

Byzanz



Emanuele Ornella játéka

3-6 játékos részére

8 éves kortól

játékidő kb. 45 perc

Tartalom

96 árukártya: 6 különbözőféle áru, mindegyikből 16 áru



6 db 1-es



5 db 2-es



3 db 3-as



2 db 4-es

16 kufárkártya



0-5

6 licitkártya (1-től 6-ig)



2 piackártya



Játékötlet

A játékosok bizánci kufárok, nagy árukészlettel. Minden fordulóban licitálnak a kezükben tartott kártyákkal, és mindenki pontosan egy aukciót fog megnyerni. A győztes licitjét a piacra rakja, amelynek tartalmát a játékosok a forduló végén szétosztják egymás között. A játékosok bármikor eladhatnak három ugyanolyan árut, ilyenkor a legértékesebbet megkapják pontként. A játék akkor ér véget, amikor kifogy a húzópakli. Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

Előkészületek

- ⊗ A 96 áru- és a 16 kufárkártyát jól össze kell keverni, majd mindenkinek képpel lefelé kiosztani **négy** lapot. A játékosok számának függvényében ezután a pakliból bizonyos számú kártyát vissza kell rakni a dobozba (lásd *alant a táblázatot*). A megmaradt lapokat képpel lefelé az asztal közepére kell tenni: ez lesz a húzópakli.
- ⊗ A szükséges (lásd *táblázat*) licitkártyákat szám szerint (felülről lefelé) külön pakliként a húzópakli mellé kell tenni. A megmaradt licitkártyákat vissza kell tenni a dobozba.
- ⊗ A két piackártyát egymás mellé rakva létre kell hozni a bizánci piacot.
- ⊗ Az osztó bal oldali szomszédja kezd.

játékoszám	szükséges licitkártyák	eltávolítandó kártyák a pakliból	fordulók száma
3	2, 4, 6	4	8
4	2, 3, 4, 5	12	6
5	1, 2, 3, 4, 5	2	6
6	1, 2, 3, 4, 5, 6	4	4

4 játékosos példa: A 2-es, 3-as, 4-es és 5-ös licitkártyák maradnak, ebben a sorrendben; az 5-ös van legfelül. Az 1-es és a 6-os licitkártya, valamint 12 áru- és kufárkártya visszakerül a dobozba.



Játékmenet

Aukció

A húzópakli tetejéről annyi lapot kell felcsapni, amilyen szám látható a legfelső licitkártyán (a fentebbi példában ez 5 lap).

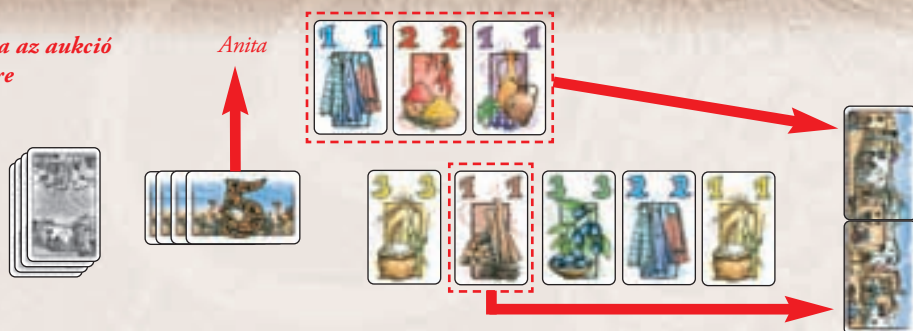
A felcsapott kártyák együtt, egyetlen ajánlatként lesznek aukcióra bocsátva. Az első fordulóban az osztó balján ülő játékos kezdi a licitálást: vagy passzol, vagy pedig licitál, a kezéből képpel felfelé lerakva maga elé tetszőleges számú árukártyát. A kártyák összértéke szabja meg licitjét - az áruk fajtája lényegtelen, így a licitben többféle árukártya is lehet.

