

Reiner Knizia



A játék az egyiptomi történelem 1500 évén ível keresztül. Minden játékos egy dinasztiát képvisel, mely dinasztiák egymással vetélkednek hírnévben és hatalomban. Melyik dinasztia adja a legtöbb fáraót? Melyik emelteti a legtöbb monumentumot? Melyik dinasztiák uralma alatt él bőségben egész Egyiptom, hála a Nílus áradásainak, és mely dinasztiák idején jelennek meg az új civilizációs vívmányok? Melyik dinasztia élvezi az istenek támogatását? Melyik dinasztia méltó leszármazottja Rának, a Napistennek?

ÁTTEKINTÉS

A **játék** három fordulóból áll, ahogy az ókori Egyiptom történetét is három korszakra szokás osztani:

- az Óbirodalomra (i.e. 2635-2155)
- a Középbirodalomra (i.e. 2040-1785)
- az Újbirodalomra (i.e. 1552-1070)

Az egyes fordulók során a játékosok lapkákat gyűjtenek, mely lapkák Egyiptom életének legfontosabb aspektusait jelképezik. A lapkákat aukciókon szerezhetik meg, s az aukciókon azokkal a napkövekkel licitálhatnak, amelyeket magától *Rától*, isteni ősüktől kaptak.

Az, hogy éppen milyen lapkák szerezhetőek meg az aukciókon, mindig változik. Mivel a játékosoknak csak kevés napkövük van, jól meg kell fontolniuk, mikor, hogyan és mire licitálnak velük.

A fordulók végén értékelésre kerül a sor - a játékosok lapkaik alapján a hírnevüket megőrkítő táblákat kapnak

A játékot az a játékos nyeri meg, aki a harmadik forduló végén a legnagyobb hírnévvel – vagyis a legtöbb ponttal – rendelkezik.

A JÁTÉK ELEMEL

1 játéktábla

180 lapka: 30 *Rá*, 8 isten, 25 fáraó és 2 temetés,

25 Nílus, 12 áradás és 2 aszály,

5 x 5 civilizációs vívmány és 4 lázadás, 5 arany,

5 x 8 monumentum és 2 földrengés

48 hírnévtábla: 10 db 1-es, 8 db 2-es, 20 db 5-ös és 10 db 10-es

16 napkő

1 *Rá*-szobor

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 D-88188
Ravensburger
www.ravensburger.de

alea
Postfach 1150, D-83233
Bernau am Chiemsee
www.aleaspiele.de
info@aleaspiele.de

**3-5 játékos részére,
12 éves kortól,
játékidő kb. 45 perc**

**A játék három
fordulóból áll.**

**Minden forduló végén
értékelésre kerül sor.**

**A játékot az a játékos
nyeri, aki a legtöbb
pontot gyűjti össze a
játék végére.**

A játék elemei

- 1 játéktábla
- 180 lapka
- 48 hírnévtábla
- 16 napkő
- 1 *Rá*-szobor

ELŐKÉSZÜLETEK

A **játéktáblát** az asztal közepére kell tenni. A táblán két lapkasornak van helye: a felső, ahol 10 üres hely van, és ahová a *Rá*-lapkák kerülnek (ezek a *Rá*-helyek), és az alsó, ahol 8 üres hely van, és ahol a licitálással megszerezhető lapkák találhatóak (ezek az aukciós helyek). Mind a tábla alján, mind a tetején megtalálható annak összefoglalása, miért mennyi hírnév jár a fordulokat követő értékeléseknél.

Az első játék előtt a **lapkákat** ki kell törni a keretből. A játék előtt a lapkákat jól össze kell keverni, és képpel lefelé fordítva kirakni azokat a játéktábla köré – olyasformán, hogy a játékosok előtti asztalrészre ne kerüljenek, mivel mindegyik játékos maga előtt tartja majd egyrészt a napköveit, másrészt a licitálások során megszerzett lapkáit.

Hasonlóképp az első játék előtt a **hírnévtáblákat** is ki kell törni a keretből. A játék előtt minden játékos kap két 5-ös táblát, amelyeket képpel lefelé leraknak maguk elé; a többi táblát érték szerint csoportosítva, képpel felfelé a játéktábla közelében kell elhelyezni.



1



2



5



10

A **napköveket** a játékosok számától függően szét kell válogatni:

	3 játékos	4 játékos	5 játékos
1. csoport	13 - 8 - 5 - 2	13 - 6 - 2	16 - 7 - 2
2. csoport	12 - 9 - 6 - 3	12 - 7 - 3	15 - 8 - 3
3. csoport	11 - 10 - 7 - 4	11 - 8 - 4	14 - 9 - 4
4. csoport		10 - 9 - 5	13 - 10 - 5
5. csoport			12 - 11 - 6

Véletlen segítségével kell meghatározni, melyik játékos melyik csoportot kapja. A játékosok napköveiket maguk előtt, az asztalon tartják, képpel felfelé. Az 1-es napkövet a játéktábla közepére, az erre szolgáló helyre kell tenni.

A **Rá-szobrot** a játéktábla mellé kell tenni.

A **játéktáblát** az asztal közepére kell tenni.

Az összes lapkát képpel lefelé a játéktábla köré kell tenni.

Minden játékos kap két 5-ös hírnévtáblát; a többi táblát érték szerint csoportosítva a játéktábla mellé kell tenni.

A **napköveket** a játékosok számától függően kell csoportosítani.



A **Rá-szobrot** a játéktábla mellé kell tenni.



A JÁTÉK MENETE

A játékot az a játékos kezdi, akinél a legértékesebb napkő van, utána pedig mindig az óramutató járása szerint követik egymást a játékosok.

A játékosnak, akin épp a sor van, választania **kell** egyet az alábbi három cselekedet közül:

- felcsap egy lapkát
- szólítja *Rát*
- segítségül hív egy istent

Lapka felcsapása

A játékos felcsap egyet a játéktábla körüli, képpel lefelé kirakott lapkák közül. Amennyiben a lapka nem *Rá*, a játékos felrakja a lapkát a játéktáblára, az első üres aukciós helyre (balról jobbra haladva), felkínálva ezzel egy majdani aukcióra. Ezzel a köre véget is ért, és baloldali szomszédján a sor.

Ha viszont a felcsapott lapka *Rá*, azt a játéktábla felső részére, az első üres *Rá*-helyre rakja (balról jobbra haladva), a *Rá*-szobrot pedig elveszi és kirakja maga elé. Ekkor licitálásra kerül sor.



3 játékos esetén az első két, 4 játékos esetén pedig az első *Rá*-hely „nem számít”, feltöltetlen marad; az első felhúzott *Rá*-lapkát 3 játékos esetén balról a harmadik, 4 játékos esetén balról a második *Rá*-helyre kell tenni, a továbbiakat pedig mindig a következő üres helyre, balról jobbfelé haladva.

Rá szólítása

A játékos *Rát* szólítja, úgy, hogy hangosan kimondja, „*Rá!*”, majd maga elé veszi a *Rá*-szobrot. Ilyenkor licitálás következik. Amennyiben mind a 8 aukciós helyen van lapka, a játékosnak mindenképp *Rát* kell szólítania, nem csaphat fel lapkát - kivéve, ha van istene, mert akkor segítségül hívhatja azt is (lásd itt). A játékos, aki kényszerűségből *Rát* szólította, szintén maga elé veszi a *Rá*-szobrot, és ilyenkor is licitálás következik.

A licitálás

Akár *Rát* szólította, akár *Rá*-lapkát csapott fel, a licitálást kezdeményező játékos kirakja maga elé a *Rá*-szobrot; ezt a játékost *Rá*-játékosnak nevezzük. A licitet a *Rá*-játékos bal oldali szomszédja kezdi, és a licitálás az óramutató járása szerint halad – csak egyszer – körbe, és a *Rá*-játékossal fejeződik be. A játékosok egyrészt az aukcióra felkínált lapkákra, másrészt a játéktábla közepén lévő napköre licitálnak – amennyiben minden aukciós hely üres, csak a napköre.

A játékot a legértékesebb napkő tulajdonosa kezdi, őt követik a többiek.

A lehetséges cselekedetek:

- egy lapka felcsapása
- *Rá* szólítása
- egy isten segítségül hívása

A *Rá*-lapka felcsapását licitálás követi.

***Rá* szólítását licitálás követi.**

*Akkor is lehet *Rát* szólítani, ha egyetlen aukciós helyen sincsen lapka - ilyenkor a licitálás a napköért folyik.*

*A játékos, akin épp a sor van, mindig szólíthatja *Rát* – igaz, néha kénytelen ezt tenni.*

Ha mind a 8 aukciós hely foglalt, licitálás következik.

A licitet a *Rá*-játékos bal oldali szomszédja kezdi, és a licit az óramutató járása szerint halad, ilyenformán mindenkinek egy licitre van lehetősége

A játékos, akin épp a sor van az aukció során, **vagy passzol, vagy licitál**, úgy, hogy egyik, *képpel felfelé* előtte fekvő napkövét a játéktábla szélére rakja. A már megtett liciteknel csak *értékesebb napkövel* lehet licitálni; ha egy játékos nem tud vagy nem akar nagyobb licitet mondani, mint az utoljára elhangzott, passzolnia kell.

Ha a licitre azért került sort, mert a *Rá*-játékos szabadon választva *Rát* szólította, és a többi játékos mind passzolt, a *Rá*-játékosnak licitálnia kell. (Csak akkor passzolhat, ha legalább egy másik játékos licitált.) Amennyiben viszont kénytelen volt aukciót kezdeményezni, akkor is passzolhat, ha mindenki más passzolt. Ha mindenki passzolt, és a licitálásra azért került sor, mert mind a 8 aukciós helyen van lapka, mind a 8 lapka visszakerül a dobozba; ha viszont azért került sor aukcióra, mert a *Rá*-játékos *Rá*-lapkát csapott fel, a körpassz után a lapkák az aukciós helyeken maradnak.

A legnagyobb licitet tett játékos nyeri meg az aukciót. Ő megkapja az aukciós helyekről az összes lapkát, és ezeket *képpel felfelé* kirakja maga elé. Továbbá megkapja a játéktábla közepéről a *napkövet* is, amelyet viszont *képpel lefelé* rak le maga elé – ebben a fordulóban már nem használhatja, csak a következőben. Azt a *napkövet* viszont, amelyikkel megnyerte a licitet, *képpel felfelé* a játéktábla közepére kell raknia.

Bármilyen is volt a licitálás végeredménye, a licitet követően a *Rá*-játékos bal oldali szomszédja következik.

A megszerzett lapkák

Minden játékos maga előtt, az asztal tartja megszerzett lapkáit, *képpel felfelé*, még hozzá az alábbi rendszer szerint csoportosítva:



A dobozba visszakerült lapkák kikerültek a játékból; a továbbiakban egy játékos sem nézheti meg, mennyi és milyen lapkák kerültek a dobozba.

A legmagasabb értékű napkövel licitált játékos megkapja az összes lapkát az aukciós helyekről.

*A licitálás végeztével a licit nyertese csak az aukciós helyekről kapja meg a lapkákat; a *Rá*-lapkák a forduló végéig a játéktáblán maradnak.*

A licitben részt vett, de azt meg nem nyerő játékosok visszaveszik maguk elé a napköveket, amelyekkel licitáltak.

A licitálás után a *Rá*-játékos bal oldali szomszédja következik.

1. sor: napkövek és istenek
2. sor: fáraók
3. sor: Nílusok és áradások
4. sor: civilizációs vívmányok és aranyak
5. sor: monumentumok

A lapkákat fajták szerint csoportosítani kell; az ugyanolyan foglalkozás- és emlékmű-lapkákat részben egymást takarva kell lerakni.

Katasztrófák

Ha a játékos az aukció során katasztrófa-lapot vagy -lapkákat is szerzett, úgy lapkákat kell eldobnia. *Először* az aukciós helyekről elveszi, és maga elé lerakja az összes lapkát, és csak *ezután* tesz eleget a katasztrófák követelményeinek: ilyenformán lehet, hogy olyan lapkától fog megszabadulni, amely már a licitálás előtt is nála volt. A katasztrófák a dobozba kerülnek, valamint minden katasztrófával együtt a dobozba kerül **két, az adott fajtához tartozó lapka**. Ha a játékosnak csak egy adott fajtájú lapkája van, csak azt az egyet veszíti el; ha egy sincs, nem veszít egyet sem – ha azonban tud kettőt veszíteni, akkor mindenképp veszít is kettőt. Természetesen, ha a játékos egyszerre több katasztrófa is éri, katasztrófánként veszít két lapkát - vagy kevesebbet, ha annyival nem rendelkezik.

Ha a játékos katasztrófa éri, és az adott fajtából kettőnél több lapkával rendelkezik, eldöntheti, melyik kettőt dobja el. Ez alól egyetlen kivétel van: az *aszály*. Ha ugyanis a játékos aszály éri, két áradást kell eldobnia – ha csak egy áradása van, akkor kell a másik helyett Nílust eldobnia, s két Nílust kell eldobnia, ha egyetlen áradása sincsen.



Isten segítségül hívása

Ha a játékos előtt van kirakva legalább egy isten-lapka, akkor megteheti, hogy se nem csap fel lapkát, se nem szólítja Rát, hanem a harmadik cselekvési lehetőséget választja: segítségül hívja az istent. Ekkor az isten-lapkát *viSSzaTESZI* a dobozba, a játéktábláról, az aukciós helyek egyikéről pedig *elVESZ* egy lapkát, amelyet képpel felfelé kirak maga elé. Nem vehet el másik isten-lapkát, ahogy nem vehet el a játéktábla felső részéről Rá-lapkát sem. A játékos egyszerre több istent is segítségül hívhat – ahány isten-lapkáját teszi vissza a dobozba, annyi lapkát vehet el az aukciós helyekről.

Nem baj, hogy a feltöltött aukciós helyek között ilyenformán üresek is lesznek – legközelebb, amikor egy játékos lapkát csap fel, az egy ilyen üres hely kerül.

A katasztrófákkal együtt el kell dobni két, az adott fajtához tartozó lapkát; az eltávolításra az aukció megnyerése után nyomban sort kell keríteni.

Ha egy játékos több katasztrófa is ér, mindegyik katasztrófa után el kell távolítania két-két lapkát.

temetés -> fáraók

aszály -> először az áradások, aztán a Nílusok

lázadás -> civilizációs vívmányok (tetszés szerintiek)

földrengés -> monumentumok (tetszés szerintiek)

Lapka felcsapása vagy Rá szólítása helyett istent is lehet segítségül hívni.

Isten segítségül hívásánál az isten-lapka nem az aukciós helyre, az onnét elvett lapka helyére kerül, hanem kikerül a játékból.

A forduló során segítségül nem hívott istenek a fordulót követő értékeléskor hírnevet érnek.



Anubisz



Báasztet



Hnum



Hórusz



Széth



Szobek



Thot



Utó

Fontos, hogy a játékosnak, aki előtt van isten-lapka, nem kötelező *Rát* szólítania akkor, ha már mind a 8 aukciós hely foglalt; dönthet úgy, hogy segítségül hív egy istent, és elvesz egy lapkát egy aukciós helyről (ilyenformán már csak 7 lesz foglalt a 8-ból, és a következő játékos szabadon választhat, mit cselekszik). Dönthet úgy is, hogy nem hív segítségül istent, ekkor viszont szólítania kell *Rát*, ennek minden következményével (tehát, mivel kötelező volt szólítania *Rát*, elpasszolhatja a licitet akkor is, ha mindenki más passzolt, de ekkor az aukciós helyekről az összes lapka a dobozba kerül).

A fordulók

A játékos, aki előtt már nincsen képpel felfelé kirakott napkő (vagyis aki már elhasználta minden licitálási lehetőségét), **kikerül a játékból a forduló végéig**: nem cselekszik, és nem vesz részt a licitekben sem. Ilyenformán ahogy közeledik a forduló vége, úgy maradnak mind kevesebben játékban. A forduló véget ér, amikor már az utolsó játékos előtt is, az utolsó licitet követően (amelynek ő volt az egyetlen résztvevője), csak képpel lefelé fordított napkövek vannak.

A forduló akkor is véget ér, ha az összes *Rá*-hely betelik. Ekkor – vagyis az utolsó *Rá*-lapka felhúzását követően – már **nem kerül sor** licitálásra.

A forduló végeztével a játéktábláról az összes lapkát – mind a *Rá*-helyekről, mind az aukciós helyekről – a dobozba kell tenni. (Az utóbbiak akkor lehetnek a játéktáblán, ha a forduló az utolsó *Rá*-lapka felhúzásával ért véget.) A képpel felfelé fordított napkő viszont marad a játéktábla közepén. Ekkor kerül sor az **értékelésre**. Ha a befejeződött forduló a harmadik volt, az értékeléssel a játék is véget ér; ha az első vagy a második, az értékelést követően új forduló kezdődik – a játékosok az előttük képpel lefelé fekvő napköveket **képpel felfelé forgatják**, majd a legértékesebb napkövel rendelkező játékos kezdi az új fordulót.

A felhasználható napkövek nélküli játékosok kimaradnak a forduló hátralévő részéből.

A forduló véget ér, ha minden, a játékosok előtti napkő képpel lefelé van fordítva,

vagy
az összes *Rá*-hely betelt

*3 játékos esetén a 8., 4 játékos esetén a 9., 5 játékos esetén pedig a 10. *Rá*-lapka felhúzásakor ér véget a forduló.*

Az értékelés után az összes napkövet képpel felfelé kell forgatni.

A játékosoknak mindig ugyanannyi napköviük van, mint a játék kezdetén, de valószínűleg mások, mint amelyekkel kezdtek.

ÉRTÉKELÉS

Mindhárom fordulót értékelés követi; a játékosok az ekkor szerzett pontjaikat hírnévtáblák formájában kapják meg. Egy játékos, pontjai összesítése után, annyi hírnévtáblát kap vagy veszít, ahány pontot gyűjtött a fordulóban. A hírnévtáblákat a játékosok mindig képpel lefelé fordítva tartják maguk előtt.

Istenek

Minden, a játékos előtt lévő isten-lapkáért 2 pont jár. Az isten-lapkákat az értékelést követően a dobozba kell tenni.

Fáraók

A forduló végén a játékos, akinek a legtöbb fáraója van, 5 pontot kap; akinek a legkevesebb, 2 pontot veszít. Egyenlőségnél (ha több játékos áll ugyanannyi fáraóval az első vagy az utolsó helyen) mind megkapják az 5, illetve a -2 pontot. Ha az összes játékosnak ugyanannyi fáraója van, senki sem kap, de senki sem veszít pontot. A fáraó-lapkák a játékosok előtt maradnak, nem kerülnek ki a játékból.



Példa: Az 1. és a 4. játékosnak 4, a 2. és a 3. játékosnak 3 fáraója van. Az 1. és a 4. játékos 5-5 pontot kapnak, a 2. és a 3. játékos pedig 2-2 pontot veszítenek.



Nílusok

A forduló végén minden játékos annyi pontot kap, ahány Nílusa és áradása van. Ha azonban nincs egyetlen áradása sem, nem kap pontot.



Az értékelés végeztével a áradás-lapkákat vissza kell tenni a dobozba, kikerülnek a játékból; a Nílus-lapkák azonban a játékosok előtt maradnak.

minden isten: 2 pont
kikerülnek játékból

- a legtöbb fáraó: 5 pont
 - a legkevesebb fáraó: -2 pont
- a játékban maradnak

minden Nílus és áradás: 1 pont, ha van legalább egy áradás!
az áradások kikerülnek a játékból, a Nílusok maradnak

Civilizációs vívmányok

Az a játékos, akinek a forduló végén nincsen egyetlen civilizációs vívmánya sem, veszít 5 pontot. Az a játékos viszont, akinek három *különböző* civilizációs vívmánya van, kap 5 pontot; négy különbözőért 10, 5 különbözőért pedig 15 pont jár. Az értékelést követően az összes civilizációs vívmányt a dobozba kell tenni.



