

**2-4 játékos részére  
tervező és rajzoló:  
Harald Lieske**

# INKA



## A játék célja

Az Inkák aranya után kutatva, az összes kincskereső elsőként akarja megkaparintani a zsákmányt, majd elhagyni a templomot. A kalandozóknak ügyesen kell lépkedni a gyémántalakzatú padlózatán, nehogy beleessenek a veszélyes üregekbe. Néhányuk még falakat is használ, hogy

megnehezítse a többiek kincskereső dolgát.

A kalandvagyóknak vigyázniuk kell a templomban élő kígyókkal is, mert értékes akciópontokba kerül minden egyes találkozás. Éppen ezért folyamatosan olyan utak után néznek, amerre nincsenek kígyók.

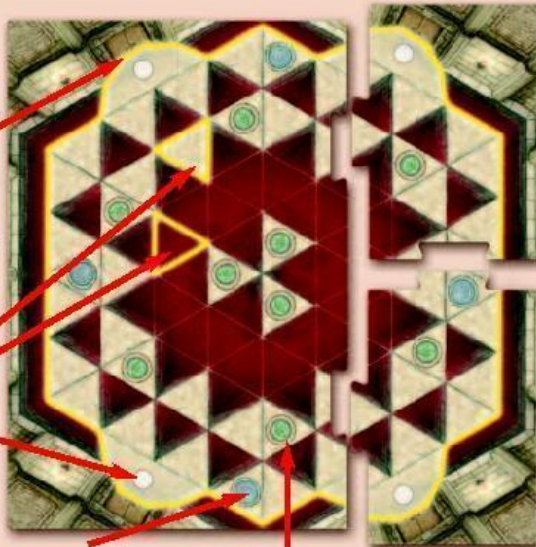
## Játékelemek

- **1 játéktábla** (6 darabból) – az ősi Inka templom belseje. De a padló nagy része hiányzik, így nem lesz könnyű elérni a közepét.

*A játékosok nem léphetnek le a tábla széléről.*

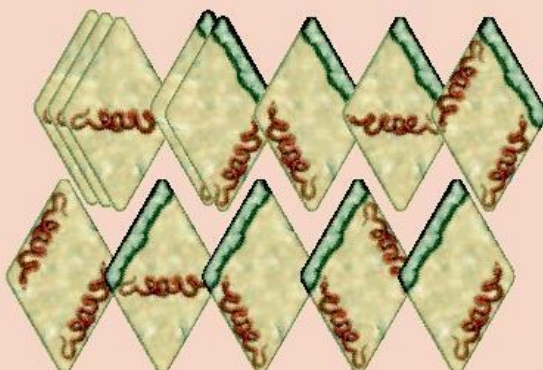
*A tábla háromszögletű mezőkre tagolódik: földre és üregekre.*

*Kezdőpont*

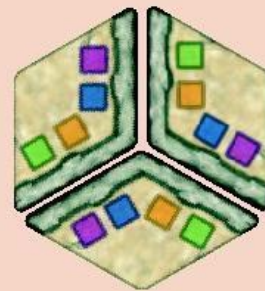


*Különleges helyek: "titkos átjárók" és "gyémántok"*

- **13 járólap** – ezeket rakod le a táblára, hogy legyen mivel lefedni az üregeket



- **3 cél lapka** – ezek kerülnek középre



- **4 játékgura** – a bábuk a startmezőről indulnak, és a templom közepe felé haladva felfedezik a saját színű Inka szobrokat.



- **4 blokkoló korong** – a tábla mezők lezárására



- **12 Inka szobor** – minden játékos a saját szobrait próbálja megtalálni amilyen gyorsan csak lehet



- **1 játékszabály**

## Felkészülés a játékra

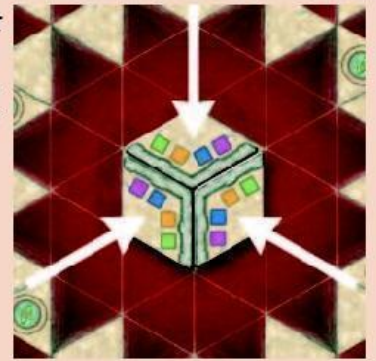
Rakd össze **a 6 darabból álló játéktáblát** és tedd az asztal közepére.

