

Aloha

© 2005

Nyaraló-sziget

Publisher: Cwali
 Author: Corné van Moorsel
 Illustrations: Marten Scheeren

Number of players: 2-5
 Age: 10-100
 Playing time: 45 minutes

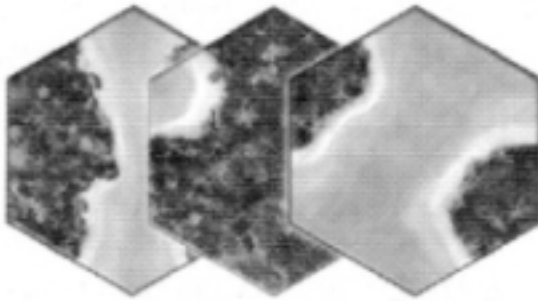
Új nyaralási célhelyek kutatása

1960-ban vagyunk. A sziget-turizmus robbanásszerűen növekszik.

A te feladatod, hogy az utazási irodád számára új nyaralási célhelyeket kutass fel.

Üzleti útra repülsz egy gyönyörű szigetre azzal a céllal, hogy te szerezd meg a legtöbb helyet a legfontosabb partszakaszokon.

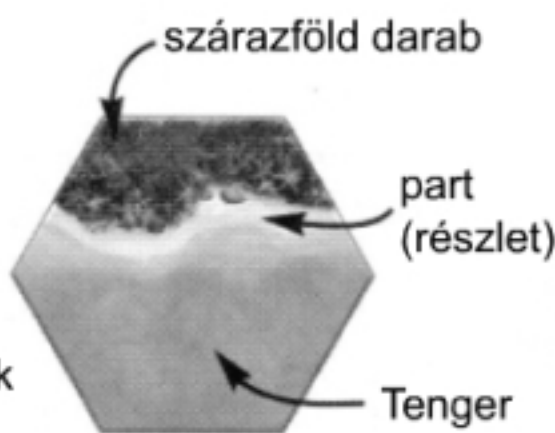
Tartalom



66 hatszögletű **szárazföld/tenger lapka**

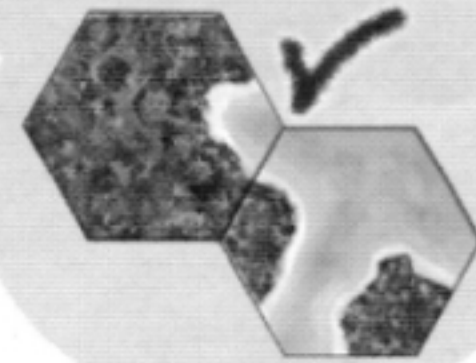
Minden szárazföld/tenger kombináció (22, beleértve a csak szárazföld és a csak tenger lapkákat is)

3-szor szerepel a lapkák között



1. példa

A szárazföld/tenger részleteknek mindenhol illeszkedniük kell



játékosonként 1 **üzletember** figura játékosonként 15 **napozószék**



1 híd



pontjelzők 1-10 értékekben

Előkészületek

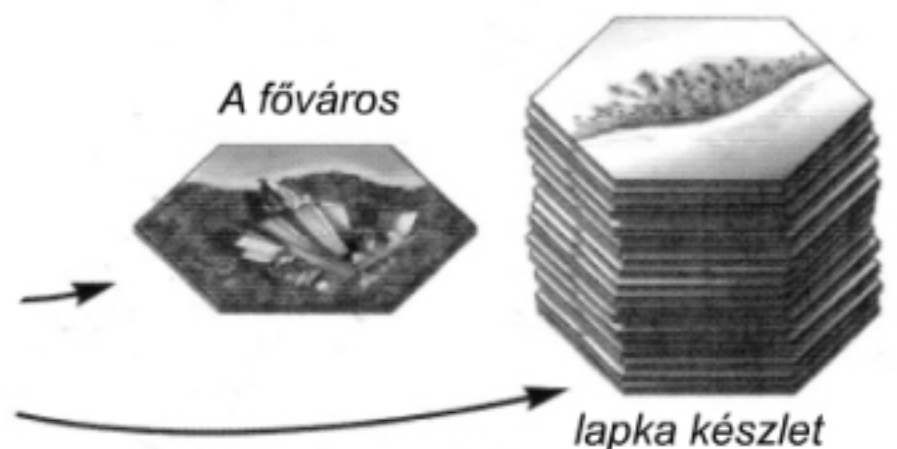
- A fővárost jelölő lapkát tegyék az asztal közepére

