėjams apie galimus veiksmus, ėjimo seką, žaidime naudojamų simbolių reikšmes. Viena jos pusė yra pritaikyta žaidžiantiems palengvintą Marijampolės versiją, kita – žaidžiantiems pilną versiją.

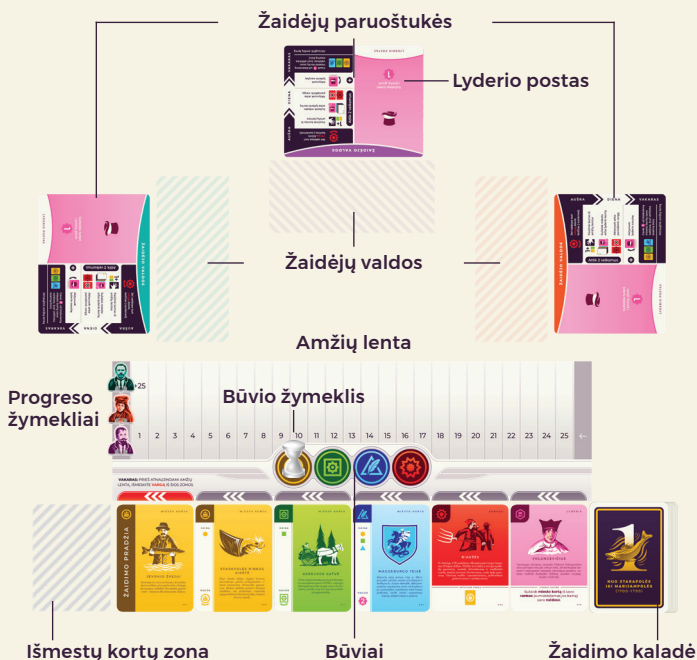


Žaidžiant pilną žaidimo versiją, naudojama ta paruoštukės pusė, kurioje yra pažymėtas lyderio postas.

Žaidėjo valdos – erdvė priešais žaidėjo lentelę, kurioje žaidžiamos miesto kortos.

Į išmestų kortų zoną dedamos iš žaidimo pašalintos kortos.

Pasiruošimas žaidimui



Prieš pradėdamas žaisti Marijampolę ant stalo išdėstyk pagrindinius žaidimo komponentus: žaidėjų paruoštukes, amžių lentą ir žaidimo kortelių kaladę.

Komponentų išdėstymas

Amžių lentą paguldyk ant stalo taip, kad ją gerai matytų visi žaidėjai. Stalo centras paliekamas laisvas – jo viduryje žaidėjai statys Marijampolės miestą. **Būvių žymeklio** figūrėlę pastatyk ant ekonominio būvio simbolio amžių lentos centre.

Žaidėjai pasirenka po vieną **progreso žymeklį** ir jį uždeda ant nulinio langelio amžių lentos **progreso**

juostoje. Priešais kiekvieną žaidėją padėk po **žaidėjo paruoštukę.** Joje yra pateikta pagalbinė žaidimo taisyklių santrauka, kuri padės prisiminti galimus veiksmus ir simbolių reikšmes.

Kaladės paruošimas

Žaidimo kortelės yra suskirstytos į keturis periodus. Šie periodai apima laikotarpį nuo XVIII a. pradžios iki Marijampolės istorinio miesto vardo atgavimo dienos.

Prieš pradėdamas žaisti, sumaišyk korteles specialia tvarka:

