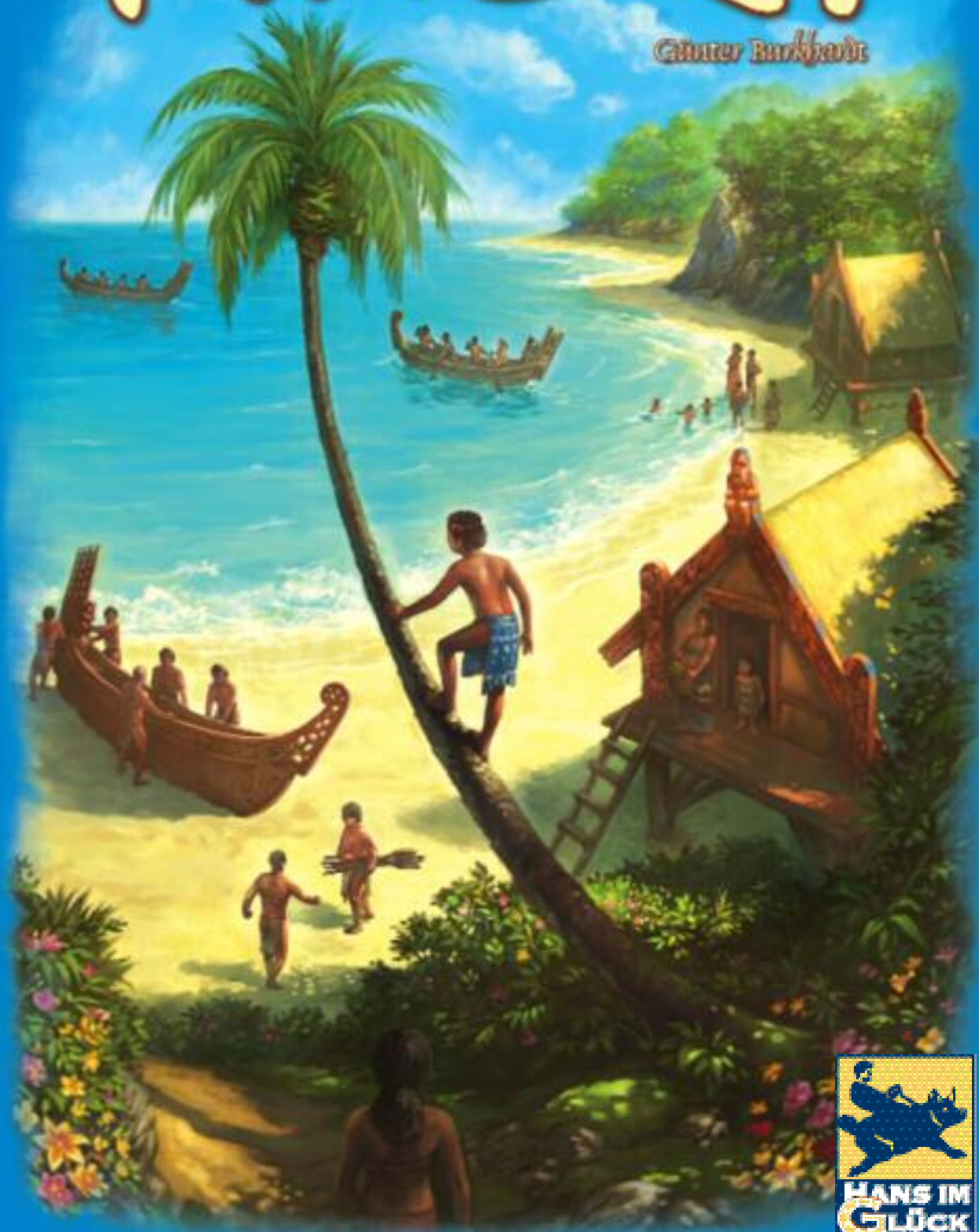


MĀORĪ

Günter Burkhardt



Játékötlet

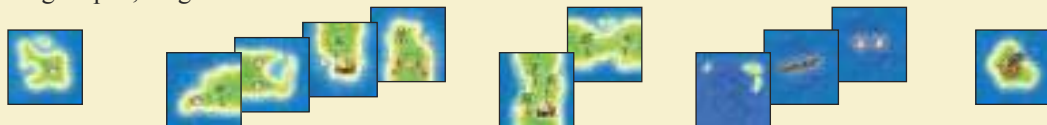
Ki ne álmodozna arról, hogy a délszaki tengereken legszebb szigetein, Polinézián lakna?

Kelj hát útra a maorikkal, könnyű és gyors hajókon járd a tengert, fedezz fel új szigeteket, majd azokat ékesítsd fel pálmákkal, kagylókkal és súlyos illatú virágokból font koszorúkkal.

Először próbáld ki az alapjátékot, utóbb pedig a variánsokat is, amelyek több taktikák, izgalmat és szórakozást kínálnak.

Tartozékok

• 97 szigetlapka, méghozzá:



10 magányos sziget

54 szigetvég

14 szigetközép

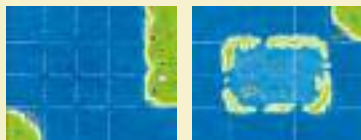
17 nyílt tenger

2 tűzhányó

A szigeteken még láthatók pálmafák, kunyhók, virágkoszorúk, hajók és kagylók.

Fontos, hogy nincs “kanyarlapka”, így a szigetek mindig vagy függőlegesek, vagy vízszintesek!

• 5 kétoldalas tengertábla



• 30 kagyló



• 1 felfedezőhajó

• 5 kis hajó játékoszínekben (csak a variánsoknál van rájuk szükség)



Előkészületek

A szigetlapkákat (a továbbiakban csak “lapkák” össze kell keverni. Ezután 16 lapkát fel kell csapni, és a lenti, középső ábra szerint egy 4x4-es formát kell alkotni belőlük. A többi lapkát kupacokban melléjük kell rakni húzópakliként. A felhúzott tűzhányó helyett új lapkát kell húzni, majd a tűzhányót vissza kell keverni.

