

# AMBER

Tervező: Thomas Lewandowicz

Grafika: Ewa Kotowska

## BEVEZETŐ

*A királyság meghódított egy tengerparti tartományt, és ott most új báróságokat alapítanak. Hamar kiderül, hogy e vidék legfőbb kincse a borostyán, melyért a legtávolabbi vidékekről érkeznek karavánok. A falvak lakói gyűjtik össze a borostyánt, mit a kereskedők megvásárolnak. Az új bárók tudva tudják, hogy aki a leginkább le tudja fölözni a borostyánkereskedelem hasznát, az lesz közülük a leghatalmasabb.*

Ezek a bárók a játékosok. A céljuk, hogy kereskedőutakkal kössék összes kastélyaikat a falvakkal, ahol gyűjtik, és a többiek kastélyaival, ahol eladják a borostyánt. Ehhez utakat kell törniük a vadonban. Mivel a vásárlók csak az utakat használják, az egyes úthálózatokat célszerű összekötni. Az lesz a leggazdagabb, akinek kastélya a legtöbb faluval és várossal lesz összekötve.



## TARTALOM

játéktábla · 8 falukorong · 14 aranypénz · 92 építkezéslapka, közöttük  
82 útlapka, 4 tólapka és 6 ásólapka · 6 különleges ásólapka ·  
6 kastélylapka · szabályfüzet



4) építkezéslapkák



2) falukorongok



3) aranypénzek

1) játéktábla



5) különleges ásólapkák



6) kastélylapkák





## AZ ALAPJÁTÉK

### ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a lapkákat és jelzőket.

- A 6 különleges ásólapkát (5) rakjátok vissza a dobozba; ezekre csak a haladó játékban van szükség.
- A játéktáblát (1) rakjátok ki az asztal közepére. Válasszatok egy kezdőhelyzetet aszerint, hányan játszatok (*l. a 8-10. oldalon*).
- A választott kezdőhelyzetnek megfelelően rakjátok fel a játéktáblára a szükséges számú falukorongot és kastélylapkát. Minden kastélylapra és minden falukorong alá rakjatok egy aranypénzt.
- Az összes építkezéslapkát keverjétek meg, majd mindenkinek osszatok ki 6-ot - ezeket ne mutassátok meg egymásnak. A többit képpel lefelé rakjátok félre. Válasszatok magatoknak kastélyt, valamint válasszatok (vagy véletlen segítségével jelöljétek ki) egy kezdőjátékost.



## A JÁTÉK MENETE

Először a kezdőjátékos cselekszik, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek.

### Az éppen soron lévő játékos:

- 1) A nála lévőkhöz közül egy lapkát felrak a játéktáblára a lerakási szabályok betartásával. Bizonyos esetekben (híd, körforgalom) a játékos két lapkát rakhat le körében.
- 2) A játékos húz a készletből egy (vagy két) lapkát, hogy hat legyen a kezében.

### AZ ÉPÍTKEZÉSLAPKÁK LERAKÁSÁNAK SZABÁLYAI

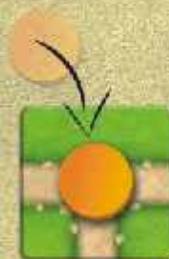
- A játékos csak olyan mezőre rakhat fel építkezéslapkát (út-, tó-, ásólapkát), ahová saját kastélyából úton el tud jutni.
- Út- és tólapka csak üres mezőre rakható le (*kivétel: híd, körforgalom*).
- A játékosnak saját kastélyából el kell tudni jutnia erre a mezőre úgy, hogy végig utakon halad.
- Az útlapkákat úgy kell egymás mellé lerakni, hogy útdoldal útdallal, rétoldal rétoddallal érintkezzen. Út nem futhat bele útlapka rétéjébe.
- Az utak semlegesek, azokat minden játékos használhatja.
- Néhány út egyirányú; ezeknél nyíl jelzi az egyetlen lehetséges útirányt.
- Minden kastélyból négy út indul ki, és a kastély lezárja az utakat.

### Példák:



### Összeköttetés faluval

Az összeköttetés létrehozásához a játékosnak le kell raknia egy útlapkát arra a mezőre, ahol a falukorong van. Alul lesz a lapka, azon a falukorong. Ha az összeköttetés létrehozásakor egyedül a játékos kastélyával van összekötve a falu, a játékos megkapja a falukorong alól az aranypénzt; ha viszont több kastéllyal is összeköttetésben van a falu, az aranypénzt vissza kell rakni a dobozba. A falvak, ellentétben a kastélyokkal, nem zárják le az utakat, így a falun keresztül tovább lehet haladni (építkezés, összeköttetés kastéllyal, másik faluval).



