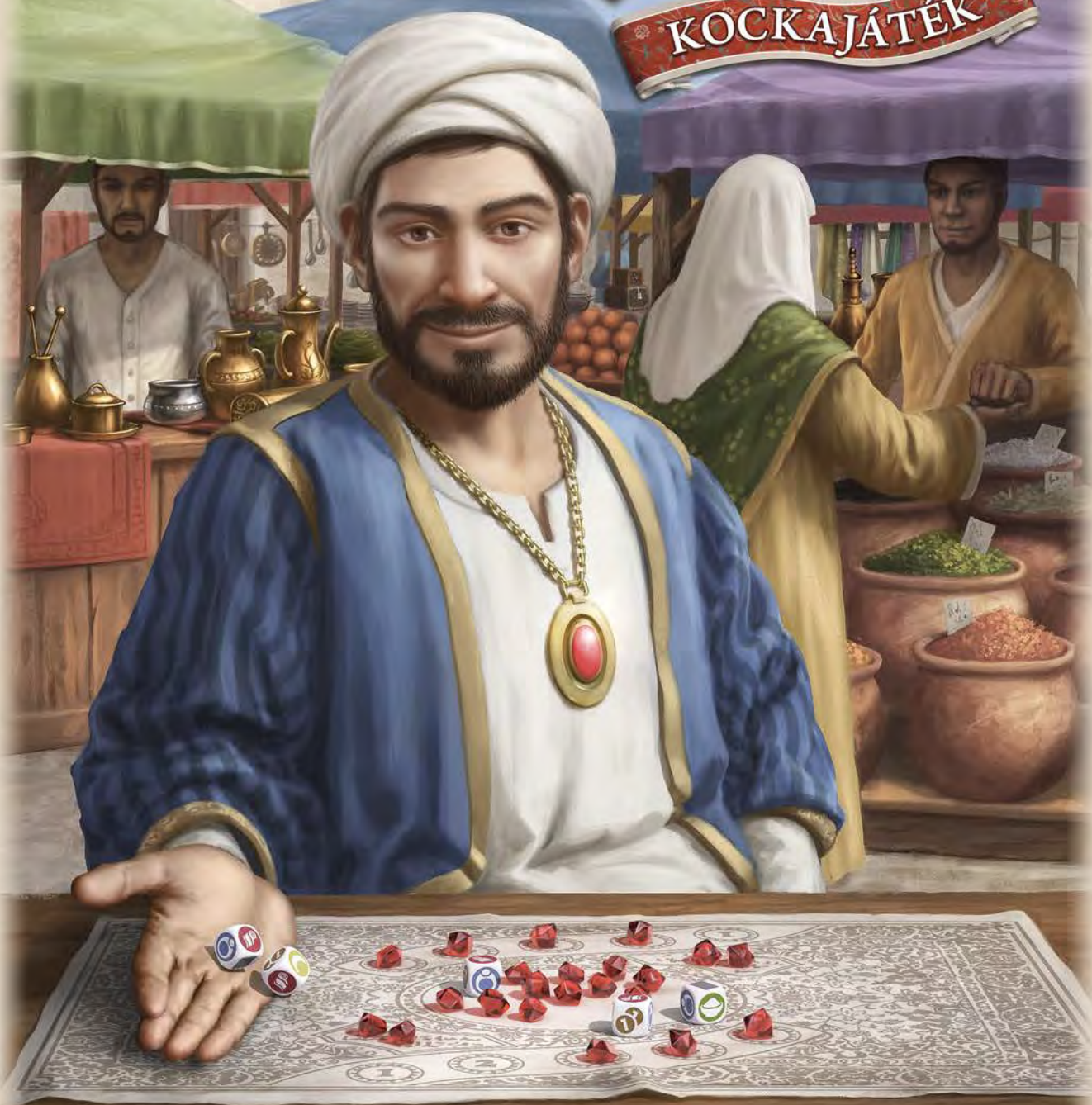


Rüdiger Dorn

Istanbul

KOCKAJÁTÉK



Rüdiger Dorn

Istanbul

KOCKAJÁTÉK

BEVEZETÉS

Üdvözlünk Isztambul Bazárnegyedében! Készen állsz egy kereskedelmi versenyre? Ha igen, akkor gyorsabban kell megszerezned az áhított rubinokat, mint a versenytársaid.

Nem vagy egyedül: a segédeid gyűjtik az árut és a pénzt számodra. A bevételeid használd bölcsen, fektesd be jobb képességekbe – vagy vásárolj rubinokat. Kis szerencsével és jó stratégiával te fogsz győzni, és hívhatod magad a Kereskedők céhe mesterének!

