

DIE TORE DER WELT

A KÁRTYAJÁTÉK

Walter Schranz játéka • 2-4 játékos részére • 10 éves kortól

TARTALOM

24 eseménykártya (fejezetenként 12) • 20 akciókártya négy színben (kék, zöld, piros, narancs) • 20 mennyiségkártya négy színben (kék, zöld, piros, narancs) • 20 erőforráskártya • 4 kegykártya • 2 adókártya • játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A lehető legtöbb győzelmi pontot igyekeztek összegyűjteni. Ehhez erőforrásokat szereztek, amelyeket azután bizonyos események révén győzelmi pontokra váltottak. A lényeg, hogy jól sáfárkodjatok akciókártyáitokkal és erőforrásaitokkal, hogy így minél több győzelmi ponthoz juthassatok.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az **eseménykártyákat** fejezetek (I és II) szerint válogassátok szét, keverjétek meg jól, és rakjátok le az asztra képpel lefelé két húzópakliként. A paklik mellé rakjátok le az adókártyákat. A **kegykártyákat** képpel felfelé rakjátok le az asztal közepére úgy, hogy valamiféle négyszöget alkossanak és hogy középjük majd felcapható legyen egy eseménykártya, és ezen eseménykártya sarkai egyértelműen egy-egy játékos felé mutassanak majd.

Mind válasszatok egy szint és vegyétek el **akció-** és **erőforráskártyáit**okat. Ez utóbbiakat rakjátok le magatok elé úgy, hogy 0-s oldaluk legyen felfelé - kivéve a pontkártyát, azt úgy rakjátok le, hogy a 10-es oldala nézzen felfelé (*l. alant a képen*).



A játék során erőforrásokat és győzelmi pontokat fogtok kapni. Hogy épp mennyitek van, azt az erőforrás- és mennyiségkártyáitokkal fogjátok jelezni. Minden erőforráskártyátok alá csúsztassatok egy mennyiségkártyát, és mikor az adott erőforrásotok mennyisége csökken vagy növekszik, aszerint csúsztassatok a mennyiségkártyán az erőforráskártyát. Ha egy erőforrásból 10-nél többetek van, az erőforráskártyát fordítsátok át 1-es oldalára.

A győzelmi pontjaitokat is hasonlóképpen tartjátok számon, de itt a pontkártyát gyakran el is kell forgatnotok.

Aki közületek a legidősebb, az lesz a kezdőjátékos.

A JÁTÉK MENETE

Minden forduló az alábbi fázisokból áll:

- 1) Eseménykártya felcspása
- 2) Eseménykártya elhelyezése
- 3) Bevétel begyűjtése, akció végrehajtása
- 4) Kék eseménykártya használata

1) Eseménykártya felcspása

A kezdőjátékos felcspaja az aktuális fejezet paklijának legfelső lapját és felolvassa annak szövegét. Ha a lap kerete **barna**, sorban minden játékos, vele kezdve, **azonnal** végrehajtja az eseményt; ha az eseményt választást kínál, sorban be kell jelentenetek, végrehajjtátok-e az eseményt vagy sem.

2) Eseménykártya elhelyezése

Ezután a kezdőjátékos a felcspott eseménykártyát lerakja a kegykártyák közé úgy, hogy egyértelmű legyen, annak sarkai ki felé néznek.

3) Bevétel begyűjtése, akció végrehajtása

Mind megkapjátok a lerakott eseménykártyának azon bevételét, amely a felétek mutató sarkon látható:

- Ha az **győzelmi pont**, az adott játékos 2 győzelmi pontot kap. Dönthet azonban úgy is, hogy lemond a 2 győzelmi pontról, inkább kijátszik egy akciókártyát, végrehajtva azt.
- Ha az valamilyen **más erőforrás**, az adott játékosnak ki kell játszania egy akciókártyáját: arról olvashatja le, hogy a neki járó erőforrásból pontosan hányat kap. Ilyenkor az akciókártya akciója **nem** hajtódik végre. A játékos azonban dönthet úgy is, hasonlóképpen a győzelmi pontos bevételhez, hogy lemond a bevételként neki járó erőforrás(ok)ról, ellenben végrehajtja a kijátszott akciókártyáját.
- A kezdőjátékos ezenfelül megkapja azon **kegykártya** erőforrását, amely felé a lerakott eseménykártya **kegnyila** mutat.

Az akciókártyák akciói

- **Győzelmi pont erőforrásra cserélése**
A játékos elkölti legfeljebb 2 győzelmi pontját, minden elköltött győzelmi pontért kapva egy tetszőleges erőforrást.
- **Erőforrás győzelmi pontra cserélése**
A játékos elkölti legfeljebb 2 erőforrását, hogy ugyanennyi győzelmi pontot kapjon.

Eseménykártya



• **Erőforráscsere**

A játékos elkölti legfeljebb 2 erőforrását, mindegyikért kapva 1 tetszőleges másik erőforrást.