1. Jei žaisite palengvintą žaidimo versiją, iš žaidimo kortų kaladės pašalink vargus ir lyderius, kad kaladėje liktų tik miesto kortos. **Pilnoje žaidimo versijoje vargų ir lyderių kortelės nepašalinamos.**
2. Kortas padalink į 4 krūveles pagal istorinius periodus. Jų pavadinimai parašyti nugarėlėse.
3. Korteles **Jevonio žvejai** (I periodas) bei **Marijampolė** (IV periodas) atskirk nuo visų kitų ir laikinai padėk į šalį.
4. Išmaišyk kiekvieną krūvelę. Kiekvieno laikotarpio kortos turi likti atskirai – taip gausi 4 sumaišytas istorinių periodų kalades.
5. Kalades sudėk vieną ant kitos nugarėlėmis į viršų nuo I iki IV periodo iš viršaus į apačią: I periodas, II periodas, III periodas, IV periodas.
6. Kadangi Marijampolė neegzistavo be XVIII a. prie Jevonio upelio gyvenusios žvejų bendruomenės, kaladės viršuje padėk kortą **Jevonio žvejai** (I periodas, 001), o apačioje – **Marijampolė** (IV periodas, 112).

Užverstų kortų kaladę padėk dešiniau nuo amžių lentos. Tada ant amžių lentos iš eilės po vieną išdėliok 6 atvers-tas korteles nuo kaladės viršaus.

Žaidimo eiga

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Toliau žaidėjų eilė eina ratu pagal laikrodžio rodyklę. Palengvintoje *Marijampolės* versijoje kiekvieno žaidėjo ėjimas yra padalintas į 2 fazes: dieną ir vakarą. Žaidėjas fazes įvykdo paeiliui savo ėjimo metu.

Pilnoje *Marijampolės* versijoje yra 3 fazės: aušra, diena ir vakaras.

AUŠRA



Aušros fazės metu patikrinama, ar žaidėjo valdose nėra vargų kortų. Jei žaidėjas savo valdose turi bent vieną vargą, miesto būvis jo ėjimo metu pasikeičia į **sunkmetį**.

Pavyzdys. Jurgis pradeda ėjimą. Prieš tai ėjęs žaidėjas panaudojo vargo kortelę ant vienos iš Jurgio valdose esančių kortelių. Jurgis aušros fazės metu mato, kad ant kortelės *Cukraus fabrikas* uždėtas vargas *Streikas*. Jurgis būvio žymeklį perkelia ant  sunkmečio simbolio.

DIENA

Dienos metu gali atlikti **2 pasirinktus pagrindinius veiksmus**. Veiksmus atlik bet kokia tau patogia seka. Tokį patį pagrindinį veiksmą gali pasirinkti ir 2 kartus.



Žaidėjai dienos fazėje taip pat gali atlikti papildomą (lyderio) veiksmą. Papildomas (lyderio) veiksmas nepriskiriamas prie dviejų pagrindinių veiksmų. **Papildomą lyderio veiksmą gali atlikti tik vieną kartą per ėjimą, nebent dienos fazėje į lyderio postą būtų pastatytas naujas lyderis.**

Galimi pagrindiniai veiksmai:

- Pasiimk kortas iš amžių lentos
- Sužaisk miesto kortą
- Sužaisk lyderio kortą
- Aktyvuok arba panaikink vargą

Papildomas veiksmas:

Aktyvuok ypatingą lyderio savybę



Pasiimk kortas iš amžių lentos

Į ranką pasiimk iki 2 kortų iš amžių lentos.



Gali pasiimti į ranką 1 kortą bei papildomai po 1 kortą iš amžių lentos už kiekvieną ekonomikos (geltonos) ir infrastruktūros (žalios) aktyvių (viršutinių) kortų porą savo valdose. Kadangi miesto augimą skatina

klestinti komercija ir išvystyta infrastruktūra, porą turi sudaryti 1 ekonomikos ir 1 infrastruktūros korta. Vargų imti į rankas negalima.

Pavyzdys. Jurgis turi 1 ekonominę (geltoną) ir 2 infrastruktūros (žalias) kortas savo valdose, taigi jis vienu veiksmu gali pasiimti iki 2 kortų, esančių amžių lentoje.