- A maradék 65 lapkát keverjék meg és képpel lefelé tegyék őket az asztalra egy halomba

- A híd a dobozban marad. Csak akkor kell majd elővenni, ha szükség lesz rá.

- Minden játékos kap 15 napozószéket és 1 üzletember figurát az általa választott színben. Az üzletembereiteket tegyék a fővárosra.

- Az kezd a játékot, aki legutoljára járt egy szigeten. A játékosok az óramutató járása szerinti sorrendben következnek egymás után.



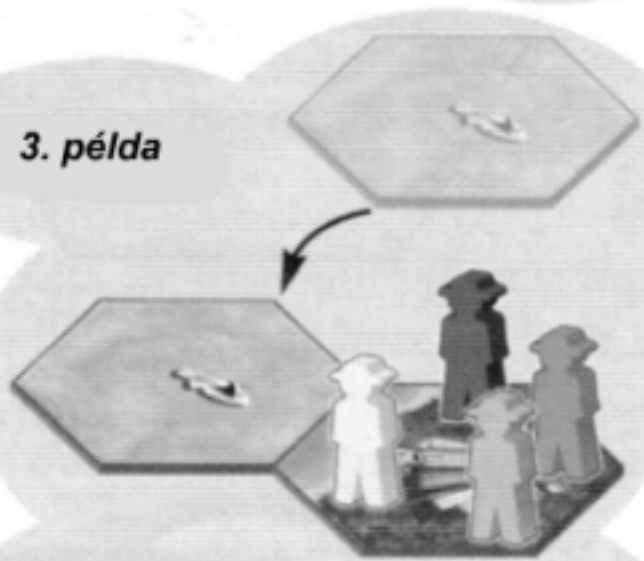
2. példa

A kezdőjátékos az első fordulóban csakis azt a földterületet választhatja kezdőpozícióként, ahol a főváros áll.



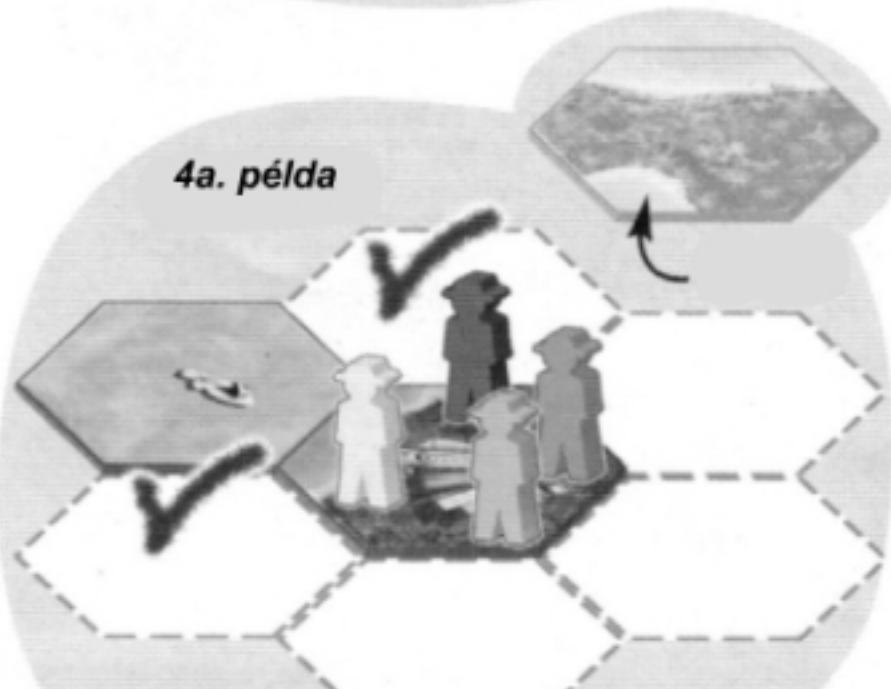
3. példa

A kezdőjátékos olyan lapkát húz, amin nincs szárazföld. Ez az egyetlen olyan lapka-típus, amire nem tudod letenni a figurádat. A kör azonnal véget ér. Ebben a körben ez a lapka csak 1 helyre tehető le.



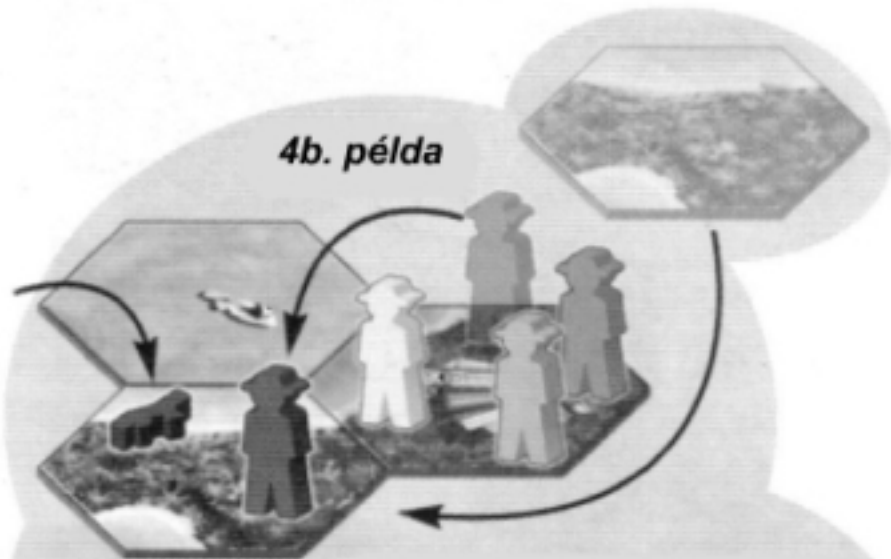
4a. példa

A második játékos olyan lapkát húz, amin már szárazföld is van. 5 helyre lehetne úgy letenni, hogy a figurája át tudna sétálni rá. Ezek közül 2 helyen érintkezne 2 (ebben az esetben ez a legtöbb) lapkával. A játékos ebből a 2 helyből választ egyet.



4b. példa

A második játékos leteszi a lapkát és ráteszi a figuráját. A napozószékét annak a földterületnek a 2 partja közül az egyikre kell letennie, amin az üzletembere áll.



A kör menete

1. Kezdőpozíció választás



Tedd át a figurádat egy olyan földterületre, ami szárazföldi úton elérhető. **Így minden játékos mindig ugyanazon a szigeten marad!** Bármennyit mozoghat a figura. Nem maradhatsz ott, ahol az előző körödet befejeztél kivéve, ha a fővároson állsz. Választhatsz olyan helyet is, ahol egy másik játékos figurája áll. Nem választhatsz olyan földterületet, ami teljesen körbe van véve lapkával és/vagy tengerrel.

2. Lapkalerakás



Fordíts fel egy lapkát a készletből. Kösd össze a felhúzott lapkán lévő földterületet azzal a földterülettel, amin a figurád áll, így **közvetlenül át tudod vinni az üzletemberedet az új lapkára** anélkül, hogy más lapkákat kereszteznie kellene.

A) Lehetséges helyzetek (3. és 7. példák):

A lapka nem tehető le úgy, hogy szárazföldi úton át elérhető legyen (más lapkák keresztezése nélkül).

Ilyenkor a fordulód véget ér. Ennek ellenére a felhúzott lapkát le kell tenni, mégpedig arra a helyre, ahol a legtöbb lapkával érintkezik (a figurád helyétől függetlenül). Ha több ilyen hely is van, akkor válassz egyet ezek közül.

Rendkívüli eset: Ha a lapka sehova sem tehető le, akkor ki kell venni a játékból.

B) Lehetséges helyzetek (4. példa):

A lapka letehető úgy, hogy szárazföldi úton át elérhető legyen (más lapkák keresztezése nélkül).

Ha a lapka több helyre is illeszkedne, akkor oda kell letenni, ahol a legtöbb lapkával fog érintkezni. Ha több ilyen hely is van, akkor válassz egyet ezek közül (lásd 4a. példa).

Ezután a szárazföldön mozgatva tedd át a figurádat az új lapkára. A figura sosem haladhat vízen keresztül! Helyezz el egy napozószéket az új lapkán, annak a földterületnek valamelyik partján, amin a figurád áll. Előfordulhat, hogy 2, vagy 3 part közül is választhatsz. Lehetőséged van felvenni egy már korábban (ebben, vagy egy korábbi körben) letett napozószéket és azt letenni az új lapkára (ahelyett, hogy a készletedből vennél el egyet). Mindig kötelező napozószéket letenni kivéve, ha a lapkán nincs tenger/part.

3. Továbbutazás, vagy az utazás befejezése

A figurád mozgatása után (>>B) Lehetséges helyzetek<< esetén) el kell döntened, hogy szeretnél-e továbbutazni. (Ha az üzletember olyan helyre került, ami teljesen körül van véve lapkákkal és/vagy tengerrel, akkor kötelező befejezni az utazást.)

- **Ha befejezed az utazásodat:** Felállítod az oldalukon fekvő napozószék(ek)et, amiket ebben a körben letettél. Ezzel a köröd véget ér.

- **Ha folytatod az utazást** (5. példa): Meg kell ismételni a >>2. Lapkalerakás<< részben leírtakat. Vagyis húzol egy újabb lapkát, megpróbálsz hozzákapcsolni ahhoz a lapkához, amin a figurád áll, majd átteszed rá az üzletemberedet. Ha ez nem sikerül (>>A) Lehetséges helyzetek<<), **akkor le kell venni az összes napozószéket, amit ebben a körben letettél** (azokat, amik az oldalukon fekszenek) és vissza kell tenni őket a készletedbe. Ha viszont sikeres volt az utazás (>>B) Lehetséges helyzetek<<), akkor újra elérkezünk a >>3. Továbbutazás, vagy az utazás befejezése<< részhez és megint döntened kell, hogy megállsz, vagy pedig utazol tovább.

Minél hosszabb az út, annál nagyobb a kockázat, hiszen a napozószékek csak akkor maradnak a parton, ha sikerül befejezni az utazást.

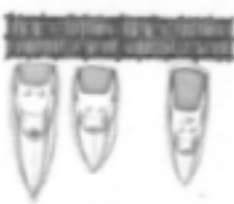
A napozószékek csoportosítása

A szomszédos lapkákon elhelyezkedő partrészek láncolata egyetlen partnak számít. A köröd végén minden egyes parton az összes játékos napozószékét csoportosítani kell, vagyis egymás mellé kell tenni őket (azért, hogy világosan látszon az, hogy egy parton kinek van a legtöbb napozószéke).

Állatok és kikötők



2 hal: 2-vel megnöveli a part hosszát (lásd >>A játék vége<<)



Kikötő: Egy kikötőn elhelyezett napozószék duplán számít.

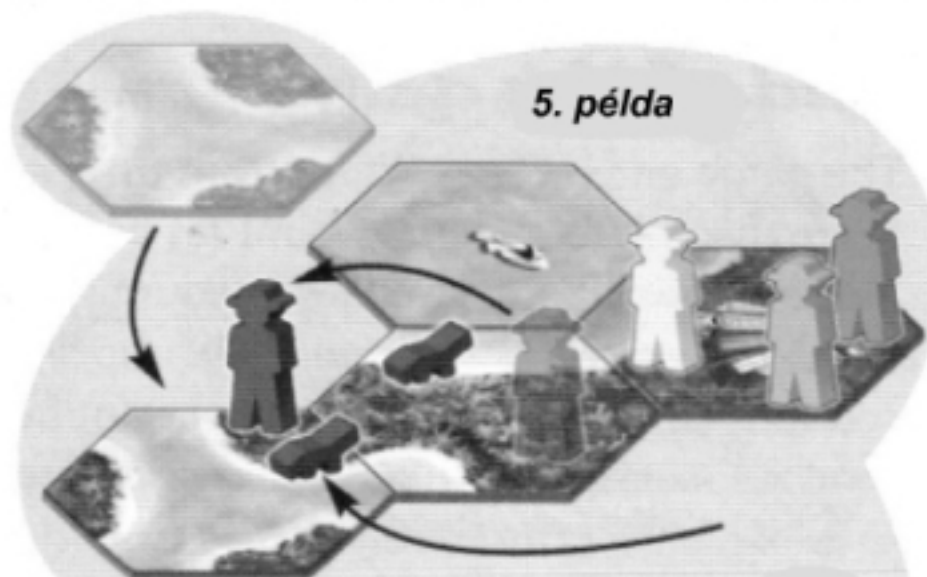


1 hal, vagy 1 madár: Ezeknek csak a szabályvariáns esetén van jelentőségük. Lásd: www.cwali.nl/aloha/aloha.htm

A híd

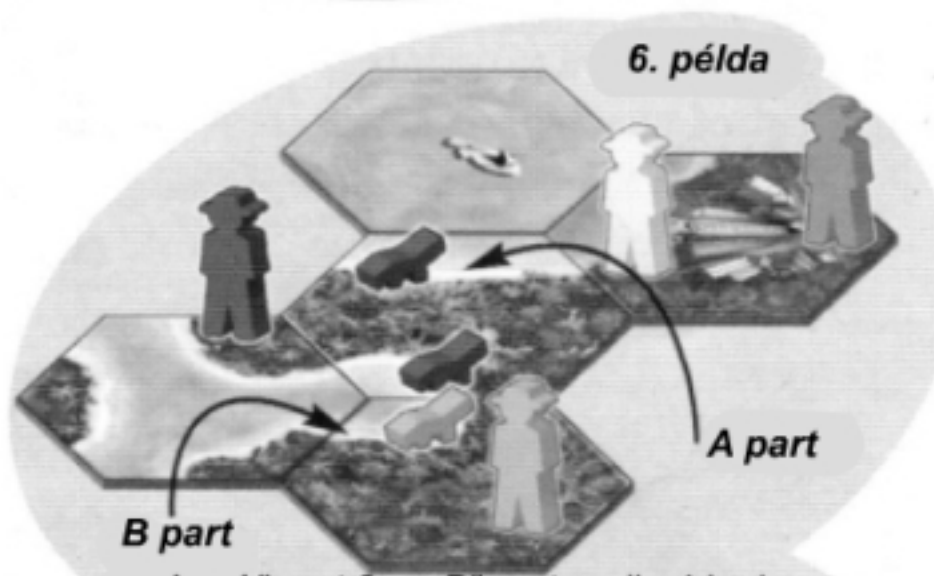
Egészen kivételes helyzet:

Ha az >>1. Kezdőpozíció választás<< fázisban csak olyan kezdőhelyek közül választhatsz, amiket egy új lapka letétele 4, vagy több lapkával kötne össze, akkor leteheted a hidat valahová. A hídnek az aktuális szigetet egy másik szigettel kell összekötnie. A híd a játék végéig a helyén marad, vagyis bármelyik játékos mozoghat majd a 2 sziget között.



