

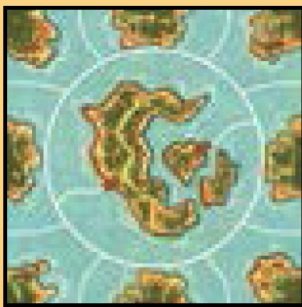
AKROTIRI

Jay Cormier és Sen-Foong Lim játéka

Az Akrotiriben az ókori görög felfedezők szerepét játszhatjuk. Az Égei tenger akkor még felfedezetlen legendás Mínozi templomai várnak ránk. Nemcsak a tengerészek történeteiben hallhatunk a templomok helyéről de titkos térképeink is vannak amiket korábban csak mítosznak hittünk.

Hogy megalapozzuk az ismeretlenbe vezető utat és kiáshassuk az ősi templomokat először a környező szigetek áruit kell elszállítani a szűkölködő Thera szigetére. Ezután a térképek útmutatása alapján vezethetjük hajóinkat és kiáshatjuk a templomokat mielőtt az idő homályába vesznek, így az istenek mindig kedvező szelekkel áldanak meg.

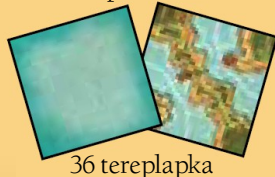
A JÁTÉK ELEMEI



1 kezdőtábla
Thera szigetével



1 piactábla



36 tereplapka



1 kezdőjátékos jelző



6 akciószámláló



12 könnyű
térkép



12 közepes
térkép



12 nehéz
térkép



12 célkártya



32 áruocka
(8 x 4 különböző színű)



15 x 1 drachma



10 x 5 drachma

Σ KÉSZLET A KÖVETKEZŐ ELEMEKBŐL MINDKÉT JÁTÉKOS SZÍNÉBEN



1 játékos tábla



1 hajó



6 templom

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok az Égei tenger felfedezői, a környező szigetek rejtett templomainak felfedezéséhez szükséges tőkét áruk Thera szigetére szállításával teremtik elő. Mindig figyeljétek a titkos célokat is, hogy a fordulókat a győzelmek érdekében alakíthassátok! A játék végére legtöbb pontot szerző játékos nyer.

ELŐKÉSZÜLETEK

1

Tegyétek a kezdőtáblát (Thera) az asztal közepére úgy hogy, körülötte elegendő hely maradjon. A játékosok egymással szemben üljenek le.

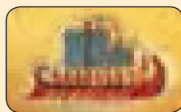
2

Tegyétek a piactáblát mindkét játékosnak könnyen elérhető helyre, majd rakjátok rá a 32 árukockát. Minden kocka egy saját színű négyzetre kerül eltakarva az eladási értéket.

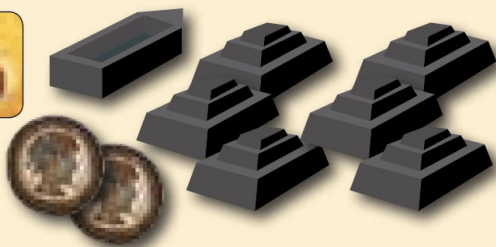


3

Mindkét játékos kapja meg a saját figurakészletét (1 hajó, 6 templom), játékos tábláját és 2 drachmát. A tetszőleges módon kiválasztott kezdőjátékos megkapja még a kezdőjátékos jelzőt is.



Kezdőjátékos jelző



4

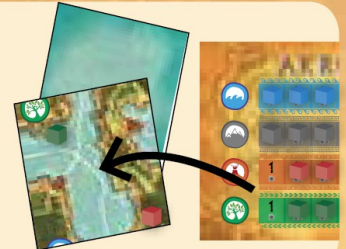
A játékosok tegyék a **templomaikat a játékos táblájukra**: mindegyiket egy, a tábla alján levő négyzetre, a bal szélső négyzet a 3-as számmal marad üresen.



2

5

A kezdőjátékostól indulva mindkét játékos húz egy **tereplapkát** és leteszi a kezdőtábla mellé. Ezután a lerakott tereplapokra **két árukockát** kell tenni, egy azzal egyező színűt a lapkán található terepgyárgy mellé, egy tetszőleges színűt pedig ugyanezen tereplapka egy másik szigetére (követve a 4. oldalon található lerakási szabályt).



6

A tereplapkák lerakása után keverjük meg mind a három térképkártya paklit és adjunk mindkét játékosnak 1 könnyű és 1 közepes kártyát. A három paklit képpel lefelé tegyük a tábla mellé: könnyű (bronz), közepes (ezüst) és nehéz (arany)



7

Keverjük meg a célkártyákat és adjunk mindkét játékosnak kettőt. A játékosok egyet megtartanak egyet pedig visszatesznek a pakli aljára úgy hogy az ellenfél ne lássa.



8

Mindkét játékos tegye a **hajóját** Thera egyik kikötőjébe.



9

Tegyük a **tereplapkák** húzópakliját képpel lefelé az asztalra úgy, hogy mindkét játékos elérje. Mindkét játékos húzzon **egy lapkát** és ne mutassa meg az ellenfelének.



3

A JÁTÉK MENETE

A soronkövetkező játékos a körében először:

1. Leteszi a tereplapkáját – hozzáilleszti a lapkát a térkép egy másik lapkájához vagy a kezdőtáblához úgy, hogy legalább egy oldal vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos legyen. A lapkák lerakásával a játékosok hozzájuthatnak több szállítható áruhoz vagy segíthetik a térképkártyáik követelményeinek kielégítését.



Példa: a tereplapkán mindig vannak a négy oldalához csatlakozó hajóutak és egy tereptárgy.

2. Letesz árukockákat a lapkára – a lapka lerakása után azonnal 2 árukockát kell tenni a lapkára. Először a tereptárgy mellé, a színével megegyező kockát majd egy tetszőleges színű kockát **ugyanazon lapka egy másik szigetére**. Figyeljünk arra, hogy a tereptárgyakat jelző ikonokat ne takarjuk le, azok legyenek láthatóak mindvégig a játék során.

Mindkét esetben a piactábláról a bal szélső árukockát kell elvenni.



Példa: a tereplapka lerakása után a játékos egy zöld kockát tesz a fa mellé majd egy narancsszínűt választ és leteszi egy másik szigetre.

4

Amikor ez készen van az aktív játékos az akció fázisba lép.

A kör elején dől el hogy hány akciót hajthat végre a játékos. A játékos tábla alján a jobb szélső látható szám mutatja a rendelkezésre álló akciók számát. Ez a szám attól függ hány templomot tárt már föl a játékos.



Példa: ez a játékos 1 templomot tárt föl a megelőző körökben, így most 4 akciója van ebben a körben.

Megjegyzés: a játékhoz tartozik 6 akciószámláló melyek használatával könnyen nyomon követhető az akciók végrehajtása.

MOZGÁS

(A KÖVETKEZŐK MINDEGYIKE 1 AKCIÓBA KERÜL)

- **Mozgás a hajóútvonalak mentén:** egy sziget kikötőjéből egy másik sziget kikötőjébe, követve az útvonalakat. A hajók szabadon fordulhatnak a kereszteződésekben és nem kell megállniuk a közbenső kikötőkben.
- **Szállítás kikötők között:** egy sziget két kikötője között a szárazföldön keresztül.



- **Üres hajó:** ha egy hajó üres akkor 2 mozgást is végrehajthatsz egy akció alatt. Amennyiben az első mozgás után egy nem mozgás akciót hajtasz végre akkor az mozgás akciónak vége van.

Megjegyzések:

- Egy kikötőben egyszerre csak egy hajó köthet ki.
- Át lehet menni egy foglalt kikötőn de ez plusz akcióba kerül. Ez a kikötők közötti mozgásnál lehet hasznos.

BERAKODÁS A HAJÓBA (1 AKCIÓ)

Rakd meg a hajódat legfeljebb 3 árukockával – bármelyik árukocka berakodható a szigetről függetlenül attól milyen messze van a kikötött hajótól. Az aktív játékos az akció közben szabadon választhat melyik árut rakodja be és melyiket nem. A hajó soha nem szállíthat háromnál több árut.