Sužaisk miesto kortą



Savo miesto valdose pastatyk pastatą, atidaryk parką, įstaigą, įkurk bendruomenę ar įgyvendink miestui reikšmingą įvykį. Žaisdamas kortas savo valdose plėsi Marijampolės miestą ir kelsi jo progreso lygį pelnydamas progreso taškus. Jei turi pakankamai resursų, gali sužaiskti bet kurią rankose turimą kortelę. Žaidžiamos kortelės reikalaujamų resursų tipas ir kiekis nurodyti kairiajame viršutiniame kortos krašte, po užrašu *Kaina*.

Kaip mokėti resursus? Visos rankose turimos kortos gali būti panaudotos kaip resursai. Kortos rūšis (spalva) nurodo, kokios rūšies resursu ji gali būti paversta: ekonominiu (geltona) ●, infrastruktūriniu (žalia) ■ ar kultūriniu (mėlyna) ▲. Kad sužaistum kortą, po ja turi pakišti visus reikalaujamus resursus ir susidariusią kortų krūvelę pastatyti savo valdose, t. y. savo stalo pusėje. Tik viršutinė (sužaista) korta laikoma aktyvia, o ant jos pavaizduotas objektas – pastatytas Marijampolės mieste.



Lyderių kortelės reprezentuoja žmogiškuosius resursus. Mokėdamas resursus, gali išmesti rankose turimą lyderio kortą į išmestų kortų zoną ir nepaisyti 1 pasirinkto resurso reikalavimo iš kortos kainos.

Pavyzdys. Jurgis planuoja savo valdose pastatyti *Varšuvos viešbutį*. Kaip pažymėta viršutiniame kairiajame šios kortelės krašte, kortelės kaina viešbučiui pastatyti yra 1 ekonominis (geltonas) ir 1 kultūrinis (mėlynas) resursas. Jurgis kaip ekonominį resursą panaudoja kortelę *Turgadieniai* ir pakiša ją po *Varšuvos viešbučio* kortele, o kaip kultūrinį resursą panaudoja *Pirmąjį vienuolyno akmenį*.

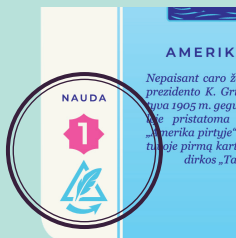


Kaip atlikti perstatymą? Kartais norimai kortai sužaisti gali pritrūkti reikiamų resursų. Tokiu atveju gali atlikti perstatymą. Žaisdamas kortą, uždėk ją ant seniau sužaistos kortos savo valdose ir visas po apačia esančias kortas panaudok kaip atitinkamų rūšių resursus. Krūvelėje resursų gali būti daugiau, nei jų reikalaujama perstatant. Perstatydamas dalį resursų gali pridėti ir iš rankose turimų kortų. Atsimink, kad šis veiksmas nesukurs naujos krūvelės tavo valdose ir tik viršutinė korta liks aktyvi.

Pavyzdys. Kad Jurgis pasistatytų *Cukraus fabriką*, jam reikalingi 3 ekonominiai (geltoni) ir 2 infrastruktūriniai (žali) resursai. Jurgis to padaryti neišgali, todėl nutaria savo valdose esančią *Geležinkelio stotį* perstatyti į *Cukraus fabriką*. Perstatymo metu kortelė *Geležinkelio stotis* ir visos po ją pakištos kortelės laikomos resursais, reikalingais *Cukraus fabriko* statyboms. Kad sėkmingai užbaigtų statybų darbus, Jurgis šią krūvelę papildė korta *Pašalpos* – vienu trūkstamu ekonominiu resursu. Kortų krūvelės viršuje Jurgis pastato *Cukraus fabriką*, o *Geležinkelio stotis* tampa istorija.



Kas nutinka sužaidus kortą? Sužaidęs kortą, iškart aktyvuosi naudos simbolius, kurie yra pavaizduoti apatiniajame kairiajame kortos krašte. Tai gali būti progreso taškai ir būvio simboliai. Jei sužaidėi kortą, ant kurios pavaizduotas progreso taškų simbolis, pelnysi tiek progreso taškų, kiek parašyta ant šio simbolio. Jei ant kortelės pavaizduotas būvio su rodykle simbolis, miesto būvis pasikeis į nurodytą.