Mindenki kap egy tengertáblát, amit előoldalával (ahol az értékelési táblázat van) felfelé kirak maga elé. Ezenkívül mindenki kap kezdőtőkének 5 kagylót; a többi kagyló alkotja a bankot.

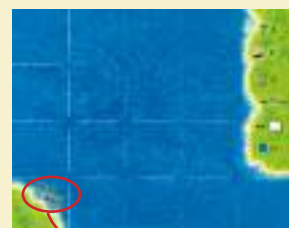
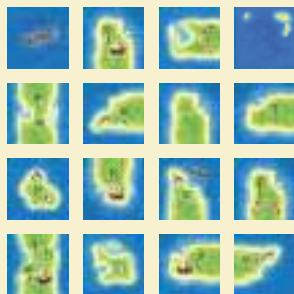
Végül a legidősebb játékos kirakja a felfedezőhajót a felcsapott lapkák “táblázatának” szélére, bármelyik szélső lapka mellé.

A játéktér két játékos esetén



felcsapott lapkák

felfedezőhajó



2 hajó

5 kagyló



bank



húzópaklik

A játék célja

Minden játékosnak van saját tengertáblája, ezen próbál meg minél értékesebb szigetvilágot létrehozni. Ehhez középtűt szigeteket fedez fel a hajóval, majd ezeket táblájára rakja. Hogy minél több pontot szerezzon, arra törekszik, hogy szigetein pálmafák, kunyhók, virágkoszorúk legyenek. A játék akkor ér véget, amikor valakinek betelik a tengertáblája.

Játékmenet

A játékosok az óramutató járása szerinti rendben követik egymást. A játékot a felfedezőhajót lerakó játékos bal oldali szomszédja kezdi.

