

AMBER

Tervező: Thomas Lewandowicz

Grafika: Ewa Kotowska

BEVEZETŐ ÉS A JÁTÉK CÉLJA

A királyság elvette ezt a tengerparti területet és átadta az új báróknak. A bárók hamar felfedezték, hogy ezen vidék igazi értéke a borostyánkő, melyért a világ minden szegletéből karavánok érkeznek. A közeli falvakban élő földművesek gyűjtik a borostyánokat, melyeket kereskedők hoznak el a távoli földekről. A bárók tudják, aki a legtöbb hasznot tudja megszerezni a borostyánkő kereskedelemből, az az új föld legbefolyásosabb uralkodójává válik.

A játékosok bárókat alakítanak. Céljuk az, hogy kereskedelmi utvonalakat építsenek ki, melyek összekötik kastélyukat a borostyánkövet gyűjtő falvakkal és a többi báró kastélyával, ahová szállítják azt. Ennek érdekében a játékosok utakat építenek pusztákon keresztül, melyek segítségével a vásárlók meg tudják közelíteni a borostyánkövek lelőhelyeit. Mivel minden vásárló használhatja az utakat, fontos, hogy jó kapcsolatunk legyen a mások által épített úthálózatokra is. Az a báró, akinek kastélya a legtöbb faluhoz és kastélyhoz kapcsolódik, az új föld leggazdagabb és legtisztelتمéltóbb földesura lesz.



TARTOZÉKOK

Játéktábla • 8 fa falu • 14 aranyérme • 92 útépítés lapka, köztük: 82 út,
4 mocsár és 6 lapát lapka • 6 speciális lapát lapka • 6 kastélylapka • Játékszabály



4. útépítés lapkák



2. fa falvak



3. aranyérmék

1. játéktábla



5. speciális lapát lapkák



6. kastélylapkák





AZ ALAPJÁTÉK

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjuk ki a lapkákat és a korongokat a tartóból.

- Tegyük vissza a 6 speciális lapát lapkát a dobozba [5]; ezeket csak a haladó játékverzióban használjuk.
- Tegyük a játéktáblát az asztal közepére. Válasszunk egy kezdő felállást az ábrán látható elrendezések közül. Játékoszámtól függően több kezdeti elrendezési lehetőség is van, ahogy a kastélyokat és a falvakat lehelyezhetjük a táblára. Ezek az ábrák megtalálhatóak a szabály utolsó oldalain.
- A kiválasztott ábrának megfelelően helyezzük le a falvakat és a kastélylapkákat a játéktábla megfelelő helyére. Tegyük 1 aranyérmét minden kastélylapkára és minden egyes falu alá.
- Keverjük meg az útépités lapkákat és adjunk minden játékosnak 6 lapkát. A többi lapkát tegyük képpel lefelé a tábla mellé. A játékosok nem mutathatják meg lapkáikat egymásnak. Minden játékos részére kijelölünk egy kastélyt véletlenszerűen, vagy közös megegyezéssel választ magának egyet minden játékos. Most válasszuk ki a kezdőjátékost, ami után már készen is állunk a játékra.



A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékostól kiindulva és az óramutató járásával megegyezően folytatva a játékosok végrehajtják köreiket.

Minden játékos a körében a következőket teszi:

1. Letesz 1 lapkát a kezéből a táblára a lentebb leírt szabályok szerint. Bizonyos esetekben (lásd: híd és körforgalom) a játékos számára megengedett 2 lapka lehelyezése is az adott körben.
2. Húz 1, vagy 2 lapkát a pakliból, hogy újra 6 lapka legyen a kezében.

EGY ÚTÉPÍTÉS LAPKA LEHELVEZÉSÉNEK SZABÁLYAI

- Egy játékos oly' módon helyezhet le lapkát (út, mocsár, lapát) a táblára, hogy az az úthálózat révén kapcsolatban álljon saját kastélyával.
- Az utak és a mocsarak csak üres mezőre helyezhetők le. (*Kivétel: híd és körforgalom.*)
- Egy mező akkor elérhető egy játékos számára, ha arra a mezőre oda tud utazni saját kastélyától az útlapkákön keresztül.
- Két szomszédos lapka közös oldalukkal kapcsolódik egymáshoz: út az úthoz, út nélküli az út nélkülihez kapcsolódik. Egy lapka út oldala nem kapcsolódhat egy másik lapka út nélküli oldalához.
- Minden út semleges, vagyis elérhető minden játékos számára.
- Néhány út egyirányú. Ezeket az úton lévő nyíl jelzi, amely egyúttal jelzi a közlekedés irányát is.
- A kastélylapkák 4 különálló úttal rendelkeznek, melyek csak a kastélyig vezetnek, tehát egy út, amely elér a kastélyig, ott véget is ér és nem folytatódik a kastélyon túl.

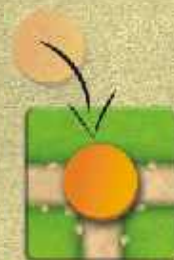
Első lépésként a játékos csak a kastély körüli 4 mező valamelyikére tehet le lapkát. Később már letehet a kastélytól távolabbi helyre is (így növelve a kastélytól induló út hosszát), vagy egy új utat is kezdhet a kastély valamely másik oldalán.

Példa:



Kapcsolat kiépítése egy faluhoz:

Ahhoz, hogy egy játékos kapcsolatot építsen ki egy faluhoz, le kell tennie egy útlapkát arra a mezőre, amelyen a falu van. A lapkát letesszük a táblára, majd arra ráteesszük a falut. Ha jelenleg csak egy játékosnak van kapcsolata a faluhoz, a játékos begyűjti a falu aranyérméjét. Ha több játékosnak is van kapcsolata a faluhoz, az aranyérmét eldobjuk. A kastélyoktól eltérően a falunál nem ér véget az út, így az folytatódhat a falun túl is.



Kapcsolat kiépítése egy másik játékos kastélyához:

Egy másik játékos kastélyához való kapcsolódás akkor valósul meg, ha lehetőségünk van az úthálózaton keresztül saját kastélyunktól a másik játékos kastélyához utazni. Ha a játékos az egyetlen, aki kapcsolódik a kastélyhoz, begyűjti a kastély aranyérméjét. Ha több játékosnak is van kapcsolata a kastélyhoz, akkor a kastély aranyérméjét eldobjuk. A kastély tulajdonosát nem vesszük figyelembe, amikor azt számoljuk, mennyi játékos kapcsolódik a kastélyhoz, mivel a kastély tulajdonosa sosem gyűjtheti be saját kastélyának aranyérméjét.

Példa:

A piros kastély kapcsolódik a kék kastélyhoz

A kék kastélynak nincs kapcsolata a piros kastéllyal



A híd és a körforgalom

A híd és a körforgalom speciális lapkák, melyek segítségével újjáépíthetünk már létező útlapkákat. Csak akkor használhatóak, ha a játékos egy olyan utat épít, amely egy egyenes út lapka út nélküli oldalához kapcsolódik. Ilyenkor a játékos eldobhatja az egyenes út lapkát és kicserélheti azt egy hídra, vagy körforgalomra, még ugyanabban a körben. Hidat, vagy körforgalmat csak a kézben lévő lapkák közül lehet letenni.

Mindkét lapkát normál módon használjuk, egyszerűen lehelyezük azokat az ismert szabályok szerint.



Lapátok

A lapát lapkákat nem helyezük le a táblára, segítségükkel elpusztíthatunk egy út-, vagy mocsár lapkát (kastélylapkát nem). A játékos kastélyától út kell, hogy vezessen az elpusztítani kívánt lapkához. A lapát lapkát és az elpusztított lapkát is eldobjuk. Az így üresen maradt mezőre később lapka helyezhető le a normál szabályok szerint.