JÁTÉKELEMEK



ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

Egy kereskedő vagy Isztambul bazárjában, és a célod, hogy te szerezz elsőként 6 rubint (4 játékos esetén 5 rubint).

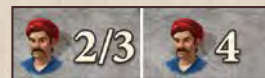
Pénzre és árukra lesz szükséged a rubinvásárláshoz, amik megszerzése a segédeidtől függ, akiknek a kockák felelnek meg. A kockákon látható 6 ikon mutatja, hogy a segédeid mit szerezhetnek be neked: bazárkártyákat, lírát és négyféle árut: szövetet (piros), gyümölcsöt (sárga), fűszert (zöld) és ékszert (kék).




Minden körben az 5 kocka dobásával kiküldöd a segédeidet. Az eredmény ikonjaival és az előzőleg már eltárolt árujelzőkkel megpróbálsz 2 akciót végrehajtani az erőforrások (áru, pénz, kristály) gyűjtése és tárolása, a bazárkártyák vagy a mecsetlapkák megszerzése akciókból, hogy növeld a bevételed.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, a játékoszámoknak (2-3 játékos, vagy 4 játékos) megfelelő oldalával felfelé.



- 2 Tegyetek 1-1 rubint a piros ponttal jelölt kör alakú mezőkre a játéktábla különböző rubinkereskedés-területein. Az ilyen jellel  jelölt kör alakú mezőket ne használjátok 2-fős játékban. A megmaradt rubinokat tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség.
- 3 Képpel lefelé keverjétek meg a mecsetlapkákat, fedjétek fel belőlük 6 db-ot kínálatként, a megmaradtakat képpel lefelé tegyétek egy pakliba.
- 4 Keverjétek meg a bazárkártyákat, és képpel lefelé tegyétek le húzópaklinak.
- 5 Tegyétek a kockákat, érméket, árujelzőket és a kristályokat a játéktábla mellé.
- 6 Adjatok minden játékosnak 1 akcióösszegző-kártyát és 1 kristályt.
- 7 Válasszatok egy kezdőjátékost, adjatok neki 5 kockát, és 0 érmét. A kezdőjátékostól kezdve minden játékos kapjon 1-gyel több érmét, mint a játékostól jobbra ülő.



STÁBLISTA

A kiadó és a tervező szeretnének köszönetet mondani a játék tesztelőinek az értékes visszajelzésekért.

Tervező: Rüdiger Dorn

Illusztrációk: Andreas Resch

Grafikai tervezés: Andreas Resch, Jens Wiese

Dobozkonceptió: Hans-Georg Schneider

Megvalósítás: Ralph Bruhn

Magyar fordítás: Dunda

Copyright © 2017 Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

Germany

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.,
1034 budapest, Bécsi út 100.,
Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu,
www.piatnik.hu



Minden jog fenntartva. Szabálykönyv, játékelemek vagy illusztrációk újranyomtatása vagy közzététele tilos előzetes engedély nélkül.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok minden fordulóban a köreiket az óramutató járása szerint haladva hajtják végre, a kezdőjátékoskal kezdve. A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyikben egy játékos összesen legalább 6 rubint összegyűjtött (4 játékos esetén 5 rubint).

Körösszegzés:

1. A játékos bevételhez jut a mecsetlapkáiról (ha van). A mecsetlapkától függően ez lehet 3 líra, 1 kristály vagy 1 bazárkártya. (Lásd a 6. oldalon részletesen a mecsetkártyákat.)
2. **Dobás a kockákkal.**
Általában a játékosok 5 kockával dobnak, de a mecsetlapkák adhatnak plusz kockákat. Ebben a fázisban a játékos annyiszor adhat vissza (dobhat) 1 kristályt, amennyi kockát szeretne újradobni, és amennyiszor szeretné újradobni.
3. **Akciók végrehajtása.**
Általában a játékosok 2 akciót hajthatnak végre, de a mecsetlapkák plusz akciókat adhatnak. Az összes létező akciót a következő részben részletezzük.
4. A játékos továbbadja az 5 kockát a következő játékosnak.

AKCIÓK

A játékos az akció végrehajtásához a kockái képpel felfelé néző ikonjait, az árujelzőit és az érméit használhatja fel.

