

OH, PHARAOH!



JÁTÉKSZABÁLY

egy szellemes kártyajáték 3-4 játékos számára 10 éves kortól

JÁTÉKÖTLET

A mindenható Put-n-Tut fáraó úgy döntött, hogy piramisépítő versenyt rendez. A piramisokat szintről szintre haladva lehet felépíteni az építők kártyák segítségével. Az építők csereberélhetik egymás között a kártyáikat. Miután egy piramis elkészült, az építő eldöntheti, hogy bővíti még vagy pontokat kér érte. Természetesen a nagyobb piramisok több pontot érnek, mint a kicsik - de ne várj túl sokáig, mert könnyen meglophatnak az átkozott tolvajok!

A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékos győz, aki a kész piramisokért a legtöbb pontot szerzi.

ÖSSZETEVŐK

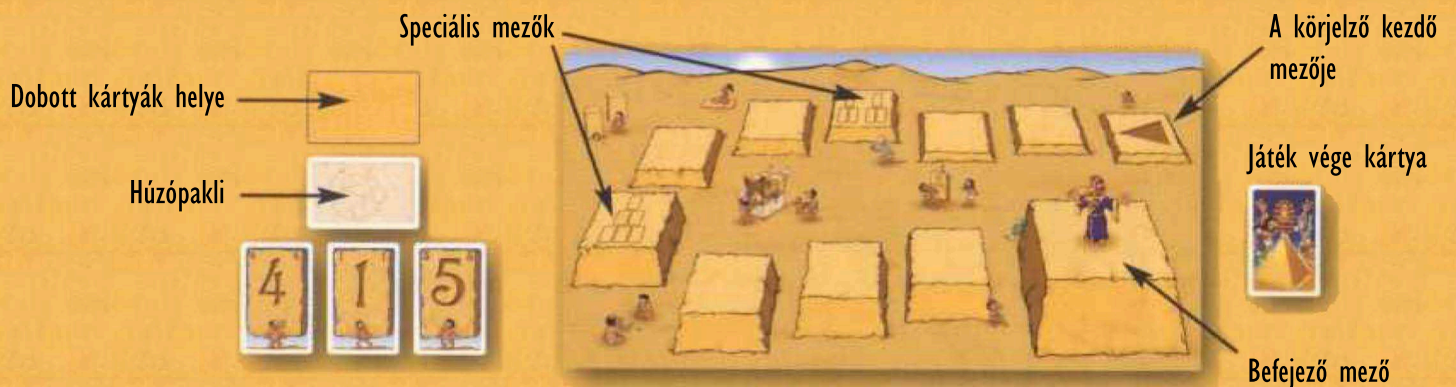
- 79 db építők kártya (értékek: 13 db 1 pontos, 12 db 2 pontos, 11 db 3 pontos, 10 db 4 pontos, 9 db 5 pontos, 8 db 6 pontos, 6 db 7 pontos, 4 db 8 pontos, 3 db 9 pontos, 3 db joker)
- 10 speciális kártya (5 db tolvaj, 2 db adószedő, 3 db fáraó)
- 1 db játék vége kártya
- 1 db játéktábla
- 1 db körjelző
- 1 db dobókocka



ELŐKÉSZÜLETEK

- Tegyük a játéktáblát az asztalra és helyezzük a körjelzöt a kezdő mezőre (egy nyíl jelöli).
 - Tegyük a játék vége kártyát a játéktábla befejező mezője mellé (egy fáraó jelöli).
 - Keverjük össze az építőkő kártyákat és a speciális kártyákat, és osszuk minden játékosnak 7 kártyát arccal lefelé fordítva. Minden játékos vegye kézbe a kártyáit.
 - A megmaradt kártyákat helyezzük arccal lefelé a táblára, ez lesz a húzópakli. Fordítsuk fel a pakli felső 3 lapját és tegyük őket arccal felfelé a pakli mellé.
- Fontos:** Nem lehet felfordítva két egyforma kártya. Amennyiben ez megtörténne, az egyik kártyát rögtön a dobott pakliba kell tenni, és húzni kell a helyére egy másikat.
- Szükség lesz papírra és ceruzára a pontok feljegyzéséhez.
 - A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járása szerint következnek.

