

EUPHRAT & TIGRIS

A kártyajáték

Tartalom

- 16 vezér, minden dinasztiához 4



- 193 civilizációkártya

népesség



40 x

kereskedelem



40 x

templom



65 x

mezőgazdaság



40 x

kincs



8 x

- 4 katasztrófakártya



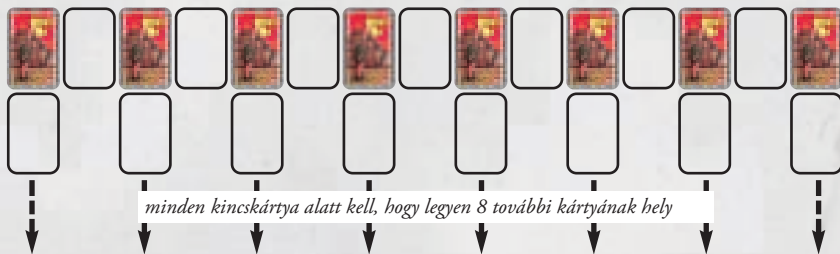
- 3 hajókártya



A játék folyamán a kincskártyák kicserélődhetnek templomkártyákra. Ha a szabályban a kincskártya után egy csillag (*) látható, akkor az kincskártyának vagy kincskártya helyére lerakott templomkártyának olvasandó.

Előkészületek

Minden játékos választ magának egy dinasztiát (szimbólumot), és lerakja maga elé az ahhoz tartozó 4 vezért: a feketét (király), a zöldet (kereskedő), a pirosat (pap) és a kéket (földműves). Ezenfelül mindenki kap egy katasztrófakártyát. A megmaradt vezérek és katasztrófakártyák kikerülnek a játékból, ezeket vissza kell tenni a dobozba. A 3 hajókártyát egyelőre félre kell tenni. A civilizációkártyák közül ki kell válogatni a 8 kincskártyát, és ezekből egy sort kell alkotni az asztalon olyasformán, hogy két kincskártya között mindig legyen egy további kártyának hely, valamint minden kincskártya alá, egy oszlopba lerakható legyen 8 kártya. A királyságoknak mindig az 1., kezdő lapjai a kincskártyák*.



A többi (185) civilizációkártyát jól meg kell keverni. Minden játékos kap 8 kártyát, amelyeket a kezébe vesz. A megmaradt kártyákat húzópakliként képpel lefelé le kell rakni az asztalra, mindenki számára könnyen elérhető helyre. **Két játékos** esetén a húzópaklikból le kell számolni 30 kártyát; ezek kikerülnek a játékból.

A játék célja

A játékos célja az, hogy gyarapodjon a népesség (**fekete - király**), fejlődjék a vallási élet (**piros - pap**), a kereskedelem (**zöld - kereskedő**) és a mezőgazdaság (**kék - földműves**). Ezért a játékos vezéreit királyságokba helyezi, amelyeket azután fejleszt, hajókat épít, konfliktusokat simít el, és győzelmi pontokat gyűjt a fenti négy területen. Az a játékos győz, akinek dinasztiája a leginkább sikeres, egyik befolyási terület fejlesztését sem hanyagolva el.

Királyság

A játék során az összes vízszintesen vagy függőlegesen érintkező kártya egy közös királyságot alkot. Vízszintesen csak a kincskártyák* és a közjűk lerakott kártyák érintkezhetnek. Egy királyságban több játékos vezére is lehet, de a vezéreknek **különböző színűek** kell lenniük (azaz például nem lehet egy királyságban 2 pap).

A játékmenet

Véletlen segítségével választani kell egy kezdőjátékost; őt a többiek az óramutató járása szerint követik. Az éppen sorra kerülő játékos két, tetszőleges akciót hajthat végre - akár ugyanazt az akciót kétszer.