TEPLOM FELTÁRÁSA (1 AKCIÓ)

1. A játékos a feltárni kívánt templom **térképkártyáját** fordítsa képpel felfelé, hogy a másik játékos is lássa.
2. A játékos **tegye le a templomát a szigetre** amelyikhez a hajója ki van kötve. Mindig a balszélső templomot kell elvenni a játékos tábláról. Ezután a játékosnak igazolnia kell, hogy a szigeten található a templom.
3. Amennyiben a templom tényleg a szigeten van a játékos **kifizeti a feltárás költségét** ami a kártya bal felső sarkában található.
4. A játékos képpel felfelé a játékos táblája mellé teszi a térképkártyát ami a jobb felső sarkában mutatja a feltárásért járó győzelmi pontokat.
5. A templom feltárása után a játékos ellenőrzi a játékos táblán láthatóvá vált jelet. Amennyiben ez szám akkor azt mutatja hány akciót hajthat végre a **következő körben**. Amikor ez egy célkártya képe akkor a játékos húz két célkártyát, az egyiket megtartja a másikat pedig visszateszi a pakli aljára.

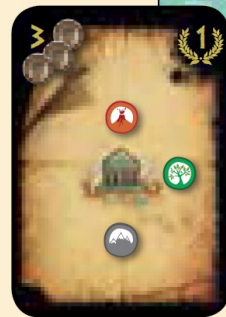
Megjegyzések:

- Egy szigeten csak egy templom lehet. Amikor két templommal rendelkező szigetet később összekötünk akkor az rendben van.
- Therea szigetén nincs templom.



Hogyan dönthető el melyik szigeten van a templom:

- Minden térképkártya közepén egy templom van körülötte pedig különböző tereptárgyak. A térképkártya mutatja a templom helyét. A kártyák értelmezése a játékos helyétől függ. A térképkártya teteje a játékos ülőhelyével szemköztli oldal, mindig a játékos nézőpontjából
- A templom azon a szigeten van amit a kártyának megfelelő irányban vesznek körül a tereptárgyak.
- A templomnak nem kell egyvonalban lennie a tereptárgyakkal, az irányok általánosak.
- Az irányok meghatározásához használjátok a kezdőtáblán és a tereplapján található szaggatott vonalakat.
- A nyersanyagkockák **nem** tereptárgyak és a templommal azonos lapkanegyeden levő tereptárgy nem számít ezért legyetek óvatosak amikor a feltárást megtervezitek!



Példa egy jól meghatározott templomra: ha a vulkán a templom felett van a kártyán akkor mindaddig amíg a vulkán jel a templom feletti szaggatott vonal fölött van megfelel a kártyának, függetlenül attól mennyire jobbra vagy balra van tőle.

TÉRKÉPKÁRTYA VÁSÁRLÁSA (1 AKCIÓ)

Egy akcióért a játékos vásárolhat új térképkártyát amikor a hajója Thera szigetén van. A játékos tetszőleges szintű kártyát vehet és a körében többször is végrehajthatja ezt az akciót. A játékos vehet:

- 1 térképkártyát 1 drachmáért
- 2 térképkártyát 3 drachnáért
- 3 térképkártyát 7 drachmáért

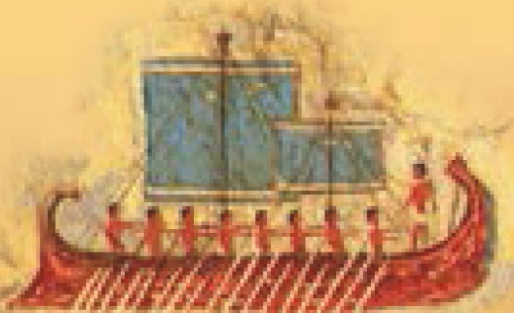
TANÁCSKOZÁS AZ ORÁKULUMMAL (1 AKCIÓ - EGY KÖRBEN CSAK EGYSZER LEHET)

1. A játékos hangosan közli melyik tereptárgyat szeretné: tó, fa, hegy vagy vulkán.
2. A játékos fölfordítja a legfelső tereplapkát és ha a rajta látható tereptárgy az amit szeretne akkor magához veszi, ez lesz a lapkája a következő körben.
3. Ha a tereplapkán nem a keresett tereptárgy van akkor addig fordítja föl a lapkákat amíg a kívántat megtalálja.

