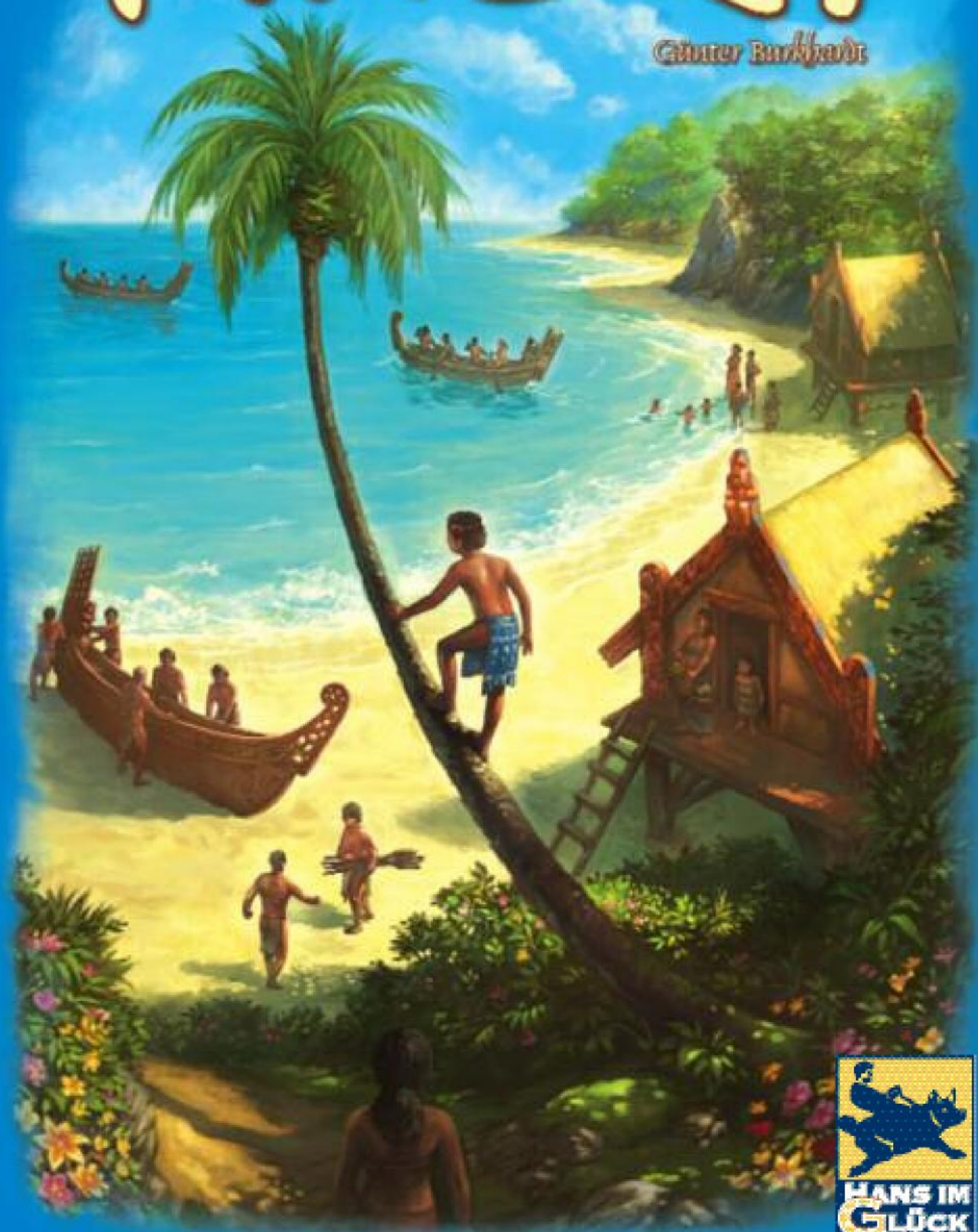


MĀORĪ

Günther Burkhardt



Játékötlet

Ki ne álmodozna néha róla – Polinézia, a Csendes-óceán szigetvilága.