**A gyémánt alakzatú lapkákat** tedd a játéktábla közepére a szemközti ábrán látható módon.

**A járólapkákat** keverd össze, és lefordítva készítsd a tábla mellé.

Minden játékos választ egy szint magának, majd elveszi a hozzá tartozó **bábút, a blokkoló korongot és az inka szobrokat**; ezeket a szobrokat tedd a cél lapkák megfelelő helyeire.

*a 3 gyémánt alakzatú cél lapka a tábla közepére kerül*



*Megjegyzés: 4-nél kevesebb játékos esetén a maradék játékelemeket tedd vissza a dobozba.*

## Hogyan játszunk?

### A templom-labirintus összerakása

A legfiatalabb játékos kezd. A kör órajárás szerint megy. Mindenki választ egy üres kezdőpontot, amire a bábuját teszi.

Ezután **a 13 járólapkát kell elhelyezni a táblán**. Az első játékosal kezdve, mindenki felfordít egy-egy lapkát és a táblára teszi. A következő szabályok érvényesek:

- Egy lapkának mindig legalább **két háromszöget kell takarnia**.
- Az nem számít, hogy ez a két háromszög üreg vagy stabil föld.
- A jeleket el lehet takarni.
- Sem egészen, sem részlegesen **nem lehet** lefedni más célpontot vagy járólapot.
- A játék elején **nem megengedett**, hogy egy játékos útját **teljesen körbekeríted** falakkal.

*Megjegyzés: a játékosok ebben a fázisban már el is kezdhetik a lapkák lerakását, utak blokkolását a központ felé.*



**Nem lehet járólapot a másikra tenni, még részlegesen sem.**



**A második járólapot nem lehet letenni, mert elzárná a kezdő mezőt.**

### Lépés

A soron levő játékosnak lépnie kell. Egy lépés négy fázisból áll, a meghatározott sorrendben; a játékos kap 3 akciópontot (AP); ezt elköltheti akár a 2. vagy 3. fázisban is.

#### 1. fázis: a blokkoló korongod eltávolítása

Ha a blokkoló korongod a táblán van, akkor le kell vened és az egyik oldalra kerül. Ez **nem kerül akciópontba**.

## 2. fázis: a járólapok mozgatása

1 akciópontért (AP) mozgatható egy járólap, az egyik szélé mentén, vagy az egyik sarka körül forgatva.

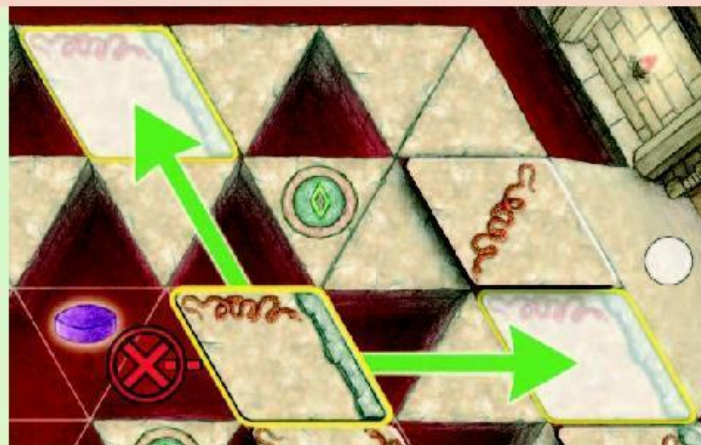
A következő szabályok érvényesek:

- A lapkával **nem lehet elfedni** másik járólapot, játékfigurát vagy blokkoló korongot.
- Azok a lapkák, **melyeken blokkoló korong van, nem mozdíthatók.**
- Ha játékfigura van a lapkán, az mozgatható, a figura is megy vele együtt.
- Egy járólapka **egy irányban léphet, vagy foroghat** bármennyi lapka fölött. A lépésnek vagy forgásnak **akkor van vége, ha beleütközik valamibe** (tábla szélé, blokkoló korong, másik lapka, játékfigura).

A játékos többször is mozgathatja lapkáját, lapkait egymás után.

Megjegyzés: minden mozgás 1 akciópontba (AP) kerül.