• **Kegy**

A játékos megkapja azt az erőforrást, amelyre az eseménykártya kegynyila mutat, valamint kap még 1 tetszőleges másik erőforrást.

• **Kártyavisszavétel**

A játékos visszaveszi a kezébe összes kijátszott akciókártyáját és kap 1 győzelmi pontot.

Kijátszott akciókártyáitok addig előttemek maradnak, amíg a megfelelő akció (*Kártyavisszavétel*) révén vissza nem veszitek azokat. Az is visszaveszi a kezébe összes akciókártyáját, aki kijátszotta az utolsót is a kezéből.

4) Kék eseménykártya használata

Miután befejeződött a bevétel-fázis, a kegykártyák közül el kell távolítanotok az eseménykártyát. Ha az **barna** keretes, rakjátok vissza a dobozba. Ha viszont **kék** keretes, képpel felfelé rakjátok félre; mostantól használhatjátok arra, hogy erőforrásaitokat győzelmi pontokra váltásatok. Azonban legfeljebb **két** eseménykártya lehet így félrerakva; amikor odaraktok melléjük egy harmadikat, a legrégebben ott lévő eseménykártyát rakjátok vissza a dobozba.

Ezután sorban, kezdve a kezdőjátékoskal, mind használhattok egy félrerakott kék eseménykártyát. Ugyanazt a lapot többen is használhatjátok, azonban mindegyikötök csak egy eseménykártyát használhat, azt is csak egyszer. A *Henrik püspökből király lesz* eseménykártyát végre **kell** hajtjanotok, az összes többit csak végrehajthatjátok.

Ezután új forduló kezdődik, ahol az eddigi kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz a kezdőjátékos.

Példa: Valter (piros) a kezdőjátékos, aki a Háború Franciaország ellent csapta fel. Ez kék eseménykártya, így egyelőre nem kell végrehajtani. A lapot úgy rakja le, hogy a kegnyil az építőanyag kegykártya felé mutasson.

Következnek a bevételek. Valter felé az eseménykártya kegyességes sarka mutat. Valter kijátsszik a kezéből egy akciókártyát, amelynek alsó részén a kegyességnél egy 2-es látható, így kap 2 kegyességet. Magát az akciót nem hajtja végre. Mivel ő a kezdőjátékos, megkapja az 1 építőanyagot a kegykártyáról; erőforráskártyáit eszerint csúsztatja a mennyiségkártyákon.

Bertalan (a kék játékos) felé a posztós sarok néz. Ő is kijátsszok egy akciókártyát, a kártyavisszavételest, azonban úgy dönt, lemond a bevételről (nem kap posztót), az akciót hajtja végre. Az asztalról visszaveszi a kezébe összes akciókártyáját, valamint kap még 1 győzelmi pontot.



Miután ezzel megvannak, az eseménykártyát félrerakják. Az asztal szélén már volt két eseménykártya, ezért onnét a régebben ott lévő visszarakják a dobozba. Először Valter hajt végre egy kék eseményt. Ő azt választja, hogy Merthin kallómalmot épít, elkölt 2 építőanyagot és kap 3 győzelmi pontot, eszerint csúsztatva pont- és építőanyag-kártyáját. Bertalan a frissen odarakott eseménykártyát (Háború Franciaország ellen) hajtja végre. Elkölt 2 orvoslást és 1 posztót, hogy kapjon 4 győzelmi pontot, a megfelelő módon csúsztva erőforráskártyáit. Még mindig van 2 orvoslása és 1 posztója, de az eseményt nem hajthatja végre még egyszer - talán majd a következő fordulóban.



Bertalan lesz a kezdőjátékos és új forduló kezdődik.

A FEJEZET VÉGE

A 12. fordulóval a fejezet is véget ér, és meg kell fizetni az adót. A legutoljára felcsapott eseménykártya szabja meg, hogy az adókártya kék vagy barna oldalát kell-e figyelembe vennemek, és mindőtöknek be kell adnotok az adott oldalon feltüntetett erőforrásokat; akinek valamiből nincs elég, az minden hiányzó erőforrás helyett 3 győzelmi pontot fizet. Az első fejezet után az lesz az új kezdőjátékos, aki a balján ül annak, akinek a legkevesebb győzelmi pontja van.

A JÁTÉK VÉGE

A második fejezettel a játék is véget ér, és az a győztes, akinek közületek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlennél az győz az ebben érintettek közül, akinek több erőforrása van.

Tervező: Walter Schranz
Illusztrátor: Michael Menzel
 © 2012 KOSMOS Verlag
 Pfizerstraße 5-7 · 70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191-0
 Fax: +49 711 2191-199
 info@kosmos.de · kosmos.de

Szerkesztő: Stefan Stadler
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)
 Die Tore der Welt © 2012, Ken Follett
 Alle Rechte vorbehalten
 Art.-Nr.: 740252
 Made in Germany