

the Ark of the Covenant

2-5 játékos részére, 8 éves kortól

Józsué elvezette Izrael gyermekeit az Ígéret Földjére, és most már a ti dolgotok az utak, a városok és a templomok megépítése, a juhnyájak megszaportítása. A városokba pedig küldjétek prófétákat, hogy ott bűnbánatról profétáljanak. Végezzétek el hát szent feladatokat, és a Frigyláddal járjátok körbe az országot.

Tartalom

- 72 területkártya (köztük egy eltérő hátoldalú), rajtuk városok, utak és mezők darabjaival, valamint templomokkal.



kezdőkártya

- 40 követő, öt színben. Minden játékos egy követőjét pontjai jelzésére használja.



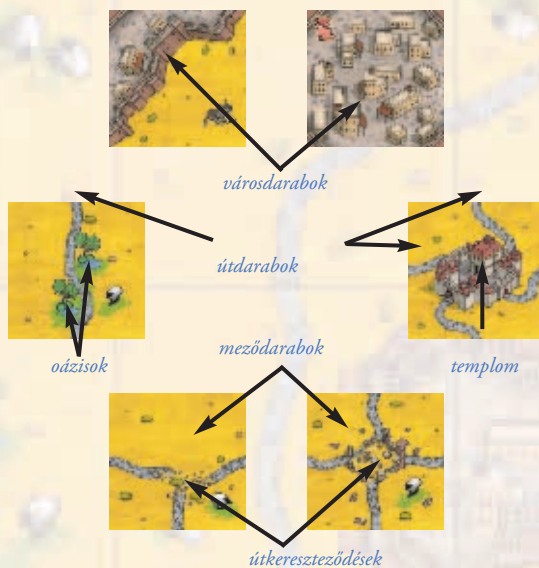
- 5 próféta, mind az öt színben egy. Ezek olyanok, mint a követők, csak nagyobbak.
- 1 Frigyláda.



- Kiértékelőtábla, az eredmény jelzésére.



- Szabályfüzet.



A játék célja

A játékosok egymás után területkártyákat húznak, és azokat lerakják az asztalra. Utak, városok, mezők és templomok jönnek így létre. A játékosok a területkártyákra lerakhatják követőiket, hogy pontokat gyűjtsenek. Emellett a Frigyládát is mozgathatják, lehetőleg úgy, hogy az saját követőik mellett haladjon el. A játékot végül az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

Előkészületek

A kezdőkártyát rakjátok ki az asztal közepére. A többi területkártyát képpel lefelé keverjétek meg, és rakjátok több oszlopba az asztalra úgy, hogy valamennyien könnyen elérhessétek azokat. A kiértékelőtáblát az asztal szélére tegyétek, hogy az asztal közepe üresen maradjon.

Mindegyikőtök válasszon egy színt, és vegye el az ahhoz a színhez tartozó 8 követőt és a prófétát. Egyik követőtöket mind rakjátok a kiértékelőtábla 0-s mezőjére, a többit magatok elé rakjátok az asztalra, ez lesz a ti készleteket. A játékot az kezdő, aki közületek utoljára nyitotta ki a Bibliát.

A játék menete

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Akin épp a sor van, az alábbi sorrendben végrehajtja az alábbi cselekedeteket:

- 1) Húz egy új területkártyát, és azt lerakja a játéktérre.
- 2a) Ezután lerakja a készletéből egy követőt az éppen lerakott területkártyára, vagy lerakja készletéből prófétáját az éppen lerakott területkártyára, egy városdarabra.

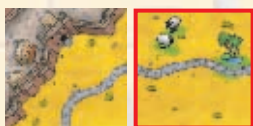
vagy

- 2b) Ha nem rak le sem követőt, sem prófétát, ha akarja, mozgathatja a Frigyládát, 1-5 területkártyányit lépve a Frigyládával.
- 3) Ha a területkártya lerakásával egy vagy több út, város, templom elkészült, azt vagy azokat ki kell értékelni.
- 4) A játékos köre véget is ért, a következő játékoson a sor.