### Összeköttetés kastéllyal

Az összeköttetés létrejön, amikor egy játékos úton el tud jutni kastélyából egy másik játékos kastélyába. Ha ezzel a kastéllyal egyedül az övé lett összekötve, megkapja a kastélyon lévő aranypénzt; ha ez a kastély több kastéllyal is össze lett kötve, az aranypénz visszakerül a dobozba. A bekötött kastély tulajdonosa e szempontból nem számít, saját kastélya aranypénzét senki sem kaphatja meg.

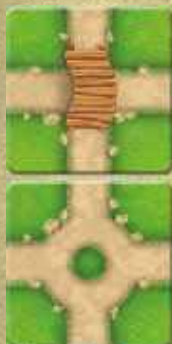
**Példák:** A **vörös kastély** össze van kötve a **kék kastéllyal**.

A **kék kastély** nincs összekötve a **vörös kastéllyal**.



### A híd és a körforgalom

Ezek speciális lapkák, velük felülépíthetők más útlapkák. A játékos akkor használhatja őket, ha egy útját belevezi egy másik, egyenes út rétoldalába. Ilyenkor még e körében eldobja azt az egyenes utat, a helyére lerakva a hidat vagy a körforgalmat. Mindez persze csak akkor lehetséges, ha a híd, illetve a körforgalom ott van a játékos kezében.



A híd, illetve a körforgalom lerakható a normál módon is, a rendes szabályok szerint; ilyenkor a játékos csak ezt az egy lapkát rakja le körében.



**Ásó**

Az ásólapkák nem kerülnek fel a játéktáblára, mivel általuk levehetőek út- és tólapkák (kastélylapkák nem). A játékos csak olyan lapkát vehet le, amelyhez úton el tud jutni kastélyából. Az így üressé vált mezőre utóbb lerakható másik lapka, persze csak a lerakási szabályok betartásával.

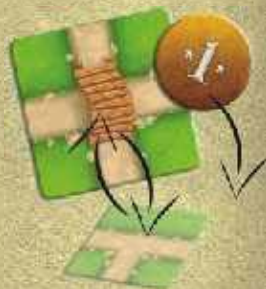


**Tó**

Tólapka pont úgy rakható le, mint útlapka - a mezőhöz el kell tudni jutnia a játékosnak saját kastélyából. A tavak gátolják az összeköttetéseket, és nem lehet a tapon át utat építeni. Ásó segítségével eltüntethető a tó.

**HA NEM LEHET LAPKÁT LERAKNI**

Ha a játékos le tud rakni lapkát, le kell raknia lapkát. Azonban előállhat olyan eset, hogy nem tud lapkát lerakni. Ilyenkor ezt bejelenti (a lapkáit nem mutatja meg a többieknek), eldobja egy lapkáját, majd húz egy újat. Ha van aranypénze, egyet vissza kell raknia a dobozba. Ha már kifogyott a lapkakészlet, a játékos kénytelen passzolni.



## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha:

1) Van egyetlen olyan játékos, akinek kastélya össze van kötve az összes faluval és az összes kastéllyal. Ekkor ő azonmód megnyerte a játékot. Ha több olyan játékos is van, akinek kastélya össze van kötve az összes faluval és az összes többi kastéllyal, a játék folytatódik a 2. feltétel teljesüléséig (*l. lentebb*).

2) Ha addig senki sem nyeri meg a játékot (1. feltétel), a játék akkor ér véget, ha már kifogyott a lapkészlet és egy játékos kezében sincs háromnál több lapka. Ekkor a játékosok összeszámolják pontjaikat:

**1 győzelmi pont** jár minden aranypénzért.

**2 győzelmi pont** jár minden faluért, amivel össze van kötve a kastélyuk.

**3 győzelmi pont** jár minden kastélyért, amivel össze van kötve a kastélyuk.

Az győz, akinek a legtöbb pontja van. Holtverseny lehetséges.



## A HALADÓ JÁTÉK

A haladó játék jórészt megegyezik az alapjátékkal, az alábbi eltérésekkel:

Minden játékos kap egy speciális ásólapkát saját színében. Ezt a játék során egyszer felhasználhatja ahelyett, hogy kijátszana egy lapkát a kezéből.

Az előkészületek végén csapjatok fel annyi lapkát, ahányan vagytok. Amikor egy játékos köre végén lapkát húz, vagy ezek közül választ, vagy a készletből vesz el egy lapkát. Ha ilyen képpel felfelé lévő lapkát vesz el, ahelyett új lapkát kell felcsapni. Ha valaki két lapkát húz, mindkettőt vagy csak az egyiket elveheti a felcsapottak közül; ha az első lapkánál húzás helyett felcsapott lapkát vesz el, előbb új lapkát kell felcsapni, és csak utána dönt a játékos, hogyan pótolja második lapkáját.

