

TIPP

Kreatívan kell játszani: aki csak ellenfelét másolja, veszít.

PASZIÁNSZ

A játék egyedül is játszható. A szabályok változatlanok, a cél továbbra is a lehető legtöbb pont gyűjtése:

28-nál kevesebb pont - van még hová fejlődni

28-34 pont - elfogadható eredmény

35-41 pont - jó eredmény

42-48 pont - kiváló eredmény

49 vagy több - csodálatos eredmény

HÁROM VAGY TÖBB JÁTÉKOS

Több készlet nirtokában kettőnél többen is játszhatnak - elméletileg bármennyien. A szabályok változatlanok.

1. VARIÁNS: SARKOS ÉRINTÉS



E variánsban a kijátszott kártya lerakható úgy is, hogy csak sarkosan érintkezik a már lerakott kártyákkal.



2. VARIÁNS: A HALÁSZ RÉVÉSZ IS EGYBEN

A munkások mozgására vonatkozó szabály annyiban változik, hogy ha van egy vizes terület, rajta halászal, és e területtel szomszédos másik terület munkása mozog, átmehet olyan területre is, amely függőlegesen vagy vízszintesen szomszédos az adott vizes területtel.

További variánsok találhatóak a www.abacusspiele.de és a www.martynf.com címen.

A tervező szeretne köszönetet mondani minden játékesztelőjének, valamint külön köszönetet mond Maartjének, Carlynak, Elsnek, Florisnak, Joopnak, Kyrillnek, Roderiknek, Scottnak és Susanne-nak. A kiadó köszönetet mond Klaus Bubartnak a sok játékesztért.

Tervező: Martyn F

Illusztrátor: Claus Stephan

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Svájci terjesztő: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2014 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany. All rights reserved.
www.abacusspiele.de



MARTYN F LIMES

Izgalmas kártyajáték 1 vagy 2 játékos számára

TARTOZÉKOK

48 területkártya

2 teljesen azonos készlet, mindkettőben 24 lappal. Az egyik készlet hátlapja vörös, a másiké fekete.



14 munkás

7 vörös és 7 fekete



A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos lerak maga elé 16 kártyát, és a kártyákon lévő területekre lerakja munkásait. Az szerint, hogy milyen típusú az adott terület, kap a játékos győzelmi pontokat munkásáért a játék végén. Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjti.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mindkét játékos elvesz magának egy készlet területkártyát, valamint az azonos színű munkásokat. Az öregebb játékos lesz a kezdőjátékos; ő megkeveri a kártyáit, és a paklit képpel lefelé lerakja maga elé. Ellenfele saját kártyáit az előoldalukon látható számok (1-24) szerint sorbarendezi, és a pakliját képpel felfelé rakja le maga elé. Mindketten paklijuk mellé rakják munkásaikat.



A JÁTÉK MENETE

A játék 16 fordulóból áll, és minden fordulóban az alábbiak történnek:

- 1) Egy kártya felhúzása
- 2) Egy kártya lerakása
- 3) Egy munkás lerakása vagy mozgatása

1) Egy kártya felhúzása

A kezdőjátékos kezébe veszi pakliját legfelső lapját, felfedi és be is jelenti, hányas kártya is az. Ez a kártya a forduló kártyája; ellenfele kikeresi saját paklijából az ugyanilyen számú lapot, és a kezébe veszi.

2) Egy kártya lerakása



Mindkét játékos saját játéktérét építi. Az első kártyát egyszerűen csak lerakják maguk elé; utána a továbbiakat mindig úgy kell lerakniuk, hogy legalább egy oldalukkal érintkezzenek egy már lerakott kártyával. A kártyák szabadon elforgathatók lerakás előtt.



A játéktér mérete

Úgy kell elképzelni, hogy mindkét játékosnak egy 4x4-es játéktere van: a játéksort négy sor és négy oszlop alkotja, mindben négy kártyahellyel; ilyesformán az elméleti játéktér egy négyzetet alkot.

Zónák

Minden kártyán 4 zóna található. Minden zóna valamilyen területtípushoz tartozik (síkság, víz, erdő, hegy (toronnyal)). Egyes zónákban kétfetős halászkunyhó is látható.



halászkunyhó

síkság

víz

erdő

hegy toronnyal

Területek

Az egymással függőlegesen vagy vízszintesen szomszédos azonos típusú zónák egy területet alkotnak. Könnyen előfordulhat, hogy egyetlen zóna alkot egy területet - amennyiben nincs másik, ugyanilyen típusú szomszédja, ez a helyzet.

A hegyi zónák, a tornyokkal, speciálisak: minden ilyen zóna egy-egy önálló területet alkot, függetlenül attól, van-e a szomszédságában egy vagy több másik hegyes-tornyos zóna.

3) Egy munkás lerakása vagy mozgatása

Aki lerakott egy kártyát, az utána lerakhatja vagy mozgathatja egy munkását.

Munkás lerakása

A játékos saját készletéből lerak egy munkást az éppen lerakott kártya egyik zónájára. Annak függvényében, milyen területtípusú a zóna, a munkás kitanul egy foglalkozást:



síkság → földműves



víz → halász



erdő → favágó



torony → őrszem



Munkás mozgatása

A játékos egy már lerakott munkását átmozgatja egy függőlegesen vagy vízszintesen szomszédos másik területre, egy ottani tetszőleges zónára. Ha a munkás más területtípusra költözik át, ezzel együtt foglalkozást is vált.



Egy területen több munkás is lehet.

A játékos megetheti azt is, hogy nem rak le, de nem is mozgat munkást.

Miután mindkét játékos lerakta a kártyát a kezéből, és ha akart, lerakott vagy mozgatott egy munkást, a forduló véget is ért. A kezdőjátékos új fordulót kezd azzal, hogy felhúzza paklijának legfelső lapját.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor már mindkét játékos játéktérében 16 lap van. Paklijukat, benne a 8-8 megmaradt kártyájukkal, félretesszük - ezekre nincs szükség.

PONTOZÁS

A lerakott munkások foglalkozásuk szerint kapnak pontokat:

Halász

1 pont minden olyan halászkunyhóért, ami közvetlen szomszédos a halász területével.



Példa: Ezért a földművesért 7 pont jár.

Példa: Ezért a halászért 6 pont jár.

Favágó

1 pont minden területért, ami szomszédos a favágó területével.



Példa: Ezért a favágóért 7 pont jár.

Őrszem

1 pont minden olyan erdőzónáért, amire az őrszám rálát - vagyis a tornyával egy sorban vagy oszlopban van. A tornyok zavarják a rálátást, így másik tornyok mögötti erdőzónák nem számítanak.



Példa: Ezért az őrszemért 6 pont jár.

Fontos: Ha egy területen több munkás is van, úgy kell kezelni, mintha csak egy lenne ott - csak egyszer jár az ottani győzelmi pont.

Érdemes a pontozást foglalkozásonként végigcsinálni, mindig lefektetve a már kiértékelt munkásokat. Miután mindkét játékos összeadta a pontjait, az lesz a győztes, akinél nagyobb a végösszeg. Egyenlőségnél az győz, akinek a legtöbb pontot érő munkása van; ha ez is egyenlő, a második legtöbb pontot érő munkás dönt, és így tovább.

Ha a két játékos munkaspárónként ugyanannyi győzelmi pontot gyűjtött, a játék döntelennel ért véget.