Területkártya lerakása

Amikor egy játékoson a sor, mindenképp húznia kell egy területkártyát valamelyik oszlopból.

- Az újonnan felhúzott területkártyát (a példákban vörös kerettel) úgy kell leraknia, hogy az egy vagy több oldalával csatlakozzon korábban már lerakott területkártyákhoz. A csak sarkos érintés nem elegendő.
- Az új területkártyát úgy kell lerakni, hogy az érintkező területkártyákon a mezők, utak és városok mind folytatódjanak.



Mind az út, mind a mezők folytatódnak.



A város folytatódik.



Az új területkártya egyik oldalán a város, a másik oldalán a mező folytatódik.



Ez a lerakás szabálytalan.

Ritkán, de előfordul, hogy egy területkártyát nem lehet lerakni, mert a már lerakott területkártyákhoz nem lehet szabályos módon hozzátenni. Ilyenkor ez a területkártya kikerül a játékból, a játékosnak pedig új területkártyát kell helyette húznia és azt leraknia.

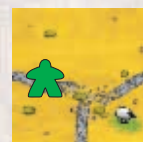
Követő lerakása

Miután a játékos lerakta a területkártyát, lerakhatja rá egy követőt, de csak az összes alábbi szabály betartásával:

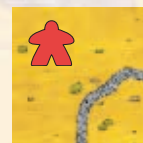
- Csak egy követőt rakhat le.
- A követőt saját készletéből, vagyis maga elől, az asztalról kell leraknia a játéktérre.
- Csak az éppen lerakott területkártyára rakhatja le a követőt.
- El kell döntenie, hogy a területkártyán pontosan hová rakja a követőt. A követő lerakható út-, város- és meződarabra. Magára a templomra nem rakható követő.
- Nem rakható le követő olyan út-, város- vagy meződarabra, amely összeköttetésben áll olyan másik út-, város- illetve meződarabbal (bármely messze legyen is), amelyen már van egy követő, legyen bár az bármelyik játékosé.



A követő lerakható városdarabra.



A követő lerakható útdarabra.



A követő lerakható meződarabra.



Csak a mezőre rakható követő, mert a városdarab összeköttetésben áll egy olyan másik városdarabbal, amelyen már van követő.



A nagyobbik meződarabra nem rakható követő, mert az összeköttetésben áll egy már foglalt meződarabbal. A városra és az útra, valamint a kisebb meződarabra lerakható a követő.



Amennyiben a játékos már az összes követőt lerakta, ezután már csak területkártyákat húz és rak le. A játékosok nem vehetik vissza a területkártyákra lerakott követőiket. Azonban nincs semmi veszve: amikor egy város vagy út elkészül, a kiértékelés után a játékosok visszakapják az elkészült városban, úton lévő követőiket.

Követő helyett próféta is lerakható (l. a következő oldalon).

Próféta lerakása

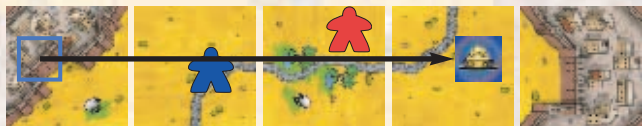
Olykor a városok lakói gonoszakká válnak a szívükben, így bűbánatot kellene gyakorolniuk. Az Úr gyakorta elhívja prófétáit, hogy bűbánatról prófétáljanak választott népe előtt.

Minden játékos egyszer lerakhat egy prófétát: a játékos, amikor követőt rak le egy városdarabra, a követő helyett prófétáját rakja le.

Amikor elkészül a város, azért a játékos dupla pontot kap. Ezután a próféta kikerül a játékból, vissza a dobozba.

Egyebekben a próféta lerakására ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a követőre.