Megjegyzés: a cél lapkák nem járólapok, tehát nem mozgathatók a 2. fázisban.

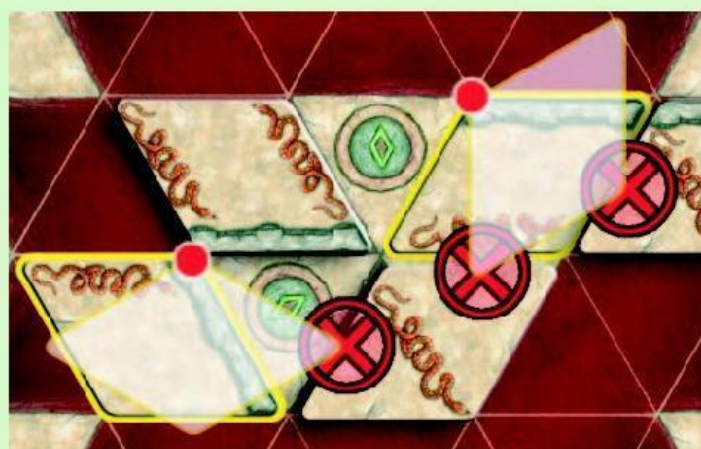


*Ebben a példában a járólap akár 2 mezőt is léphet a nyilakkal jelölt két irányban.*



*A járólapok mozgatásának módjai. 2 példa:*

*Az A lapka a forgatást követően a megjelölt négy mező egyikére léphet. A B lapkának két mezőre van lehetősége lépni a forgatás után.*



*Ha a járólap forgatása valamilyen tárgyba ütközik (másik lapka vagy blokkolt mező), a forgatás megáll, még akkor is, ha az ütközés minimális lenne, mint a példában.*

### 3. fázis: játékgigura mozgatása

A soron levő játékos most léphet a figurájával a lapkákon és játémezőkön át. Lépésekor a következő szabályokat kell betartania:

- A játékos **nem léphet** át üreg felett, és bele sem.
- A figurák **nem tudnak átmenni a falon.**
- **Nem léphet** olyan mezőre sem, ahol **már áll egy másik** játékgigura vagy blokkoló korong.
- Ha **kígyó** kerül az útjába, ez minden esetben **1 akciópontba (AP) kerül.** Ez azt jelenti, hogy a figurával lépés egyáltalán semmibe sem kerül mindaddig, míg kígyóval nem találkozik.

#### Inka szobrok begyűjtése

Ha a játékgigurád eléri az egyik olyan **célmezőt**, amin saját színű **Inka szobor** van, akkor 1 akciópontért (AP) begyűjtheted. Tedd magad mellé.

#### Különleges mozgások: titkos átjárók és gyémántok

Ha a játékos olyan mezőre érkezik, ahol **titkos átjáró** van, akkor segítségével átléphet bármelyik mezőre, ami **nem foglalt** 1 akciópontért (AP).

Ha a játékos olyan mezőre érkezik, amin **gyémánt** van, akkor elmozdíthatja **bármely célmezőjét** 1 akciópontért.

### 4. fázis: blokkoló korong lerakása

A játékos, miután elhasználta akciópontjait, letehet egy blokkoló korongot **bármelyik üres mezőre** vagy járólapra. Ez nem kerül akciópontba.

**A fel nem használt akciópontokat nem lehet elraktározni későbbi körökre.**



**Ebben a példában a bábu csak egy irányba mozoghat. Ha elmegy a tábla széléig, az 2 AP, mivel 2 kígyóval találkozik közben.**

*Megjegyzés: a cél lapkákon állhat egynél több bábu is, de blokkoló korongot nem lehet cél lapkára tenni!*



titkos átjáró



gyémánt

*Megjegyzés: blokkoló korongot nem lehet cél lapkára tenni.*



Ha egy játékos összegyűjtötte **a 3 saját színű Inka szobrot**, megcélozhatja figurájával bármelyik kijáratot.

Az a játékos nyer, aki a három begyűjtött szoborral elsőként hagyja el a templomot valamelyik kijáraton keresztül.

*Megjegyzés: ahogy egy játékos összegyűjtötte mindhárom Inka szobrot, a többi játékos azon lesz, hogy blokkolja az útját a kijárat felé...*