

THURN und TAXIS

Karen és Andreas Seyfarth - 2-4 játékos részére 10 éves kortól

Tartozékok

- 1 játéktábla
- 80 postaállomás (fa házikók, minden színben 20)
- 4 társaságkártya
- 20 kocsi kártya (4-4 db 3-as, 4-es, 5-ös, 6-os és 7-es)
- 66 városkártya (22 város, mindegyikhez 3 kártya)
- 30 bónuszlapka (4 db 7-es útvonal, 3 db 6-os útvonal, 2 db 5-ös útvonal, 4 db "Bajorországot leszámítva", 4 db Bajorország, 3 db Baden, 3 db Württemberg/Hohenzollern, 3 db Svájc/Tirol, 3 db Csehország/Salzburg, 1 db "játék vége")
- 4 összefoglalólap
- 1 játékszabály



Előkészületek

- A játéktáblát rakjátok ki az asztal közepére.
- A bónuszlapkákat képpel felfelé rakjátok a játéktábla megfelelő pontjaira. Mindig legalul legyen a legkisebb értékű, rajta sorban, érték szerint a többi.
- A városkártyákat keverjétek meg, majd a 6 legfelsőt csapjátok fel és tegyétek a játéktábla jobb oldalán az erre szolgáló helyekre. A többi városkártyát képpel lefelé, húzópakliként rakjátok le a játéktábla mellé.
- A kocsi kártyákat érték szerint szétválogatva helyezétek el a játéktábla felső részén.
- Mindenki válasszon egy szint, vegye el a társaságkártyát és a 20 postaállomást, valamint egy összefoglalólapot.
- A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos.

Miről is van szó?

Mindegyikötök egy postavállalatot irányít, s arra törekedtek, hogy az útvonalak létrehozásával minél több városban legyen postaállomásotok, valamint hogy megszerezzétek az értékes kocsi kártyákat és bónuszlapkákat. Eközben ne feledjétek el igénybe venni a postaalkalmazottak segítségét.

Ha valamelyikötök megszerez egy 7-es kocsi kártyát, vagy lerakja összes postaállomását, a forduló még befejeződik, majd a játék véget ér.

Az lesz a győztes közületek, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

A játék menete

A játékot a kezdőjátékos kezdi, a többiek az óramutató járása szerint követik.

Aki éppen soron van, annak **ebben a sorrendben**:

- 1) A játéktábláról a kezébe **kell** vennie egy városkártyát.
- 2) A kezéből maga elé **kell** raknia egy városkártyát.
- 3) Végül, ha **akarja**, az útvonalát befejezheti (kiértékelheti).



A fentiek során **egy ízben** a játékos igénybe veheti **egy** postaalkalmazott segítségét - vagyis a soron lévő játékos csak az egyik postaalkalmazott segítségét veheti igénybe. Ezután a következő játékoson a sor.

1) Városkártya elvétele

A játéktáblán látható 22 város, mindegyikhez tartozik 3 városkártya. A soron lévő játékosnak a kezébe **kell** vennie egy városkártyát: vagy a felcsapott 6 kártya közül vesz el egyet, vagy felveszi a húzópakli legfelső lapját. Ha a felcsapott kártyák közül vesz el egyet, annak helyére azonnal új kártyát kell felcsapni. Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapokat megkeverve csináljatok új húzópaklit.

Segítségül hívható postaalkalmazottak: Ebben a fázisban a postamester és a postatisztviselő hívható segítségül.



Postamester: Ha a játékos a postamestert hívja segítségül, egy **második** kártyát is a kezébe vesz, akár a felcsapott lapok közül, akár a húzópakli tetejéről.

Megjegyzés: Az első fordulóban minden játékosnak a postamester segítségéhez **kell** folyamodnia.



Postatisztviselő: Ha a játékosnak nem tetszenek a felcsapott városkártyák, a kártyaelvétel **előtt** a postatisztviselő segítségével megváltoztathatja a kínálatot: a 6 felcsapott kártyát a dobott lapokhoz rakja, és helyettük új 6 kártyát csap fel.

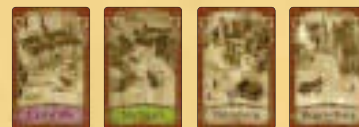
2) Városkártya kijátszása

A játék központi eleme az **útvonal**. A játékosnak a kezéből le **kell** raknia egy városkártyát maga elé: vagy új útvonalba kezd, vagy a már meglévő útvonalát folytatja.

Ha a játékos már meglévő útvonalát - ez az **aktuális útvonal** - folytatja, a kártyákat mindig a már lent lévők mellé, sorban kell leraknia a fordulók során.

Egyszerre mindenki csak egy útvonalat építhet. Ha valaki előtt nincsen egy városkártya sem, új útvonalba kell kezdenie; ha már van épülő útvonala, azt kell befejeznie, csak azután kezdhet új útvonalba.

Ha a játékos az épülő útvonalát folytatja, a városkártyát a már korábban lerakott városkártyák sorának **jobb vagy bal szélére** kell letennie. Az útvonal nem ágazhat szét. Ezenkívül az új városkártyának **illeszkednie kell** az útvonalhoz.



Tehát két eset lehetséges:

- 1) A játékos előtt nincs városkártya. A játékos lerak a kezéből maga elé egy városkártyát, ezáltal új útvonalat kezdve.
- 2) A játékos előtt már van egy vagy több városkártya - egy útvonal. Ekkor a játékosnak a kezéből le kell raknia maga elé az útvonal jobb vagy bal szélére egy illeszkedő városkártyát. Ha nem tud illeszkedő városkártyát lerakni, az útvonal összes kártyáját a dobott lapokhoz kell tennie, majd egy városkártya lerakásával új útvonalat kell kezdenie.

Mikor illeszkedik egy városkártya?

Egy városkártya akkor illeszkedik az útvonalhoz, ha


- a városa közvetlenül összeköttetésben van a játéktáblán azzal a várossal, amelynek kártyája mellé kerül ez a kártya
- és az útvonalban még nincs ennek a városnak kártyája.

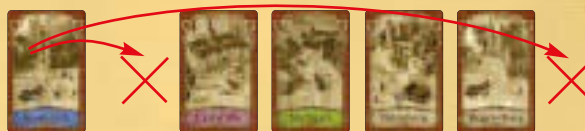


Nem lehet

- olyan kártyát lerakni, amelynek városával az útvonal jobb vagy bal szélén lévő város nincs közvetlenül összeköttetésben;
- a kártyát már lerakott városkártyák **közé** (a sor belsejébe) lerakni, vagy a már lerakott kártyák sorrendjét megváltoztatni;
- egy útvonalba ugyanazon városnak több kártyáját lerakni.

Megjegyzés: A város színe csak azt jelzi, hogy melyik tartományban van a város, az illeszkedésnél nincs semmi szerepe.

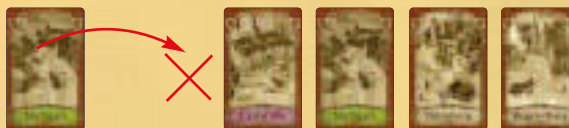
 **Példa:** Már lent van a játékos előtt Carlsruhe, Stuttgart, Nürnberg és Regensburg.
Innsbruck nincs közvetlen összekötésben sem Carlsruhével, sem Regensburggal, így ez a városkártya nem illeszkedik az útvonalhoz.



Würzburg nem rakható le Stuttgart és Nürnberg közé, mert a már lerakott útvonal nem változtatható meg, csak bővíthető.



Stuttgart sem rakható le, mert már van egy ilyen városkártya az útvonalban.



Segítségül hívható postaalkalmazott:

Postakocsis: A postakocsi segítségével a játékos két kártyát rak le a kezéből egy helyett. Mind a két kártyának illeszkednie kell az útvonalhoz.

3) Útvonal befejezése

Útvonal csak akkor fejezhető be, ha **legalább** három városkártya alkotja.

Az útvonal befejezésének lépései:

- Postaállomások elhelyezése
- Alkalmasint bónuszlapkák begyűjtése
- Alkalmasint kocsi kártya begyűjtése
- Az útvonal kártyái (és alkalmasint a kézben lévő lapok egy része) a dobott lapokhoz kerülnek.

a) Postaállomások elhelyezése



A játékos az **útvonalon lévő városokba** rakhat postaállomásokat; hogy melyekbe, azt ő dönti el, az alábbi két lehetőség közül választva:

- Minden tartományban**, amelyen áthalad az útvonal, **egy városba** lerak egy postaállomást.
- Egy tartományban**, amelyen áthalad az útvonal, **minden városba** lerak egy postaállomást.

Megjegyzés: A játéktáblán és a kártyákon a színek jelzik, mely tartományokhoz tartoznak a városok.



Példa: A játékos befejezte az alábbi útvonalat: Sigmaringen, Stuttgart, Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt és Augsburg.

1) **Megteheti, hogy minden tartományban, amelyet érint az útvonal, egy városba lerak egy postaállomást** (ez látható a képen). A játékos lerak egy postaállomást Hohenzollernben (Sigmaringen), egy másikat Württembergben (Stuttgart), egy harmadikat pedig Bajorországban (a 4 bajor város közül a példában Ingolstadt). Nürnbergbe, Regensburgba és Augsburgba nem kerül postaállomás.

2) **Megteheti, hogy egy olyan tartományban, amelyet érint az útvonal, minden városra lerak egy postaállomást.** Bajorország minden városába, amelyet érint az útvonala (Ingolstadt, Nürnberg, Regensburg, Augsburg) lerak egy postaállomást. Sigmaringenbe és Stuttgartba nem kerül postaállomás.

Megjegyzés: Útvonalba olyan város kártyája is lerakható, amelyben a játékosnak már van postaállomása, azonban ide nem rakhat le újabb postaállomást. Egy városban egy játékosnak csak egy postaállomása lehet - ugyanakkor ott bárhány játékosnak lehet postaállomása.



b) Bónuszlapkák begyűjtése

A postaállomások lerakása után a játékos megnézi, hogy jár-e neki egy vagy több bónuszlapka. A megszerzett bónuszlapkákat ki-képpel lefelé maga előtt tárolja az asztalon.



Az útvonal hosszánt járó bónuszlapkák (5-ös, 6-os és 7-es útvonalak)

Ha az útvonal 5, 6, 7 vagy **több** városon halad át (ennyi kártya alkotja), a játékos a megfelelő halom tetejéről megkapja a legfelső bónuszlapkát.

Megjegyzés: Ha valamelyik bónuszlapkából már nincsen, a játékos rövidebb útvonalért járó bónuszlapkát kap. Akkor is megéri tehát 8-as útvonalat csinálni, ha már nincsen 7-esért járó bónuszlapka, mert ekkor a játékos 6-ost kap, vagy ha az sincs, 5-öst.

Megjegyzés: Ugyanolyan bónuszlapkából több is lehet egy játékosnál; két 6-os útvonalért két 6-os bónuszlapka jár.



A tartományokért járó bónuszlapkák

Ha egy játékosnak egy tartomány (vagy két összetartozó tartomány) összes városában van postaállomása, kap egy megfelelő bónuszlapkát. Nem szükséges, hogy a postaállomásokat egyetlen útvonal megépítése során rakja le - azokat több útvonal létrehozása során lerakhatja, a bónuszlapkát pedig akkor kapja meg, amikor már minden városban van egy postaállomása.

A "Bajorországot leszámítva"-bónuszlapka megszerzéséhez az kell, hogy a játékosnak **minden tartományban - Bajorországot leszámítva - legyen legalább 1 postaállomása.** (Az lényegtelen, hogy Bajorországon belül hány postaállomása van: akár egyetlen sincs, akár az összes városban van egy, az e bónuszlapka megszerzését nem befolyásolja.)

Megjegyzés: Ha egy játékos teljesíti egy ilyen tartomány-bónuszlapka feltételét, de az már mind elfogyott, a játékos nem kap semmit.

Megjegyzés: Egy játékos minden tartományban (tartománypárban) csak egy bónuszlapkát szerezhethet.