5. példa

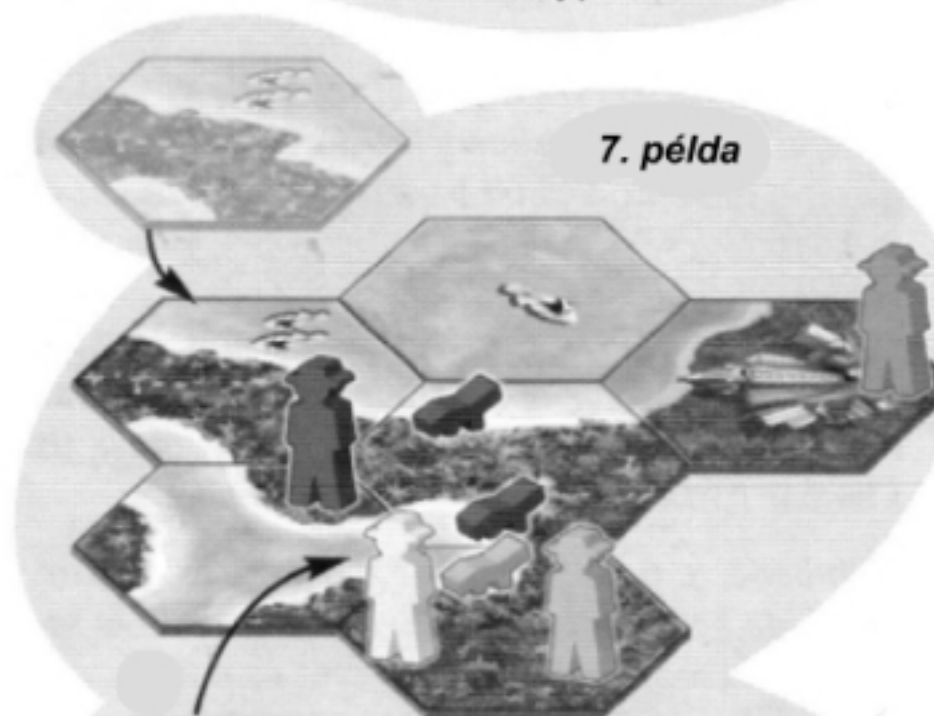
A második játékos úgy dönt, hogy utazik tovább, ezért húz egy lapkát. A mellé a lapka mellé kell letennie, amin a figurája áll. 2 ilyen lehetséges hely van, ezek közül választ egyet. Letesz egy oldalára fordított napozószéket. 3 partszakasz is van a lapkán, azonban a napozószék nem kerülhet olyan helyre, ahová csak vízen át lehet eljutni. A játékos úgy dönt, hogy megáll és felfordítja az oldalukon fekvő 2 napozószékét. Ezután következik a 3. játékos köre, aki 3 kezdőpozíció közül választhat egyet az üzletembere számára.



6. példa

A part
B part

Az „A” part 2, a „B” part pedig 4 lapka hosszúságú. A „B” parton 2 játékosnak van napozószéke. A későbbiekben előfordulhat, hogy „A” és „B” összekapcsolódik, egy hosszú partot alkotva. Ekkor az összes napozószékét játékosonként csoportosítani kell majd a kialakult új parton.



7. példa

Erik kerül sorra, azonban olyan lapkát húz, amire nem tudná átvinni a figuráját, ezért befejezi a körét és a lapkát leteszi arra a helyre, ahol a legtöbb lapkával (ez esetben 3) fog érintkezni. Az „A” part (lásd 6. példa) hossza most 3 lapka plusz 2 hal, összesen 5.

A játék vége (8. példa)

A játék akkor ér véget, ha a készletben lévő összes lapka felhasználásra került.

