Kína
(China)

Tervezte: Michael Schacht

Kiadja: ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co.
Frankfurterst. 121., D-63303 Dreieich
info@abacusspiele.de
www.abacusspiele.de

3-5 játékos részére,
12 éves kortól,
játékidő: kb. 45 perc

*A játék a korábbi **Kardinal & König** (Web of Power) újrakiadása.*

Tartalom

57 tartománykártya (öt különböző színben)

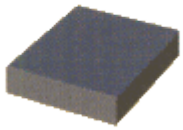
- 11 Csin-Csi *(Ch'in-Qi)*
- 11 Csao-Lu *(Zhao-Lu)*
- 12 Jen-Han *(Yan-Han)*
- 13 Vej-Su *(Wei-Shu)*
- 10 Csou *(Chu)*

100 pagoda (20-20 mind az öt színben)

45 követ (9-9 mind az öt színben)

5 pontkártya

5 erőd



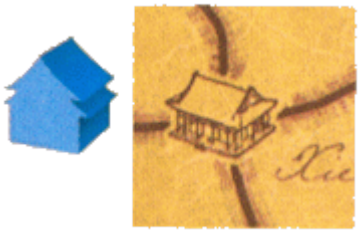
9 értékelésjelző

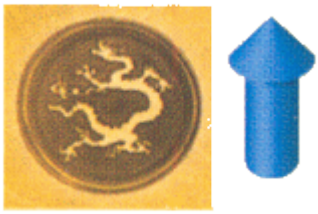
császár

játéktábla

A játéktáblán Kína látható, i.e. 200 körül. A 9 tartomány közül 8 párosítva van, a párok háttérszíne ugyanolyan (pl. Lu és Csao narancssárga). Csak egyetlen lila tartomány van, ez a 9. régió, Csou.

A játék folyamán a pagodával jelzett helyekre lehet majd pagodákat és erődöket tenni. Ezeket a helyeket utak kötik össze, amelyeknek majd az értékelésnél lesz fontos szerepük.





Minden régióban található egy sárkánypecsét, a játék folyamán ide kerülnek a követek.

A tartományhatárokon lévő számok (1-15) mutatják, hogy a két tartományban tartózkodó követek között szövetség jöhet létre.

A legendás Nagy Fal alkotja a pontozósávot. Ha egy játékos 50 pontot szerez, jelzőjét visszateszi a 0-s mezőre, és újra kezdi a pontszámlást; kap viszont egy pontkártyát, amelyet kirak maga elé. Ha pedig még a 100 pontot is meghaladja, kap egy második pontkártyát.

Játékötlet

I.e. 200 Kínában a lázadások, a politikai instabilitás időszaka volt. Ahogy gyengült a császári hatalom, úgy erősödtek meg a helyi kiskirályok. E hataloméhes kiskirályok folyamatosan vetélkedtek egymással, mert mindannyian a császári trónra törtek.

A játékosok kártyákat játszanak ki, kormányzati pagodákat építenek, és követeket küldenek a kiskirályok udvaraiba. Győzelmi pontok járnak a jó helyre elhelyezett pagodákért, valamint a követek által kötött szövetségekért.

Előkészületek

A játékosok számától függ, melyik oldalát kell a játéktáblának használni. 4 játékos esetén mindkét oldal használható.

3-4 játékos

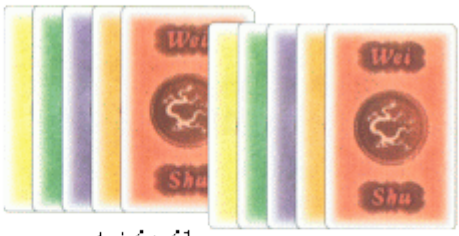
4-5 játékos

esetén

Minden játékos választ magának egy színt, és elveszi az ahhoz a színhez tartozó pagodákat és követeket. Mindenki egy követet a pontozósáv 0-s mezőjére rak - ez lesz az ő pontjelzője. A tapasztalt játékosok a fentieken túl még kapnak egy erődítményt is; egyébként ezekre nincs szükség.