Amennyiben nem talál a húzópakliban megfelelő lapkát akkor a legutolsót kapja meg.

A játékosnak egyszerre csak **egy** tereplapkája lehet.

A felfordított lapkák a dobópakliba kerülnek, ha a húzópakli elfogy akkor az eldobott lapkákat meg kell keverni és képpel lefelé fordítva ez lesz az új húzópakli.



INGYENES AKCIÓK

A következő tevékenységek nem számítanak akciónak:

Áruk eladása – csak akkor hajtható végre ha a játékos hajója Thera szigetén van kikötve. Eladáshoz vegyük ki az árukockát a játékos hajójából és tegyük vissza a piactábla megfelelő színű jobbszélső szabad helyére. A piac az áruért az ezen a helyen található összeget fizeti. Több áru eladása esetén egyenként tegyük vissza az árukat mert az ár változhat ahogy az igény csökken iránta.

Amikor nincs több árukocka a piactáblán akkor az az áru kifogyott, nem lehet a tereplapkákra tenni. Előfordulhat, hogy csak egy árukockát lehet a letett tereplapkára tenni vagy akár egyet sem.



Példa: a játékos 2 kék és 1 szürke árut ad el, ezeket a fenti képen bekarikázott helyekre kell tenni és értékük 3+3+2 vagyis 8 drachmát kap.

Áruk kirakodása – amikor a játékos kiköt egy szigeten akkor annyi árut rakhat ki szabadon amennyit akar. Vegyük ki az árukockákat a hajóból és tegyük őket a szigetre.

A KÖR VÉGE

A játékos ha nem tanácskozott az orákulummal húz egy tereplapkát az akciói végrehajtása után. Ez nem számít akciónak. Ezután amásik játékos köre következik.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége amikor egy játékos föltárta a hatodik templomát. Ha ez a kezdőjátékos akkor a másik játékosnak van még egy köre, egyébként a kör végén a játék is véget ér. A játékosok ezután összeszámolják a pontjaikat és a több pontot szerző játékos a győztes.

PONTOZÁS

Háromféleképpen lehet pontot szerezni: térképkártyával, célkártyával és drachmával.



1. Térképkártyák: mindkét játékos adja össze azoknak a térképkártyáknak a pontszámát amikkel a templomait megtalálta. A pontszám a kártyák jobb felső sarkában található.



2. Célkártyák: mindkét játékos megmutatja a célkártyáit és az eredményéhez hozzáadja a teljesített célok pontszámait.



3. Drachmák: a játékosok egy pontot kapnak minden megmaradt tíz drachmájuk után.

Megjegyzések:

- A meg nem talált templomok térképkártyái és a nem teljesült célkártyák nem számítanak a pontozásnál.
- Pontegyenlőség esetén a több megmaradt drachmával rendelkező játékos nyer.
- Ha még így is döntetlen mindketten örülhetnek a győzelemnek.

VÁLTOZAT STRATÉGÁKNAK

Azok a játékosok akik szeretnék jobban tervezni a célkártyákkal a következő szabálmódosítást javasoljuk:

Az előkészületek 10. lépéseként tegyetek ki négy célkártyát képpel fölfelé.

Amikor valaki a 3. vagy 5. templomát föltárja válasszon egyet a négy kártya közül. Ez helyettesíti a játékos tábla **"Húzz kettőt, tarts meg egyet"** utasítását.

