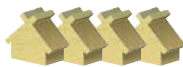
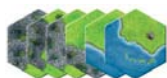


FJORD

Tartozékok

- 40 területlapka (ebből három kezdőlapka)

- 4-4 házíkö és 20-20 fakorong (sötétbarna és fehér)



Elékészületek

A játékosok választanak maguknak egy szint, és megkapják az ahhoz tartozó házíkökat és korongokat.



kezdőlapka
háttoldal



A kezdőlapkákat ki kell válogatni (ezt megkönnyíti, hogy háttoldaluk sötétebb), és az oldalt látható módon össze kell állítani.

A játék menete

A játék **három fordulóból** áll. Minden fordulóban a játékosok felderítenek és birtokba vesznek egy fjordot.

Minden forduló **két szakaszból** áll. Először kerül sor a **felderítésre**, amikor a játékosok felderítik (összeállítják) a fjordot, valamint felrakják házíköiket.

Utána következik a **földfoglalás**. Ekkor a játékosok házíköiktől kiindulva lerakják korongjaikat, azzal a szándékkal, hogy a lehető legtöbb területet maguknak megszerezzék. Minden lerakott korong 1 pontot ér. Az a játékos győz, aki a három forduló alatt a legtöbb pontot gyűjti össze.

1. szakasz: Felderítés

A játékosok felváltva kerülnek sorra. A soron lévő játékos cselekedetei:

Lapka lerakása: A játékosnak húznia kell egy területlapkát, majd azt le kell raknia. Ha nem tudja a lapkát lerakni, akkor azt képpel felfelé félrerakja, és újat húz; ezt mindaddig folytatja, amíg le nem rak egy területlapkát.

Házíkö lerakása: A játékos, ha így látja jónak, egyik házíköjét lerakhatja az éppen lerakott területlapkára.

A területlapkák felhúzása és lerakása

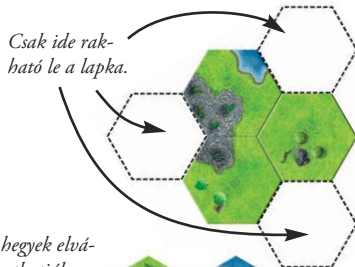
A területlapkák lerakására az alábbi szabályok vonatkoznak:

- 1) A lapkákon látható tájelemeknek (hegy, tenger, mező) tökéletesen illeszkedniük kell.

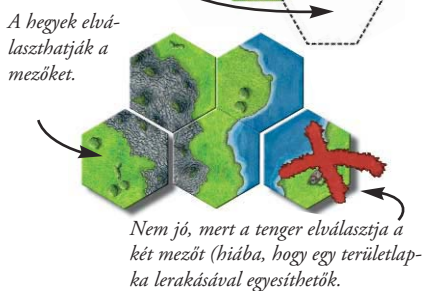


- 2) Az új lapkát úgy kell lerakni, hogy legalább **két másik** területlapkával érintkezzen.

Figyelem: erről igen gyakran megfeledeznek.



- 3) A területlapkák között szárazföldi összeköttetésnek kell lennie. Nem rakható le területlapka úgy, hogy a két szárazföldi részt tenger választja el. A hegyek elválaszthatják a mezőket.



Ha több alkalmas hely is van, a játékos szabadon eldöntheti, ezek közül hová rakja le a területlapkát; ha csak egy alkalmas hely van, oda kell leraknia a területlapkát.

Megjegyzés: Egy lapkahely teljesen "körülépíthető", vagyis leehet lyuk a területlapkák között (noha ez csak ritkán fordul elő).

Ha a játékos nem tudja lerakni a felhúzott területlapkát, akkor azt **képpel felfelé félrerakja**, és húz egy másikat. Mindezt addig folytatja, amíg nem sikerül végre leraknia egy területlapkát.

Ha a soron lévő játékos nem talál egyetlen alkalmas helyet sem, de ellenfele lát egyet, az illető, ha akarja, felhívhatja erre a figyelmet (ez esetben a soron lévő játékosnak ide kell leraknia a területlapkát).

A félrerakott területlapkák

A soron lévő játékos megetheti, hogy nem húz területlapkát, hanem helyett a képpel felfelé félrerakott területlapkák közül használ fel egyet. Ez nem kötelező, a játékos mindig választhatja azt, hogy a képpel lefelé lévő területlapkák közül húz. A soron lévő játékos akkor is felhasználhat egy félrerakott területlapkát, ha körében már felhúzott egy vagy több területlapkát, csak épp nem tudta azt vagy azokat lerakni.