Pavyzdys. Jurgis sužaidžia kortelę *Amerika pirtyje*, kurios kairiajame šone pavaizduotas mėlynos spalvos kultūrinio būvio simbolis ir progreso taškų simbolis su skaičiumi 1. Taip žaidėjas miesto būvį pakeičia į kultūrinį ir pelno 1 progreso tašką.



Sužaisk lyderio kortą

Šiuo veiksmu gali pastatyti lyderį į lyderio postą (ant žaidėjo paruoštukės) ir taip gauti papildomą (lyderio) veiksmą, kurį nuo šiol galėsi naudoti kiekvieno ėjimo metu.

Lyderių kortos nereikalauja resursų. Vos sužaidęs lyderio kortą pelnysi 1 progreso tašką.

Išimtis: 1 progreso taškas negaunamas Lietuvninkui atėjus į lyderio postą jo savybės aktyvavimo metu, kai jis yra apkeičiamas su kito žaidėjo lyderiu.

Žaidėjai negali turėti daugiau nei vieną lyderį poste vienu metu, todėl žaisdamas naują lyderio kortą, buvusį lyderį perkeln į išmestų kortų zoną.

Pavyzdys. Jurgis rankoje turi **Žemaitės** kortą, kurią nutaria sužaisti. Jis išmeta iš žaidimo lyderio poste buvusį *Totoraitį* ir jo vietoje padeda **Žemaitės** kortą. Jurgis pelno 1 progreso tašką. Kol turės **Žemaitę**, jis kiekvieno ėjimo metu galės atlikti kortos apačioje nurodytą papildomą (lyderio) veiksmą: **Perkelk vargą nuo vienos miesto kortos žaidėjų valdose ant kitos. Jeigu dabar sunkmetis, gaut 1**.



Aktyvuok arba panaikink vargą



Vargai atspindi sunkumus, kuriuos istoriškai teko patirti Marijampolės gyventojams. Vargų kortelėse minimos negandos neigiamai veikia komercinį miesto gyvenimą, alina visuomenę ir sukelia krizes. Panaudojęs vargą prieš kitą žaidėją, gali jį susilpninti. Ant vargų kortelių pavaizduotos miesto kortų rūšys, su kuriomis jie sąveikauja.

Aktyvuoti vargą. Uždėk vargo kortą ant atitinkamos priešininko kortos ir ji taps neaktyvi (už ją nebus gautami progreso taškai) tol, kol vargas nebus panaikintas. Vargų imti į ranką negalima. Norint aktyvuoti vargą, turi būti įgyvendintos dvi sąlygos:

1. Vargas privalo būti amžių lentoje.
2. Priešininkas turi turėti aktyvią kortą savo valdose, kuri atitinka ant vargo pavaizduotą kortos rūšį.

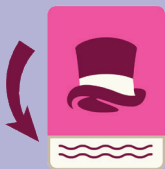


Vargai prieš lyderius. Jeigu vargą panaudosi prieš lyderio kortą, į išmestų kortų zoną bus išmestas ir nuo vargo nukentėjęs lyderis, ir panaudota vargo kortelė. Kitaip tariant, varžovo lyderio postas ištuštės.

Panaikinti vargą. Norėdamas panaikinti vargą iš savo valdų, rankose turi turėti kortą, kurios rūšis atitinka bent vieną iš ant vargo kortos pavaizduotų kortų rūšių. Išmesk šios rūšies kortą iš rankos į išmestų kortų zoną. Panaikinto vargo kortelė taip pat pašalinama iš žaidimo ir keliauja į išmestų kortų zoną.



Aktyvuok lyderio savybę (Papildomas veiksmas)



Jeigu turi lyderį poste, gali aktyvuoti papildomą (lyderio) veiksmą, nurodytą lyderio kortelės apačioje. Šį veiksmą gali atlikti bet kuriuo metu dienos fazėje. Lyderio veiksmo negali aktyvuoti daugiau nei vieną kartą dienos fazėje, nebent dienos fazės metu į tavo lyderio postą ateitų naujas lyderis.

