Rainer Knizia játéka 2-4 játékos részére

EUPHRAT & TIGRIS

Támad egy nagy fejedelem, dicsőséggel uralkodik népe fölött teljes tizennyolc esztendeig – míg őt uralja, nyugalomban él a föld lakója, az ország szíve örömmel telik meg, város, falu minden jóban bővelkedik.
Kedvez majd e kornak isteneink döntése is, bő esők puhítják föl a barázdát.

Ur, Ninive, Babilon – a Biblia szerint ezek voltak az emberek legősibb városai. A tudomány is egyetért ezzel: a termékeny Mezopotámiában, a Tigris és az Eufrátesz közén ringott a civilizáció bölcsője.
Időszámításunk előtt 3000 évvel jelentek meg az első nagyobb települések a folyók mentén. A földművesek hamarosan öntözéssel kezdték művelni a szárazabb földdarabokat. Sikerüknek azonban ára volt, megnőttek a távolságok. Az ügyes mesterek ekkor élére forgatták a fazekasok korongjait, megalkotva az első kordékat. Az élelmiszer így már az utakon el tudott jutni a piacokra, a felesleg eljuthatott a szűkölködőkhöz. A kereskedelem felvirágzott, mindenütt piacok születtek. A tranzakciók nyilvántartására a kereskedők jeleket róttak az edényekre, s így még az egyiptomiak előtt feltalálták az írást. Ahogy nőtt a népsűrűség, ahogy mind inkább koncentrálódott a gazdagság, úgy kezdett tagozódni a társadalom. A mindennapi életet ritmusát papok és hivatalnokok szabták meg és ellenőrizték. Ők a számtalan istent és – természetesen – a királyokat szolgálták.
Egy évezreddel később Ur ősi és gazdag királysága megsemmisült, a hatalom Babilónia királyának, Hammurabinak a kezébe került. Majd új királyságok születtek, északról behatoltak a hettiták, a folyóközben pedig Assur népe, az asszírok szerezték meg a hatalmat. Birodalmuk hatalmas volt; ám idővel elbuktak a médek előtt, akiket a perzsák hódítottak meg, s őket pedig Nagy Sán dor.
A századok során tehát egyik dinasztia követte a másikat. Csak egy dolog maradt állandó: a civilizáció folyvást fejlődött, amíg a királyok és a népek a hatalomért küzdöttek. Izgalmas idők voltak... mégha nem is mindenki számára sikeresek.

A játékban ezen nagyszerű időszakot élheted újra. A városi civilizáció hajnalán jársz, s lábaid előtt terül a folyóköz, Mezopotámia. Ideje, hogy népeddel létrehozd a leghatalmasabb, legkiegyenlítettebb kultúrát, s uralmad alá hajtsd a Tigris és az Eufrátesz termékeny vidékét!

Tartozékok

lakóépület 30 (fekete) | templom 57 (piros) | gazdaság 36 (kék) | piac 30 (zöld)

játéktábla

8 katasztrófalapka

1 egyesüléslapka

6 emlékmű

16 vezér (1-1 piros főpap, kék földműves, zöld kereskedő és fekete király dinasztiánként)

király | főpap | földműves | kereskedő

az Oroszlán-dinasztia tagjai

150 győzelmi kocka

60 nagy fakocka (15-15 mind a négy színben)

90 kis fakocka (20-20 mind a négy színben, 10 kincs)

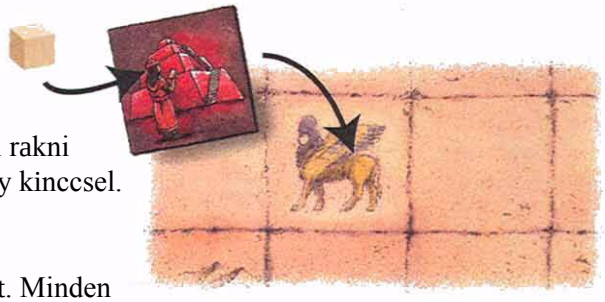
4 paraván

zsák

Megjegyzés: *Az elkövetkezendőkben a civilizációlapkákra egyszerűen mint* ***lapkák****ra hivatkozunk. A "lapka" sosem katasztrófa- vagy egyesüléslapka. A* ***győzelmi pont*** *pedig mindig egy megfelelő színű kis győzelmi kockát jelent.*

Az első játék előtt össze kell állítani a hat elmékművet. Minden emlékmű két eltérő színű részből áll. A lépcső közepét a kapu nyílásába kell helyezni; ha szükséges, a két darabot ragasztóval kell rögzíteni.
Megjegyzés: *Fontos, hogy ne legyen két ugyanolyan színű színkombináció. Az alanti képen látható a helyes színösszeállítás.*

Előkészületek



A szárnyas bikával megjelölt tíz mezőre le kell rakni egy-egy templomot, mindegyik templomon egy kinccsel. A többi lapkát bele kell szórni a zsákba.

Minden játékos választ magának egy dinasztiát. Minden dinasztiához négy vezér tartozik, a vezéreken ugyanaz a szimbólum (íj, bika, edény, oroszlán) látható, más-más színben. Továbbá minden játékos két katasztrófalapkát és megkapja a megfelelő paravánt. ***Fontos:*** *A játékos nem valamelyik színnel, hanem valamelyik "szimbólummal van"*. A színek szerepe egész más, ezért mindenki rendelkezik mind a négy színben egy-egy vezérrel.

Ezután minden játékos húz 6 lapkát a zsákból; ezeket a paravánja mögé teszi, hogy a többiek ne lássák. A vezérek és a katasztrófalapkák a paravánok elé kerülnek, így azokat láthatják a többiek. A győzelmi kockákat, az emlékműket és az egyesüléslapkát a játéktábla mellé kell tenni. Végül választani kell egy kezdőjátékost.

A játék célja

Minden játékosnak az a célja, hogy a civilizáció négy kulcsfontosságú területén (lakóépületek, templomok, gazdaságok, piacok) minél nagyobb befolyással rendelkezzen. Ehhez jól kell vezéreiket elhelyezniük, királyságokat kell létrehozniuk, terjeszkedniük kell, emlékműket kell építeniük, és meg kell oldaniuk a konfliktusokat. Az a játékos győz, aki a legjobban, de egyben a legkiegyensúlyozottabban fejlesztette civilizációját.

Királyságok

A játék során királyságok születnek, növekednek és semmisülnek meg. A királyságok a civilizációk alapjai. **Régió**nak nevezzük, ha a játéktáblán van egy magányos lapka (például egy templom), valamint közös néven az egymással szomszédos és kapcsolódó lapkákat és vezéreket. A játék elején 10 régió van a játéktáblán, mindegyiket egyetlen lapka alkotja.

Fontos: A vízszintesen vagy függőlegesen érintkező lapkák/vezérek számítanak szomszédosnak. Két vezér/lapka akkor kapcsolódik, ha szomszédos lapkák/vezérek megszakítatlan lánca köti össze őket. Az összes kapcsolódó lapka/vezér alkot egy régiót.

Minden olyan régió, ahol van legalább egy vezér, **királyság**nak számít. Egy királyságban több vezér is lehet, és egyáltalán nem számít, hogy vajon e vezérek egy vagy több játékoshoz tartoznak.

A királyságok akkor nőnek, ha a játékosok vezéreket és lapkákat tesznek hozzájuk. A királyságok egyesülhetnek és szétválhatnak. Amíg egy királyságban nincs két azonos színű vezér, minden békés és nyugodt. Konfliktus akkor keletkezik, amikor két azonos színű vezér van egy királyságban.

A játék menete

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Az éppen soron lévő játékos az aktív játékos. Fordulója során a játékos **legfeljebb két cselekedet**et hajthat végre az alábbiak közül, tetszőleges sorrendben. A játékos végrehajthat **két különböző** cselekedetet, de végrehajthat **két ugyanolyan** cselekedetet is (például kétszer rak fel lapkát). Az alábbi cselekedetek közül választhat:

- **vezér mozgatása (felrakás, áthelyezés, eltávolítás)**
- **lapka felrakása és győzelmi pont begyűjtése**

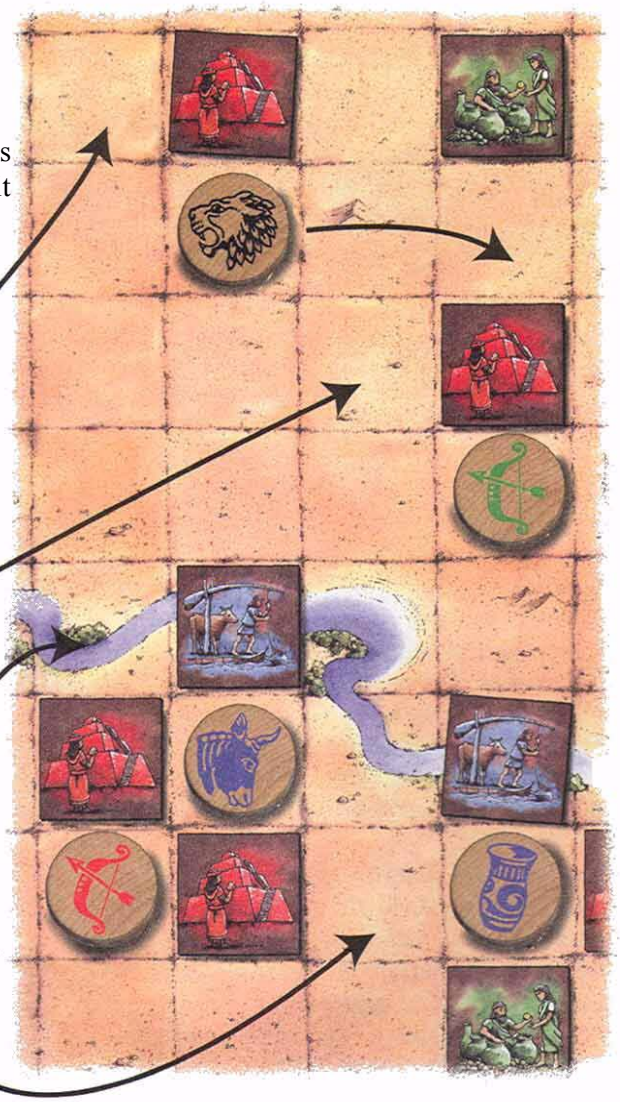
- **katasztrófalapka felrakása**
- **lapkák cseréje**

i.e. 2700 körül: Gilgames királysága Urukban

Vezér mozgatása

Minden játékos egy dinasztiát irányít, amelyben négy vezér van: a király (fekete), a főpap (piros), a földműves (kék) és a kereskedő (zöld). A játékos csak saját vezéreit mozgathatja.

A vezér felrakásánál vagy áthelyezésénél a vezér mindig egy üres mezőre kerül, képpel felfelé. Ezenfelül a játékos le is veheti vezérét a játéktábláról.

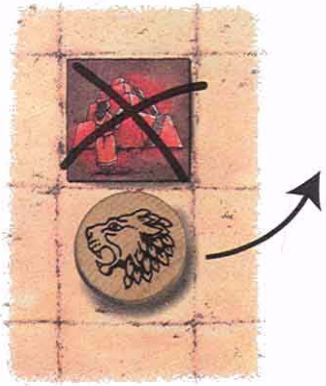


Vezér csak úgy rakható le, hogy szomszédos legalább egy templommal (a vezérek szeretnek az istenek közelében tartózkodni).

Folyóra nem rakható le vezér.

Nem rakható le vezér úgy, hogy ezáltal két királyság egyesüljön. Úgy azonban lerakható vezér, hogy ezáltal két vezér nélküli régió, vagy egy királyság és egy vezér nélküli régió egyesüljön.

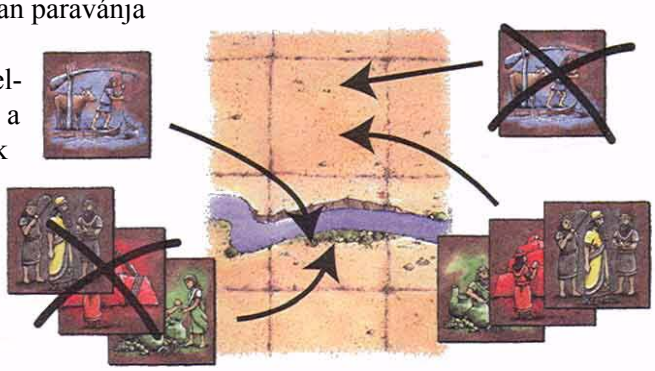
Előfordulhat, hogy a játéktábláról lekerülnek, vagy képpel lefelé fordulnak lapkák. Ha egy vezér mellől eltűnik (lekerül, képpel lefelé fordul) az utolsó vele szomszédos templom is, a vezér lekerül a tábláról, vissza tulajdonosához.



A vezérek elhelyezéséért nem jár győzelmi pont; mindazonáltal vezérek elhelyezése nélkül lehetetlen győzelmi pontokat szerezni.

◆ Lapka felrakása

A játékosnak fordulója legelején mindig 6 lapkája van paravánja mögött. E lapkákkal növelheti meg a civilizációkat, erősítheti meg vezérei pozícióját, és szerezhet győzelmi pontokat. A lapka elhelyezése úgy történik, hogy a játékos választ egyet a paravánja mögött lévő lapkák közül, és lerakja azt a játéktábla egy üres mezőjére. Ennek során az alábbi szabályokat kell betartania:

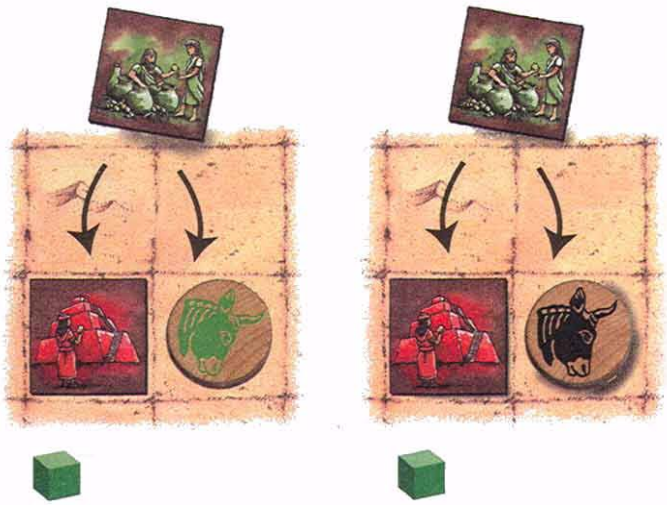


A kék lapkák (gazdaságok) csak folyóra rakhatók.

A nem kék lapkák nem rakhatók le folyóra.

Nem rakható le úgy lapka, hogy kettőnél több királyságot egyesítsen. A lapka lerakható egy már létező régióhoz, de önállóan is (vagyis úgy is, hogy nincs egy szomszédja sem). A már lerakott lapka nem helyezhető át.

Az esetek többségében a lapka lerakása után valaki kap egy **győzelmi pont**ot, méghozzá a lapka színével megegyező színűt.



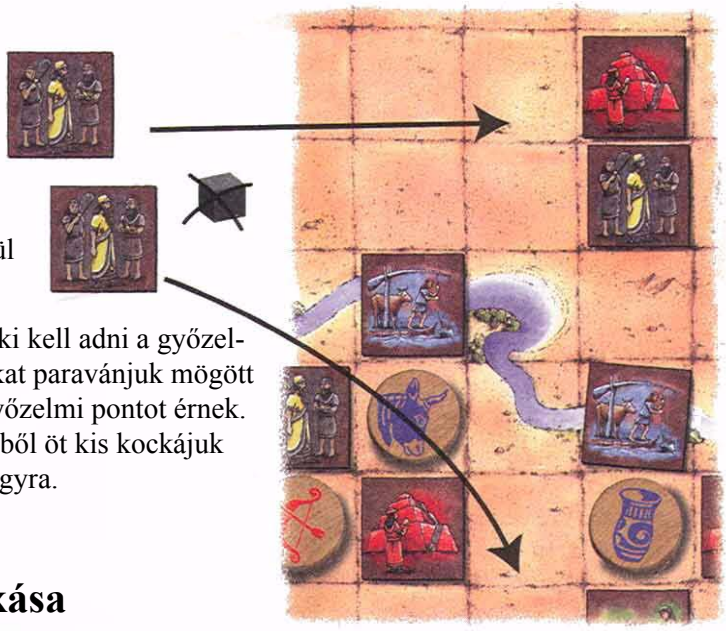
A győzelmi pont kiadása: Akkor jár a lapka lerakásáért győzelmi kocka, ha:

a lapka egy királyságba kerül, és ott van a lapka színével egyező színű vezér, mely esetben a győzelmi pontot e vezér tulajdonosa kapja;

a lapja egy királyságba kerül, és ott nincs egyező színű vezér, van viszont király (fekete vezér), mely esetben a győzelmi pontot a király tulajdonosa kapja meg.

Nem jár győzelmi kocka, ha:

- a játékos a lapkát nem királysághoz rakja;
- az adott királyságban sem egyező színű vezér, sem király nincsen; a lerakott lapkával két királyság egyesül (akár van konfliktus, akár nincsen).

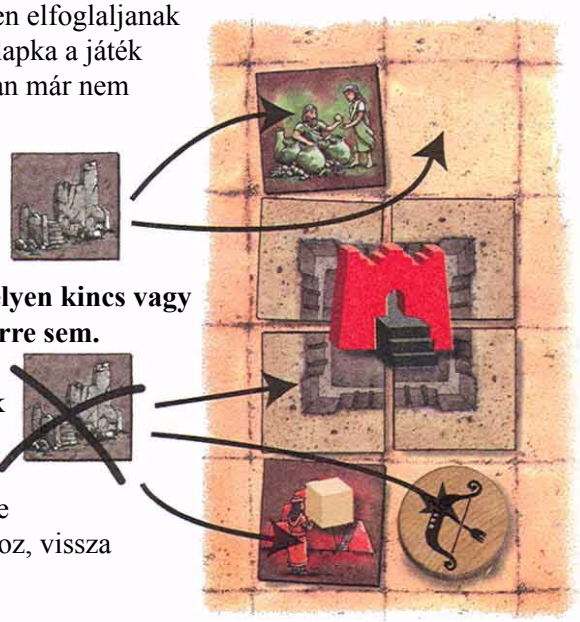


A lapka felrakása után (ha jár) nyomban ki kell adni a győzelmi pontot. A játékosok győzelmi pontjaikat paravánjuk mögött gyűjtik. A kis kockák egy, a nagyok öt győzelmi pontot érnek. Azok a játékosok, akiknek valamely színből öt kis kockájuk van, azokat lehetőleg cseréljék be egy nagyra.

◆ Katasztrófalapka felrakása

A játék úgy kezdődik, hogy minden játékosnak két katasztrófalapkája van. Ezek arra szolgálnak, hogy a játékosok véglegesen elfoglaljanak vagy semlegesítsenek mezőket. A lerakott katasztrófalapka a játék végéig a játéktáblán marad, az a mező ebben a játékban már nem használható.

A katasztrófalapka lerakható **üres mező**re, valamint **lapká**ra. Ez utóbbi esetben a lapka kikerül a játékból.



Katasztrófalapka nem rakható olyan lapkára, amelyen kincs vagy emlékmű van. Katasztrófalapka nem rakható vezérre sem.

A katasztrófalapka megszakíthatja a vezérek és lapkák közötti kapcsolatokat, így például használatával egy királyság két vagy több részre szakítható. Ha egy vezér szomszédságában csak egy templom van, és erre katasztrófalapka kerül, a vezér is lekerül a játéktáblához, vissza kell adni tulajdonosának.

Lapkák cseréje

A játékos paravánja mögül bármennyi lapkát kirakhat, képpel lefelé. Ezek a lapkák kikerülnek a játékból. Ezután a játékos annyi lapkát húz a zsákból, amennyit eldobott. Ha a játékos az első cselekedetében cserél, az újonnan húzott lapkát vagy lapkák egyikét második cselekedeteként fel is rakhatja; de azt is megteheti, hogy mindkét cselekedeteként cserél, így mikor rajta van a sor, akár 12 lapkától is megszabadulhat.

A forduló vége

A játékos fordulója akkor ér véget, amikor befejezte második cselekedetét. Ekkor meg kell nézni, hogy az emlékművek miatt nem jár-e neki győzelmi pont *(l. lentebb)*. Végül a játékos annyi lapkát húz a zsákból, hogy 6 legyen a paravánja mögött. Ezt követően azok is húznak, akiknek nincs 6 lapkájuk a paravánjuk mögött *(l. lentebb)*. Ezután a játékos bal oldali szomszédján a sor, ő hajt végre két cselekedetet.

Az alábbi fejezetek (Konfliktusok, Emlékművek építése, Kincsek megszerzése) olyan eseményeket, hatásokat, lehetőségeket fejtenek ki, amelyeket mindig egy vezér mozgatása vagy egy lapka felrakása váltott ki, vagyis mindig egy cselekedethez tartoznak. A cselekedet csak azután fejeződik be, hogy az alantiak megtörténtek (megoldódtak a konfliktusok, stb.).

Konfliktusok

Konfliktus vezér mozgatásával vagy lapka felrakásával keletkezhet.

Akkor van konfliktus, amikor egy adott királyságban két ugyanolyan színű vezér van.
Ez a helyzet kétféleképpen állhat elő, ezért kétféle konfliktust különböztetünk meg:

1. **Belső konfliktus: Akkor támad belső konfliktus, amikor egy játékos lerakja egy vezérét egy olyan királysághoz, amelyben már van ugyanilyen színű vezér.**
2. **Külső konfliktus: Akkor támad külső konfliktus, amikor két királyság egy lapka lerakása következtében egyesül, és az új, nagy királyságban vannak ugyanolyan színű vezérek.**

Amint létrejött a konfliktus egy cselekedet következményeként, azt már el kell rendezni, nem lehet már vezér áthelyezésével megszüntetni a problémát; a cselekedet, ami a konfliktust vagy konfliktusokat okozta, csak ezek e lrendezése után ér véget. A konfliktusok elrendezése után a királyságban nem lehetnek azonos színű vezérek.

Belső konfliktus

Akkor támad belső konfliktus, amikor egy játékos lerakja egy vezérét egy olyan királysághoz, amelyben már van ugyanilyen színű vezér. A belső konfliktus afféle puccskísérlet, zendülés, forradalom.

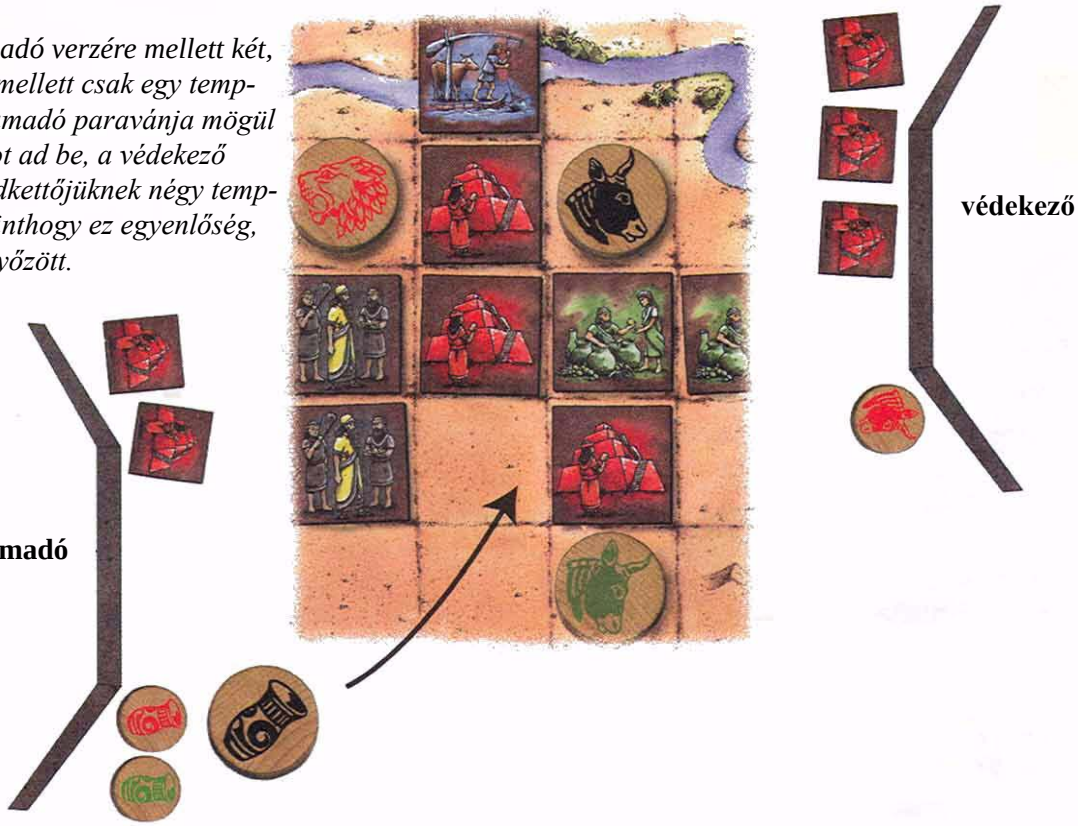
Belső konfliktusban mindig az aktív játékos (aki lerakja vezérét) a támadó, és a királyságban már a cselekedet megkezdése előtt ott lévő egyező színű vezér tulajdonosa a védekező. **Mindkét fél a templomokra támaszkodik.**

Meg kell számolni, mennyi templom van az érintett vezérek mellett. Mind a támadó, mind a védekező játékos megszámolja, mennyi templommal szomszédos a konfliktusban érintett vezére. Könnyen lehetséges, hogy egyes templomok mindkét vezérnél számítanak, hiszen az istenek szeszélyesek!

Ezután a játékosok templomokat adnak be. Előtt a támadó, majd az azután a védő templomokat adhat be a paravánja mögötti lapkák közül. Ilyenkor a játékos a lapkákat képpel felfelé kirakja a játéktábla mellé. Erre mindkét játékosnak csak egyszer nyílik lehetősége: először a támadó dönti el, ad-e be, és ha igen, mennyit, majd ennek megtörténte után a védekező.

Az győz, akinek több temploma van. Egyenlőség esetén a védekező győz.

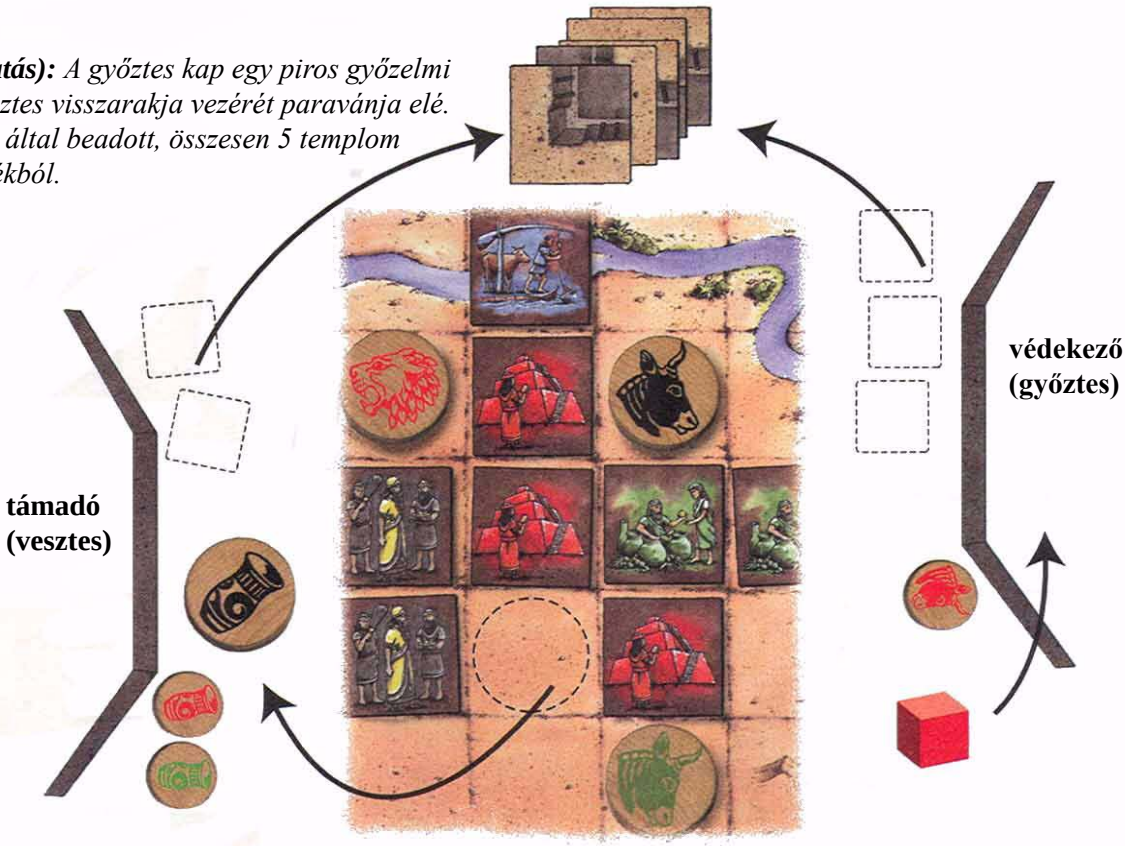
Példa: *A támadó verzére mellett két, a védekezőé mellett csak egy templom van. A támadó paravánja mögül két templomot ad be, a védekező hármat. Mindkettőjüknek négy temploma van. Minthogy ez egyenlőség, a védekező győzött.*