4 játékos esetén öt tartománykártyát - minden színből egyet - vissza kell tenni a dobozba; 3 játékos esetén pedig tíz tartománykártyát - minden színből kettőt - kell a dobozba visszatenni.

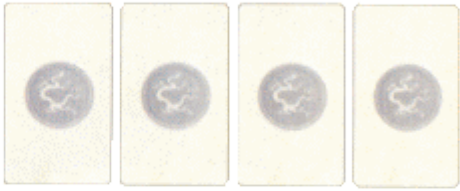
3 játékos



4 játékos

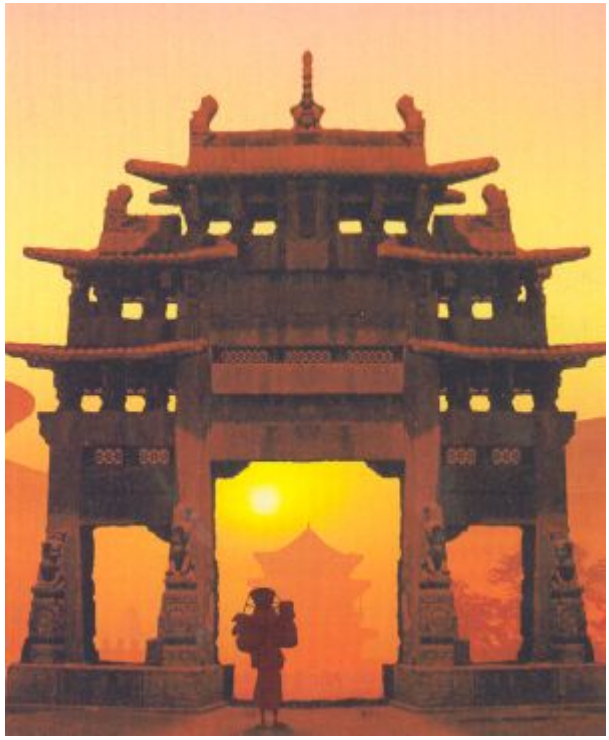
esetén

A megmaradt tartománykártyákat meg kell keverni, majd minden játékosnak - képpel lefelé - ki kell osztani hármat, a többi lapot pedig, szintúgy képpel lefelé, húzópakliként le kell tenni a játéktábla mellé. Ezután a húzópakli legfelső négy lapját fel kell csapni.



A játéktábla mellé kell készíteni az értékelésjelzőket és a pontkártyákat.

A játékosok választanak maguk közül egy kezdőjátékost, aki megkapja és maga elé leteszi a császárt. A császár az egész játék folyamán ennél a játékosnál marad.



Játékmenet

A kezdőjátékos kezdi a játékot, és a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.

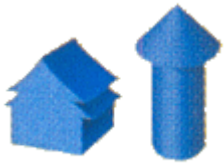
A játékos, akire rákerül a sor,
A) kijátszhat a kezéből 1, 2 vagy 3 kártyát, és a megfelelő tartományokra pagodákat és követeket rakhat. Ezután felhúzza a kezét három kártyára.
vagy
B) A játékos kicserél a kezében lévő kártyák közül egyet.

Ez addig folytatódik, amíg a húzópakli másodjára ki nem fogy. Ekkor véget ér a játék, és a pagodák, utak és követek kiértékelése következik.

A) Pagodák és követek lerakása

A kijátszott kártya vagy kártyák színe határozza meg, hová kerül a pagoda vagy a követ. Ez persze a leggyakran azt jelenti, hogy a játékos két, azonos színű tartomány közül választ.
A lerakásra az alábbi szabályok vonatkoznak:

- A játékos csak egy tartományra rakhat le.
- Olyan tartományra, ahol nincs se palota, se követ, legfeljebb egy pagoda/követ rakható le.
- Olyan tartományra, ahol már van legalább egy, bármilyen színű palota/követ, egy vagy két pagoda/követ rakható le.
- A játékos legfeljebb annyi pagodát/követet rakhat le, ahány tartománykártyát kijátszott.
- Két, ugyanolyan tartománykártya dzsókernek számít, vagyis kijátszásukkal a játékos lerakhat egy pagodát/követet egy másmilyen színű tartományra.