Sorban az óramutató járása szerint a többiek is vagy passzolnak, vagy felüllicitálják az előző liciteket. A licitnek mindig magasabbnak kell lennie az összes előző licitnél. A játékosok licitjüket mindig képpel felfelé rakják le maguk elé. Az aukció több körig tarthat, akire megint sor kerül, vagy passzol, vagy emel. Emelésnél a játékos újabb lapot vagy lapokat rak le a kezéből, kiegészítve licitjét. Már lerakott kártyát nem vehet vissza, nem "válthat". Aki passzol, végleg kiszáll az aukcióból, és ha van előtte egy vagy több lap, azt vagy azokat visszaveszi a kezébe. Az aukció akkor ér véget, amikor egy játékos kivételével már mindenki passzol.

A licitálás győztesének az alábbiakat kell elvégeznie:

- ⊗ A kártyákat, amelyekkel licitált, a bizánci piacra kell raknia. A piacon a kártyákat áru fajták szerint szétválogatva kell tartani (lásd *példát a következő oldalon*).
- ⊗ A kártyák közül, amelyekre licitált, a játékosnak ki kell választania egyet, és azt is a bizánci piacra kell raknia.
- ⊗ Az ajánlatból a többi kártyát viszont a kezébe veszi.
- ⊗ Végül a játékos maga elé veszi a legfelső licitkártyát; ezzel jelzi, hogy ebben a fordulóban már nem vehet részt több aukcióban.

Példa az aukció végére



Az aukciót 4-es összértékkel Anita nyerte, a többiek már visszavették licitjukat a kezükbe. Anita teljes licitjét (1-es posztó, 2-es fűszer, 1-es bor) a bizánci piacra rakja. A megszerzett ajánlatból is egy lapot ide kell raknia: az 1-es fűt választja. Az ajánlat többi kártyáját (3-as liszt, 3-as olajbogyó, 2-es posztó, 1-es liszt) a kezébe veszi. Végül elveszi és maga elé kirakja az 5-ös licitkártyát.

Újabb aukciók

Megint annyi árukátyát kell felcsapni, amilyen számú licitkártya van legfelül. Az előző aukció győztesétől balra ülő első olyan játékos, aki még nem nyert aukciót, kezdi a licitálást: vagy licitál, vagy passzol.

Speciális esetek

Mindenki passzol: Ekkor az elsőként passzoló játékos nyer, azonban ilyenkor **nem** kell az elnyert ajánlatból egy lapot a bizánci piacra raknia, a teljes ajánlatot a kezébe veszi.

A forduló utolsó aukciója: Mivel csak egy játékos maradt, nem kell licitálnia, így is megnyeri az aukciót. 3 vagy 4 játékos esetén az ajánlatban lévő két kártya közül az egyiket a bizánci piacra rakja, a másikat a kezébe veszi. Ezután elveszi és maga elé lerakja a 2-es licitkártyát.

5 vagy 6 játékosnál a játékos az ajánlatban lévő kártyát nyomban a bizánci piacra rakja, majd elveszi és maga elé lerakja az 1-es licitkártyát. (Tehát nem kap egy kártyát sem.)

A bizánci piac

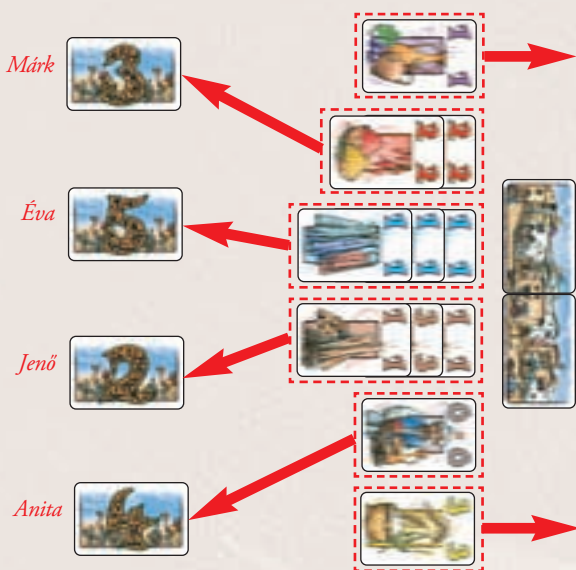
Miután a forduló összes aukciója megtörtént, a játékosok lapokat kaphatnak a bizánci piacról. A licitkártyák sorrendjében, kezdve a legalacsonyabbal, a játékosok sorban elveszik és a kezükbe veszik egy-egy áru fajta összes lapját a piacról. Mindenki csak egy áru fajtát vehet el. Ha maradna a piacon egy vagy több kártya, azt vagy azokat vissza kell rakni a dobozba. Ezután vissza kell tenni a licitkártyákat az asztal közepére, érték szerint, felülre a legmagasabbat.