A Maorik kezdetektől fogva ezeken a szigeteken élnek. Mintegy 3000 évvel ezelőtt Új-Zélandra is betelepültek. Jöjjön velünk egy kalandos útra a Csendes-óceánra! A felfedezőhajó segítségével kutasson fel új szigeteket és teremtsen meg a saját szigetvilágát pálmákkal, kagylókkal és fonott virágkoszorúkkal! Először játsszon az alapjátékkal, majd próbálja ki a variációkat, amelyek a játék további befolyásolására adnak lehetőséget és még több izgalmat és szórakozást kínálnak!

A játék elemei

- 97 szigetlapka a következő formákkal



10 különálló sziget

54 „vég”-lapka

14 „közép”- lapka

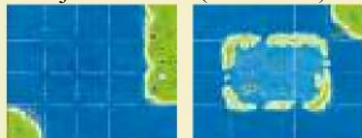
17 vízlapka

2 vulkán

Ezen kívül a szigetlapkákön különböző szimbólumok láthatók: pálmák, kunyhók, virágkoszorúk, csónakok és kagylók.

Figyelem: „Kanyarlapka” nem létezik! Ezért a szigeteket csak vízszintesen vagy függőlegesen lehet építeni.

- 5 játékos tábla (kétoldalas)



- 30 kagyló



- 1 felfedezőhajó



- 5 kishajó a játékosok színében (ezekre csak a variációknál van szükség)



A játék előkészítése

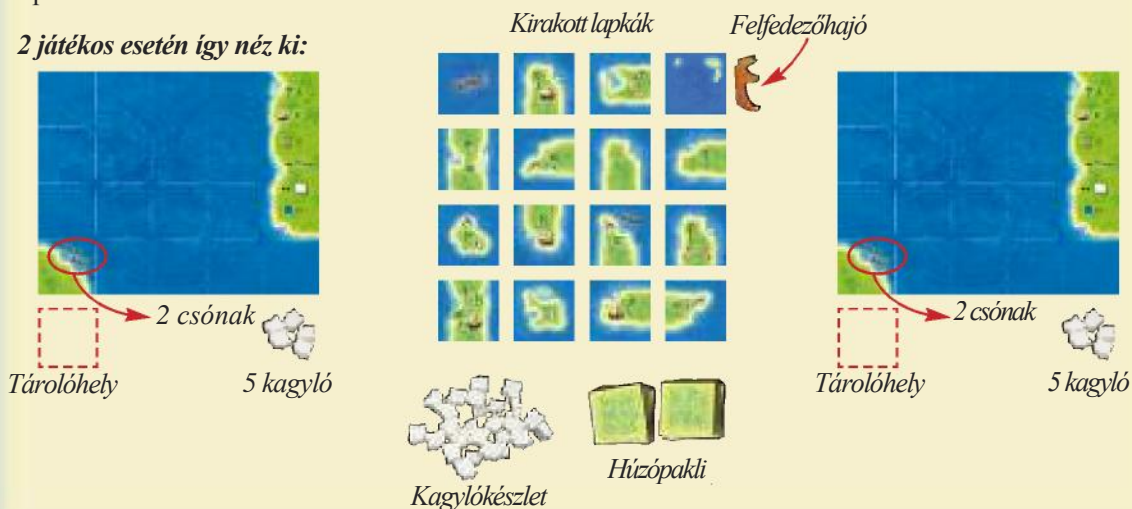
Keverjük össze a képpel lefelé fordított szigetlapkákat (a továbbiakban csak: lapkák)! Ezután húzzunk 16 lapkát és rakjuk ki őket képpel felfelé úgy, ahogy a lenti ábrán látható! A többi lapkát tegyük a felfordított lapkák mellé húzópaklinak! Amennyiben vulkánt húzzunk, tegyük félre és húzzunk helyette egy másik lapkát! A végén a félretett vulkánokat keverjük bele a húzópakliba!

Minden játékos kap egy saját táblát, amit úgy helyezzen maga elé, hogy az értékelési áttekintő része a jobb felső sarokban legyen! Ehhez mindenki kap még 5 kagylót kezdőtőkének.

A többi kagyló a tábla mellett alkotja a készletet.

A legidősebb játékos helyezze a felfedezőhajót a kirakott lapkák külső szélére valamely, általa választott lapka mellé!

2 játékos esetén így néz ki:



A játék célja

Minden játékosnak van egy saját táblája, amelyen megpróbál egy minél értékesebb szigetvilágot létrehozni. Ehhez begyűjti azokat a középre kirakott lapkákat, amelyeket a felfedezőhajó felderített. Így jönnek létre a pálmafákkal, házakkal és virágkoszorúkkal tarkított szigetek, melyekért pontokat kap a játékos.

A játék menete

A játék az óramutató járásával megegyező irányban folyik. A játékot a felfedezőhajó lehelyező játékosától balra ülő játékos kezdi.

A következő akciókat hajtja végre:

1. Mozgatnia **kell** a felfedezőhajót.
2. Felfedezhet egy szigetet.

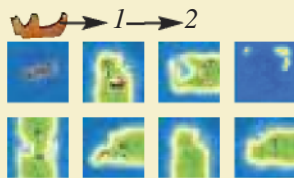
Ezután a következő játékoson a sor.

1. Felfedezőhajó mozgatása

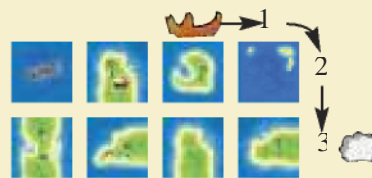
A játékosnak el **kell** mozgatnia a felfedezőhajót az óramutató járásának megfelelő irányba a kirakott lapkák mellett. **Legalább 1 mezőnyivel** kell elmozdítania a felfedezőhajót, de **legfeljebb annyit** léphet, ahány **csónak a tábláján** látható. Kezdetben minden játékosnak 2 csónakja van (a tábla bal alsó sarkában). A játék folyamán több csónak is szerezhető.

A játékos kagylók beadásával további mezőkkel mozgathatja előre a felfedezőhajót (1 kagyló = 1 mező).

Példák a felfedezőhajó mozgatására:



A játékosnak 2 csónakja van, így maximum 2 mezőnyit mozgathatja a felfedezőhajót.



A játékosnak 2 csónakja van és 1 kagyló beadásával 3 mezőnyit mozgathatja a felfedezőhajót.

2. Sziget felfedezése

Miután elmozgatta a felfedezőhajót, a játékosnak a következő lehetőségek közül választania kell egyet:

- 1 lapkát elvesz a kirakottak közül és ráteszi a táblájára.
- 1 lapkát elvesz a kirakottak közül és a tárolóhelyére rakja.
- 1 lapkát elvesz a tárolóhelyéről és ráteszi a táblájára.
- 1 lapkát levesz a táblájáról.
- Nem csinál semmit.

• A játékos 1 lapkát elvesz a kirakottak közül és ráteszi a táblájára.

Ez a normál akció és ez lesz a leggyakoribb lépés.

– A játékos ingyen elveheti a szélén lévő lapkát, ami mellett a felfedezőhajó áll

vagy

elvehet egy másik lapkát a sorból. Ilyenkor minden átugrott lapkáért 1 kagylót kell beadnia a játékosnak.



A játékos a közvetlenül a felfedezőhajó melletti lapkát ingyen elveheti. A 2. lapka 1 kagylóba kerül, a 3. 2-be, a 4. pedig 3-ba.

- A játékos az elvett lapkát egy tetszőleges, még üres vizes mezőre teszi. **A pálmák aljának mindig a játékos felé kell nézniük.** Ha a játékos olyan lapkát tesz le, amelyiken kagyló látható, akkor azonnal megkapja a megfelelő számú fakagylót a készletből, ha van még elég.



- **A játékos 1 lapkát elvesz a kirakottak közül és a tárolóhelyére rakja.**

A játékos ahelyett, hogy az elvett lapkát közvetlenül a táblájára rakná, leteheti azt a táblája mellett lévő tárolóhelyre is. Innen később felveheti és ráteheti a táblájára (lásd: „1 lapkát elvesz a tárolóhelyéről és ráteszi a táblájára”).

Fontos: Minden játékos tárolóhelyén csak egy lapka fér el. Csak akkor tehető a tárolóhelyre újabb lapka, miután kiürült.

- **A játékos 1 lapkát elvesz a tárolóhelyéről és ráteszi a táblájára.**

A játékos ahelyett, hogy a kirakott lapkák közül venne el egyet, ráteheti a táblájára a tárolóhelyén lévő lapkát (amennyiben van ott lapka).