### A játék vége

Mint az alapjátékban. Fontos, hogy a speciális lapka nem tekintendő úgy, mint ami a játékos kezében van.



# KEZDŐHELYZETEK

2 játékos esetén





### 3 játékos esetén



### 4 játékos esetén

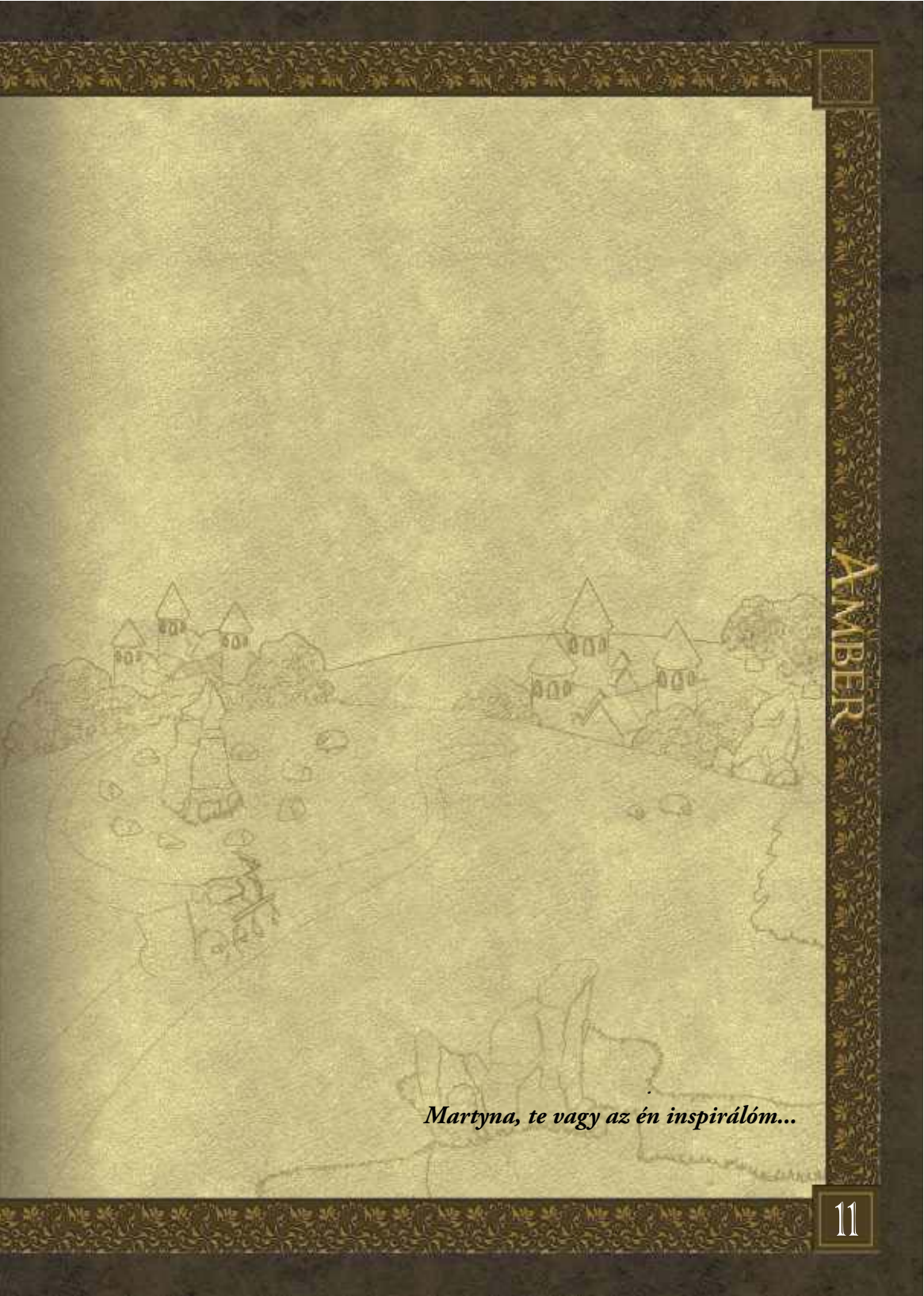


5 játékos esetén



6 játékos esetén





*Martyna, te vagy az én inspirálóm...*



**REBEL.PL**  
Centrum gier

© 2012 REBEL.pl

Tervező: **Thomas Lewandowicz**

Grafika: **Ewa Kotowska**

Fejlesztési vezető: **Maciej Teległow**

Tesztelési vezető: **Michał Pepliński, Paweł Gorczyński**

Fordító: **Thaur (thaur@freemail.hu)**

### TÁMOGATÓK:



AMBER