Išimtis: Lyderio Juknevičiaus savybė „Žaidėjai prieš tave negali naudoti vargų“ galioja ir kitų žaidėjų dienos fazėje.

Pavyzdys. Jurgiui priklausantis Cukraus fabrikas kenčia Didžiąją ekonominę krizę. Jurgiui pasisekė, kad lyderio poste turi Žemaitę, kurios papildomas (lyderio) veiksmas leidžia perkelti vargą ant kitos kortos ir sunkmečio atveju pelnyti 1 progreso tašką. Jurgis nuima vargą Didžioji ekonominė krizė nuo Cukraus fabriko ir uždeda jį ant priešininko Buliavos kortelės. Kadangi šiuo metu mieste tęsiasi sunkmetis, žaidėjas Žemaitės dėka pelno 1 progreso tašką.

VAKARAS

Atlikęs visus galimus žaidėjo veiksmus, sulauksi vakaro fazės. Šioje fazėje:

Pelnyk progreso taškus už esamą būvį

Suskaičiuok, kiek turi aktyvių (esančių krūvelių viršuje) kortų savo valdose, spalvomis atitinkančių esamą miesto būvį. Pastumk savo progreso žymeklį amžių lentoje per tiek vienetų, kokį rezultatą gavai. Jeigu neturi aktyvių esamą būvį atitinkančių kortų savo valdose, progreso taškų už būvį gauti negali.



Progreso taškų už būvį negauni, jei tavoėjimo metu yra sunkmetis (raudonas būvis).

Atnaujink amžių lentą

Paslink visas kortas į kairiausią laisvą sektorių, pradėdamas nuo kairiausios kortos amžių lentoje. Tuščius laukelius užpildyk naujomis kortomis nuo žaidimo kaladės viršaus, iš kairės į dešinę.

Prieš atnaujindamas amžių lentą patikrink, ar nėra vargo kortos pirmajame kortų sektoriuje, amžių lentoje. Jeigu yra, išmesk tą vargą į išmestų kortų zoną.



Dviųjų žaidėjų versija

Žaidžiant dviem žaidėjams, kiekvieną kartą prieš atnaujinant amžių lentą reikia išmesti vieną kortą nuo kaladės viršaus.

Žaidimo pabaiga

Kai kuris nors žaidėjas iš amžių lentos pasiima į ranką kortą *Marijampolė* ir baigia veiksmus, visi kiti žaidėjai ratu atlieka po paskutinį ėjimą. Žaidimas stabdomas, net jei žaidėjų rankose ar amžių lentose dar liko nepanaudotų kortų.

Dviejų žaidėjų versijoje žaidimas taip pat stabdomas, jeigu *Marijampolės* korta iškeliauja į išmestų kortų zoną.



Galutinis progreso taškų skaičiavimas

Žaidėjai suskaičiuoja, kiek turi aktyvių miesto kortų (kortų krūvelių) savo valdose ir už kiekvieną jų pelno po 1 progreso tašką.

Vargais uždengtos kortų krūvelės nėra įskaičiuojamos. Be to, už kiekvieną vargą savo valdose žaidėjai praranda po 1 progreso tašką.

Daugiausiai progreso taškų surinkęs žaidėjas skelbiamas nugalėtoju. Lygiųjų atveju nugalėtoju skelbiamas tas žaidėjas, kuris pirmas perbris Jevonio upelį.



Lyderių savybės

Šiame skyriuje išvardintos pilnoje Marijampolės versijoje žaidžiamų lyderių savybės ir pateikti žvaigždutės (*) simboliu ant kortelių pažymėtų savybių patikslinimai.

Pranciška Ščiukaitė-Butlerienė



Pasiimk **lyderį** iš **amžių lentos** į savo ranką.