Ökölszabályként a **3-2-1 szabály**ban összefoglalva:
A játékos legfeljebb 3 kártya kijátszásával legfeljebb 2 pagodát/követet rakhat le egyetlen tartományra.

A kijátszott kártyák képpel felfelé a dobott lapok tetejére kerülnek.

Ha egy játékosnak már nincsen pagodája, akkor többé már nem rakhat le pagodát; ugyanez igaz a követekre is.

1. példa: *Jenőnek egy lila és két vörös kártya van a kezében. Kijátszik egy vörös kártyát, és Vejt választja. Mivel Vejben még nincs sem pagoda, sem követ, Jenő csak egy pagodát vagy követet rakhat le ide. Ezzel az ő köre véget is ért, hiszen egyszerre csak egy régióba rakható le pagoda/követ.*

Anita egy vörös és 2 zöld kártyát játszik ki. Ő is Vejt választja, de ő már két pagodát/követet rakhat le, mivel Jenő már letett oda egyet. Az elsőt a vörös kártya segítségével rakja le, a másodikat pedig a két zöld kártya segítségével, mert azok egy dzsókernek számítanak.

Péternek három sárga kártya van a kezében. Csiben is, Csinben is van már lerakva több pagoda/követ. Mivel amúgy sem rakhat le kettőnél több pagodát/követet egyszerre, két sárga kártyát játszik ki: megteheti, hogy vagy Csinbe, vagy Csibe rak le két pagodát/követet, vagy pedig a két sárga kártyát dzsókerként használva egyetlen pagodát/követet rak le egy eltérő színű tartományra.

Pagoda csak **pagodahelyre** rakható le. Egy pagodahelyen csak egy pagoda lehet. Ha egy tartományban már minden pagodahely foglalt, akkor abba a tartományra többé már nem rakható le pagoda.

A **követ**eket mindig a tartomámny közepére, a **sárkányra** kell lerakni. Egy sárkányon több követ is lehet.

Fontos szabály: Egy adott tartomábyban legfeljebb annyi követ lehet a sárkányon, ahány pagodája van a tartományban annak a játékosnak, akinek ott a legtöbb pagodája van. Ha például Csaóban 3 vörös és 2 sárga pagoda van, akkor legfeljebb három követ lehet Csaóban a sárkányon.

2. példa: *Jenő le szeretne rakni egy követet Csoura (lila). Jelenleg Anitának van a legtöbb pagodája Csouban, 4 darab, ami azt jelenti, hogy legfeljebb 4 követ lehet Csouban a sárkányon. Mivel jelenleg csak 2 követ van ott, Jenő akár kettőt is letehet oda. Hogy ezt megtegye, ki is játszik 1 lila, valamint dzsókerként 2 narancssárga kártyát.*

Fontos, hogy az a játékos is lerakhat követet egy tartományra, akinek az adott tartományban nincs is pagodája.

3. példa: *Csinben (sárga) jelenleg mind Anitának, mind Krisztinának két pagodája van, ezzel holtversenyben ők vezetnek. Minthogy Csinben nincsen egyetlen követ sem, 2 követ is lerakható oda. Persze az ehhez szükséges kártyák kijátszásakor a játékos azt is megteheti, hogy a 2 követ helyet 1 követet és 1 pagodát rak le, vagy pedig 2 két pagodát.*

Olyan tartományra, ahol nincsen pagoda, nem rakható le követ - elvégre a "legtöbb pagoda", amivel bárki is rendelkezik, 0.

Ha egy tartományban már minden pagodahely foglalt, a játékos köre egy rövid időre félbeszakad, és a tartományt - a pagodák tekintetében - **ki kell értékelni**.