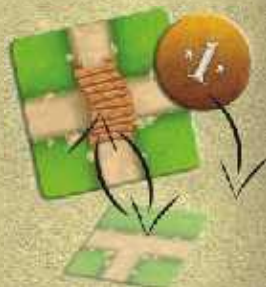


Mocsarak

Egy mocsár lapkát úgy helyezünk le, mint egy útlapkát: kell, hogy legyen kapcsolat a játékos kastélyától a kívánt üres mezőhöz. A mocsarak blokkolják a kapcsolatokat és nem lehet rájuk útlapkákat letenni. A mocsarakat meg lehet semmisíteni lapát segítségével.

AMIKOR NEM LEHET LAPKÁT LEHELYEZNI

Amíg van rá lehetőség, a játékosnak le kell helyeznie egy lapkát. Ha nincs lehetőség semmilyen lapkát lehelyezni, akkor helyette a játékosnak el kell dobnia egy aranyérmét (ha van neki) és a kezéből el kell dobnia egy lapkát, majd húznia kell egy újat a pakliból. A játékos egyszerűen bemondja, hogy nincs lehelyezhető lapkája (de nem mutatja meg azokat). Ha már elfogytak a lapkák a pakliból, akkor a játékos egyszerűen passzol.



A JÁTÉK VÉGE

A játék a következők szerint ér véget:

1. Csak egy játékosnak van kapcsolata saját kastélyától kiindulva az összes faluhoz és az összes játékos kastélyához. Ilyen esetben ez a játékos azonnal megnyeri a játékot. Ha egy időben több játékosnak is van kapcsolata minden faluhoz és minden kastélyhoz, a játék folytatódik, amíg a 2. feltétel nem teljesül.
2. Ha egy játékos sem tud nyerni az 1. feltétel alapján, a játék akkor ér véget, amikor a pakliban már nincs több lapka és minden játékos kezében már csak 3, vagy kevesebb lapka van. Ezután a játékosok megszámlálják a borostyánkő-kereskedelemből származó bevételeiket.

Minden játékos szerez:

- 1 pontot minden** aranyérméért
- 1 győzelmi pontot** minden faluért, amelyhez kapcsolatot tudott kiépíteni
- 2 győzelmi pont** minden kastélyért, amelyhez kapcsolatot tudott kiépíteni

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Előfordulhatnak döntetlenek is.



HALADÓ JÁTÉKVERZIÓ

A haladó játék menete hasonló a normál játék menetéhez, de a következő változások lépnek érvénybe:

A játék kezdetekor minden játékos kap egy, a kastélyával megegyező színű speciális lapát lapkát. A játékosok ezt a lapkát az egész játék során egyszer használhatják, kiváltva ezzel egy, a kezükben lévő lapka lehelyezését.

Az előkészületek alatt fordítsunk fel annyi lapkát, ahány játékos játszik. Amikor a játékosok a körük végé lapkát húznak, választhatnak egyet a felfordítottak közül, vagy húzhatnak a pakliból. Amikor a feldördített lapkák közül vesz el egyet a játékos, azonnal pótolnia kell egy másikkal a pakliból. Ha a játékos 2 lapkát húz, mindkét esetben elérhető számára a választási lehetőség (tehát a játékos húz egy lapkát a felfordítottak közül, majd pótolja azt, mielőtt másodikat is választana).

A JÁTÉK VÉGE

A játék az alapjátékkal megegyező módon fejeződik be. Ne felejtjük el, hogy a speciális lapát lapkát nem számoljuk a kézben lévő lapkákhoz.



