

KLAUS-JÜRGEN WREDE

POMPEJI

2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

10 ÉVES KORTÓL

JÁTÉKIDŐ KB. 45 PERC

I. U. 63-BAN SÚLYOS FÖLDRENGÉS RONGÁLTA MEG POMPEJIT, EZT A VEZÚV LÁBAINÁL ELTERÜLŐ VÁROST. A VULKÁN KITÖRÉSÉTŐL FÉLVE A HÚSZEZER LAKOS JELENTŐS RÉSZE PÁNIKSZERŰEN ELMENEKÜLT, A TÖBBIEK VISZONT NEKIÁLLTAK ÚJJÁÉPÍTENI A VÁROST.

I. U. 79-RE POMPEJI FONTOS KERESKEDŐVÁROSSÁ FEJLŐDÖTT. AZ ELMÚLT ÉVEKBEN SOK RÓMAI POLGÁR TÉRT VISSZA A VÁROSBA, GAZDAG PATRÍCIUSOK KÖLTÖZTEK IDE, HÍRES GLADIÁTOROK LÉPTEK FEL AZ ARÉNÁBAN. ÚJ, FÉNYŰZŐ HÁZAK ÉPÜLTEK A VEZÚV ÁRNYÉKÁBAN. A VULKÁN IRÁNTI FÉLELEM MÁR RÉGEN ELENYÉSZETT. AUGUSZTUS 24. ÉPPEN OLYAN NAPNAK INDULT, MINT A TÖBBI; SENKI SEM SEJTETT SEMMIT A KÖZELGŐ KATASZTRÓFÁRÓL. MÁSNAP REGGELRE A VÁROS ELTŰNT A HAMU ÉS A LÁVA ALATT.

TARTOZÉKOK

127 lakos
(négy különböző színben)



53 Pompejikártya
(négy különböző színben,
1-től 11-ig számozva)



7 ómenkártya



1 i. u. 79-kártya



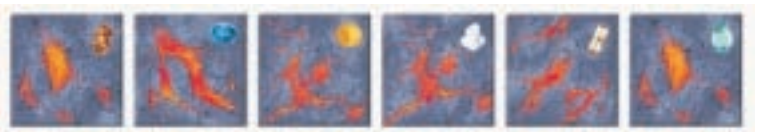
1 vulkán



1 vászonzsák



45 lávalapka (rajtuk hat különböző szimbólum: 7-7 váza, sisak és maszk, 8-8 tekercs, oszlop, érme)



