

Tervező

Michael Rieneck, 1966-ban született, Észak-Németországban él. A Kosmos kiadóval 1997-ben került először kapcsolatba, amikor 3. helyezést ért el a Catan telepesei kártyaversenyen. A Druidakeringő az első kiadott játéka.

Tördelő

TM-Spiele

Illusztrátor

Andreas Steiner

Fotográfus

Dirk Hoffmann

Fordító

Thaur (thaur@freemail.hu)

A tervező és a kiadó szeretne köszönetet mondani a tesztjátékosoknak és a lektoroknak.

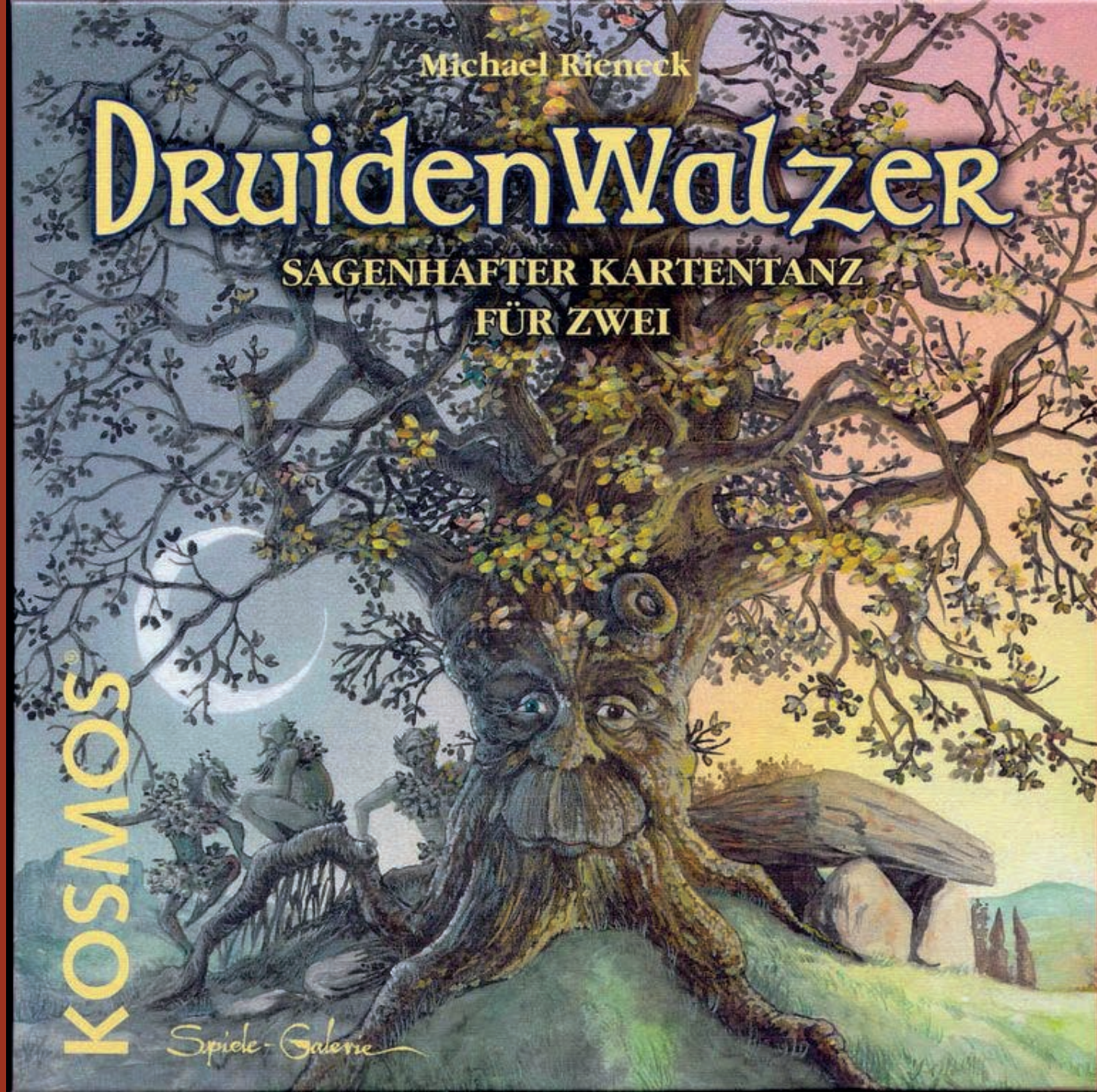
Art.-Nr. 681814

© 1999 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY



Mindkét játékos egy fődruidát személyesít meg; egyikőjük a Napkultusz hófehér, másikuk a Holdkultusz éjszín köntösét ölti magára. Mindketten az általuk helyesnek vélt világnézet nevében harcba küldik alárendeltjeiket, a druidákat. Faszellemeket idéznek meg és táncoltatnak körbe-körbe a fák körül - e faszellemelek segítik az egymással küzdő druidákat. Amelyik druidát erősebb faszellem segíti, az győz az összecsapásban, és fellógatja kultusza szimbólumát a legyőzött druida fájára. Ha ez a kultusznak már a hatodik jelképe, meg is szerzik maguknak a fát. Ha pedig már a második fát szerzik meg, megnyerik a játékot - bebizonyítva maguknak, hogy az övék az igazabb kultusz.

Tartozékok

8 fa



4 a Napkultuszé
(kék keret, napsütés; a hátoldal vörös keret, holdfény)



4 a Holdkultuszé