Aki éppen soron van, az alábbiakat hajtja végre:

1) Mozgatja a felfedezőhajót (**kötelező**)

2) Elvesz egy lapkát (**opcionális**)

Ezután az ő bal oldali szomszédján a sor.

1) A felfedezőhajó mozgatása

A soron lévő játékosnak mozgatnia **kell** a felfedezőhajót, méghozzá az óramutató járása szerinti irányban a kirakott lapkák körül. **Legalább 1 lapkányit** mozognia kell, de **legfeljebb annyit** mozoghat, ahány **hajó van tengertábláján**. A játék elején mindenki tábláján 2 hajó van (a tábla bal alsó sarkában lévő mezőre nyomtatva), de a játék során újabb hajók szerezhetők.

Továbbá a játékos kagylók beadásával továbbmozoghat a felfedezőhajóval (minden beadott kagylóért egy lapkányit mozoghat).

Példák a felfedezőhajó mozgatására



A játékosnak két hajója van, így léphet kettőt a felderítőhajóval.



Ennek a játékosnak is két hajója van, de ha bead egy kagylót, hármat léphet a felfedezőhajóval.

2) Sziget elvétele

Miután mozgatta a felfedezőhajót, a játékosnak az alábbi lehetőségek közül **kell** választania **egy**et:

- **egy lapkát** a kirakottak közül elvesz és tengertáblájára rak
- **egy lapkát** a kirakottak közül elvesz és tartalékába rakja
- **egy lapkát** tartalékából felrak tengertáblájára
- **egy lapkát** levesz tengertáblájáról
- passzol, vagyis nem csinál semmit

• A kirakott lapkák közül egy elvétele és a tengertáblára rakása

Ez a leggyakoribb akció, a legtöbbször ezt fogják csinálni a játékosok.

– A játékos elveszi azt a lapkát, amelyik mellett áll a felfedezőhajó, ez ingyenes;

vagy

a játékos elvesz a sorból/oszlopból egy másik lapkát. Ilyenkor minden “átugrott” lapkáért 1 kagylót kell fizetnie.



Példa: A játékos ingyen veheti el a felfedezőhajó melletti magányos szigetet. A kunyhós szigetvégett már 1 kagylót kell fizetnie, a kagylós szigetvégett 2 kagylót, a virágkoszorús szigetvégett pedig 3 kagylót.

A játékos az elvett lapkák tengertáblája egy tetszőleges, még üres mezőjére rakja. A lapkát szabadon elforgathatja, de **ha azon van pálma, annak felfelé kell néznie!** Ha a játékos kagylós lapkát rak le, annyi kagylót kap a bankból, ahány van a lapkán (amennyiben van elegendő kagyló a bankban).



• A kirakott lapkák közül egy elvétele és a tartalékba rakása

A játékos az elvett lapkát nem tengertáblájára rakja, hanem amellé, a tartalékába. Később majd a játékos a lapkát felrakhatja tengertáblájára (l. lentebb).

Fontos: A tartalékban csak egy lapka lehet. Csak akkor rakható a tartalékba lapka, ha ott nincs lapka.

• A tartalékból a lapka felrakása

Ha a játékosnak van lapka tartalékában, az felrakhatja a tengertáblájára (a normál felrakási szabályok szerint), mintha csak a középre kirakott lapkák közül vette volna el.

• Egy lapka levétele a tengertábláról

A játékos levesz egy lapkát tengertáblájáról, és visszarakja a dobozba. Bármelyik lapkát leveheti a tengertábláról.

Ez általában nem jó ötlet, mivel egy lépés elpocsékolását jelenti; általában akkor érdemes csinálni, ha egy lapka akadályozza egy sok pontot érő sziget megnövelését, lezárását.

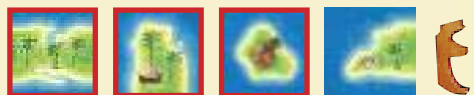
• Passzolás

Ezt leginkább akkor érdemes csinálni, ha egy jó lapkát sem tud elvenni a játékos a kirakottak közül.