A pagodák kiértékelése

Az a játékos, akinek a **legtöbb** pagodája van az adott tartományban, annyi pontot kap, ahány pagoda összesen van a tartományban - *függetlenül azok színétől*.

Az a játékos, akinek a **második legtöbb** pagodája van az adott tartományban, annyi pontot kap, ahány pagodája van annak a játékosnak, akinek a legtöbb pagodája van.

Az a játékos, akinek a **harmadik legtöbb** pagodája van az adott tartományban, annyi pontot kap, ahány pagodája van annak a játékosnak, akinek a második legtöbb pagodája van.

Az a játékos, akinek a **negyedik legtöbb** pagodája van az adott tartományban, annyi pontot kap, ahány pagodája van annak a játékosnak, akinek a harmadik legtöbb pagodája van.

Az a játékos, akinek az **ötödik legtöbb** pagodája van az adott tartományban, annyi pontot kap, ahány pagodája van annak a játékosnak, akinek a negyedik legtöbb pagodája van.

Csak az a játékos kaphat pontot, akinek legalább egy pagodája van az adott tartományban.

4. példa: *Vejben Jenőnek (zöld) 4 pagodája van, Anitának (vörös) 2, Krisztinának (kék) pedig 1. Jenőnek van a legtöbb pagodája, így ő kap 7 pontot (4+2+1). A második legtöbb pagodája Anitának van, ő annyi pontot kap, amennyi pagodája Jenőnek van (hiszen Jenőnek van a legtöbb pagodája), vagyis 4-et. Krisztinának van a harmadik legtöbb pagodája, és annyi pontot kap, amennyi pagodája Anitának van (aki a második legtöbb pagodával bíró játékos), vagiys 2-őt.*

Egyenlőség esetén minden érintett játékos megkapja a helyezésének járó pontszámot. Nem marad ki pozíció, oda az utánuk következő játékos kerül.

5. példa: *Csiben Anitának (vörös) és Péternek (lila) 2-2, Krisztinának (kék) pedig 1 pagodája van. Legtöbb pagodával holtversenyben Anita és Péter rendelkezik, így mindketten 5-5 pontot kapnak (2+2+1). Második legtöbb pagodája Krisztinának van, ő pedig annyi pontot kap, ahány pagodája a(z egyik) legtöbb pagodával rendelkező játékosnak van, vagyis 2-őt.*

A játékosok jelzőiket a kapott pontoknak megfelelő számú mezővel mozgatják arrébb a pontozósávon.

A pagodák kiértékelése után a tartományraa egy értékelésjelzőt kell tenni.

Fontos: Egy tartományra még azután is lehetséges - a fentebbi szabályokat betartva - követeket lerakni, hogy a tartományt már kiértékelték.

Kártyák húzása

A játékos, köre végén, felhúzza 3-ra a kezét. Választhat a felcsapott kártyák közül, vagy húzhat a húzópakli tetejéről - tetszés szerinti sorrendben és kombinációban.

Ha a játékos elvett egyet vagy többet a négy felcsapott kártya közül, az elvettek helyett újakat kell felcsapni - de csak azután, hogy a játékos már felhúzta három kártyára a kezét. Ezzel a játékos köre befejeződött, és bal oldali szomszédján a sor.

Ha először fogy ki a húzópakli, a dobott lapokat jól meg kell keverni, és belőlük új húzópaklit alkotni. Amennyiben ilyenkor vannak még felcsapott kártyák az asztalon, azok ott is maradnak, azokat nem kell visszakeverni a húzópakliba.

Ha a húzópakli úgy fogyott el, hogy a játékos még nem húzta fel 3-ra a kezét, most megteszi, és csak utána kell a felcsapott kártyákat kiegészíteni.

Ha másodjára kifogy a húzópakli, a játék véget ér.

B) Kártyacsere

Ha a játékos nem tud vagy nem akar pagodát/követet lerakni, akkor kicseréli egy kártyáját: eldob a kezéből egy kártyát, és húz helyette egy másikat - vagy a felcsapott lapok közül vesz el egyet, vagy elveszi a húzópakli legfelső lapját. Ha a játékos a felcsapott kártyák egyikét választja, ahelyett újat kell felcsapni.