(kék keret, holdfény; a hátoldal vörös keret, napsütés)

2 kultusztábla: 1 a Napkultuszé, 1 a Holdkultuszé)



6 druida: három színben, mindből 2 bábu

varázsgyűrű

60 kártya: faszellemelek

30 a Napkultuszé (1-től 5-ig, minden értékben hat)

30 a Holdkultuszé ((1-től 5-ig, minden értékben hat)

40 jelző

20 a Napkultuszé

20 a Holdkultuszé

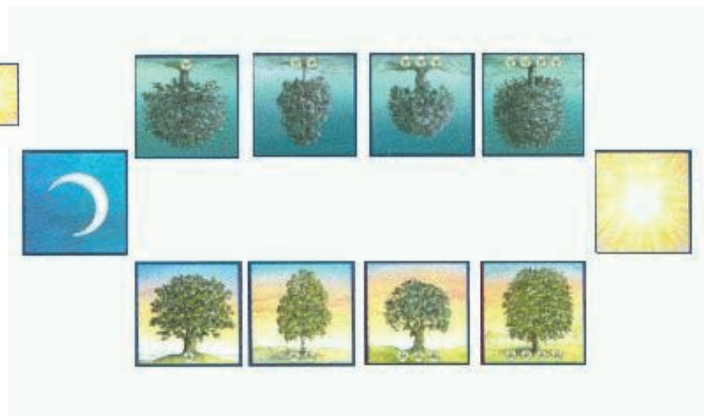
Előkészületek

A játékosok választanak maguknak egy-egy kultuszt, és megkapják az adott kultusz:

- négy fáját
- két kultusztábláját
- 30 faszellemét
- 20 jelzőjét

valamint 3-3 druidát (mind a három színből egyet-egyét).

A játékosok egymással szemben leülnek, és fáikat sorban kirakják maguk elé, méghozzá úgy, hogy a Napkultusz 1. fája a bal oldalon, a 4. a jobb oldalon legyen, míg a Holdkultuszé fordítva, az 1. fa a jobb oldalon, a 4. fa a bal oldalon legyen; ilyenformán az ugyanolyan fák egymással szemközt lesznek. A kultusztábláknak nek a jobb szélre kell kerülniük.



A játéktérnek tehát ilyenformán kell kinéznie.

Mindkét játékos kikeres faszellemei közül egy 1-es erősségűt, és azt kirakja saját kultusztáblájára.

Ezután mindketten megkeverik megmaradt 29 kártyájukat, majd mind a négy fájuk alá leraknak 5-5 kártyát képpel lefelé. Ezután felcsapják mind a négy pakli legfelső lapját. A maradék 9 kártyát külön húzópakliként képpel lefelé kell letenniük az asztalra, az előbbi pakliktól balra.