További megjegyzések

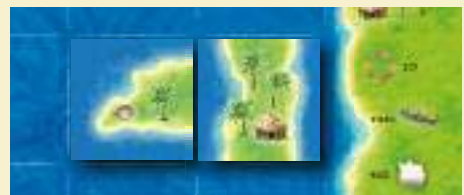
• *Függetlenül attól, hogy az öt lehetséges akció közül melyiket választja a játékos, előtte mindenképp mozgatnia kell a felderítőhajót.*

• *Tűzhányós lapka nem vehető el, ráadásul a tűzhányó akadályoz: azokat a lapkákat, amelyek a felderítőhajót felől nézve a tűzhányó mögött vannak, nem lehet elvenni!*



A piros keretű lapkák nem vehetők el!

• *A tengerlapkára rakott lapoknak nem kell szükségszerűen "illeszkedniük" (habár az értékelés miatt célszerű, ha így tesznek). Lehet, hogy a játékos elkezd egy szigetet, azután kénytelen terveit megváltoztatva "építkezni". A pálmáknak viszont mindig felfelé kell nézniük.*



Ha a játékos cselekedete után a kirakott lapkák alkotta "táblázatban" üres hely lesz (vagyis a játékos elvett egy lapkát), oda új lapkát kell felcsapni. Persze, ha már kifogytak a húzópaklik, a lapkahely üresen marad.

A kagylók

A játékosoknak úgy kell tárolniuk kagylóikat, hogy a többiek láthassák, mennyi kagylójuk van. Kagylót kétféleképpen lehet felhasználni:

- Kagyló elköltésével tovább lehet mozgatni a felfedezőhajót.
- Kagyló elköltésével elvehető olyan lapka, ami nem közvetlenül a felfedezőhajó mellett van.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valakinek teljesen betelik a tengertáblája, de ekkor még az összes többi játékos sorra kerül egyszer.

Értékelés

Az értékelés előtt mindenkinek le kell vennie a lezáratlan szigeteit tengertáblájáról.

Ezután mindenki kiszámolja, hány pontja van.

A játékosok eszerint kapnak pontokat:

- Kunyhó nélküli szigeten minden pálmafáért 1 pont jár.
- Olyan szigeten, ahol van legalább egy kunyhó, minden pálmafáért 2 pont jár.
(Ha egynél több kunyhó van egy szigeten, akkor is csak 2-2 pont jár az ottani pálmafákért.)
- Minden teljes virágkoszorúért 10 pont jár.
- Az a játékos, akinek tengertábláján a legtöbb hajó van (a táblára nyomtatottak is számítanak), annyi pontot kap, ahány hajója van. Egyenlőségnél az érintett játékos mind megkapják a teljes pontszámot.
- Az a játékos, akinek a legtöbb kagylója van, annyi pontot kap, ahány kagylója van. Egyenlőségnél az érintett játékosok mind megkapják a teljes pontszámot. (Csak a játékosoknál ténylegesen ott lévő kagylók számítanak, a lapkákon látható kagylók nem.)
- Minden üresen hagyott mező -1 pontot ér.
- A tartalékban lévő lapkák számítanak se pro, se kontra.

Az győz, akinek a legtöbb pontja van. Egyenlőség esetén az győz, akinek az érintettek közül több kagylója van.

Példa az értékelésre



10 pálmafa
kunyhó nélkül = 10 pont

6 pálmafa
kunyhóval = 12 pont

1 teljes
virágkoszorú = 10 pont

7 hajó
(ez a legtöbb) = 7 pont

3 kagyló
(nem a legtöbb) = 0 pont

2 üres
mező = -2 pont

összesen 37 pont

A lezáratlan szigetet le
kell venni az értékelés
előtt.

megmaradt kagylók

Variánsok (haladóknak és profiknak)

Mindkét variánshoz szükség van a kis színes hajóra. Az előkészületek során minden játékos választ magának egy szint, és lerakja azt tengertáblája mellé.