Példa teli piac szétoztására (4 játékos)

Jenőnél van a legalacsonyabb licitkártya, ő választhat elsőként a bizánci piacról. A fűk mellett dönt, és a kezébe veszi ezeket a kártyákat.

Márk a fűszereket választja, Anita a kufárt, Éva a posztókat.

A bort és a lisztet nem választotta senki, ezek kikerülnek a játékból.



Új forduló

Ha még nem fogyott ki a húzópakli, új forduló kezdődik. Megint annyi lapot kell felcsapni, amilyen számú licitkártya van legfelül. Az a játékos kezd, akinél az előző fordulóban a legalacsonyabb licitkártya volt.

Eladás

Eladni bármikor lehet. Az eladáshoz mindig három ugyanolyan fajtájú árukátya kell. Az eladó játékos a kezében tartott lapjai közül elővéve megmutatja ezt a három kártyát a többieknek. Ezután a legértékesebbet képpel lefelé lerakja maga elé, a másik kettőt pedig visszateszi a dobozba.

Példa: Éva elad három posztót. A 4-es kártyát képpel lefelé lerakja maga elé, a két 1-es pedig visszarakja a dobozba.



Hétnél több lap a kézben

Ha egy játékosnak hétnél több kártya van a kezében, azonnal gondoskodnia kell róla vagy eladással, vagy lapok eldobásával, hogy a kezében lévő kártyák száma hétre vagy az alá csökkenjen. Ha lapokat dob el, azok kikerülnek a játékból, vissza a dobozba.

A kufárkártyák

A kufárkártyák értéke 0, így licitálásra nem használhatók, eladásnál azonban dzsókerként viselkednek. Eladásnál bármilyen árukátya helyett beadható ugyanennyi dzsóker, például 3 fűszerkártya helyett eladható egy fűszer- és két kufárkártya. Minthogy a kufárkártya értéke 0, eladása után mindig kikerül a játékból. Három kufárkártya eladható egyben, ilyenkor a játékos az egyiket képpel lefelé lerakja maga elé; a játék végén ez a lap 5 pontot ér majd.

Példák:

Márk elad egy 4-es és egy 3-as lisztet, valamint egy kufárkártyát. A 4-es lapot rakja le maga elé pontként, a másik két kártyát pedig visszarakja a dobozba.



Anita három kufárkártyát ad el. Ebben a speciális esetben kufárkártyát rak le maga elé pontként, a másik két kártyát pedig visszarakja a dobozba. A játék végén ezért a kufárkártyáért 5 pontot kap majd.



A játék vége, győzelem

A játék akkor ér véget, amikor kifogy a húzópakli; természetesen az utolsó aukciót még teljesen végig kell csinálni és a piacon lévő lapokat is ki kell osztani, valamint még mindenki el tud adni, aki akar és képes rá.

Akinél a legnagyobb az előtte képpel lefelé lerakott kártyák pontértéke, győzött. Egyenlőség esetén az számít, hogy az érintettek közül kinek van több árukátya a kezében.

Ha a megvásárolt termékkel kapcsolatban minőségi problémája lenne, kérjük közvetlenül minket keressen meg.

Ha bármilyen kérdés, kérdése, problémája, megjegyzése lenne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL