

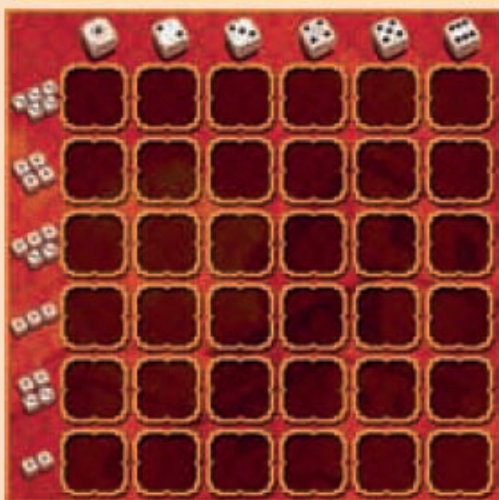


PASHA



A pasák a perzsa tartományok teljhatalmú kormányzói. Az éppen soron lévő játékos kijátszik egy kártyát, majd dob a kockákkal. Aki a legjobb past dobja, az lesz a pasa, ő kapja a legtöbb győzelmipontot.

Tartozékok



játéktábla

10 játékoskorong
5 színben 2-2 korong ▶



45 pontkártya
5 színben 9-9 kártya
(-1, -1, -1, 1, 2, 3, 4, 5, 7)



9 bónuszlap
3 készlet (A, B és C), 3-3 lappal



5 dobókocka



31 akciókocka

5 színben 5-5 kocka,
valamint 6 fehér kocka

Előkészületek

A játéktáblát ki kell rakni az asztal közepére.

Minden játékos választ egy színt, és megkapja kártyáit, korongjait és akciókockáit. Az egyik korong jelöli a színét, a másikkal pedig majd a dobásának eredményét jelöli a játéktáblán.

A játékosok megkeverik a kártyáikat, három-három paklit alkotnak belőlük képpel lefelé, mindben három-három lappal, majd az egyik paklijukat a kezükbe veszik.

A fehér kockákat a játéktábla mellé kell készíteni.

A bónuszlapokat készletek szerint szét kell válogatni, majd a készleteket külön-külön megkeverve a lapokat képpel lefelé le kell rakni egy pakliba. Legalul legyenek a C-s lapok, azokon a B-sek, végül legfelül az A-sok.

Választani kell egy kezdőjátékost.

A játék menete

A játék **kilenc fordulóból** áll, és minden forduló **három fázisból**:

A) **Bónuszlap felcsapása**

B) **Dobások**

C) **Értékelés**

A Bónuszlap felcsapása

Minden forduló elején fel kell csapni a bónuszlapok paklijának legfelső lapját, és azt aszerint, milyen kocka látható rajta, a játéktábla megfelelő oszlopa fölé kell rakni.



Példa: Ezt a felcsapott bónuszlapot a játéktábla 3-as oszlopa fölé kell lerakni.

Ha a forduló értékelésfázisában a bónuszlapot nem szerzi meg senki, az marad ott a következő fordulóban. Ilyesformán egy oszlop fölött akár több bónuszlap is lehet.

B Dobások

Először a kezdőjátékos, majd sorra a többiek dobnak. Ez az alábbi lépések betartásával történik:

Kártyakijátszás

A kezdőjátékos a kezéből képpel felfelé kirak egy lapot maga elé. A kártyán látható győzelmi pontokat majd valaki meg fogja kapni ebben a fordulóban.

Amikor valaki kijátssza a kezéből az utolsó lapot, felveszi a kezébe a következő pakliját (ha van még olyan).

Speciális lapok: Aki ilyen kártyát játszik ki, az a forduló végén végrehajthat egy speciális akciót.



Plusz dobás:
A játékos ebben a fordulóban négyszer dobat.



Aladin lámpása:
A játékos harmadik dobása után dönthet úgy, hogy inkább előlről kezdi a dobásait. Újra háromszor dobat, de ez az eredmény számít.

Dobások

Ezután a játékos dob a kockáival; a célja a legjobb *pas* megszerzése. A játékos háromszor dobhat, és minden dobása után félre tehet egy vagy több kockát. Az első dobás után félrerakott kocka is újradobható a harmadik dobásnál.

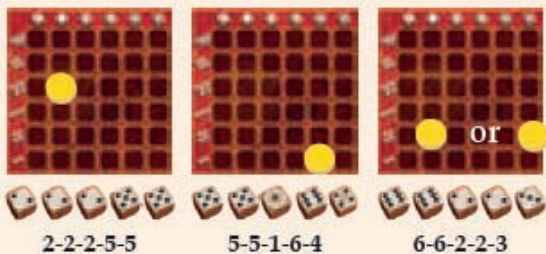
A korong elhelyezése

A harmadik dobása után a játékosnak egyik korongját a dobása eredménye alapján le kell raknia a játéktábla egyik mezőjére. A sort a kidobott kombináció (például terc) határozza meg, az oszlopot a kombinációt alkotó kockák (például 6-6-6). Két páresetén a játékos eldöntheti, hogy a két oszlop közül melyikbe rakja le korongját. Fullnál (pár és terc) a tercet alkotó kockák oszlopába kell leraknia a korongot.

Ha ez a mező már foglalt, a korongot az ott lévő korongra kell rárakni. Ha valaki képtelen volt *past* dobni, korongját a játéktábla mellé rakja le; ha más is képtelen volt *past* dobni, az pedig erre a korongra rakja rá saját korongját.