Mindketten kezükbe veszik húzópaklijuk legfelső három lapját.

A Holdkultuszt irányító játékos fogja három druidáját, és lerakja azokat tetszése szerint egy-egy fájára (egy fa druida nélkül marad). Miután ő végzett, ugyanígy jár el a Napkultuszt irányító játékos saját fáival és druidáival.

A varázsgyűrűt az asztal közepére, a két sor fa közé kell letenni.

Az előkészületek végeztével a játéktérnek tehát ilyenformán kell kinéznie.



A játék menete

A játékot a Holdkultuszt irányító játékos kezdi; a játékosok mindig felváltva cselekszenek.

Amikor egy játékosra kerül a sor, mindig végre kell hajtania egyet az alábbi cselekedetek közül:

- Druidakeringő
- Druidaugrás
- Faszellem eltávolítása

E három közül a két utóbbi egyszerű, gyorsan végrehajtható; az első azonban bonyolult, és ez határozza meg igazán a játékot. A három cselekedet közül a játékosok mindig csak **egy**et hajthatnak végre, többet nem!

A) A druidakeringő

A játékos, aki épp soron van, választ **egy** faszellemet a **kezában lévők közül**, és azt leteszi az egyik fájánál lévő pakli legtetejére. Az, hogy az adott fánál van-e druida vagy nincs, lényegtelen. A kártyát úgy kell lerakni, hogy teljesen elfedje az alatta lévő kártyát. Amennyiben a fa alatt nem volt pakli, a kártya lerakásával új pakli jön létre.

A druidakeringő maga három lépésből áll.

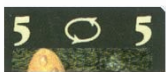
1. lépés: A varázsgyűrű

Az asztal közepén lévő varázsgyűrűt arra a fára kerül, amelyhez a játékos a faszellemet lerakta. Amennyiben a fánál van druida, a varázsgyűrű a druidára kerül.

2. lépés: Kezdődik a tánc!

A lerakott faszellemtől függ, hogy melyik más faszellemekek kezdenek táncba, mely irányba keringenek, és meddig tart a táncuk.

Minden kártyán látható egy szám: ez a faszellem ereje. A lerakott faszellem a többi, ugyanilyen erősségű faszellemet készíti táncra - legyenek bár baráti vagy ellenséges faszellemekek.



A faszellem nem készíti táncra önmagát, sem a kultusztáblákon lévő, azonos erejű faszellemekeket.

Minden kártyán található egy szimbólum, amely jelzi, hogy tánc esetén a faszellem mely irányba mozdíttja a többi faszellemet: balra vagy jobbra.



balra, az óramutató járásával megegyezően



jobbra, az óramutató járásával ellentétesen

Minden, táncra készített faszellem abba az irányba táncol, amely irányba a lerakott faszellem készíti őket: vagy mind jobbra, vagy mind balra mozognak.

A **távolságot**, amelyet a táncoló faszellemekeknek meg kell tenniük, az határozza meg, hogy milyen fa alá rakta le a játékos faszellemét.

Minden fa alján látható 1-4 szimbólum. Ahány szimbólum látható azon fa alján, ahová a játékos faszellemét lerakta, annyi hellyel kerülnek arrébb táncuk végeztével a faszellemekek. Minden táncoló faszellem ugyanannyit mozog: a fától függően 1, 2, 3 vagy 4 hellyel kerülnek arrébb. Egy "hely" a tánc irányától függően a balról vagy jobbról szomszédos fát jelenti - illetőleg a kultusztáblák is egy-egy helynek számítanak! (Tehát például a Holdkultusz 4. fájától balra a Napkultusz kultusztáblája van, ettől balra a Napkultusz 4. fája, majd sorra a Napkultusz többi fája.)

A táncra készített faszellemekek **sorban**, egymás után kezdenek táncukba; a sorrendet a tánc iránya határozza meg. Ha a tánc iránya az óramutató járásával egyező, először a lerakott faszellemhez bal felé legközelebbi, ugyanilyen erejű faszellem kezd táncba, majd a hozzá bal felé legközelebbi, és így tovább; ha a tánc iránya az óramutató járásával ellentétes, a lerakott faszellemhez jobbfelé legközelebbi követi, és így tovább, és így tovább.

Ha egy táncoló faszellem tánc végeztével egy fához érkezik, a kártyát képpel felfelé az ottani pakli tetejére kell tenni. Amennyiben az ottani pakli tetején olyan faszellem volt, amelynek szintén táncolnia kellene, ez utóbbi kártyát le kell tenni a pakli mellé - hogy, amikor rákerül a sor, ez a faszellem is eljárhassa a maga táncát.

Ha egy táncoló faszellem tánc végeztével valamelyik Kultusztáblára kerül, azt képpel felfelé az ottani kártyák tetejére kell tenni (ezzel ez a faszellem - ideiglenesen - kikerül a játékból.)

A lépés akkor ér véget, amikor már minden mozgásra készített faszellem bevégezte táncát. Ekkor azon pakliknál, ahol a legfelső lap képpel lefelé van fordítva, ezt a lapot fel kell csapni. Ha egy fánál már nincs egyetlen lap sem, az - ideiglenesen - üresen kell hagyni. (Lásd: fa faszellem nélkül.)

Figyelem: Könnyen előfordulhat, hogy az egyik kultusz táncoló faszelleme egy másik kultusz fájánál végzi be táncát. Magától értetődően a faszellem ilyenkor a másik kultusz irányítása alá kerül, és erejével az ellenséges druidát segíti.

3. lépés: A druidák harca

A faszellemekek táncát a druidák összecsapása követi. A druidák mindig azonos színű ellenpárjukkal kelnek birokra.

Annak a druidának, akinél a **varázsgyűrű** van, nem kell harcolnia - ahogy értelemszerűen párjának sem. Természetesen nincs küzdelem a druida nélküli fáknál sem. (Ez azt jelenti, hogy ha a varázsgyűrű druidához került, két; ha druida nélküli fához, három összecsapásra kerül sor.)

Az összecsapások **tetszőleges sorrendben** követik egymást - az a játékos dönt, akin a sor van, ő határozza meg, éppen mely színű druidák harcolnak egymással.

Amikor két druida birokra kell egymással, meg kell nézni, hogy milyen erősek a fáiknál lévő faszellemekek. A druidák harcát az a druida nyeri, akinek fájának erősebb faszellem tartózkodik. Győzelmének jeleként a győztes kultusz egy jelzőre rákerül a vesztes fél fájára.

Figyelem: Ha egy fára rákerül az ellenséges kultusz hatodik jelzője, az a kultusz megszerezte a fát - a fa kikerül a játékból. A kultusz, amelyik megszerzi az ellenséges kultusz második fáját, megnyeri a játékot.

A győztes faszellem a saját kultusztábla tetejére kerül.

Ha a két faszellem ereje egyenlő, a küzdelem döntetlennel ér véget - nem történik semmi.

Ha már **minden druidapár** befejezte a küzdelmét, a cselekedet véget ér. A varázsgyűrű visszakérül az asztal közepére.

Hogy a Druidakeringő végetért, a másik játékoson a sor, neki kell egyet választania a három lehetséges cselekedet közül.

B) A druidaugrás

Megjegyzés: Ily módon például el lehet menekíteni egy druidát, aki szinte biztosan vereséget szenvedne a következő összecsapásban - megmentve ezáltal a fát.

A soron lévő játékos fogja **egy** druidáját, és áthelyez ahhoz a fájához, ahol nincsen druidája. Ezzel a cselekedetét be is fejezi, és a másik játékoson a sor. (Nem kerül sor a druidák összecsapására.)

C) Faszellem eltávolítása

Megjegyzés: A játékos ily módon szabadulhat meg egy rossznak (gyengének) ítélt faszellemtől.

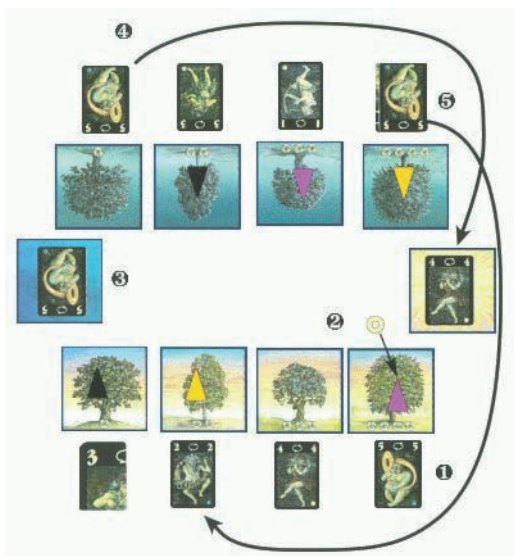
A soron lévő játékos választ **egy** kártyát: a kártya lehet a kezében tartottak egyike, vagy pedig lehet a saját fájánál lévő paklik egyikének legfelső lapja. Az, hogy ez utóbbi esetben a faszellem eredetileg melyik kultuszhoz tartozott, az övéhez vagy az ellenfeléhez, lényegtelen. A játékosnak az általa kiválasztott kártyát képpel felfelé kultusztáblájára kell raknia.

Ha egy pakli tetejéről távolította el a játékos a legfelső lapot, és most képpel lefelé fordított kártya van legfelül, azt fel kell csapni.

Ha a játékos a kezéből dob el egy kártyát, de a kezében még maradt legalább egy kártya, nem húz az eldobott helyett újat. Ha azonban a játékos utolsó, kézben tartott kártyáját dobta el, és a kezében nincs már kártya, a saját húzópaklijából húz három lapot. Ha elfogyna egy játékos húzópaklija, meg kell kevernie a saját kultusztábláján lévő kártyákat, majd képpel lefelé új húzópakliként le kell raknia azokat. (Annak, hogy egy faszellem melyik kultuszhoz tartozik, csak a játékelőkészületek során van szerepe; a kultusztáblára rakott lapok között lehetnek az ellenséges kultusz faszellemei is, és ezek is belekerülnek a játékos új húzópaklijába.)

Ezzel a cselekedetét be is fejezi, és a másik játékoson a sor. (Nem kerül sor a druidák összecsapására.)

Példa a druidakeringőre



1) A Napkultusz játékos a jobb oldali (4.) fájához lerak egy 5-ös erejű faszellemet.

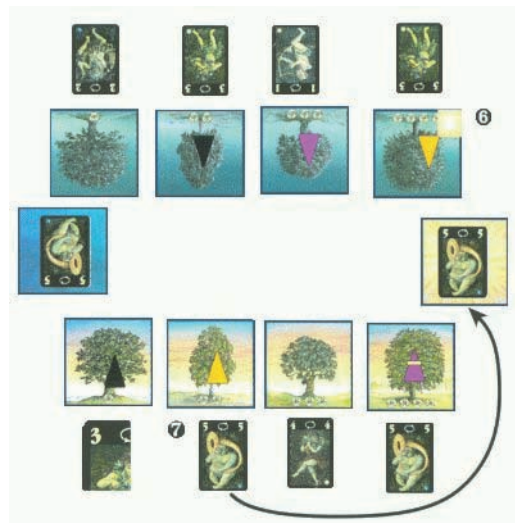
2) Az ennél a fánál lévő druida megkapja a varázsgyűrűt. Mivel a játékos a 4. fához rakta le a faszellemet (a fa alatt négy szimbólum látható), a táncoló faszelleme négy helyet fognak mozogni; és mivel a lerakott kártyán az óramutató járásának megfelelő szimbólum látható, a tánc iránya is ez lesz. (A példában a tánc iránya valóban az óramutató járásának megfelelő, ám a kártyán az óramutató járásával ellentétes irány szimbóluma látható!)

3) Balfelé az első 5-ös kártya a Holdkultusz kultusztábláján található - ez a faszellem azonban nem táncol, a kártya a helyén marad.

4) Balfelé a következő 5-ös faszellem az ellenfél 1. fájánál található; minthogy a faszellem négy helyet táncol arrébb, a kártya a Napkultusz kultusztáblájára kerül.