STÁBLISTA

Sen és Jay köszönik a fantasztikus tesztelőik munkáját akik segítettek a játékot a végleges formájába önteni: Xavier Cousin, Matt Musselman, Don Kirkby, Peter Grant, Graeme Jahns, Sean Ross, Rida Vanderkam, Dave Woodrow, Andrew Morris, Andrei Filip, Adam Fleming, Al Cormier, Hugh James, Dani Steele, Greg Bride, Tim Reinert, Katherine Cummings, Kevin Wilson, Jennifer Wilson, Sarah Matchett, Laurie Ward, Darren Wilson, Brian Jamieson, Herb Regalo, Jeff Temple, Elly Boersema, Brian J. Malott, Steve Malott, Daryl M. Andrews, Abe Oudshoorn, Lydia Kelly, Logan Kelly, Brett Richards, Kevin Jacobi, Josh Cappel, Boyd Blundell, Daniel Rocchi, Ken Maher, Mike Dodgson, Jonathan Lavalée, Stacey Haan, the Game Artisans of Canada. Sen és Jay szintén szeretnék megköszönni a Z-Man Games csapatának a feljelsztés és kiadás során végzett munkáját:

Chris Quilliams,
Jean-François Gagné, Sophie Gravel Zev Shlasinger.

Game design: Jay Cormier and Sen-Foong Lim

Development: Team Z-Man Games

Artwork: Chris Quilliams

© 2014 Z-Man Games Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

info@z-mangames.com

www.z-mangames.com

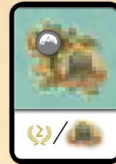
Magyar fordítás és szerkesztés: iszole

Z-MAN
games

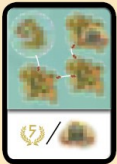
FÜGGELÉK: A CÉLKÁRTYÁK LEÍRÁSA



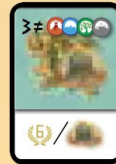
Minden templomodért ami pontosan egy szállítási távolságra van Thera szigetétől 3 pont jár. Ha van olyan útvonal ami szállítás nélkül is eléri a templomot akkor ezért a kártyáért nem jár pont.



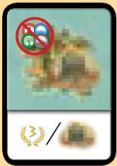
Minden templomodért ami olyan szigeten van ahol hegy van 2 pont jár.



Minden templomodért ami pontosan két szállítási távolságra van Thera szigetétől 5 pont jár. Ha van olyan útvonal ami szállítás nélkül vagy egy szállítással is eléri a templomot akkor ezért a kártyáért nem jár pont.



6 pont jár minden templomodért ami olyan szigeten van ahol legalább három különböző tereptárgy van: vulkán, hegy, tó vagy fa.



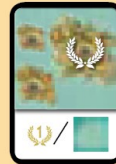
Minden templomodért ami olyan szigeten van ahol **nincs** tereptárgy 3 pont jár.



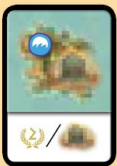
2 pont jár a tábla minden olyan negyedéért ahol templomod van. A játékeret Thera szigetének közepén átmenő vonalakkal kel felosztani - ahogy a kártyán látszik. Ez a kártya legfeljebb 8 pontot érhet.



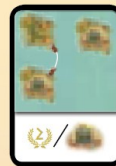
Minden templomodért ami olyan szigeten van ahol vulkán van 2 pont jár.



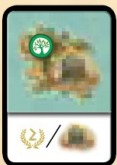
A legnagyobb elkészült sziget amin templomod van minden egyes lapkájáért 1 pont jár. Elkészült sziget az amit mindenhol víz vesz körül és így már nem lehet bővíteni. A kezdőtábla 1 lapjának számít.



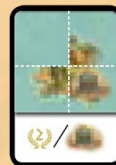
Minden templomodért ami olyan szigeten van ahol tó van 2 pont jár.



Minden templomodért ami olyan szigeten van amelyik nincs összeköttetésben másik szigettel ahol templomod van 2 pont jár. Amint két sziget ahol templomod van összeköttetésbe kerül egyikért sem jár pont. A csak Thera szigetén keresztül összekötött szigetek nem számítanak összekötöttnek.



Minden templomodért ami olyan szigeten van ahol fa van 2 pont jár.



2 pont jár minden templomod után amekyik nem befejezett szigeten áll. Ez azt jelenti, hogy lenne lehetőség lapka hozzáadásával bővíteni a szigetet.