A belső konfliktus következményei:

- A vesztesnek le kell vennie vezérét a játéktábláról.
- A győztes kap egy piros győzelmi pontot. (Minthogy a harc templomokkal folyt.)
- A játékosok által paravánjuk mögül beadott templomok kikerülnek a játékból, ezeket vissza kell rakni a dobozba.

Példa (folytatás): *A győztes kap egy piros győzelmi pontot. A vesztes visszarakja vezérét paravánja elé. A két játékos által beadott, összesen 5 templom kikerül a játékból.*



Külső konfliktus

Akkor támad külső konfliktus, amikor két királyság egyesül, és az új, nagy királyságban vannak ugyanolyan színű vezérek.

Emlékeztetőül: Két királyság csak lapka lerakásával egyesíthető, vezérével nem. Csak két királyság egyesíthető egy lapka lerakásával, három vagy több nem. Végül a két királyságot összekötő, most lerakott lapkáért nem jár győzelmi pont; erre a lapkára rá kell rakni egy egyesítőlapkát.

Ha az új, nagy királyságban nincs két egyező színű vezér, az egyesítőlapkát le kell venni, és a cselekedet úgy ért véget, hogy nem jött létre konfliktus.

Ha azonban az új, egyesült királyságban vannak azonos színű vezérek, külső konfliktusok támadnak. A külső konfliktus mindig két azonos színű vezér között támad, s ha több ilyen konfliktus van, azokat külön-külön kell elrendezni. Az aktív játékos határozza meg a külső konfliktusok elrendezésének sorrendjét.

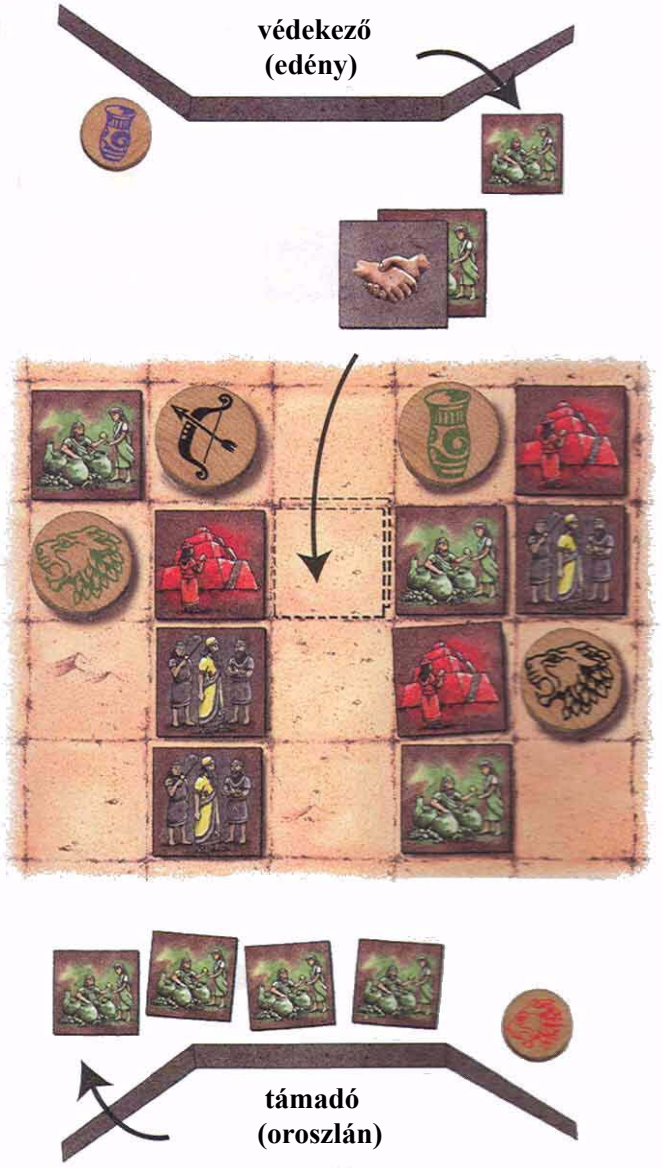
Az aktív játékos eldönti, melyik külső konfliktust hajtják végre. Ha olyan külső konfliktust jelöl meg elrendezendőnek, amelyben van vezére, ő lesz a támadó. Ha nincs érintve vezére, a játéksorrendben (tehát az aktív játékostól bal felé haladva) első érintett játékos lesz a támadó. A másik érintett játékos a védekező.

Mind a támadó, mind a védekező mozgósítja követőit. Ez úgy történik, hogy megnézi, mennyi vezérével azonos színű lapka van vezére "eredeti" királyságában. Nem szükséges, hogy a lapkák szomszédosak legyenek a vezérrel, csupán annyi, hogy a királyságnak a "saját", az egyesítőlapkán "inneni" oldalán legyenek.

Előbb a támadó, majd a védekező növelheti meg támogatását azzal, hogy paravánja mögül megfelelő színű lapkákat ad be. Ezeket a lapkákat képpel felfelé a játéktábla mellé rakják. Erre mindkét játékosnak csak egyszer nyílik lehetősége: először a támadó dönti el, ad-e be, és ha igen, mennyit, majd ennek megtörténte után a védekező.

Az győz, akinek több támogatója van. Egyenlőségnél a védekező győz.