5) Az utolsó 5-ös faszellem az ellenfél 4. fájánál található; ez a faszellem a Napkultusz 2. fájánál végzi be a táncát.

Példa a druidák összecsapására



Az előbbi példánál maradva a faszelleme táncát a druidák összecsapása követi - előbb a két narancsszínű, majd a két fekete druida csap össze. A lila druidák összecsapása elmarad, mivel egyiküknél ott a varázsgyűrű.

6) A Napkultusz druidáját egy 5-ös, a Holdkultusz druidáját egy 3-as erejű faszellem segíti; a Napkultusz druidája győz, és a kultusz egyik jelzője rákerül a Holdkultusz legyőzött druidájának fájára (4. fa).

7) A Napkultusz játékos a győztes faszellemet (az 5-ös erejű faszellemet narancsszín druidája fájánál) saját kultusztáblájára kell helyeznie.

Mivel mindkét fekete druidát 3-as erejű faszellem segíti, az összecsapás eldöntetlenül ér véget, nem történik semmi.

Fa megszerzése

Ha egy fára rákerül az ellenséges kultusz hatodik szimbóluma, ez utóbbi kultusz megszerezte magának a fát. Ekkor:

- A játékosnak a fánál lévő druidáját azonnal át kell raknia ahhoz a fához, ahol nincs druidája.
- A játékos visszaadja az ellenfélnek annak a fára rakott jelzőit, és magát a fát képpel lefelé fordítja.
- A játékos a fánál lévő összes faszellemet (az egész paklit) rárakja saját kultusztáblájára.
- Ezentúl a druidakeringőnél ez a fa nem számít, mintha nem is létezne - egyszerűen át kell ugrani. (Ha például a Napkultusz 3. fáját megszerezték, és a egy druidakeringő során az 1. fától egy faszellemet két helyre kell jobbra helyezni, a kártya a 4. fa paklijának tetejére kerül).
- Ha egy játékosnak már csak 3 fája van, a játékos már nem hajthat végre druidaugrást; innentől, ha rákerül a sor, már csak két cselekedet közül lehet - és kell - választania.

Fa faszellem nélkül

Előfordulhat, hogy egy fánál nem marad egyetlen faszellem sem. Ha rákerül egy játékosra a sor, és van olyan fája, ahol nincs faszellem, kezelnie kell ezt a helyzetet.

Ha a játékos a druidakeringőt választja, és vagy ehhez a fához rak le egy kártyát, vagy máshová, de úgy, hogy a druidakeringő végén ennél a fánál fejezi be a táncát egy faszellemmel, megmentheti a fát. Ha azonban a játékos úgy kezdte körét, hogy egy fájánál nincs faszellem, és úgy fejezi be, hogy ennél a fánál nincs faszellem, a fát elveszíti. Ilyenkor úgy kell eljárni, mintha az ellenfél szerezte volna meg a fát: vissza kell adni neki a fára aggatott jelzőit, a fát képpel lefelé kell fordítani, a druidát az üres fához kell átnenni, stb.

Figyelem: Megtörténhet, hogy a játékos hiába mozgatott ily fához a keringő segítségével faszellemet, mert a táncot követő összecsapások során az itteni druidája nyer, és a győztes faszellemet a kultusztáblára kell raknia - és ezzel elveszíti a fát. Olykor szerencsésebb nem megnyerni egy összecsapást...

A játék vége

A játék addig tart, amíg az egyik játékos el nem veszít két fát - amint elveszíti a másodikát, a játék azonnal véget is ér, az ellenséges kultusz lesz a győztes.

Visszavágó

Visszavágó esetén a korábbi győztes egy faszellemmel kevesebbel kezd: kártyái közül kikeres egy 2-es faszellemet, és visszarakja azt a dobozba. Ha újra ő nyerne, a következő játék előtt már egy 3-as erősségű faszellemet kell félreraknia.

Hasonló szabály alkalmazható akkor is, amikor egy tapasztalt játékos és egy kezdő játszik egymással. Ilyenkor a gyengébb játékos visszarakja a dobozba egy 1-es faszellemet, az erősebb pedig egy 2-eset, vagy akár egy 3-asat.