Morkus Antanas Butleris



Duok kortą kitam žaidėjui. Pasiimk iki 2 kortų iš **amžių lentos**.

Hiacintas Vasiliauskas



Pasiimk tiek kortų iš **amžių lentos**, kiek turi **kultūrinių kortų** savo valdose (iki 6 kortų).

Viktoras Volungevičius



Sužaisk **miesto kortą** iš savo **rankos** (sumokėdamas jos kainą) savo valdose.

Adalbertas Vaitiekus Strachas



Jeigu dabar ne sunkmetis, pakeisk **būvį** į **kultūrinį**.

Antanas Pušeta ir Karolis Šonas



Panaikink **vargą** savo valdose arba iš **amžių lentos** ir gauk **1**.

Napoleonas



Atversk viršutinę žaidimo kaladės kortą. Jei tai vargas, aktyvuok. Kitu atveju pasiimk tą kortą į ranką.

**Jeigu ant vargo pavaizduotų kortų rūšis neatitinka nei vienos žaidėjų valdose ar lyderio poste turimų kortų rūšies, vargas yra išmetamas į išmestų kortų zoną.*

Jablonskis



Sukeisk dvi viršutines miesto kortas žaidėjų valdose.

**Kortos gali būti keičiamos tiek kelių žaidėjų, tiek vieno žaidėjo valdose.*

Jablonskį aktyvavęs žaidėjas priešininko kortą gali sukeisti ir su savo, ir su kito priešininko valdose esančia korta.

Lietuvnikas



Sukeisk šį lyderį su kito žaidėjo lyderiu. Jei žaidėjas turi kultūrinę kortą savo valdose, gauk 1.

**Nors paprastai sužaidęs lyderio kortą ir pastatęs naują lyderį į savo lyderio postą žaidėjas gauna 1 progreso tašką, ši taisyklė negalioja Lietuvninko savybės aktyvavimo metu jam atėjus į lyderio postą, kai Lietuvninkas yra apkeičiamas su kito žaidėjo lyderiu.*

Petras Arminas-Trupinėlis ir Petras Kriaučiūnas



Pasiimk į ranką iki 3 atsitiktinių kortų iš kito žaidėjo rankos, tada duok šią kortą tam žaidėjui.*

**Laikomų kortų kiekis yra neslepiamas, tad prieš aktyvuodamas šį lyderį žaidėjas gali įsitikinti, kiek kuris žaidėjas turi kortų. Atsitiktinės kortos traukiamos iš kito žaidėjo rankos matant tik jų nugarėles.*

Vincas Kudirka



Kaskart, sužaidęs **kultūrinę kortą** savo valdose, gauk **1** ir pakeisk būvį į **kultūrinį**.

Totoraitis



Paimk 1 kortą iš **išmestų kortų zonos** į savo ranką. Vargo imti negali.

Jonas Basanavičius



Pakeisk būvį į bet kurį kitą (išskyrus **sunkmetį**).

Jurgis Matulaitis



Išmesk **vargą** iš **amžių lentos** ir gauk **1** arba panaikink **vargą** iš kito žaidėjo valdų ir gauk **2**.

Rimantas Juknevičius



Negali aktyvuoti **vargų** kitiems, kiti žaidėjai negali aktyvuoti **vargų** prieš tave.*

Vytautas Šneideris



Jeigu dabar **sunkmetis**, pakeisk būvį į **kultūrinį** ir gauk **1**.