A következő akciókból választhat:

- 1) Saját vezér le- vagy áthelyezése
- 2) Civilizációkártya lerakása (a kézből egy királyságba)
- 3) Katasztrófa kártya kijátszása

1) Saját vezér le- vagy áthelyezése

A játékos vezérei bármelyikét lerakhatja egy "gazdátlan" civilizációkártyára. Mindegy, hogy a vezért saját maga elől veszi fel, vagy az egyik királyságból rakja át egy másikba. Nem szükséges, hogy a vezér és a kártya színe megegyezzen, és vezér kincskártyára* is lerakható. A vezért azért rakja le tulajdonosa, hogy ezután győzelmi pontokat kapjon, amikor megfelelő színű civilizációkártyákat kerülnek az adott királyságba.

2) Civilizációkártya lerakása

A királyságok méretét a civilizációkártyákkal lehet növelni, és ezekkel lehet győzelmi pontokat szerezni. Kétféleképpen rakható le:

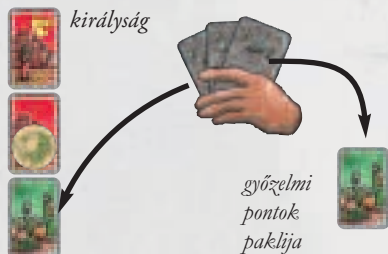
- a) **A kártya egy kincskártya alatti oszlopba kerül:** A játékos szabadon eldöntheti, melyik oszlopba rakja le a kártyát. Egy királyságban az első civilizációkártyát mindig közvetlenül a kincskártya* alá kell lerakni, a további kártyákat pedig mindig közvetlenül az utolsó kártya alá. Egy oszlopba azonban legfeljebb 8 civilizációkártya rakható le; ha már van itt ennyi, újabb kártya nem rakható le az oszlopba. (Azonban könnyen előfordulhat, hogy egy ilyen királyságból utóbb el kell távolítani kártyákat.)
- b) **A kártya két kincskártya* közé kerül, így összeköt két királyságot:** Ez csak akkor történhet meg, amikor mindkét kincskártya* alatt van **legalább 3 kártya**.



Győzelmi pontok begyűjtése

- Mindig, amikor egy játékos lerak egy civilizációkártyát egy királyság **oszlopába**, és a királyságban van egy ugyanilyen színű vezér, a vezér tulajdonosa (az esetek többségében, de nem feltétlenül, a kártya lerakója) egy ugyanilyen civilizációkártyát győzelmi pontként lerak képpel felfelé maga elé. Ezt a kártyát a győzelmi pontot kapó játékosnak a kezéből kell lennie. Ha a játékosnak nincs a kezében a megfelelő színű kártyából, vagy van, de nem akarja lerakni, akkor nem kap győzelmi pontot. A győzelmi pontként lerakott kártyák minden játékos előtt egy külön paklit alkotnak, amelynek mindig csak a legfelső kártyája látható. A játékosok a játék folyamán még saját paklijaikat sem nézhetik át. **Megjegyzés:** A játékosok természetesen megegyezhetnek abban is, hogy mindenki győzelmi pontjait színek szerint csoportosítva négy pakliban tárolja, és hogy ezeket bárki megszámlálhatja.

Példa: Az **oroszlán** 1. akciójaként lerakja **kereskedőjét** a **piros kártyára**, 2. akciójaként pedig lerak a **piros kártya** alá egy **zöldet**. Ezért jár neki **1 zöld győzelmi pont**. Lerak a kezéből egy **zöld kártyát** maga elé.



- A fekete vezér (király) "normál" funkciója mellett (fekete győzelmi pontokat gyűjt) alkalmasint helyettesítheti a többi vezért. Ha a királyságban nincs olyan színű vezér, mint amilyen az oda lerakott kártya színe, a király kapja a pontot: a fekete vezér tulajdonosa lerakhat a kezéből győzelmi pontként egy ugyanolyan kártyát, mint amilyen a királyságba került.