1 játéktábla

a vulkán helye

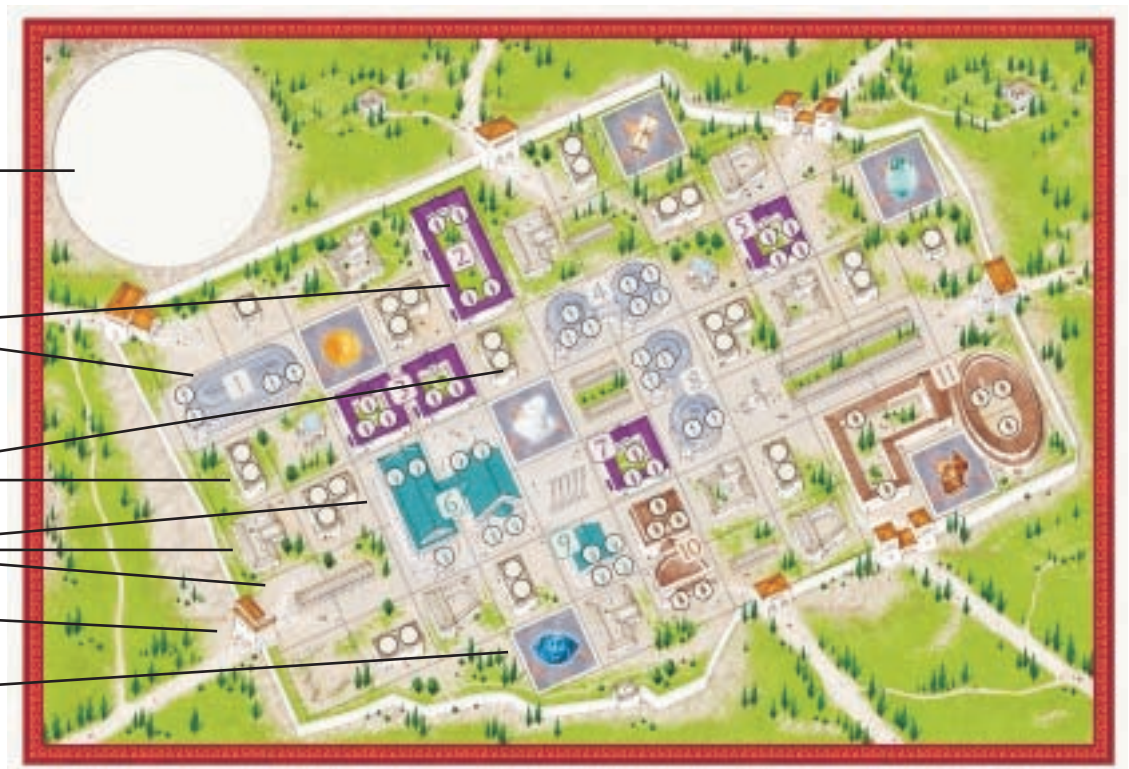
számozott
épület

semleges
épület

a város mezői

városkapu

a láva indulási
helye



JÁTÉKÖTLET

A játék két fázisból áll. Az első fázisban a játékosok a lehető legtöbb saját polgárt helyezik el a városban a Pompejikártyák segítségével. Így a játékos, aki kijátszja egy 3-as kártyát, ráteheti egy polgárát a 3-as épületre. Amikor másodjára jön elő az *i. u. 79*-kártya, a Vezúv kitör, és megkezdődik a második fázis. Ekkor a játékosok a lehető legtöbb polgárukat igyekeznek kimenekíteni a kapukon keresztül, mielőtt még Pompejit teljesen elborítaná a láva. A játékot az a játékos nyeri meg, aki a játék végéig a legtöbb polgárát menti meg.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játéktáblát ki kell tenni az asztal közepére.

A polgárokat ki kell osztani a játékosok között:

- **2 játékos** esetén mindketten **36** polgárt kapnak (vörös és fekete);
- **3 játékos** esetén mindhárman **30** polgárt kapnak (vörös, fekete, sárga);
- **4 játékos** esetén mind a négyen **25** polgárt kapnak (vörös, fekete, sárga, kék).

A játékosok polgáraikat az asztalon, maguk előtt tartják.

A HÚZÓPAKLI

A játék tulajdonosa lesz az osztó. Különválogatja a **Pompejikártyákat**, az **ómenkártyákat** és az **i. u. 79-kártyát**. Ezután megkeveri a Pompejikártyákat, és képpen lefelé lerak 7 darab 4 lapból álló paklit.



Ezután összekeveri az ómenkártyákat és a kezében maradt Pompejikártyákat, és ezt a paklit képpel lefelé leteszi az asztalra. Ráteszi, megintcsak képpel lefelé, az *i. u.* 79-kártyát, majd erre a négylapos paklik közül kettőt. Ezzel el is készült a húzópakli.

A megmaradt négylapos paklik közül minden játékos választ magának egyet, és abból a kártyákat felveszi a kezébe. A játékosok számától függően még marad az asztalon 1-3 négylapos pakli - ezeket kikerülnek a játékból, vissza kell tenni a kártyákat a dobozba anélkül, hogy a játékosok megnéznék őket.



A **vulkánt** el kell készíteni és a játéktábla megfelelő részére letenni.

A **lávalapkákat** bele kell tenni a vászonzsákba, és jól meg kell keverni, majd a zsákot - időlegesen - félre kell tenni.

A JÁTÉK MENETE

Az osztótól balra ülő játékos kezd, a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.

ELSŐ FÁZIS: A POLGÁROK BEKÖLTÖZÉSE POMPEJIBE

Amikor egy játékosra rákerül a sor, a sorrend betartásával az alábbi három cselekedetet kell végrehajtania:

1. A kezében tartott négy kártya közül kijátszik egyet.
2. Saját polgárai közül egyet feltesz arra az épületre, amelynek száma megegyezik a kijátszott kártyán található számmal.
3. Felhúzza a pakli legfelső lapját.

A kijátszott kártya képpel **felfelé** a dobott lapok tetejére kerül. (A kezdőjátékos kijátszott kártyáját képpel felfelé a játéktábla mellé teszi, erre kerül majd a többi dobott lap.)

A kártya alján látható alakok száma mutatja meg, hogy hány ilyen kártya van összesen (ám ezek közül nincs feltétlenül mindegyik az adott játékban). A kártyák színe négyféle lehet: szürke, türkiz, barna és lila, a rajtuk látható szám (a "házzám") 1-től 11-ig terjedhet. A játéktáblán különböző méretű épületek vannak, melyek színei és a rajtuk látható számok ugyanazok, mint a kártyák színei és a kártyákon található számok. Emellett vannak még semleges (bézs színű) épületek is a játéktáblán.