Ezzel a játékos köre véget is ért, és bal oldali szomszédján a sor.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor másodjára fogy ki a húzópakli. Ekkor azonban még be kell fejezni a fordulót. **A forduló akkor ér véget, amikor a kezdőjátékos jobb oldali szomszédja befejezi a körét.**

A játék akkor is véget ér, amikor már senki sem tud sehova lerakni sem követet, sem pagodát.

Végső értékelés

A végső értékelés során a még nem értékelt pagodákért, valamint az utakért és a követekért kapnak pontokat a játékosok.

1) Pogodák kiértékelése

Minden olyan tartományban ki kell értékelni a pagodákat, ahol nincsen értékelésjelző. Az értékelés a fentebb írtak szerint zajlik.

2) Szövetségek kiértékelése

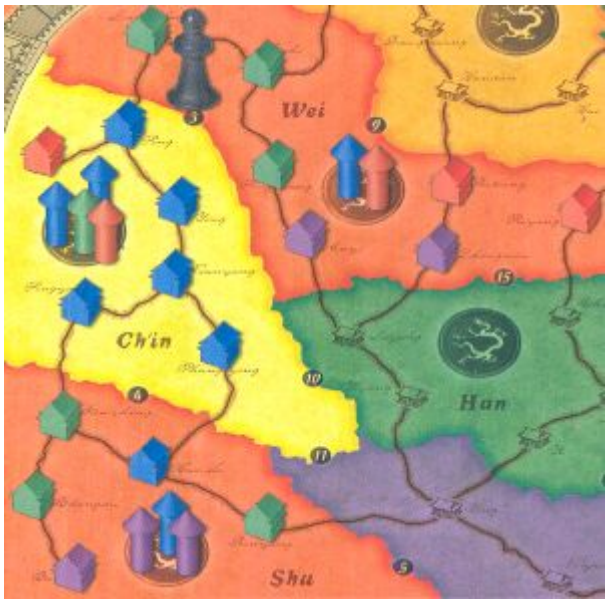
Nem maguk a követek kerülnek kiértékelésre, hanem a két, szomszédos tartomány követei közötti szövetségek. Tizenötféle szövetség lehetséges, ezek 1-től 15-ig számozva láthatóak a játéktáblán. A szövetségeket ebben a sorrendben kell kiértékelni.

A tévedések elkerülése végett a császárt mindig az éppen kiértékelendő szövetség számához kell tenni, majd az értékelés végeztével át kell rakni a következőhöz.

Egy szövetség csak akkor ér pontot, ha a játékosnak **követtöbbség**e van **mindkét érintett** tartományban. Ha egy tartományban a legtöbb követ tekintetében egyenlőség alakul ki két vagy több játékos között, úgy számít, mintha mindannyiuknak többsége lenne.

Ha egy játékosnak egy adott tartományban követtöbbsége van, akkor annyiszor kaphat pontot a szövetségek után, ahány szomszédos tartományban szintúgy követtöbbséggel rendelkezik.

A játékos, aki két szomszédos tartományban is követtöbbséggel rendelkezik, a szövetség után annyi pontot kap, ahány követ van **összesen** a két tartományban, függetlenül azok színétől. Ha többen is teljesítik ezt a feltételt, mind megkapják a teljes pontszámot. Az a játékos, aki nem rendelkezik követtöbbséggel, nem kap pontot.



6. példa: *A császár a 3-as számhoz került, mivel a Vej és Csin közötti szövetség értékelése következik. Vejben két követ van, 1 vörös és 1 kék, Csinben pedig 4: 2 kék, 1 vörös és 1 zöld. Krisztinának (kék) tehát követtöbbsége van mind Vejben, mind Csinben, így hát 6 pontot kap (4+2). A többiek nem kapnak pontot.*

Ezután a császár átkerül a 4-es számhoz, és a Csin és Su közötti szövetség értékelése következik. Shuban 3 követ van, 2 lila és 1 kék. Mivel sem Krisztina (kék), sem Péter (lila) nem rendelkezik követtöbbséggel mindkét tartományban, nem jön létre szövetség, és senki sem kap pontot.