A Frigyláda mozgatása



A piros játékos úgy dönt, nem rak le követőt, hanem a Frigyládát mozgatja. Mint-hogy a Frigyláda elhaladt egy kék és egy piros követő mellett, a piros és a kék játékos kap 1-1 pontot. (A Frigyládával természetesen lehet kanyarodni is.)

Miután elkészült az első város, a kiértékelése után a Frigyláda játékba kerül. Az a játékos dönti el, hogy az elkészült város melyik lapkájára kerül a Frigyláda, aki befejezte a várost.

Miután a Frigyláda játékba került, a játékosok előtt megnyílik egy új lehetőség: a Frigyláda mozgatása. A játékos, miután lerakta a felhúzott területkártyát, lerakhat rá követőt (vagy prófétát), vagy dönthet úgy is, hogy nem csinál semmit. Valamint mostantól, újabb lehetőségként, mozgathatja a Frigyládát. Ha ezt választja, 1-5 területkártyát kell mozgatnia a Frigyládát. A Frigyláda csak területkártyákon mozoghat, a négy égtáj irányába (tehát átlósan nem lép), és egy mozgás közben kétszer nem léphet ugyanarra a területkártyára, sem nem fejezheti be mozgását azon a területkártyán, ahonnan elindult.

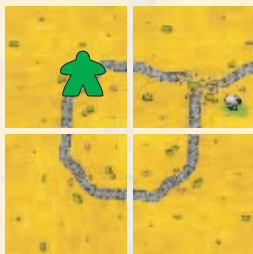
Minden követőért, aki mellett elhalad a Frigyláda, 1 pontot kap a követő tulajdonosa. Fontos, hogy ha az indulási területkártyán van követő, azért nem jár pont; ha azonban azon a területkártyán van követő, ahol a Frigyláda megállapodik, azért jár a pont.

Elkészült utak, városok és templomok kiértékelése

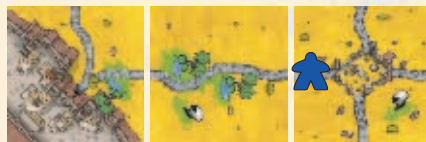
Ha a területkártya lerakásával "elkészült" egy út, város vagy templom, azt ki kell értékelni.

Elkészült út kiértékelése

Egy út akkor készül el, ha mindkét vége le van zárva (az út kereszteződésbe, városba, templomba torkollik), vagy pedig az út hurkot ír le. A két végpont között számos útdarab lehet. Az a játékos, akinek van egy követője az elkészült úton, az utat alkotó minden területkártyáért 1 pontot kap (a területkártyákat kell számolni, így ha ugyanazon útnak két külön szakasza is van egyazon területkártyán, az csak 1 pontot ér); továbbá minden útmenti oázisért jár még 1 pont.



A zöld játékos 4 pontot kap az elkészült útéért.



Az elkészült út 3 pontot ér, valamint még 3-at a három oázisért az út mentén, így a kék játékos 6 pontot kap.

A kiértékelésnél kapott pontokat nyomban le kell lépni a kiértékelőtáblán. Ha egy játékos követője áthalad az 50-es mezőn, el kell fektetni követőjét, így jelezve, hogy 50-nél több pontja van annál, mint amennyi azon a pontmezőn látható, amelyen követője van.

Elkészült város kiértékelése

Egy város akkor készül el, ha teljesen körbe van kerítve fallal, és a falakon belül sincs üres hely (azaz nem hiányzik területkártya). Egy város bármennyi (de legalább 2) városdarabból állhat.



Az elkészült városért 6 pont jár, és még 2 a tekercsért, ezért a fekete játékos 8 pontot kap.

A játékos, akinek van egy követője a városban, a várost alkotó minden területkártyáért 2 pontot kap (a területkártyákat kell számolni, így ha ugyanazon városnak két külön darabja is van egyazon területkártyán, az csak 2 pontot ér); valamint minden, az elkészült városban található tekercsért jár még 2 pont.