- **A játékos 1 lapkát levesz a táblájáról.**

A játékos le is vehet egy lapkát a táblájáról. Egyszerűen megfogja egy tetszőleges lapkáját és visszateszi a dobozba.

Természetesen ez nem egy jó akció, mivel ez is egy lépésbe kerül. Ezt általában akkor érdemes választania a játékosnak, amikor egy lapka akadályozza egy sziget továbbépítését.

- **A játékos nem csinál semmit.**

Ennek természetesen csak akkor van értelme, ha a játékos nem fér hozzá egy megfelelő lapkához sem.

Figyelem, fontos megjegyzések:

- *Függetlenül attól, hogy a játékos az 5 lehetőség közül melyiket választja, a köre elején mindenképpen mozgatnia kell a felfedezőhajót.*

- *Vulkánlapka nem vehető fel. A vulkán akadályt képez. Azokat a lapkákat, amelyek a felfedezőhajó felől nézve a vulkán mögött vannak, nem lehet felvenni.*



Ezeket nem lehet felvenni!

- *A táblára tett lapkának nem szükséges a mellette lévőkhöz illeszkednie. Ennek akkor lehet értelme, amikor a játékos nem tud az eredeti „építési tervének” megfelelően cselekedni. Azonban a pálmák aljának minden esetben a játékos felé kell nézniük.*



Az akció végén a kirakott lapkák között kialakult üres helyet töltjük fel egy újabb lapkával a húzópakliból! Amennyiben a húzópakli kiürül, a felvett lapkák helye üresen marad.

A kagylók

A játékosoknak mindig nyíltan, maguk előtt kell tartani a kagylóikat. A kagylókat a következőkre lehet felhasználni:

- A felfedezőhajó mozgatási távolságának növelésére,
- Egy olyan lapka elvételére, amelyik nem közvetlenül a felfedezőhajó mellett található.

A játék vége

A játék akkor ér véget, mikor egy játékos táblája teljesen megtelik. Ezután az összes többi játékos még egyszer sorra kerül.

Értékelés

Az értékelés előtt minden játékosnak le kell vennie a be nem fejezett szigeteket a táblájáról. Ezután minden játékos kiszámolja a pontszámát.

A játékos pontot kap a következőkért:

- Egy kunyhó nélküli szigeten lévő minden pálmafa 1 pontot ér.
- Minden, olyan szigeten lévő pálmafa, amelyen legalább egy kunyhó található, 2 pontot ér. (Az egy szigeten lévő több kunyhónak nincs jelentősége, nem jár értük több pont.)
- Minden teljes virágkoszorú 10 pontot ér.
- A tábláján legtöbb csónakkal rendelkező játékos (beleszámítva azokat is, amelyek a táblára vannak nyomtatva) annyi pontot kap, amennyi csónakja van. Egyenlőség esetén minden érintett játékos megkapja a pontokat.
- A maga előtt legtöbb fakagylóval rendelkező játékos annyi pontot kap, amennyi fakagylója van (egyenlőség esetén u.a., mint fent). A lapkákon látható kagylók nem számítanak.
- Minden, a táblán lévő üres (vizes) mezőért 1 pont levonás jár.
- A játékosok tárolóhelyén lévő lapkák nem kerülnek kiértékelésre.

A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri a játékot. Egyenlőség esetén az győz, akinek több kagylója van.

Példa az értékelésre:



10 pálmafa
kunyhó nélkül = 10 pont

6 pálmafa
kunyhóval = 12 pont

1 teljes
virágkoszorú = 10 pont

7 csónak
(többség) = 7 pont

3 fakagyló
(nincs többség) = 0 pont

2 üres
vizes mező = -2 pont

összesen = 37 pont

A be nem fejezett szigetet le
kell venni az értékelés előtt.



fakagylók

teljes virágkoszorú

A variációk (haladó és profi játék)

A haladó és profi játéknál szükség van a kis hajókra is. A játék elején minden játékos megkapja a saját színéhez tartozó hajót, amit a táblája mellé tesz.