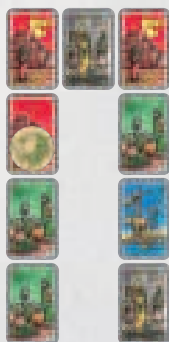
Példa: Az **oroszlán** királya egy olyan királyságban van, ahol nincsen **kereskedő**. Az **oroszlán** 1. és 2. akciójaként lerak **1-zöld kártyát** ebbe a királyságba, valamint a kezéből további **két zöld kártyát** lerak győzelmi pontként.



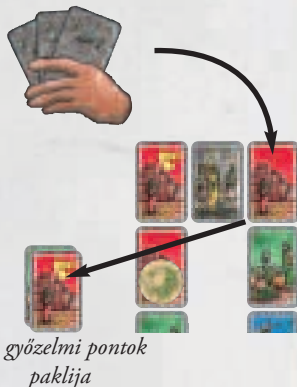
- Ha a játékos civilizációkártyáját 2 kincskártya* **közé** rakja le, a két királyságot egy még nagyobb királyságban egyesíti. Ha az új királyságban külső konfliktus vagy konfliktusok támadnak (lásd később), azokat nyomban le kell játszani. Bárhogyan is, a két kincskártya* közé lerakott kártyáért nem jár győzelmi pont.
- Ha az egyesített királyságban van **zöld vezér** (kereskedő), és az egyesült királyságban van legalább 2 kincs, akkor a **kereskedő** tulajdonosa győzelmi pontként megkapja a kincskártyát, amennyiben a kezéből lerak a helyére egy **piros kártyát**. Erre azonban csak a külső konfliktusok lejárta után kerülhet sor.

Megjegyzés: Ebben a helyzetben a király nem helyettesítheti a **kereskedőt!**

Példa:



Az **oroszlán** lerakja a két kincskártya közé a fekete kártyát. Mivel csak neki van **kereskedője** az új, nagy királyságban, az egyik **kincskártyát** győzelmi pontként elveheti, amennyiben lerak a helyére egy **piros kártyát** a kezéből. A kiértékelésnél a **kincskártyák** dzsókerek.



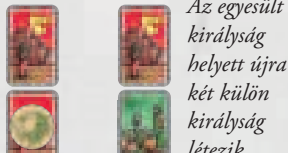
3) Katasztrófakártya lerakása

Mindenkinek lehetősége van rá, hogy egy ízben a játék folyamán eltüntessen egy már lerakott civilizációkártyát katasztrófakártyájával. Az eltávolított kártya a katasztrófakártyával együtt kikerül a játékból, vissza a dobozba. Bármelyik civilizációkártya eltávolítható, olyan is, amely két királyságot egyesít. Azonban nem távolítható el olyan civilizációkártya, amelyen vezér van, sem kincs-*, sem hajókártya. Ha a katasztrófakártya kijátszása okén egy oszlopban lyuk támad, akkor a lyuk alatti kártyákat egy hellyel feljebb kell tolni.

Példa:



A játékos kijátszsa katasztrófakártyáját, és eltünteti a **kék kártyát**. Mindkét kártya kikerül a játékból.



A konfliktusok

A játékban kétféle konfliktus van: **belső és külső konfliktus**.

Belső konfliktus

(ugyanilyen színű vezér lerakása)

Ha egy játékos lerakja **egy királyságba egy olyan vezérét, amilyen színű vezér** már van a királyságban, **belső konfliktus** támad.