Példa: *Két külső konfliktus van, egy a kereskedők és egy a királyok között. A két királyságot egyesítő játékos határozza meg a konfliktusok sorrendjét. A zöld konfliktust rendezik le előbb, és az oroszlán számít a támadónak. Az ő kereskedőjének egy támogatója van királyságában, de ehhez még paravánja mögül kirak négy lapkát. A védekezőnek két támogatója van, és paravánja mögül még bead egy lapkát. (Persze, tudja, hogy ez kevés, csak kihasználja az alkalmat, hogy megszabaduljon ettől a számára szükségtelen lapkától.) A támadónak összesen 5, a védekezőnek 3 támogatója van, így a támadó győzött.*



A külső konfliktus következményei:

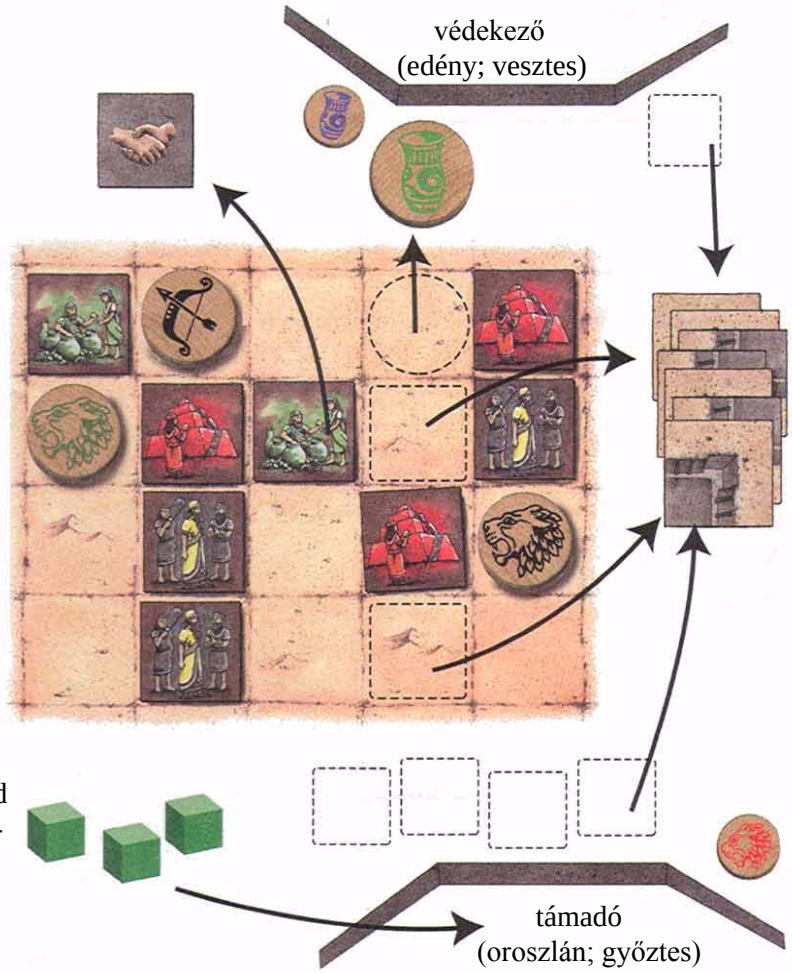
- A vesztesnek le kell vennie vezérét, valamint eredeti királyságából az összes támogatóját (vezérével azonos színű lapkát). A vezért paravánja elé rakja.
- **A győztes annyi (megfelelő színű) győzelmi pontot kap, amennyi lapka lekerült a játéktábláról, és még egyet a vezér miatt.** A vesztes által paravánja mögül beadott lapkákért nem jár győzelmi pont.

- A vesztes játéktábláról levett, valamint paravánja mögül beadott támogatóit visszarakja a dobozba; ezek a lapkák kikerülnek a játékból. Ugyanezt teszi a győztes is azokkal a támogatókkal, amelyeket ő adott be paravánja mögül.

- Ha a konfliktus két pap között zajlott, azokat a támogató templomokat, amelyek más vezérrel szomszédosak, vagy amelyeken kincs van, nem szabad levenni. Ezekért azonban nem jár győzelmi pont sem, mivel győzelmi pont csak a játéktábláról ténylegesen levett lapkákért és vezérekért jár.

Előfordulhat, hogy a játéktábláról levett lapka okán a királyság két vagy több részre szakad; és így akár az is, hogy két másik vezér, akik eleddig külső konfliktusban voltak egymással, hirtelen külön királyságokban találják magukat. Természetesen ezzel az ő konfliktusuk meg is oldódott. Ha azonban még van olyan királyság, amelyben van két azonos színű vezér, azt el kell még rendezni; s ha több ilyen is van még, az aktív játékos határozza meg, melyik kerül sorra. (Ezt az aktív játékos az előnyére is fordíthatja!)

Miután minden külső konfliktus elrendeződött így vagy úgy, az egyesüléslapkát le kell venni a játéktábláról.



Példa (folytatás): *A vesztes visszaveszi zöld vezérét, és leveszi mindkét támogatóját a játéktábláról. A győztes oroszlán 3 zöld győzelmi pontot kap. A harchoz a paravánok mögül beadott 5 lapkát, valamint a levett 2 lapkát vissza kell tenni a dobozba.*

A konfliktus elrendezése után a királyság két részre hullott, és a királyok közötti külső konfliktus magától elrendeződött. Az egyesítőlapkát le kell venni a játéktábláról, és ezzel a cselekedet is véget ér.

Fordulója végén az aktív játékos annyi lapkát húz a zsákból, hogy 6 lapka legyen paravánja mögött, majd sorban így tesznek mindazon játékosok, akik a konfliktusok során adtak be egy vagy több lapkát paravánjuk mögül.

Még egyszer, emlékeztetőül: Ha egy királyságba egy játékos lerak egy vezért, és ott már van ugyanilyen színű vezér, belső konfliktus támad. A belső konfliktust a templomok száma határozza meg. Ha viszont egyesül két királyság, és az új, nagy királyságban vannak ugyanolyan színű vezérek, egy vagy több külső konfliktus támad. A külső konfliktust a vezér színével megegyező színű lapkák (a támogatók) száma dönti el.

i.e. 1100 körül: I. Nabu-kuduri-usur uralkodik Babilonban

Emlékművek építése

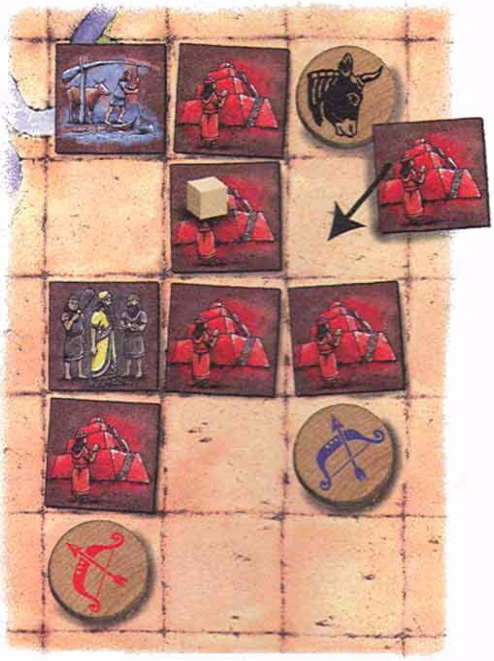
Emlékmű csak lapka lerakását követően építhető.

A játékban 6 emlékmű van, mindegyik két, eltérő színű részből áll.

Ha az aktív játékos úgy rak le egy lapkát, hogy így **négy azonos színű lapkából álló négyzet**et alkot, megteheti, hogy e négy lapkát képpel lefelé fordítja, és a tetejükre rárak egy emlékművet. Az emlékmű **egyik** színének azonosnak kell lennie e lapkák színével. Ha már nincs ilyen színű emlékmű, a játékos nem tud emlékművet építeni, tehát nem is fordíthatja képpel lefelé a lapkákat.