Az épületeken kis, üres karikák láthatóak - ezekre kerülnek a polgárok. **Fontos:** A játéktábla négyzetekre - mezőkre - van osztva. Néhány épület egy ilyen mezőt foglal el (pl. ilyen a 9-es épület), némelyik viszont kettőt (például ilyen a 2-es). Mivel a játék második fázisában egyáltalán nem mindegy, melyik mezőn tartózkodik egy adott polgár, fontos, hogy a játékosok polgáraikat pontosan ezekre a kis karikákra rakják le. Az olyan épületekre, amelyeken nincs legalább egy ilyen kis, üres karika, nem rakható le polgár.

***Példa:** Jenő kijátszik egy szürke kártyát; a kártyán az 1-es szám látható. Saját (vörös) polgárai közül lerak egyet az 1-es számú szürke épületre, majd felhúzza a pakli legfelső lapját.*



húzópakli



dobott lapok



Fontos: A 3-as, 4-es, 6-os, 8-as, 10-es és 11-es számok két-két épületet jelölnek. Ha a játékos ilyen kártyát játszik ki, a két épületen látható, még üres karikák közül kell egyet választania.

***Példa:** Anita kijátszik egy türkiz kártyát, rajta a 6-os számmal. Választhat, hogy a két épület közül melyikre rakja le a sárga polgárát. Azt az épületet választja, amelyben három polgárnak van hely, majd felhúzza a pakli legfelső lapját.*



húzópakli



dobott lapok



A VEZÚV FORTYOGNI KEZD



Ha egy játékos felhúzza a pakli tetejéről az *i. u. 79*-kártyát, azt megmutatja a többieknek, és helyette húz egy másik lapot. Ezután az *i. u. 79*-kártyát vissza kell tenni a húzópakliba, meghozzá úgy, hogy le kell számolni 15 kártyát a pakli aljáról, ezek közé kell keverni az *i. u. 79*-kártyát, majd a megkevert 16 lapot vissza kell tenni a pakli aljára.

Mostantól az eddigi szabályok az alábbi szabályokkal egészülnek ki:

Ómen



Ha egy játékos ómenkártyát húz, azt nyomban le is teszi a dobott lapok tetejére. Ezután egy tetszése szerinti épületről leveszi egy másik játékos polgárát, és beledobja azt a vulkánba. Ezzel az a polgár kikerül a játékból. Végül a játékos húz egy újabb kártyát, hogy négy kártya legyen a kezében, majd végre a tőle balra ülő játékos következik.

Rokonok

Ha a játékos olyan épületen helyezi el polgárát, amelyben már van másik polgár (ez utóbbi színe lényegtelen), a játékos **még egy polgárát** ("rokon") felrakhatja a játéktáblára: vagy egy **másik**, de ugyanolyan színű épületre, mint ahová polgárát lerakta, vagy egy semleges (bézs színű) épületre. Mivel a semleges épületekhez nem tartoznak Pompejikártyák, azokba csakis rokonok kerülhetnek. **Fontos:** Ha egy házszámhoz két épület tartozik, a másik épületen található polgár vagy polgárok nem számítanak a rokonok számának meghatározásakor.

Példa: Márk kijátszik egy lila, 3-as kártyát. A házszámhoz tartozó mindkét épületen van már egy polgár. Márk saját (fekete) polgárát (1) a jobb oldali épületre rakja le. Mivel az épületen van egy polgár (a vörös), a "rokonok"-szabály miatt Márk felrakhatja még egy polgárát a játéktáblára: vagy egy másik, ugyanilyen színű épületre, vagy egy semlegesre. A bal oldali épületen lévő sárga polgárért nem jár még egy rokon. Márk a rokont (2) egy semleges épületre rakja le.



húzópakli



dobott lapok



Ha a játékos olyan épületre teszi le polgárát, ahol már két vagy három polgár is van, ugyanennyi "rokont" rakhat le más, ugyanilyen színű épületekre vagy semleges épületekre - de arra az épületre, amelyre "nem-rokon" polgárát lerakta, nem. Azonban egy épületre csak egy rokont rakhat.