A konfliktus során a két érintett fél **piros kártyákat (templomokat)** játszhat ki a kezéből. **Minden kijátszott piros kártya 1 erőt jelent.** Ezenfelül a játékos számára plusz 1 erőt jelent, **ha vezére piros kártyán (templom- vagy kincskártyán) van.**

A **támadó** (a soron lévő játékos) eldönti, mennyi **piros kártyát** játszik ki (legkevesebb 0-t, legfeljebb annyit, amennyi van a kezében), és ezeket kirakja maga elé. Ezután a **védekező**

(az a játékos, akinek vezére már ott volt a királyságban) játszik ki tetszőleges mennyiségű **piros kártyát** a kezéből. Ekkor kell számolni. Az a játékos nyeri a konfliktust, akinek nagyobb az ereje; egyenlőségnél a védekező nyer. A konfliktus **vesztésének vissza kell vennie vezérét**, vagyis maga elé kell raknia. A konfliktus **győztese** kap jutalomként 1 **piros kártyát**, amelyet győzelmi pontjainak paklijára rak. E kártyát azok közül veszi el, amelyeket a konfliktus során kijátszott. Az összes többi, a konfliktus során kijátszott kártya a dobott lapokhoz kerül. Amennyiben a győztes nem játszott ki kártyát, megteheti, hogy a kezéből most kijátszik egyet, így kapva győzelmi pontot. Ha ezt nem tudja vagy nem akarja megtenni, nem jár neki győzelmi pont.

Példa:



(A) Az **új** lerakja **kereskedőjét** erre a királyságra, ahol így **belső konfliktus** támad közötté és az **oroszlán kereskedője** között. Az oroszlánnak az ereje már 1-es, mivel **kereskedője piros kártyára** van lerakva.

védekező

támadó

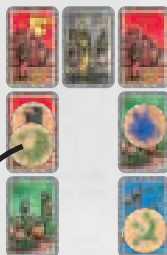
(B) Az **új** támadóként kijátszik a kezéből három **piros kártyát**. Ezzel az állás pillanatnyilag 3:1.



(C) Az **oroszlán** védekezőként csak egy **piros kártyát** rak le maga elé a kezéből.



(D) Az **új** megnyerte a konfliktust, és az általa kijátszottak közül egy **piros kártyát** győzelmi pontjainak paklijára tesz.



(E) Az **oroszlán** elveszítette a konfliktust, és **kereskedőjét vissza kell vennie**.

a visszaveendő vezér

Külső konfliktus (két királyság egyesítése)

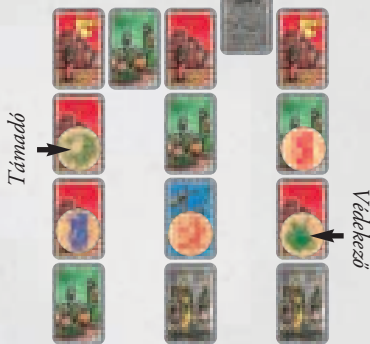
Két királyság úgy egyesíthető, hogy a játékos lerak közéjük egy kártyát. Ekkor meg kell nézni, hogy az új, egyesült királyságban akad-e **olyan szín**, amelyből **két vezér** is van a királyságban. Ha igen, úgy **külső konfliktus** támad. Ha több ilyen konfliktus is van, akkor a soron lévő játékos dönti el, hogy ezekre milyen sorrendben kerüljön sor. Könnyen előfordulhat olyan konfliktus, amelyben az azt létrehozó játékos nem is vesz részt. Ilyenkor mindig az a játékos számít támadónak, aki játéksorrendben (vagyis az óramutató járása szerint) közelebb ül a konfliktust létrehozó játékoshoz.

A konfliktus megnyeréséhez az érintett játékosok a kezükből kijátszhatnak a **vezérükkel megegyező színű kártyákat**. Minden kijátszott kártya **1 erőt jelent**. Ezenfelül minden olyan, a **vezérrel megegyező színű kártya**, amely az eredeti (egyesítés előtti) királyságban van, **1 erőt jelent**. A konfliktust a támadó kezdi, aki kijátszik a kezéből **tetszőleges számú, a vezérrel azonos színű kártyát**, azokat maga elé lerakva. Ezt követően ugyanígy cselekszik a védekező is. Végül az erőket ki kell számolni, hogy kiderüljön, ki nyeri a konfliktust.