A játék menetéhez egy további lépés adódik hozzá:

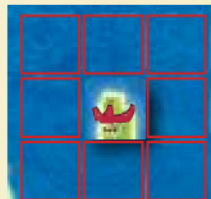
1. A játékosnak mozgatnia **kell** a felfedezőhajót.
2. A játékos felfedezhet egy szigetet.
3. A játékos mozgathatja vagy mozgatnia **kell** a hajóját (ez az új játékelem).

A haladó játék (a játékos mozgathatja a hajóját)

Miután a játékos lehelyezte a táblájára az első lapkát, erre a lapkára rá kell tennie a hajóját.

A további fordulókban egy új lapka csak a játékos hajójával vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan szomszédos mezőre kerülhet. Az alapjátékhoz hasonlóan a játékos választhatja azt is, hogy leteszi a lapkát a tárolóhelyére (ha még nem foglalt), levesz egy lapkát a táblájáról, vagy semmit sem tesz. Az a lapka, amelyiken a hajója áll, nem vehető le.

A „sziget felfedezése” akció után a játékos átmozgathatja a hajóját a tábláján egy tetszőleges lapkára. Azonban azt is megteheti, hogy ugyanazon a mezőn hagyja a hajóját. Üres vizes mezőre nem tehető a hajó. A játékos akkor is átmozgathatja a hajóját, ha a tárolóhelyére tette az elvesztett lapkát, ha levett egy lapkát a táblájáról, vagy ha nem csinált semmit a „sziget felfedezése” akció alatt.

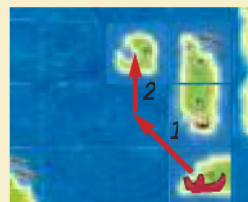


A profi játék (a játékosnak mozgatnia kell a hajóját)

A profi játék a haladó játék továbbfokozása. A játékosnak az éppen lerakott lapkára **kell** tennie a hajóját. A játékos olyankor nem mozgathatja a hajóját, ha a tárolóhelyére tette az elvesztett lapkát, ha levett egy lapkát a táblájáról, vagy ha nem csinált semmit a „sziget felfedezése” akció alatt. Az a lapka, amelyiken a hajója áll, nem vehető le.

A fakagylók további felhasználási lehetősége haladó és profi játék esetén

Mielőtt a játékos egy lapkát elvenne a kirakottak közül vagy a tárolóhelyéről és lerakná azt a táblájára, átmozgathatja a hajóját. Minden lépés egy fakagylóba kerül. Az ábrán látható mozgásért tehát 2 fakagylót kell beadni.



A korallzátony (a játékos tábla hátoldalán)

A játékos tábla másik oldalán, középen egy korallzátony látható. Az alap-, a haladó és a profi játék is játszható ezen az oldalon. Ilyenkor az értékelés a következő módon változik meg: Minden olyan szigeten, amely teljesen a korallzátonyon belül fekszik, megduplázódik a pálmafák értéke. Így az olyan szigeten, ahol kunyhó található, minden pálmafa 4 pontot ér. A virágkoszorúk értéke nem duplázódik. Az a mező, amelyiken egy csónak látható a korallzátonyon belül, üres vizes mezőnek számít, így letakarható egy lapkával. Amennyiben a játék végéig üresen marad, akkor pontlevonás jár érte.



Megjegyzés: Mivel a táblának ezen az oldalán több lapkára van szükség, a korallzátonyos verzió legfeljebb 4 játékosal játszható.

A számos, Csendes-óceánon töltött felfedezőúterért köszönetet mond a szerző és a kiadó a következőknek: Christian Paukner, Steffen Krotz, Steffen Palmer, Armin Ott, Norman Kurock, Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel és Hannes Wildner. A nagy türelemért és a sok javaslatért köszönet jár Elisabethnek, Lenának és Benjaminsnak. Mint mindig, külön köszönet Dieter Hornungnak.

Szabály-ktorálás: Hanna & Alex Weiß

Magyar fordítás: BZ

© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH

Javaslat, kérdése vagy megjegyzése van?

Írjon az E-Mail címünkre: info@hans-im-glueck.de vagy

nézze meg a honlapunkat: www.hans-im-glueck.de



A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!
Forgalmazó: Gamer Café Kft.
2030 Érd Béke tér 4/d
e-mail: info@compaya.hu