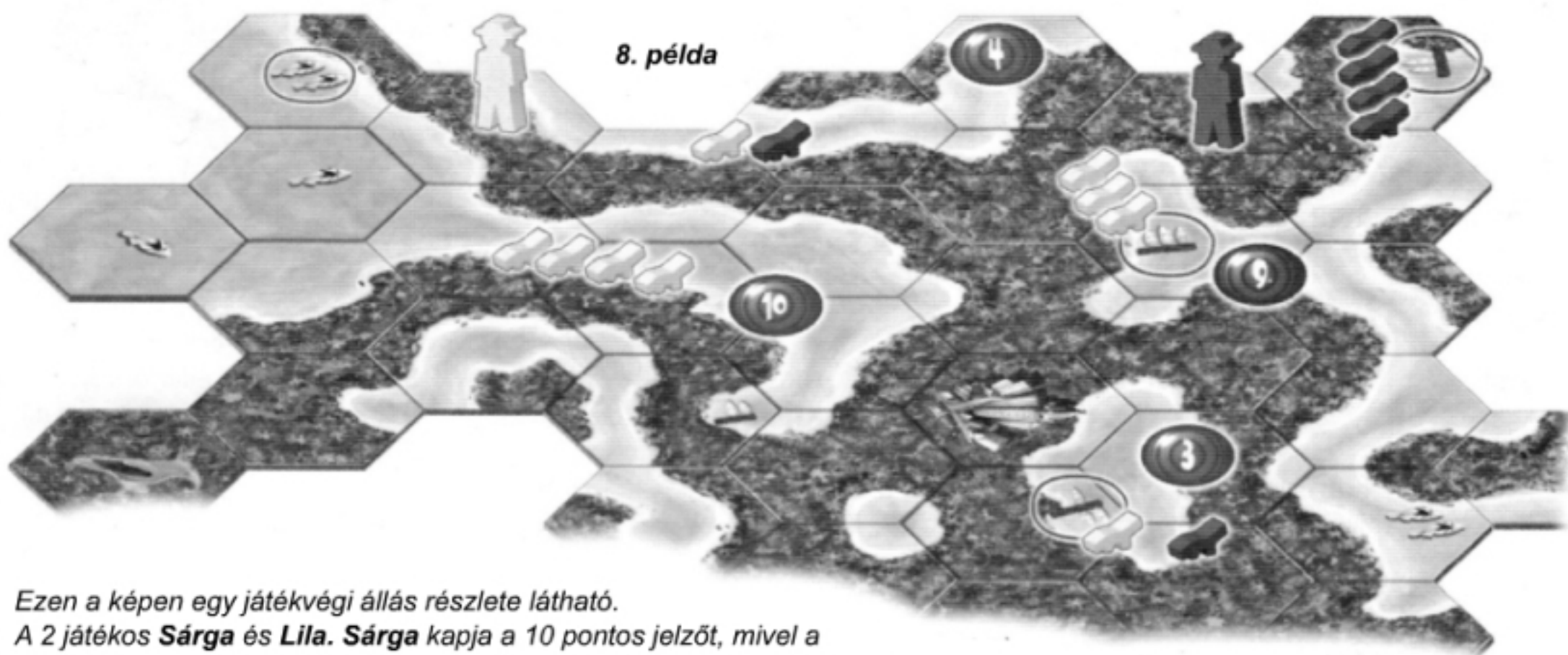
Pontjelzők elhelyezése: Számoljátok össze, hogy az egyes partok (csak azokat, ahol legalább 1 napozószerk áll) hány szakaszból állnak (előfordulhat, hogy ugyanazt a lapkát több partnál is be kell számítani) és adjátok hozzá az ott lévő halak számát is. Az eredmény mondja meg, hogy a part milyen fontosságú. A legfontosabb part megkapja a 10 pont értékű jelzőt, a következő legfontosabb a 9-est stb. Ily módon 10 part fog jelzőt kapni.