Ha a lapka lerakásával külső konfliktus támad, előbb azt kell elrendezni; ha a konfliktus vagy konfliktusok elrendezése után még mindig megvan a négyzet, az aktív játékos felépítheti az emlékművet.

Ha a játékos, aki befejezi a négyzetet, nem építi meg még e cselekedete során az emlékművet, a lapkák nem fordulnak képpel lefelé, és e négyzeten már nem építhető emlékmű.



A képpel lefelé fordított lapkák továbbra is egy régióhoz vagy királysághoz tartoznak, összekötik a vezéreket és a lapkákat. Másra azonban már nem alkalmasak (például nem adnak támogatást a külső konfliktusokban).

A már megépült emlékmű nem pusztítható el.

Ha a négy lefordított lapka templom, és

- az egyiken kincs volt, az a képpel lefelé forgatott lapkán marad;
- ha valamelyik lapka szomszédságában olyan vezér volt, amely szomszédságában nincs másik templom, ez a vezér lekerül a játéktábláról és visszakerül tulajdonosához.

Példa: *Ahogy a jobb oldali képeken látható, amint megépül az emlékmű, az íj-dinasztia kék vezére mellett nem marad templom, így e vezér lekerül a játéktábláról.*

Az emlékművek folyamatosan győzelmi pontokat "termelnek". Az aktív játékos fordulója legvégén mindig sorban végignézi az emlékműveket. Mindegyikért, amely olyan királyságban van, ahol van neki egy, az emlékmű egyik színével azonos színű vezére, kap egy ilyen színű győzelmi pontot. Mivel minden emlékművet két szín alkotja, mindegyik két vezérnek adhat 1-1 győzelmi pontot (e két vezér természetesen tartozhat ugyanazon dinasztiához is.)

A király csak akkor kap győzelmi pontot, ha fekete emlékmű van "királyságában". Lapka lerakásánál a király "helyettesíti" a hiányzó vezéreket (megkapja a megfelelő színű győzelmi pontokat), de ez az emlékműveknél nincsen így.

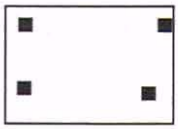
Példa (folytatás): *Fordulója végén a bika-játékos kap 1 fekete győzelmi pontot. Utóbb, az ő fordulója végén az íj-játékos 1 piros győzelmi pontot kap.*

A kincsek megszerzése

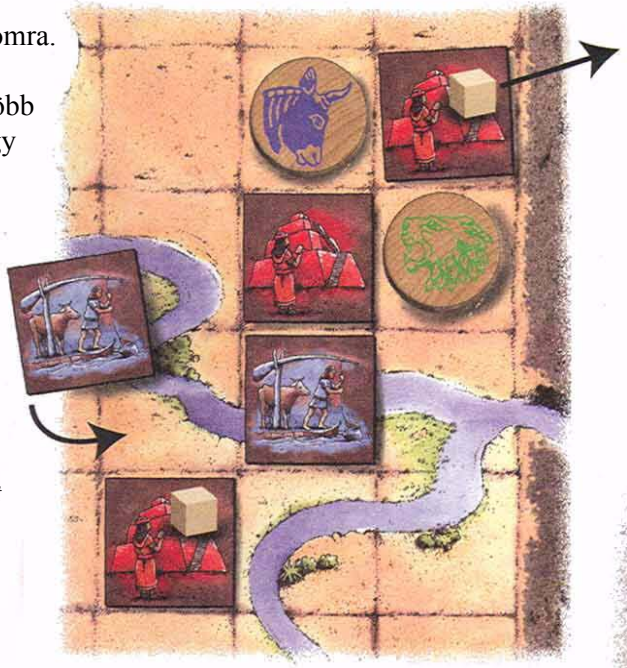
Kincs akkor szerezhető, amikor valaki lerak egy lapkát vagy mozgat egy vezért.

A játék legelején felkerül 10 kincs (festetlen fakocka) 10 templomra.

Ha a játék során egy cselekedet befejeztével egy királyságban több kincs van, akkor a királyságban lévő **kereskedő tulajdonosa** egy kivételével megkapja e kincseket. Eldöntheti, mely kincseket veszi le - mindazonáltal a játékosoknak a sarkokban lévő kincseket előnyben kell részesíteniük, azokat kell levenniük.



Ha a királyságban nincs zöld vezér, a kincsek a templomokat maradnak, egészen addig, amíg egy kereskedő nem kerül e királyságba.



Példa: *Az oroszlán-játékos lerakja a kék lapkát. Először is ezért a bika-játékos kap 1 kék győzelmi pontot. Ezután az oroszlán-játékos elveszi a felső templomról a kincset, hiszen a királyságban neki van kereskedője. Azért a felső kincset kell választania, mert az az egyik sarokban van.*

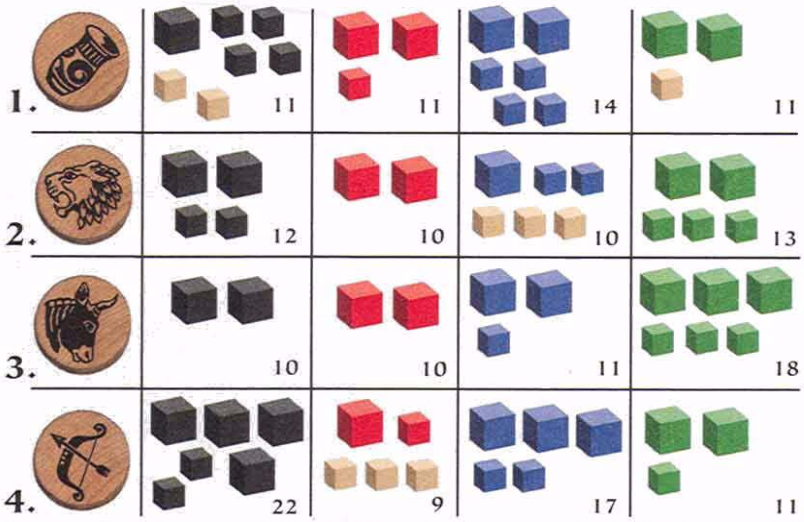
Minden kincs "dzsóker", bármilyen színű győzelmi pont lehet. A játékos a játék végén minden kincséről eldönti, hogy milyen színű győzelmi pontnak tekinti *(lásd lentebb)*.

A játék vége

Ha a játéktáblán három kincsnél kevesebb van, a játék az aktív játékos fordulójának befejeztével véget ér. Befejeződik a játék akkor is, ha a zsákból elfogynak a lapkák, és nincs minden játékos paravánja mögött 6 lapka. Ez csere közben is megtörténhet, ilyenkor a játék azonnal véget ér, nem csak a játékos fordulójának végén.

Ekkor mindenki félrerakja paravánját, és mindenki színek szerint csoportosítja győzelmi kockáit. **A kincseit ki-ki szabadon szétoszthatja színei között. Az a játékos győz, akinek a "leggyengébb" színe (tehát amelyikből a legkevesebb győzelmi kockája van) a "legerősebb" a többiekéhez képest. Vagyis mindenki megszámolja, hány kocka van az ő "leggyengébb" színében, és akinél ez a szám a legnagyobb, az a győztes.** Egyenlőségnél az érintettek második leggyengébb színe dönt, és így tovább.