Példa: Andi dobása 2, 3, 4, 4, 5. A két 4-est félrerakja, úgy dob újra. Az eredmény 2, 6, 6. A két 6-ost félrerakja, a 2-essel és a két félrerakott 4-essel dob. Harmadik dobásának eredménye 4, 5, 6. A kockái végül is ezek: 4, 5, 6, 6, 6. Ez egy "hatos terc", így korongját a tercek sorába, a 6-os oszlopba kell leraknia.

Példák a korongok elhelyezésére:



Akciókockák: A játékosok akciókockáik beadásával megváltoztathatják dobásukat:

- Újradobás:** Egy akciókocka beadása után egy dobókocka újradobható.
- Átforgatás:** Egy akciókocka beadása után egy dobókocka eggyel kisebb vagy nagyobb értékre forgatható.

Példa: Szilvi kockái harmadik dobása után: 3, 5, 5, 6, 2. Beadja három akciókockáját, hogy a 3-ast 5-re forgassa át, valamint a 6-ost 5-ösre, így "ötös kvart" a végeredménye.



Fontos: 1-esből 6-ost csinálni öt akciókocka beadásával lehet csak, miként 6-osból 1-est is.

Megjegyzendő: Ha valaki előbb dob, mint kijátszana kártyát, ez a dobása nem számít; ki kell játszania kártyát, és utána kell háromszor dobni.

C Értékelés

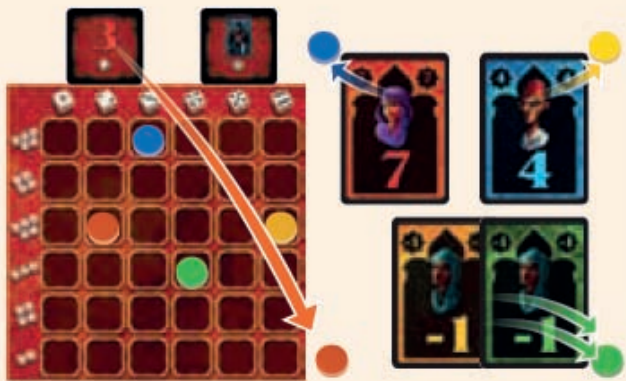
Miután mindenki dobott, a kijátszott pontkártyákat szét kell osztani a játékosok között. Akié a legrosszabb *pas*, az megkapja az összes -1-es kártyát. Akié a legjobb *pas*, az megkapja a legértékesebb pontkártyát, akié a második legjobb *pas*, az megkapja a második legértékesebb pontkártyát, és így tovább, míg az összes lapot meg nem kapja valaki. A játékosok a megszerzett pontkártyákat maguk előtt gyűjtik; a színüket jelző korongot rakják erre a paklira, nehogy véletlenül ezt vegyék fel a kezükbe.

A *pas* erejét a játéktáblán elfoglalt pozíció határozza meg: a feljebbi sorban lévő korong erősebb az alsóbb sorban lévőnél. Azonos sorban lévő korongok között az az erősebb, amelyik a másiktól jobbra van. Az ugyanazon a mezőn lévő korongok közül az az erősebb, amelyik a másikon van.

Akinek a legerősebb *pasja* van egy oszlopban, megkapja az ottani bónuszlapot. Ha egy bónuszlapot nem kap meg senki, az marad a helyén a következő fordulóra. Ha egy oszlopban két bónuszlap is van, a legerősebb ottani *pas* tulajdonosa mindkettőt megszerzi.

Miután az összes kijátszott pontkártya szét lett osztva, a játékosok visszaveszik korongjaikat a játéktábláról, és kezdődik a következő forduló. A legerősebb *pas* tulajdonosa lesz az új kezdőjátékos, a többiek az óramutató járása szerinti sorban követik őt.

Példa: A zöld korong van a leggyengébb helyen, a zöld játékosé mindkét -1-es kártya. A kék játékosé a legerősebb pas, övé a narancs 7-es kártya. A sárga játékosé a második legerősebb pas, övé a kék 4-es kártya. A narancs játékosnak nem jutott pontkártya, de ő a legerősebb a 2-es oszlopban, így megkapja az ottani bónuszlapot, ami 3 győzelmi pontot ér majd a játék végén.



Közreműködők

Tervező: Stefan Dorra (www.dorra-spiele.de)

Illusztrátor: Eduardo Bera

Tördenő: Eduardo Bera, Hans-Georg Schneider

Szerkesztő: Jeroen Hollander

Projektmenedzser: Jonny de Vries

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

A játék vége

A játék a kilencedik forduló befejezése után ér véget. A játékosok győzelmi pontokat kapnak:

- a megszerzett pontkártyáik értékében
- bónuszlapokért
- minden megmaradt akciókockájukért (kockánként 1 győzelmi pont jár).

Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Egyenlőség esetén az győz az érintettek közül, akinek több akciókockája maradt. Ha ez is egyenlő, ők mind győztesek.

A bónuszlapok



A játékos a lapot kirakja maga elé. A játék végén annyi győzelmi pontot kap, amilyen szám látható a lapon.



A játékos megszerzett pontkártyái közül **azonnal** eldobja a -1-eseket (ha vannak). Az ebben a fordulóban megszerzettek is eldobódnak.



Ahány fehér akciókocka látható a lapon, annyi fehér kockát kap a játékos a készletből. Ezeket innentől úgy kell tekinteni, mintha a saját színében lennének.



© 2013 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com