Mi történik, ha egy elkészült városon vagy úton több követő van?

Egy olyan városba vagy útra, ahol már van követő, nem rakható le másik; azonban a területkártyák ügyes lerakásával elérhető, hogy két (vagy több) külön város vagy út egyesüljön, és így egynél több követő legyen az egyesített úton vagy városon. Ez persze többször is megismételhető, így egy úton vagy városban sok követő is lehet. Ha ez a helyzet, az elkészült útért vagy városért az a játékos kapja a pontokat, akinek ott a legtöbb követője van.

Ha az első hely (vagyis a legtöbb követő) tekintetében egyenlőség van, az érintett játékosok mind megkapják a teljes pontszámot.

Fontos: Ha számít, hogy kinek hány követője van egy városban, a próféta is csak 1 követőnek számít. Ha egy városban a piros játékosnak 1 követője, a kéknek pedig csak a prófétája van, mindketten megkapják a teljes pontszámot, de a kék játékos duplázva.

Elkészült templom kiértékelése

Egy templom akkor készül el, ha a templom területkártyáját keresztformán körülvésvi négy másik területkártya, vagyis van egy felette, egy alatta, egy balra tőle és egy jobbra.

Először meg kell nézni, hogy a templomból hiányzó utolsó területkártya lerakásával nem készült-e el út vagy város; ha igen, azt vagy azokat előbb ki kell értékelni, eltávolítva róluk a követőektől (lásd lentebb). Ezután az a játékos, akinek a templomot alkotó 5 területkártyán összesen a legtöbb követője vagy prófétája van, 7 pontot kap. A templom kiértékelése után az utakon, városokon, mezőkön lévő követők a helyükön maradnak.

Ha a legtöbb követő tekintetében egy vagy több játékos között egyenlőség alakul ki, az érintettek mind megkapják a 7 pontot.

Olykor ügyes taktika, ha elkészítjük ellenfeleiknek a templomból induló útjait, eltávolítva így követőit.



Az új területkártya lerakásával egyesült két külön város, ráadásul el is készült. Mind a két, mind a sárga játékos 14 pontot kap (6 városdarab, plusz a tekercs).



Zöldnek van az elkészült templomnál a legtöbb követője/prófétája, így ő kapja meg a 7 pontot.

A követők visszakerülése a készletekbe

Miután az elkészült út vagy város kiértékelése megtörtént, a korábban oda lerakott követők visszakerülnek tulajdonosaik készletébe, azok a következő fordulóban újra felhasználhatók. Minden játékos csak egyszer használhatja prófétáját, így a kiértékelés után a próféták a dobozba kerülnek.

A soron lévő játékos megetheti, hogy a lerakott területkártyával elkészít valamit, arra lerakja a követőjét (ha az üres), mert a követő lerakása megelőzi a kiértékelést, és így vissza is kapja követőjét. A sorrend mindig ez:

- 1) Út vagy város elkészítése a felhúzott területkártya lerakásával.
- 2) Követő lerakása.
- 3) Az elkészült város vagy út kiértékelése.
- 4) A követő visszakerül tulajdonosa készletébe.



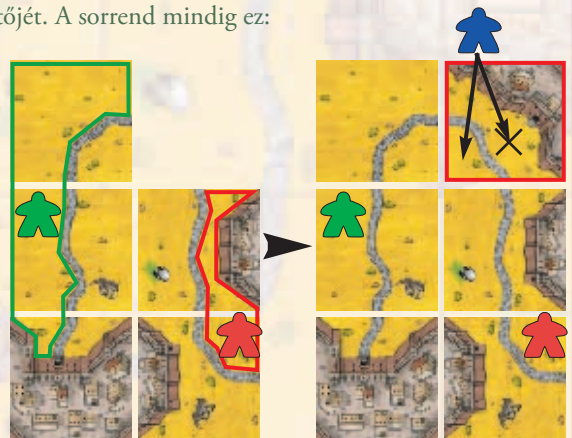
A kék játékos ugyanabban a fordulóban elkészítette az utat, és még le is rakta rá egy követőjét. Az útért összesen 4 pontot kap (három területkártya és egy oázis), a követő pedig nyomban visszakerül a készletbe.