Az általános szabályok a következők:

- A játékos minden kockát csak egyszer használhat fel egy körben 1 akcióhoz.
- **A játékos eldobhat árujelzőket, és ezzel úgy használja őket, mint a kocka megfelelő színű ikonját..**
- Egy barna árujelzőt is el lehet dobni, és tetszőleges színűként használni.
- A játékos ugyanazt az akciót többször is felhasználhatja ugyanabban a körben.
- A játékosnak teljesen be kell fejeznie egy akciót, mielőtt másikba kezdene.
- Ha a játékos árujelzőt, kristályt vagy lírát szeretne szerezni, és nincs elég az általános készletben, akkor minden olyan játékosnak, akinek legalább 1 adott típusú erőforrása van, vissza kell adnia 1 db-ot az adott erőforrásból az általános készletbe (ha szükséges, ismételhető). Ez után a játékos elveheti az erőforrásokat.



Az akcióösszegző-segédlet áttekintés ad az elérhető akciókról.

Általánosságban:

- Bal oldalt látható, amit el kell dobni a játékosnak, hogy megkapja, ami a jobb oldalon van.
- A bal oldalon a játékosnak általában a megadott kockaikonokra van szüksége, a csíkos ikonok a 4-féle áru bármelyikét jelölik. A különböző betűk különböző árutípusokat jelölnek.

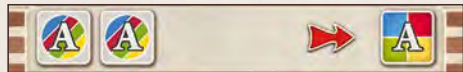
Megjegyzés: Ha árurol beszélünk, akkor játékos a kockák árucikkikonjait, és az árujelzőket is használhatja.



A következő akciók állnak rendelkezésre:

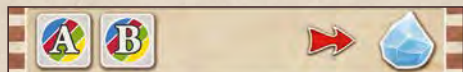
Dobj el 2 azonos árut:

Kapsz az adott színben 1 árujelzőt.



Dobj el 2 különböző árut:

Kapsz 1 kristályt.



Dobj el 3 különböző árut:

Kapsz 1 barna árujelzőt.



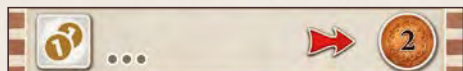
Dobj el 4 különböző árut:

Kapsz 2 szabadon választott (barna kivételével) árujelzőt.



Dobd el az összes dobott érmeikonos kockát:

Mindegyikért 2 lírát kapsz.



Dobj el annyi kártyaikont, amennyit szeretnél:

Minden eldobott kártyaikontért fordíts fel 1 bazárkártyát

a húzópakliból (lásd részletesen a 7. oldalon a bazárkártyákat). Válassz ki ezekből 1 bazárkártyát, és használd, majd az összes felfordított bazárkártyát tedd a dobópaklira.

Ha a bazárkártyapakli kifogy, akkor keverjétek meg a dobópaklit, az lesz az új húzópakli.



Vegyél el 1 képpel felfelé fordított mecsetlapkát a kínálatból.

A lapka tetején megadott árukat dob el érte.



A húzópakli legfelső mecsetlapkáját fordítsd meg, és töltsd fel vele a kínálatot.

Fontos: Ha most pontosan 5 mecsetlapkád van, (4 játékos esetén 4 mecsetlapkád), akkor azonnal, egyetlen alkalommal kapsz 1 rubint a játéktábla mecsetterületéről.



Dobd el a megadott számú árut: Kapsz 1 rubint.

Az eldobandó áruk száma és típusa függ a játéktábla rubinkereskedés-területétől.



A 4 árutípus rubinkereskedés-területén:

A rubin melletti szabad mező mutatja, hogy az adott árutípusból mennyire van szükség.

Példa: A következő rubinért a játékosnak 5 zöld árut kell fizetnie.



A bal oldali szőnyeg rubinkereskedési területén:

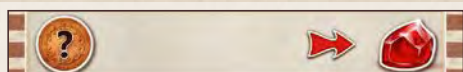
A szőnyegen látható összes, rubinnal nem letakart árut kell beadni.

Példa: A következő rubinért a játékosnak minden árutípusból 1-et kell eldobnia, plusz még 2 tetszőleges árut.



A jobb oldali szőnyeg rubinkereskedési területén:

A következő elérhető rubin melletti üres mezőn látható líramennyiséget kell befizetni. 1 rubin jár érte.



Példa: A következő rubinért 14 lírát kell fizetni.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik játékos összegyűjtött legalább 6 rubint (4 játékos esetén 5 rubint), az aktuális fordulót még be kell fejezni, hogy minden játékos ugyanannyiszor kerüljön sorra, majd a játék véget ér. A legtöbb rubint gyűjtő játékos nyeri a játékot.

Holtverseny esetén, a holtversenyben álló játékosok adják el az árujelzőiket 3 líráért, a kristályaikat 2 líráért, és adják azt a megmaradt lírájukhoz. Közülük az nyer, akinek a legtöbb lírája van. Ha még mindig holtverseny lenne, akkor a holtversenyben állók megosztoznak a győzelmen.