Következésképpen azok a partok, amik nincsenek az első 10-ben, nem kapnak jelzőt. Ha kevesebb mint 10 olyan part van, ahol napozószerk is áll, akkor a kisebb értékű jelzők nem kerülnek kiosztásra.

Ha 2, vagy több part is ugyanolyan fontosságú, akkor az a part kapja a magasabb értékű jelzőt, amelyik közelebb áll valamelyik üzletember figurához (vagyis, hány lapkán keresztül tud a figura az adott partra eljutni szárazföldi úton). Ha a legközelebbi figura egyenlő távolságra van minden érintett parttól, akkor a második legközelebbi figurát kell figyelembe venni stb. Ha még így is egyezés áll fenn, akkor annak a játékosnak a bal oldali szomszédja mondja meg, hogy melyik part kapja meg az értékesebb jelzőt, aki az utolsó lapkát letette.

Ki kapja a pontokat?: Az a játékos veheti el a pontjelzőt egy partról, akinek a legtöbb napozószerke áll az adott parton. Egyenlőség esetén az a játékos kapja a pontjelzőt, akinek a figurája közelebb áll az adott parthoz (meg kell számolni, hogy a holtversenyben lévő játékosok figuráinak hány lapkát kell utazniuk szárazföldi úton ahhoz, hogy eljussanak erre a partra). Ha még ez is egyenlő, akkor az kapja a pontjelzőt, akinek korábban volt az utolsó köre vagyis, aki előbb tette le az utolsó lapkáját.

Pontok összeszámolása: Össze kell adni a pontjelzők értékeit és ehhez hozzá kell még adni a játékos készletében megmaradt napozószerkek számát.



Ezen a képen egy játékvégi állás részlete látható.

A 2 játékos **Sárga** és **Lila**. **Sárga** kapja a 10 pontos jelzőt, mivel a legfontosabb parton neki van a legtöbb napozószerke (4, 0-val szemben). Az a part, ahol a **9 pontos jelző** áll ugyan hosszabb (14 partrész), de a másik part melletti 2 hal (kör) megnöveli az összértéket (2 hal + 13 partrész = 15), ezért az a fontosabb part és oda kerül a **10 pontos jelző**. (Meggjegyezzük, hogy az asztal jobb szélén letett lapkán lévő 2 hal nem számít bele a 9 pontos part értékébe.) **Lila** kapja a 9 pontos jelzőt, köszönhetően a 4 napozószerkének és a kikötőnek (kör). **Sárgának** egyel kevesebb napozószerke van.

A 8,7,6 és 5 értékű jelzők nem látszanak a képen. A 4 és a 3 pontos part egyaránt 5 lapka hosszú. Azonban a 4 pontos parthoz közelebb van az egyik figura, azért kapta ez a magasabb pontszámot.

A 3 pontos partot (a tó körül) **Sárga** birtokolja, mivel az ő napozószerke egy kikötőn áll, ami duplán számít.

A 4 pontos parton mindkét játékosnak 1-1 napozószerke van. **Sárga** nyeri a partot, mivel **Lila** messzebb áll ettől a parttól.

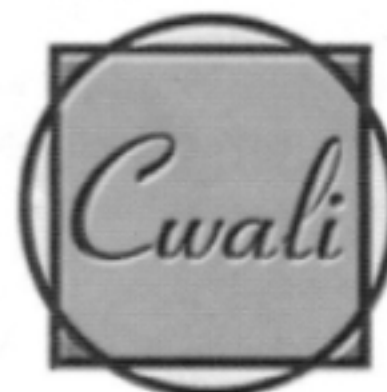
A játékszabályt szerkesztette: Christof Tisch

Magyarra fordította: moonie

Szerkesztette: Artax

<http://tarsas.bbnet.hu/>

Publisher:



Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Netherlands
tel: 0031-43-3612014
info@cwali.com
www.cwali.com