Megjegyzés: A bónuszlapkák megszerzéséhez a városokban ott kell lenniük a postaállomásoknak: ha a játékosnak már nincs postaállomása, amit lerakhatna, nem kaphatja meg a bónuszlapkát.

Példa: A piros játékos létrehoz egy útvonalat, amelynek része Ulm és Sigmaringen. Mivel Württemberg/Hohenzollern tartománypár mindhárom városában van más postaállomása, kap egy bónuszlapkát.



A játék befejezéséért járó bónuszlapka

A játékos, akinek cselekedete kiváltja a játék befejezését - akár mert megszerzett egy 7-es kocsi, akár mert lerakta utolsó postaállomását -, megkapja a "játék vége"-bónuszlapkát.

c) Új kocsi szerzése



Ha az útvonalat legalább annyi városkártya alkotja, mint amilyen a sorban következő kocsi-kártya, amellyel a játékos még nem rendelkezik, megkapja azt. A kocsi-kártyákat csak sorban, egymás után lehet megszerezni, nem lehet "ugrani".

Példa: A játékos befejezi első 3-as útvonalát, és elvesz egy 3-as kocsi-kártyát, társaságkártyájára rakva azt. Következő útvonalát 5 városkártya alkotja. Mivel még nincs 4-es kocsi-kártyája, azt kapja meg, nem az 5-öst. Következő útvonala csak 4-es, így azért nem kap kocsi-kártyát: az 5-ös kocsi-kártya megszerzéséhez legalább 5 városon áthaladó útvonalat kell kialakítania.

Megjegyzés: A postaállomások lerakása egyáltalán nem érinti a kocsi-kártyák megszerzését: itt csak és kizárólag az útvonal hossza számít.



Postalkalmazott segítségül hívása

Bognár: E postaalkalmazott segítségével a játékos eggyel vagy kettővel nagyobb számú kocsi-kártyát vehet el, mint amilyen az útvonal hossza miatt járna neki ("ugrásra" ilyenkor sincs lehetőség).

Példa: A játékos, akinek már van egy 6-os kocsi-kártyája, befejez egy 5-ös útvonalat, majd a bognár segítségével elvesz egy 7-es kocsi-kártyát.

d) A városkártyák eldobása

A játékos az útvonalhoz lerakott városkártyákat a dobott lapokhoz teszi, **valamint** annyi városkártyát eldob a kezéből, hogy ott csak 3 kártya maradjon. Ő választja ki, melyik kártyákat tartja meg. Az így eldobott kártyák is a dobott lapokhoz kerülnek. A játékos a következő fordulóban mindenképp új útvonal kiépítésébe kezd.

A játék vége és pontozás

Ha egy játékos elveszi a 7-es kocsi-kártyát, vagy lerakja utolsó postaállomását, a játék a befejezéséhez közeledik. Már csak ezt a fordulót játsszák végig: a játékot mindig a kezdőjátékos jobb oldali szomszédja fejezi be.

Ezután ki-ki megszámolja, mennyi győzelmi pontja van:

· a legnagyobb megszerzett kocsi-kártya

plusz

· a bónuszlapkák

minusz

· a le nem rakott postaállomások

Példa:



7 pont



16 pont



-4 pont

19 pont

Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Egyenlőség esetén az érintettek közül az győz, akinél a "játék vége"-bónuszlapka van, vagy ha ez nincs náluk, akkor az, aki az óramutató járása szerint a legközelebb ül ennek tulajdonosához.



A szerző és a kiadó a tesztelését, a javaslatokért, a tanácsokért szeretne köszönetet mondani Gregor Abrahamnak, Karl-Heinz Schmielnek, Hannes Wildnernek, Alex Weisnek, Elke és Jürgen Hübler játékosárságának, valamint az összes többi tesztelőnek, nemkülönben Dieter Hornungnak.

Külön köszönet jár a Thurn und Taxis múzeumból Peter Styrának a segítségéért és a történelmi adatokért.

Fordította: Thaur (thaur@freemail.hu)



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Kérdése, kérése, megjegyzése lenne?
info@hans-im-glueck.de oder
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München