**Ši savybė galioja ir kitų žaidėjųėjimo metu.*

Žemaitė



Perkelk vargą nuo vienos miesto kortos žaidėjų valdose ant kitos. Jeigu dabar **sunkmetis**, gauk 1.*

**Kortos gali būti keičiamos tiek kelių žaidėjų, tiek vieno žaidėjo valdose. Jablonskj aktyvavęs žaidėjas priešinininko kortą gali sukeisti ir su savo, ir su kito priešinininko valdose esančia korta.*

Julius Miežlaiškis



Visi žaidėjai ratu pagal laikrodžio rodyklę siunčia rankoje laikomas kortas.*

**Jeigu žaidėjas rankoje neturi kortų, jis nieko nesiunčia, tačiau gauna siunčiamas kortas iš kitų.*

Kazys Grinius



Daugiausiai **progreso taškų** turintis žaidėjas atiduoda kortą mažiausiai **progreso taškų** turinčiam žaidėjui. Jei tu turi mažiausiai taškų, gauk 1.*

Jeigu ne vienas žaidėjas turi daugiausiai taškų, Kazj Grinių aktyvavęs žaidėjas gali pasirinkti, prieš kurį iš jų naudoja šio lyderio savybę. Jeigu ne vienas žaidėjas turi mažiausiai taškų, Kazj Grinių aktyvavęs žaidėjas gali pasirinkti, kuris iš jų gaus 1.

Juozas Miežlaiškis



Kaskart, papildęs ranką kortomis, trauk vieną atsitiktinę kortą iš kito žaidėjo rankos.*

**Laikomų kortų kiekis yra žinomas, tad prieš aktyvuodamas šį lyderį žaidėjas gali įsitikinti, kiek kortų turi kiti žaidėjai.*

Kūrėjų sąrašas ir padėkos žodis

Žaidimo kūrėjai: Tomas Miliauskas, Monika Sadauskaitė.

Dėkojame testuotojams: Pijui Krūminui, Pauliui Liškauskui, Editai Liškauskei, Tomui Blažiui, Pauliui Miliauskui, Mariui Miliauskui, Martynai Pangonytei, Augustai Krūminienei, Arūnui Rudžiui, Dovaidui Pabiržiui, Ievai Pabiržienei, Juliui Gvozdiuvui, Karolinai Matekonytei, Mykolui Lekavičiui, Liudui Ubarevičiui, Inetai Janušonei, Godai Plytaitytei, Arnui Gečui, Mariui Eismantui, Justui Tomkui, Mangirdui Beniušiui, Pauliui Šalnai, Vaidui Mikelskui, Greta Klimavičienei, Margiriui Klimavičiui, Remigijui Klimavičiui, Dovilei Kairienei, Nagliui Kairiui, Luknei Kairytei, Linui Markevičiui, Greta Markevičiūtei, Benui Markevičiui, Edmundui Dumskiui, Augustui Krivickui, Elvijui Čėsna, Kristinai Lėckaitei, Kasparui Grigūnui, Godaudui Dumskiui, Violetai Dumskienei, Grantui Matekoniui, Ramunei Matekonienei, Greta Būtėnaitei, Lukui Karlauskui, Julijai Dekaminavičienei, Ernestui Kolpakovui, Juliui Česnavičiui, Kasparui Mockevičiui, Daumilui Ardickui, Rūtai Bartkutei, Lukui Navašinskiui, Benui Luščikui, Karol Marač, Deivydai Rokui Stančikui, Karolinai Pleskevičiūtei.

Dėkojame už pagalbą Kauno regioninio valstybės archyvo Marijampolės filialo vedėjui Rimvydui Urbonavičiui, Lietuvos prezidento K. Griniaus memorialinio muziejaus vyresniajam muziejininkui Tomui Kukauskui ir istorikui Benjaminui Mašalaičiui.

Žaidimas „Marijampolė“ sukurtas remiantis faktais iš Antano Miškinio knygos „Marijampolės miestas iki 1940: istorija ir architektūra“ (1995). Žaidimo temą taip pat įkvėpė Benjaminio Mašalaičio knyga „Kelionė į praeities Marijampolę“, Jono Totoraičio „Sūduvos Suvalkijos istorija“ (1938) ir „Kapsukas. Mažasis gidas“ (1984).

SNEAKYBOX

Protagonistas

Bet kokia forma kopijuoti, perleisti ar atkartoti žaidimo turinį be leidėjo sutikimo griežtai draudžiama. © UAB „SneakyBox“ 2022. Visos teisės saugomos.