MECSETLAPKÁK

A mecsetlapkák a játék végéig biztosítanak előnyöket. A játékosnak lehet egynél több mecsetlapkája is ugyanabból a típusból.

A játékos nem használhatja a mecsetlapkája tulajdonságát a következő köre kezdetéig.

A következő mecsetlapkatípusok vannak a játékban:



Kapsz 3 lírát a köröd kezdetén.



Kapsz 1 kristályt a köröd kezdetén.



Fedj fel egy bazárkártyát a köröd elején, hajtssd végre, majd dobd el.



Végrehajthatsz 1 plusz akciót a körödben.



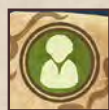
Amikor „lírát kapsz” kapsz akciót hajtod végre, akkor kapsz 1 árujelzőt is a megadott színben.



Kapsz 1 kockát, ha megszerzed ezt a lapkát. A következő köröd kezdetétől minden körödben tedd ezt a kockát a megkapott 5 kockához.

BAZÁRKÁRTYÁK

Általános szabályok:



Az ilyen ikonnal jelölt területek az aktuális játékosra vonatkoznak.



Az ilyen ikonnal jelölt területek plusz akciót adnak az aktív játékoson kívül mindenkinek.



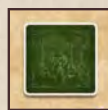
Csak egyszer hajtható végre. A piros nyíl előtti erőforrást kell eldobnia a játékosnak, hogy megszerezze az utána látható erőforrást.



A játékosnak rendelkeznie kell (de nem kell dobni!) a nyíl előtt ábrázolt erőforrással, hogy megkapja az utána ábrázolt erőforrást. Csak egyszer hajtható végre.



Ha nem tudja, vagy nem akarja a játékos teljesíteni e kártya felső felének a feltételeit, akkor helyette elvehet 1 lírát.



Egy piros nyíl előtt: a játékos dobja el egy mecsetlapkáját.
Egy piros nyíl után: A játékos vegyen el egy képpel felfelé fordított mecsetlapkát a kínálatból.



Kapsz 4 lírát.



Ha eldobod a megadott erőforrást:
Kapsz 3 vagy 4 lírát.



Kapsz 1 barna árujelzőt.



A megadott árujelzőt kapod.



A megadott árujelzőt kapod.



Ha eldobsz 2 lírát:
Megkapod a megadott árujelzőt.



A megadott erőforrást és 3 lírát kapsz.



Vagy a megadott erőforrást vagy 3 lírát kapsz.



Ha eldobod a megadott erőforrásokat:
Vedd el a következő rubint a játéktábla egyik
rubinkereshedés-területéről (a mecsetterület kivételével).

Egyébként: Kapsz 1 lírát.



Ha legalább 2 kártyaikonos kockát használtál az
aktuális akcióhoz: Vedd el a megadott erőforrást.

Egyébként: Kapsz 1 lírát.

*Megjegyzés: Ha a köröd kezdetén bónuszkártyaként
fordítasz fel egy ilyen kártyát, akkor nem teljesítheted
a feltételeit, csak az 1 lírát kaphatod meg.*



Ha a megadott számú barna árujelzőt birtoklod:
a megadott jutalmat kapod.

Egyébként: Kapsz 1 lírát.



Ha a piros nyíl előtti erőforrásokat dobod:
megkapod a piros nyíl utáni erőforrásokat.

Egyébként: Kapsz 1 lírát.

Változatosabb kereskedés és még több izgalom vár Istanbul bazárában!

Az Istanbul játék 2014-ben elnyerte a "Kennerspiel des Jahres 2014" díjat. Isztambul bazárnegyedében kereskedők és segédek sietnek a raktárakhoz, hogy a talicskákat megtöltsék árukkal, majd az árut a piacra szállítsák. Ha jó üzletet kötnek, sok pénz üti a markukat. Egy kereskedőt és négy segédet irányítanak a játékosok a bazárban. Minden helyszínen egy akciót hajthatnak végre a céljuk pedig az, hogy elsőként szerezzenek 6 rubint. Egyszerű szabályok, izgalmas játékmenet a variálható játékelületen.



ISTANBUL KÁVÉ ÉS BAKSIS KIEGÉSZÍTÉS

A szövetek, a fűszerek és a gyümölcsök eladása Isztambulban nagyon jó üzlet volt. A bazár vásárlói azonban egy új terméket akarnak: a kávé! A játékosok a nagy haszon reményében, beszállnak a kávébab értékesítésébe. Négy új helyszínen kereskednek, ehhez több segítségre van szükségük. A taverna vendégei baksisért cserébe vállalnak egy kis mellékes munkát, valamint a céhházban is lehet segítséget kapni.