Példa: Egy játékosnak 3 csillagászata, 2 öntözéses földművelése és 2 írása van. 5 pontot kap, mivel háromféle civilizációs vívmánnyal rendelkezik. Nem számít, hány civilizációs vívmánya van összesen, csak az, hányféle – hiába rendelkezik a játékos kétszer háromféle civilizációs vívmánnyal, nem kapja meg kétszer az 5 pontot - ha azonban szerzett volna egy művészetet, 10 pont járna neki.



5 pont

Aranyak

Minden arany-lapkáért 3 pont jár. Az arany-lapkákat az értékelést követően a dobozba kell tenni.



Monumentumok

A monumentumok értékelésére csak a harmadik forduló végén kerül sor. Az első és a második forduló végén nem kerül sor a monumentumok értékelésére – azonban az ezekben a fordulókban megszerzett monumentumok a játékosoknál maradnak.

A játékosok annyi pontot kapnak, *ahányféle* monumentumok van – egyféletől a hatfélegig. Hétféle monumentumért azonban 10, míg mind a nyolcféle monumentumért 15 pont jár.

Emellett, ha egy játékosnak egyfajta monumentumból 3 példánya van, kap még 5 pontot; 4 példányért 10, míg mind az 5 példányért 15 pont jár.



nincs civilizációs vívmány: -5 pont

3/4/5 különböző civilizációs vívmány: 5/10/15 pont

kikerülnek a játékból

balról jobbra: művészet, öntözéses földművelés, istenkultusz, csillagászat, írás

minden arany: 3 pont

kikerülnek a játékból

1-6/7/8 különböző monumentum: 1-6/10/15 pont

3/4/5 ugyanolyan monumentum: 5/10/15 pont

A monumentumokat csak a harmadik forduló végén kell értékelni; addig a játékosoknál maradnak

balról jobbra: erőd, obeliszk, palota, piramis

szfinx, szobor, lépcsős piramis, templom

Példa: A játékosnak 4 piramisa, 3 temploma, 2 erődje és 1 szfinx van. Ez négyféle monumentum, tehát kap 4 pontot. A négy piramisért járt még 10, a három templomért még 5 pont, ez összesen 19 pont. Gyakorlatilag az összes monumentumáért kap valamennyi pontot, leszámítva a második erődjét.



Napkövek

A monumentumokhoz hasonlóan a napköveket is értékelni kell a harmadik forduló végén. A játékosok összeadják napköveik értékét (legyenek bár napköveik képpel felfelé vagy lefelé forgatva). A játékos, akinél a legnagyobb a napkövek összege, 5 pontot kap; az pedig, akinél a legkisebb, 5 pontot veszít.

Egyenlőségnél mind megkapják az 5, illetve a -5 pontot. Ha az összeg az összes játékosnál ugyanannyi, egyikük sem kap, de nem is veszít pontot.

Példa: A napkövek összértéke: 1. játékos: 17, 2. játékos: 25, 3. játékos: 21, 4. játékos: 17. A 2. játékos 5 pontot kap, az 1. és a 4. pedig veszít 5-5 pontot.



A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik fordulót követő értékelés befejeztével ér véget. Minden játékos összeszámolja, hírnévtáblái alapján, hogy mennyi hírnevet gyűjtött. Aki a legtöbb hírnevet gyűjtötte össze, az nyer. Egyenlőségnél az nyer, akinél – közülük – a legértékesebb napkő van.

A fordításról: Az ókori egyiptom korszakainak időhatárait átírtam az alábbi könyv alapján: Kákosy László: Ré fiai. Gondolat, h.n., 1979. Az istenneveket is az ottani alakok szerint írtam át, kivéve Rá nevét – ez ugyanis, legalábbis a Későkorban, Rének hangzott, s csak az összetett szavak elején, Rának –, mert nem akartam nagyon eltérni a játék nevével. De amúgy is a korábbi időkben – a „játék idejében” – valószínűleg más hangalakja volt...

A fordítás egy oldallal hosszabb az eredetnél, és egyes részekenél – viszont felhasználtam a javított angol kiadásokat és a FAQ-okat is.

A napkövek összértéke a legtöbb: 5 pont

A napkövek összértéke a legkevesebb: -5 pont

Az a játékos győz, aki a három forduló során a legtöbb hírnevet (pontot) gyűjti össze

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!