3) Utak kiértékelése

Ahhoz, hogy egy játékos pontot kapjon, szükséges, hogy egy úton, **megszakítás nélkül, legalább 4 pagodá**ja legyen.

A leágazások nem számítanak.

Nem szükséges, hogy a pagodák egyazon tartományban legyenek.

A játékos a pagodasor minden egyes tagjáért **1 pont**ot kap. Egy pagoda csak egy pagodasor tagjaként vehető figyelembe, ilyenformán egy pagodáért legfeljebb 1 pont kapható.

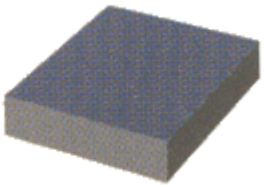
7. példa: *A fentebbi képen látható, hogy Krisztinának Csin és Su régiókban van egy 5 tagból álló, megszakítatlan pagodasora. A Csin bal alsó sarkában látható pagoda az út egy leágazásán van, s ilyesformán nem vehető figyelembe. Krisztina a pagodasorért 5 pontot kap.*

Az új császár

Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a játék végén a legtöbb pontja van. Egyenlőség esetén az érintett játékosok összeadják, mennyi pagodájuk, követük és erődjük maradt (tehát nem került fel a játéktáblára), és akinél ez az összeg nagyobb, az a győztes.

Erődök

Erőd csak üres pagodahelyre rakható le. Ahhoz, hogy erődöt rakjon le, a játékosnak vagy egy, az adott tartományhoz tartozó kártyát, vagy pedig dzsókerként két ugyanolyan színű régiókártyát kell kijátszania. A játékos az erődöt egy pagoda vagy követ helyett rakja le: tehát egy játékos egy körben legfeljebb 2 pagodát/követet/erődöt rakhat le.



8. példa: *Jenőnek 3 sárga tartománykártya van a kezében. Kijátszik egyet, és lerak egy erődöt Csire, egy üres pagodahelyre. Ezután kijátszik egy másik kártyát, és az erődre rárak egy pagodát. Ugyan még maradt egy sárga régiókártya a kezében, azonban körét be kell fejeznie, minthogy egyszerre legfeljebb 2 pagoda/követ/erőd rakható le.*

Fontos: Az erődök semlegesek. Ilyenformán a játékos még saját körében rárakhat egy pagodát az erődre. Ha nem tesz így, akkor az utána következő játékos előtt nyílik arra lehetőség, hogy rátegye egy pagodáját az erődre.

A *pagodák kiértékelése* során az a játékos, akinek a tartományban van erődített pagodája, **dupla pont**ot kap.

Az *utak kiértékelése* során az a játékos, akinek pagodasorában van erődített pagoda, a pagodasorért **dupla pont**ot kap.

Rövid összefoglaló

A)

1. Maximum három kártya kijátszása (két ugyanolyan kártya dzsókernek számít).
2. Maximum két pagoda/követ/erőd lerakása.
    - Csak egy tartományra lehet lerakni.
    - Üres tartományra legfeljebb 1 rakható le.
    - Egy tartományban legfeljebb annyi követ lehet, ahány pagodája van ott annak a játékosnak, akinek ott a legtöbb pagodája van.
    - Ha szükséges, a pagodákat ki kell értékelni.
3. Annyi kártya húzása, hogy 3 legyen a kézben.

B) 1 kártya kicserélése.

Végső értékelés (mikor másodjára fogy ki a húzópakli)

- Pagodák kiértékelése.
- Szövetségek kiértékelése.
- Utak kiértékelése (a pagodasornak legalább négy tagból kell állnia).

További információk találhatók a szerző honlapján: www.spiele-aus-timbuktu.de.

Thaur
2005.05.16.