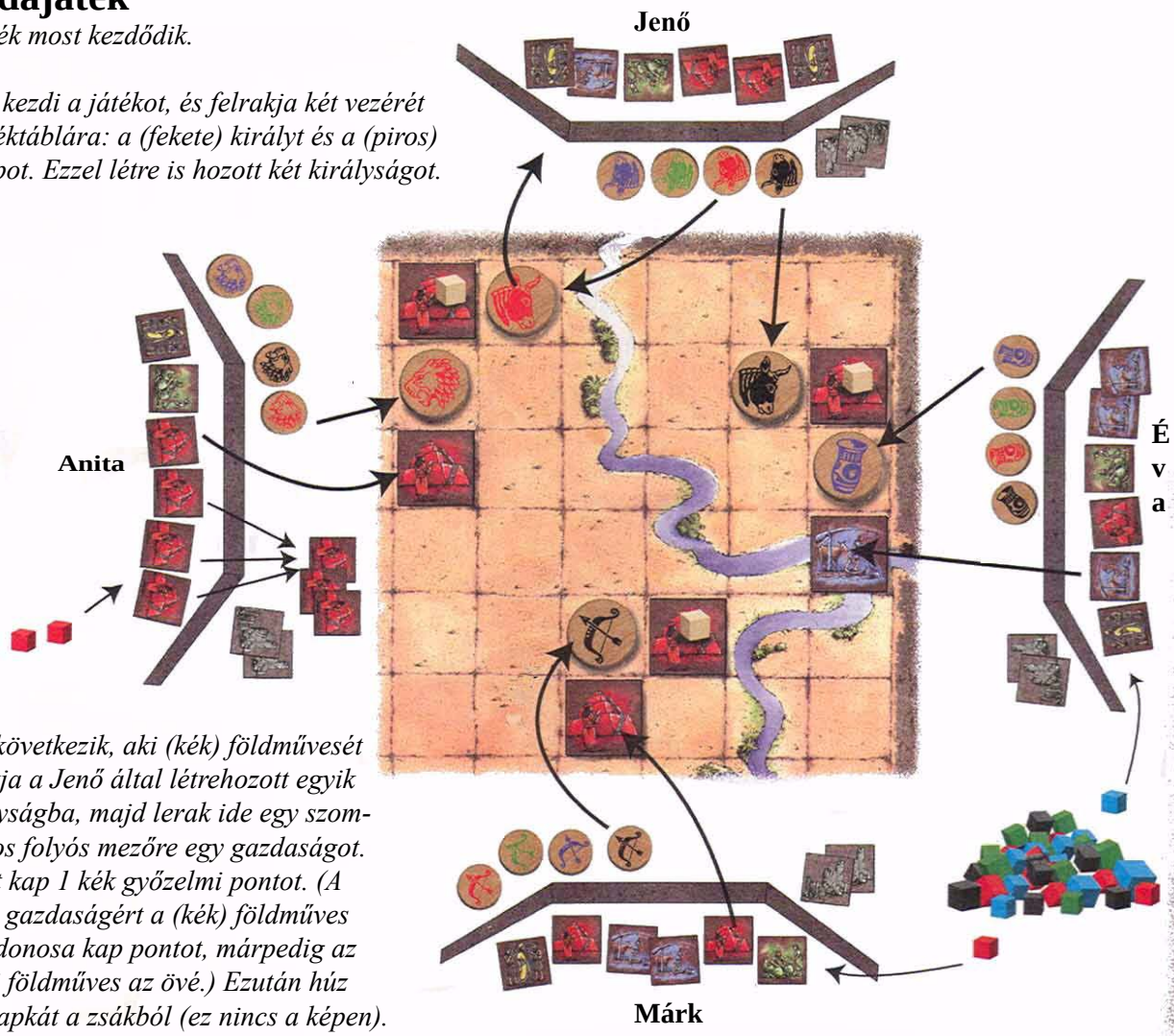
Kicsit talán bonyolultnak tűnik, de az alábbi példa segít megvilágítani: *Az edény-dinasztia győzött! Az edény-játékosnak sikerült úgy szétraknia kincseit, hogy a leggyengébb színében 11 győzelmi pontja legyen. A második az oroszlán-játékos: a leggyengébb színe 10-es. Ugyanennyi a bika-játékos leggyengébb színe is. Mivel mindkettejüknél a leggyengébb és a második leggyengébb szín 10-es (kék és piros, illetve fekete és piros), a harmadik leggyengébb szín dönt: ez az oroszlánnál 12 fekete, míg a bikánál csak 11 kék.*
Hiába gyűjtötte össze a legtöbb győzelmi pontot az íj-játékos, egyik színe, a piros túlságosan gyenge: még 3 kinccsel együtt is csak 9-es. Hiába az összesített legtöbb győzelmi pont, hiába a legerősebb szín (22 fekete győzelmi pont!), mégis ő az utolsó.



Példajáték

A játék most kezdődik.

Jenő kezdi a játékot, és felrakja két vezérét a játéktáblára: a (fekete) királyt és a (piros) főpapot. Ezzel létre is hozott két királyságot.



Éva következik, aki (kék) földművesét lerakja a Jenő által létrehozott egyik királyságba, majd lerak ide egy szomszédos folyós mezőre egy gazdaságot. Ezért kap 1 kék győzelmi pontot. (A (kék) gazdaságért a (kék) földműves tulajdonosa kap pontot, márpedig az itteni földműves az övé.) Ezután húz egy lapkát a zsákból (ez nincs a képen).

Márk következik, aki lerakja királyát, létrehozva így egy új királyságot. Ezután lerak a szomszédságába egy templomot, és kap 1 piros győzelmi pontot. Mivel a királyságban nincs főpap (annak színe a piros, akárcsak a templomé), de van király, a király tulajdonosa kapja a győzelmi pontot. Ráadásul Márk (elvégre fő a biztonság!) úgy rakta le a templomot, hogy királya szomszédságában két templom legyen. Végül húz egy lapkát a zsákból.

Anita négy templomot húzott az előkészületek során, ezért támadni akar. Első cselekedetével lerakja főpapját ahhoz a királysághoz, ahol Jenő főpapja van. Belső konfliktus támad. Mindkét vezér ereje 1 (mindkettő szomszédságában egyetlen, egyébiránt ugyanazon templom van). Anita paravánja mögül kirak a játéktábla mellé 3 templomot. Jenőnek paravánja mögött csak 2 temploma van, ami kevés a győzelemhez. A templomok értékesek, nem akarja őket elpazarolni, ezért nem ad be egyet sem. Anita 4:1-re győzött. Beadott templomait visszarakja a dobozba, Jenő pedig visszaveszi a játéktábláról vezérét. Anita kap 1 piros győzelmi pontot a belső konfliktus megnyeréséért. Most kerül csak sor második cselekedetére, amiben lerakja negyedik templomát a játéktáblára, és kap egy másik piros győzelmi pontot. Végül húz 4 lapkát a zsákból.

Újra Jenőn a sor, aki....

fordítás: Thaur (thaur@freemail.hu)

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an unsere E-Mail-Adresse: glueck@cubenet.de
oder per Post:
Hans im Glück Verlag, Birnauerstr. 15, 80809 München, Fax: 089/302336
Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: http://www.hans-im-glueck.de

HANS IM GLÜCK