Példa: Most Anita játszik ki egy türkiz kártyát, rajta 6-os számmal. A házszámhoz két épület is tartozik, közülük Anita a jobb oldalt választja, azt, amelyen 4 polgárnak van hely. Az épületen már van három polgár. Anita lerakja saját (sárga) polgárát (1) az épületre, valamint lerakhat még három további rokont három másik épületre. Egy-egy polgárt rak a másik 6-os, a 9-es, valamint egy semleges épületre.



húzópakli



dobott lapok



Amiatt, hogy a játékos rokonát egy olyan épületre rakja, ahol már vannak polgárok, nem járnak újabb rokonok - nincsen láncreakció.

Előfordulhat, hogy megfelelő üres épületek híján nincs már hova elhelyezni a rokonokat - ilyenkor ezeket a rokonokat a játékos nem teheti le.

Dzsóker

Ha az összes, adott házszámhoz tartozó épület már megtelt, a játékosok az ilyen számú kártyákat mint dzsókereket használhatják. Ez azt jelenti, hogy az ilyen kártya kijátszása után a játékos polgárát bármelyik épületre leteheti, ahol még van üres hely - függetlenül az épület színétől. **Fontos: Dzsóker segítségével lerakott polgár után nem jár rokon!**

Példa: Márk kijátszik egy türkiz kártyát, rajta egy 6-osal. Mivel már mindkét 6-os épület megtelt, polgárát (1) lerakhatja egy másik türkiz épületre, vagy akár lila, barna, szürke vagy semleges épületre is. A semleges (bézs szín) épületet választja.



húzópakli



dobott lapok



KITÖR A VEZÚV

Az első fázis akkor ér véget, amikor másodsorra húzzák fel a pakliból az *i. u. 79*-kártyát. Ekkor minden játékos a dobott lapok tetejére teszi az összes kézben tartott kártyáját, és az összes fel nem használt polgárát visszateszi a dobozba (nem pedig a vulkánba).

Kivétel: Ha egy játékosnak négy dzsóker van a kezében (azaz mind a négy kártyája olyan, hogy az azokhoz tartozó épületek már mind megteltek), bármikor - saját körén kívül is - dönthet úgy, hogy kitör a Vezúv. Ezt hangosan ki kell jelentenie, és bizonyítékképpen meg kell mutatnia a kezében tartott kártyákat a többi játékosnak.

Jön a láva!

Most kell kihúzni a vászonzsákból az első lávalapkát - **véletlenszerűen, azaz csak a kihúzása után lehet megnézni, miféle lapka az.** Minden lávalapkán látható egy szimbólum. Mind a hat szimbólumhoz (tekerecs, váza, sisak, maszk, érme, oszlop) tartozik a játéktáblán egy-egy mező - ezek a "láva indulási mezői". (Ezek a mezők sötétebb színűek a többinél.) Az első, adott szimbólumos lávalapkát a megfelelő indulási mezőre kell letenni, a továbbiakat pedig mindig egy már lerakott, ugyanilyen szimbólumos lávalapka mellé kell lerakni (vagyis egy oldalukkal érintkezniük kell, a sarkos érintkezés nem elegendő).

Az első lávalapkát az a játékos húzza ki, aki az *i. u. 79*-kártyát felhúzó, és így a Vezúv kitörését előidéző játékos balján ül. A kihúzott lávalapkát a szimbólumnak megfelelő indulási mezőre teszi. Őt a tőle balra ülő játékos követi, majd az óramutató járása szerint a többiek: mindegyikük húz egy lávalapkát, és leteszi a fenti szabályok szerint. Összesen hat lávalapkát kell kihúzni. Ha egy lávalapka olyan mezőre kerül, amelyen van polgár (függetlenül attól, hogy a mezőn egy épület van, vagy csak egy épület fele), a mezőről minden polgár a vulkánba kerül.



MÁSODIK FÁZIS: MENEKÜLJÖN, KI MERRE LÁT!

Miután a hat lávalapka felkerül a játéktáblára, kezdetét veszi a második fázis. E fázisban a játékos cselekedete két lépésből áll:

- 1) Húz a zsákból egy lávalapkát, és felteszi azt a játéktáblára, majd
- 2) lép két polgárával.

A második fázist annak a játékosnak a bal oldali szomszédja kezdi, aki utoljára rakott le lávalapkát.

1) Lávalapka húzása

A játékos véletlenszerűen húz egy lávalapkát a zsákból. A kihúzott lávalapkát le kell tennie a játéktáblára úgy, hogy szomszédos legyen legalább egy ugyanilyen szimbólumos lávalapkával - vagy, ha még nincs ilyen szimbólumos lávalapka a játéktáblán, a lapka a megfelelő indulási mezőre kerül.