A KEZDETI ELRENDEZÉSEK ÁBRÁI

2 játékos számára



3 játékos számára



4 játékos számára

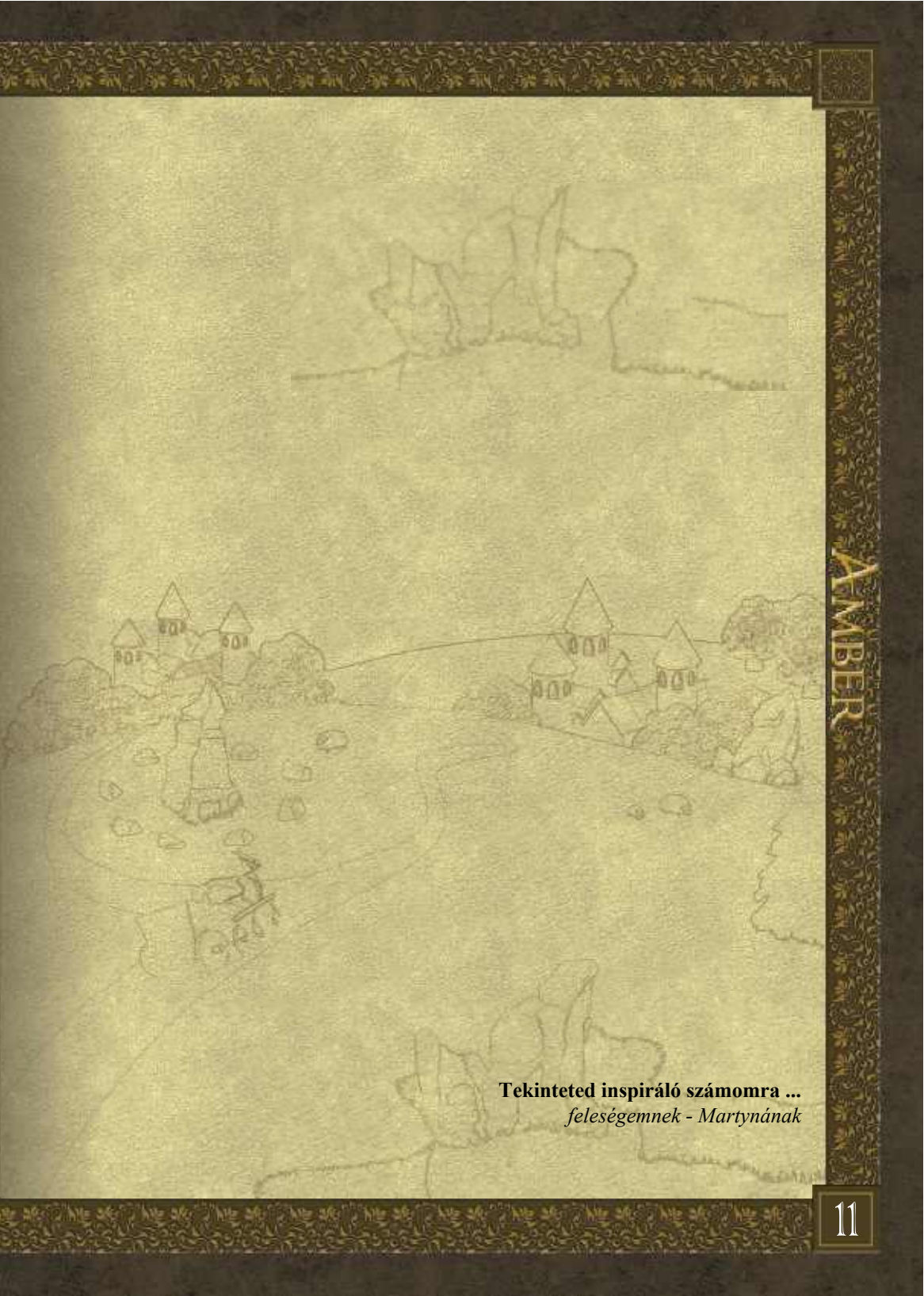


5 játékos számára



6 játékos számára





Tekinteted inspiráló számomra ...
feleségemnek - Martynának



REBEL.PL

© 2012 REBEL.pl

Tervező: **Thomas Lewandowicz**

Grafika: **Ewa Kotowska**

Projektvezető: **Maciej Teleglow**

Tesztelésvezetők: **Michał Peplinski, Paweł Gorczyński**

Magyar fordítás: **Pityka** (2012)

Támogatók



POLTERGEIST
POLTER.PL

merlin.pl



GDAŃSK

www.gdansk.pl

AMBER