Bárhogy is, a soron lévő játékos csak **egy területlapkát rakhat le** körében. Akár felhúzta, akár a félrerakott lapkák közül vette el, a játékos köre véget ér, miután lerakott egy területlapkát (és alkalmasint lerakta arra egy házikóját. A félrerakott területlapkák taktikai szempontból is előnyösek lehetnek, ha a játékos azon igyekszik, hogy ő kezdje a földfoglalást (lásd lentebb).

A házikók lerakása

Mindkét játékosnak van 4 házikója. A soron lévő játékos mindig dönthet úgy, hogy az éppen lerakott területlapkára lerakja egy házikóját. A már lerakott házikó nem vehető vissza és nem rakható át máshová. Házikó csak mezőre rakható le.

Csak egyetlen olyan területlapka van, amelyen nincs mező (csakis hegy), erre és a három kezdőlapkára nem rakható le házikó.

Nem kötelező mind a 4 házikót lerakni - de általában célszerű.

2. szakasz: Földfoglalás

Miután valamelyik játékos felhúzza és lerakta az utolsó területlapkát (akár a fjordhoz, akár képpel felfelé félretette), az 1. szakasz befejeződik.

A félrerakott területlapkák kikerülnek a játékból (azok is, amelyeket még le lehetne tenni), ezeket vissza kell tenni a dobozba.

Elkezdődik a földfoglalás, a korongok lerakása. A játékosok megint felváltva kerülnek sorra. Hogy melyik játékos kezd ezt, az az alábbiak szerint dől el:

- 1) Az **A játékos** húzta fel az utolsó területlapkát, és azt **le is rakta a fjordhoz**. Az első korongot **B játékos** teheti le.
- 2) Az **A játékos** húzta fel az utolsó területlapkát, és azt **nem tudta lerakni**, így kénytelen volt azt képpel felfelé félrerakni. Az első korongot az **A játékos** rakhatja le.

A játékosoknak első korongjukat egy, valamelyik házikójukkal szomszédos területlapkára kell lerakniuk; a továbbiakat pedig vagy egy saját házikójukra, vagy egy korongjukkal szomszédos területlapkára.



A korongok lerakásának szabályai:

- Korong csak **mezőre** rakható le, hegyre és tengerre nem. A mezőn nem lehet korogni vagy házikó.
- Csak olyan mezőre rakható le korong, amely **közvetlen szomszédos** egy már birtokba vett saját mezővel. Ha a két mezőt tenger vagy hegy választja el, a korong nem rakható le.

Általában a játékosok arra törekcszenek, hogy korongjaik lerakásával bizonyos mezőket elzárjanak ellenfelük elől. Ezután e “biztos” mezőkre nem érdemes korongokat rakni, csak a “vitattakra”. A “vitattot” mezők birtokbavétele után a játékosok feltöltik “biztos” mezőiket. Ezután a földoglalás befejeződik.

Előfordulhat, hogy egyes mezőkre nem kerülnek korongok, mert az ottani mezőket hegyek választják el a házikós mezőktől.



Pontozás és új forduló

A fordulót az a játékos nyeri, aki több korongját rakja le (csak a korongok számítanak, a házikók nem). Egy papírra le kell jegyezni, ki mennyi korongját rakta le.

Az új fordulót megint a három kezdőlapka felrakásával kell kezdeni. Az előző forduló vesztese kezd az új fordulót.

A játék vége

A játék 3 fordulóból áll, mindegyikben teljesen új fjord alakul ki. A harmadik forduló befejeztével a játékosok összesítik szerzett pontjaikat. Az a játékos győzött, aki a három forduló alatt összesen több pontot szerzett. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, aki két fordulót nyert. Ha úgy érnek el a játékosok döntetlent, hogy az egyik forduló is döntetlen volt, nincs győztes.



© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH
Ha kérdése, panasz, ötlete lenne,
kérjük, írja meg nekünk.
info@hans-im-glueck.de oder
Hans im Glück Verlag
Birnauer Straße 15
80809 München

A szerző köszöti a tesztelőknél,
különösen Ekkehardt Krebsnek,
Peter Nollnak és Horst Kränck.

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)