Ha a játékos olyan mezőre rakja a lávalapkát, ahol van polgár, onnét az összes polgár a vulkánba kerül - a játékos saját polgárai is.



Szintúgy a vulkánba kell dobni az olyan polgárokat, amelyek - noha lávamentes mezőn vannak, s akár még mozoghatnak is - már nem menekülhetnek meg, mert a láva teljesen elzárta őket a városkapuktól. Amint az utolsó menekülési útvonaluk is lezárult, az ilyen polgárokat a vulkánba kell dobni.



2) Lépés a polgárokkal

A játékosnak **két mozgása** van, amit **két különböző polgárával** kell lelépnie. Egy polgárral legfeljebb annyi mezőt lehet mozogni, **ahány polgár** (összesen, nem csak saját!) van azon a mezőn, ahonnan ez a polgár elindul.

Fontos: Ha egy épület két mezőt foglal el, akkor most már külön kell kezelni ezeket a mezőket. Ha például az 1-es épület mindkét mezőjén 2-2 polgár van, ezen polgárok mindegyikével legfeljebb két mezőt lehet mozogni.

*egy épület
két mezőn*



Mindig csak szomszédos mezőkre lehet lépni - a sarkos érintés nem számít szomszédosnak! Mozgás közben lehet irányt változtatni, akár több ízben is - előre-hátra mozogni azonban nem szabad. Bármelyik mezőre rá lehet lépni, kivéve azt, amelyen már lávalapka van. Lehet a megengedettnél kevesebb mezőt is mozogni. Ebben a fázisban már nincsen limitálva, hogy hány polgár lehet egy mezőn - az épületeken látható karikáknak már nincsen szerepük ebben a fázisban.

Az a polgár, amely egy kapun elhagyja a várost, megmenekült; az ilyen polgárt a játékos leteszi maga elé az asztalra. A kapun történő áthaladás egy "mozgáspontba" kerül, vagyis úgy kell kezelni, mintha még egy mezőt megtenne a játékos a polgárral.

Példa: Négy polgár tartózkodik egy mezőn. Éppen Anitán a sor. Egyik sárga polgárával (1) lép először; ennek négy "mozgáspontja" van, amely elég a város elhagyására. Fogja ezt a polgárát, és leteszi maga elé az asztalra. A másik polgárával (2) azonban már csak három mezőnyit mozoghat.

A következő játékosnak, aki el szeretné mozgatni egy polgárát (vöröst vagy feketét) erről a mezőről, már csak két "mozgáspont" áll majd a rendelkezésére



A játékosnak, akin a sor van, két mozgásra nyílik lehetősége, és ezt két különböző polgárával kell lelépnie. **Kivétel:** Ha a játékos először olyan polgárával mozog, amely egyedül van egy mezőn, a mozgás végeztével nem muszáj egy másik polgárával mozognia, második mozgását megteheti ezzel a polgárával is.

Példa: Márkon a sor. Első mozgása során fekete polgárával (1) - ez a polgár egyedül áll az adott mezőn - lép egyet jobbra, arra a mezőre, amelyen három polgár is tartózkodik. Most már négy polgár van az adott mezőn, ami négy "mozgáspontot" jelent. Ez lehetővé teszi, hogy Árk második mozgása során ugyanezt a polgárát (2) kivigye a városkapun. A polgárt (3) lerakja maga elé - ez a polgár már megmenekült.



Fontos: Ha egy játékosnak már csak egy polgára van a városban, mindkét mozgását megteheti ezzel a polgárral. Az a játékos, akinek már nincsen polgára a városban, ha rá kerül a sor, csupán lávalapkát húz és rak le.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos kihúzza a zsákból az utolsó lávalapkát. Ez a játékos még befejezheti a körét, majd az összes, a játéktáblán maradt polgárt a vulkánba kell dobni.

A játék hamarabb véget ér akkor, ha már nincsen polgár a játéktáblán, vagy már egy sem hagyhatja el a várost, mert minden városkaput elzárt a láva.

Az a játékos nyert, aki a legtöbb polgárát menekítette ki a városból. Egyenlőségnél az nyer, akinek közülük kevesebb polgára van a vulkánban.

Ez egy kiváló minőségű termék. Ha mégis minőségi problémája lenne, kérjük, hozzánk forduljon.
Ha bármilyen kérdése, kérése, javaslata lenne:



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV

1.0-s verzió

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)