Mezők

A játékosok az összefüggő mezőkön juhnyájukat legeltetik.

A mezőket az utak és a városok határolják, valamint a területkártyák szomszéd nélküli oldalai (a játéktér széle).

**A mezőkre lerakott követők a játék végéig ott maradnak, vi-
gyáznak a juhokra, és sosem kerülnek vissza tulajdonosuk készletébe.**



Bal oldalon két külön mező van, rajtuk egy-egy követővel. Jobb oldalon látható, ahogy a kék játékos lerak egy területkártyát, egyesítve a zöld és a piros követő mezőit. A kék nem rakhatja le követőjét erre a közös mezőre, azonban lerakhatja a középso, gazdátlan mezőre.

A játék vége

A játék az utolsó területkártya lerakásával ér véget. Ekkor kerül sor a végső kiértékelésre.

A végső kiértékelés

Először egyenként meg kell nézni, hogy az el nem készült templomoknál kinek van a legtöbb követője a templomhoz tartozó területkártyákon (maga a templom, és a felette, alatta, tőle jobbra és balra lévő területkártyák); ez a játékos 3 pontot kap. A templomok kiértékelésénél a követők a helyükön maradnak, mivel még pontok járnak az el nem készült utakért és városokért, valamint a mezőkért.

Másodjára az el nem készült utakat és városokat kell kiértékelni. Az a játékos, akinek követője az el nem készült úton van, az út minden területkártyájért és az út menti minden oázisért 1-1 pontot kap. Az a játékos, akinek követője vagy prófétája el nem készült városban van, a város minden területkártyájáért és a városban található minden tekercsért 1-1 pontot kap.

Ha egy el nem készült templomnál, úton vagy városban egynél több játékosnak van követője, az elkészült útnál, városnál, templomnál leírta szerint osztoznak a pontokon.

A kiértékelés megkönnyítése érdekében célszerű mindig eltávolítani az éppen kiértékelt útról vagy városról a követőket.

A mezők kiértékelése

Ezután kerül sor a mezők kiértékelésére. Minden mezőnél, amelyen van legalább egy követő:

- Össze kell számolni, hány juh van a mezőn, de ebből a számból le kell vonni a mezőn lévő farkasok számát.
- Minden megmaradt juh 2 pontot ér, ennyi pontot kap a mező tulajdonosa (akinek van ott követője).
- Ha egy mezőn több játékosnak is van követője, az a mező tulajdonosa, akinek ott a legtöbb követője van.
- Ha a legtöbb követő tekintetében egyenlőség van, az érintett játékosok mind megkapják a teljes pontszámot.

Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Tanácsok

- Érdemes a mezőkre lerakott követőket lefektetni, hogy könnyebben felismerhető legyen, melyik követő hová van lerakva.
- A Frigyláda mozgatásának hasznosságát nem szabad lebecsülni. Ha nem lehet igazán jó helyre követőt lerakni, vagy már kifogyóban a készlet, jobb a Frigyláda mozgatásával begyűjteni néhány pontot.
- Amint véget ér egy játékos köre, azonnal felhúzzhatja a következő területkártyát; így mikor megint rá kerül a sor, már volt ideje mérlegelni lehetőségeit, így a játék valamivel felgyorsul.

Credits

Tervező:

Klaus-Jürgen Wrede

Grafikus és illusztrátor:

Alvin Madden

Szerkesztő, fordító:

Jeremy Young, Matt Molen, Guido Teuber,
Rick Thornquist, Greg Aleknevics

Tördelő:

Imelda Vohwinkel



Copyright 2003 Inspiration Games
www.inspirationgames.com

Referral Number: A K935C