A konfliktus **vesztése visszaveszi vezérért**, míg a **győztes** megkap **egyét a kijátszott kártyák közül**, és azt győzelmi pontjainak paklijára teszi. Az összes többi kijátszott kártya a dobott lapokhoz kerül.

Ezután a **vesztes egykori királyságából az összes, a vezér színével megegyező színű kártyát** el kell távolítani - kivéve a kincskártyákat* és azokat a kártyákat, amelyeken vezér van -; az eltávolított kártyákat a konfliktus győztese **győzelmi pontjainak paklijára rakja**. Ha egy oszlopban így **lyuk** támad, akkor az alatta lévő kártyákat felfelé kell csúsztatni. Előfordulhat, hogy egy konfliktus folyamánaképpen egy egykori királyság felbomlik, és így bizonyos külső konfliktusok önmaguktól megoldódnak. Ezután, ha még van külső konfliktus, azt le kell játszani, mindaddig, amíg az összes külső konfliktus be nem fejeződik valamiképpen.

Példa: 1. királyság 2. királyság



(A) A **váza** lerakott egy **zöld civilizációkártyát** az 1. és 2. királyság közé, összekötve azokat. **Két külső konfliktus támad: egy a zöld, egy a piros vezérek között.**

A **váza** úgy dönt, hogy először a **zöld konfliktust** kell lejátszani, amiben ő maga nem is vesz részt. Az óramutató járása szerint az **oroszlán közelebb ül hozzá, mint a bika**, így az **oroszlán lesz a támadó és a bika a védekező.**

(B) Az **oroszlán** ereje 3, mivel az 1. királyságban 3 **zöld kártya** van. Ezenfelül még kijátszik a kezéből két **zöld kártyát**. Az állás pillanatnyilag 5:1.

(C) A **bika** ereje 1, mivel a 2. királyságban csak 1 **zöld kártya** van, azonban a kezéből kijátszik még 4 **zöld kártyát**. Az állás 5:5, így védekezőként ő nyeri a konfliktust.



Az 1. királyság kétfelé válik.



(D) A győztes kijátszott zöld kártyái közül egyet győzelmi pontjaihoz rak. Ezután az 1. királyságból (ahol a vesztes volt), a 3 zöld kártyát szintúgy a győztes győzelmi pontjaihoz kell rakni.

(E) A kék és a fekete kártyát feljebb kell tolni, az oroszlánnak pedig vissza kell vennie kereskedését. Az egykori 1. királyság újra két külön királyságra bult szét, így a bika kereskedője nem cserélhet ki kincskártyát.



a győzelmi pontok paklija

Most kell sort keríteni a piros konfliktusra. Ennek végrehajtása után a két királyság egyesítéséhez lerakott kártyát képpel felfelé kell fordítani, és folytatódik a játék.

Megjegyzés: Ha egyik érintett játékos sem játszik ki kártyákat, akkor a királyságokban lévő kártyák döntik el a konfliktust. Ekkor a győztes megteheti, hogy a kezéből rak le egy megfelelő színű kártyát győzelmi pontnak.

Kártyák húzása

Miután egy játékos teljesen befejezte mindkét akcióját (és nem mindjárt egy konfliktus után), minden játékos annyi kártyát húz, hogy a kezében 8 lap legyen.