A játékmenet egy kissé megváltozik:

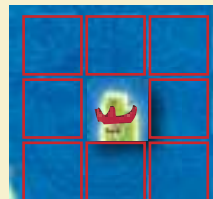
- 1) A játékosnak **mozgatnia kell** a felfedezőhajót.
- 2) A játékos **elvehet** egy lapkát a kirakottak közül (illetve a többi lehetőség is megmarad).
- 3) A játékos **mozgathatja**, illetve a játékosnak **mozgatnia kell** hajóját (ez az új elem a játékmenetben).

Haladó variáns (a játékos mozgathatja a hajóját)

Miután egy játékos elvette és tengertáblájára rakta az első lapkát, erre rá kell raknia a kis színes hajóját.

A továbbiakban új lapkát csak közvetlenül a hajója mellé rakhat le (függőlegesen, vízszintesen és átlósan). Persze, ha tartalékában nincs lapka, oda is rakhat lapkát. Továbbá a játékos nem dobhatja le tengertáblájáról azt a lapkát, amin kis színes hajója van.

A játékos a 2. fázis után **mozgathatja** hajóját, vagyis átrakhatja tengertábláján bármelyik másik lapkára (üres mezőre nem rakhatja). A hajót nem kötelező mozgatni. A kis színes hajó áthelyezhető akkor is, ha a játékos előtte a tartalékába rakott lapkát, onnét rakott fel lapkát, levett tengertáblájáról egy lapkát vagy passzolt.



Profi variáns (a játékosnak mozgatnia kell hajóját)

A profi variáns a haladó variáns nehezítése: a játékosnak mindig át kell raknia hajóját az éppen lerakott lapkára. Nyilvánvalóan nem mozgatja a hajóját, ha a tartalékába rak lapkát, ha tengertáblájáról ledob egy lapkát vagy ha passzol. Tengertáblájáról továbbra sem dobhatja le azt a lapkát, amin kis színes hajója van.

A kagylók használata a haladó és a profi variánsnál

Mielőtt a játékos a kirakott lapkák közül vagy tartalékáról egy lapkát tengertáblájára rakna, mozgathatja hajóját. Minden mozgás 1 kagylóba kerül. A képen látható mozgásért 2 kagylót kell fizetnie.



A korallzátony (a tengertábla hátoldala)

A tengertábla hátoldalának középső részét egy korallzátony foglalja el. Mind az alapjáték, mint a haladó és a profi variáns játszható ezen az oldalon. A korallzátony megváltoztatja az értékelést: minden olyan szigeten, ami **teljesen** belül van a korallzátonyon, dupla pont jár a pálmafákért (2 pont pálmafáknként, ha nincs, és 4 pont, ha van a szigeten legalább egy kunyhó). A virágkoszorúk értéke nem duplázódik meg. Az a korallzátonyon belüli mező, ahová hajó van nyomtatva, üres mezőnek számít, és így rárakható lapka (persze, ha le van takarva a hajó, akkár már nem lehet vele számolni); ha a játék végén üres marad, -1 pont jár érte.



Fontos: Mivel ezen az oldalon több üres mező van, több lapkára van szükség, így a korallzátony legfeljebb 4 játékosal játszható.

A számtalan szigetvilág felfedezéséért a szerző és a kiadó szeretne köszönetet mondani Christian Pauknernek, Steffen Krotznak, Steffen Palmernek, Armin Otnak, Norman Kurocknak, Gregor Abrahamnak, Karl-Heinz Schmielnek és Hannes Wildnernek, a végtelen türelemért és a számtalan javaslatért pedig Elisabethnek, Lenának és Benjaminsnak. És, mint mindig, Dieter Hornungnak.



Szerkesztő: Hanna és Alex Weiss
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
Javaslat, kérdése, megjegyzése van?
Írjon ide: info@hans-im-glueck.de, vagy
nézzel el ide: www.hans-im-glueck.de