A színek képességei

Minden színnek megvan a maga speciális képessége:

- **Fekete:** A vezér képes helyettesíteni a más színű vezéreket civilizációkártya lerakásakor.
- **Zöld:** A zöld vezér kicserélhet egy kincskártyát az egyesített királyságban.
- **Piros:** A piros kártyák nagyon fontosak, mert ezek döntik el a belső konfliktusokat.
- **Kék:** Ha valaki akciója során úgy rak le egy civilizációkártyát, hogy legalább 4 ugyanolyan színű kártya lesz közvetlenül egymás alatt egy oszlopban, a kártyát lerakó játékos vásárolhat egy hajót. Ha kék kártyát rakott le, akkor választhat a 3 hajókártya közül (amennyiben még egyiket sem vásárolták meg). Bármelyik másik színnél csak a megfelelő kártyát vásárolhatja meg - amennyiben az még elérhető (például a kék-zöld hajót, amennyiben legalább 4 zöld kártya van az oszlopban). A hajóépítés módja a következő: Az oszlopból ki kell venni a legalsó 4, ugyanolyan színű kártyát, és ezeket a dobott lapokhoz kell tenni, majd a helyükre kerül a hajókártya. Ha egy eltávolított kártyán volt vezér, az visszakerül tulajdonosához.

A hajó működése a következő: Mindig, amikor egy játékos befejezi körét, meg kell nézni, hogy van-e olyan királyság, ahol van hajó és megfelelő színű vezére. Minden ilyen hajó-vezér párért egy megfelelő színű győzelmi kártya jár a játékosnak. Ezt a kártyát természetesen a kezéből kell leraknia győzelmi pontjai paklijára. Ha nincs megfelelő kártyája, nem élhet a lehetőséggel.

A hajók segítségével tehát plusz győzelmi pontokat lehet szerezni.
Fontos: A király a hajók esetében **nem** helyettesítheti a többi vezért!

Példa:



A **bika** lerakja a 4. **kék** kártyát, és a négy **kék** kártyát becseréli egy hajókártyára. A **kék**-fekete hajót választja.



A **játékos**, akié a király, minden köre végén lerakhat a kezéből egy **fekete** kártyát győzelmi kártyáinak paklijára. Ha valaki lerak egy **földművest** ehhez a királysághoz, akkor ő minden köre végén lerakhat a kezéből egy **kék** kártyát győzelmi kártyáinak paklijára.



Megjegyzések: Az oszlopba, a hajókártya alá lerakható további civilizációkártya, a rendes szabályok szerint. A hajókártyák semmilyen módon nem vesznek részt a külső konfliktusokban, és hajókártyára nem rakható vezér.





A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor elfogynak a civilizációkártyák, vagyis amikor egy játékos köre végén már nem tud mindenki elegendő lapot húzni. Akkor is véget ér a játék, ha egy játékos körének befejeztével már csak egy kincskártya van lenn az asztalon.

A győztes

A játékosok fogják győzelmi paklijaikat, és azok tartalmát színek szerint csoportosítva lerakják maguk elé. A **kincskártyák dzsókerek**, vagyis bármelyik színhez lerakhatóak. Minden játékos **csak azzal a színnel** számol, amelyből a **legkevesebb kártyát** gyűjtötte. Ezeket kell összevetni, és az a játékos győz, akinél ez a szám a legnagyobb. Egyenlőség esetén a második leggyengébb szín dönt, majd a harmadik leggyengébb, és így tovább.

Példa:

	5 zöld	7 piros	6 kék	5 fekete
	6 zöld	4 piros	6 kék	6 fekete
	4 zöld	9 piros	5 kék	6 fekete
	9 zöld	7 piros	8 kék	3 fekete

Az **új** nyert, mert leggyengébb színe (a zöld) 5 kártyából áll. Második az oroszlán, harmadik a bika, a váza pedig (hiába, hogy összesen neki van a legtöbb pontja), csak a negyedik.



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH
 Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15
 80809 München
 E-Mail: info@hans-im-glueck.de
 www.hans-im-glueck.de
 www.carcassonne.de

A tervező és a kiadó köszönetet mond tesztjátékosainak:
 Iain Adamsnak, Martin Highamnak, Ross Inglishnek,
 Kevin Jacklinnek, Dieter Hornungnak, Christof
 Tischnek, Alex Weißnek és Hannes
 Wildnernek.

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