Az alábbiaknak megfelelően állítsd össze a játékkeretet:



PIRAMIS ÉPÍTÉSE

- A piramisnak legalább 3 kőből kell állnia, és legalább 2 szintesnek kell lennie, közvetlenül egymás felett.
- A piramis minden szintjének legalább egyel kevesebb kártyából kell állnia, mint az alatta lévő szint.
- A piramis egy szintjén az építőkövek értékének meg kell egyeznie.
- Minden szint építőköveinek az értéke pontosan egyel nagyobb kell, hogy legyen, mint a közvetlenül alatta lévő szint köveinek értéke. Ezáltal az értékek egy folyamatos, megszakítás nélküli sorozatot alkotnak a piramis aljától a tetejéig.

Szabályos piramisok:



Szabálytalan piramisok:



A JÁTÉK MENETE

A játékosok a körökben 4 egymás utáni cselekvést hajtanak végre (a 3. cselekvés egyes részeinek sorrendjét a játékos döntheti el):

1. Piramis pontozása

2. Kártya húzása: egyiket a 3 felfordított kártya közül, vagy a húzópakli felső lapját.

3. Játékos cselekvések

- Alkudozás és csere.
- Piramis építése vagy egy meglévő piramis bővítése.
- Tolvaj vagy adószedő kártya kijátszása.

4. Kártya húzása vagy a kézben tartott lapok eldobása



1. Piramis pontozása

A játékos a köre elején dönthet, hogy a meglévő piramisai közül akarja-e valamelyiket pontozni.

Megjegyzés: Később, ha a játék során egy játékosnak 2 piramisa is van (lásd a „Játéktábla mezők” részt), eldöntheti, hogy csak az egyiket pontozza, mindkettőt vagy egyiket sem.

Ha a pontozást választja, összeadja a piramis minden szintje egyik építőkövének értékét, és az így kapott összeget megszorozza a piramis szintjeinek számával.

Példa:



$$(6 + 5) \times 2 = 22 \text{ pont}$$



$$(5 + 4 + 3) \times 3 = 36 \text{ pont}$$

Ezeket a pontokat rögtön fel kell jegyezni.

Minden kártya, ami a pontozott piramis(oka)t alkotta, a dobott pakliba kerül.

A pontozás után a körjelzöt pontozott piramisonként egyel előre kell mozgatni (lásd a „Játéktábla mezők” részt).

Fontos: Ha egy játékosnak a köre kezdetén egy legalább 12 kártyából álló piramisa van, akkor azt pontozni kell.



2. Kártya húzása

A játékosnak húznia kell egy kártyát és a kezébe kell vennie. Ez lehet az asztalon lévő három felfordított kártya közül az egyik, vagy a húzópakli felső lapja.

Ha a játékos az asztalon lévő három kártya közül választott, akkor a húzópakli felső lapját rögtön fel kell fordítani és le kell tenni a felhúzott kártya helyére. Ha a kártya megegyezik az asztalon lévők egyikével, akkor el kell dobni és újat kell húzni. Az asztalon lévő három kártyának mindig különbözőnek kell lennie.

3. Játékos cselekvések

Alkudozás és csere

A játékosok a saját körükben alkudozhatnak az ellenfeleikkel és kicserélhetik velük a kezükben lévő kártyáikat. Nem feltétlenül kell ugyanannyi kártyát elcserélni - például 2 kártyát el lehet cserélni akár 1-re is. Minden kártya elcserélhető, beleértve az építőköveket, a jokereket és a speciális kártyákat.

Piramis építése vagy egy meglévő piramis bővítése

Az aktuális játékos építhet egy új piramist, legalább 3 kártya segítségével (lásd a „Piramis építése” részt). Ha a játékosnak már van egy piramisa, akkor azt bővítheti. A piramis tetejéhez vagy az aljához is lehet szinteket építeni. Az építésre vonatkozó szabályokat mindig be kell tartani.

Megjegyzés: Kezdetben a játékosok csak egy piramist építhetnek vagy bővíthetnek. A játék során a későbbiekben lehetővé válik 2 piramis építése is (lásd a „Játéktábla mezők” részt).



Az építkezés során a játékosok annyi jokert használnak fel, amennyit szeretnének. A jokerek a hagyományos építőköveket helyettesítik. Ha egy játékosnak van olyan építőkő kártyája, amit egy piramisban egy joker helyettesít, akkor a saját körében kicserélheti azokat. A joker lehet az ő piramisában vagy akár egy ellenféleben is. A joker kártyát megtarthatja későbbre, vagy rögtön hozzá is teheti az egyik piramisához. A játékos több joker kártyát is kicserélhet, feltéve, hogy rendelkezik a megfelelő építőkő kártyákkal.

Fontos: A játékosok nem vehetik vissza a piramisukhoz hozzáépített építőkő kártyákat a kezükbe.

Tolvaj vagy adószedő kijátszása

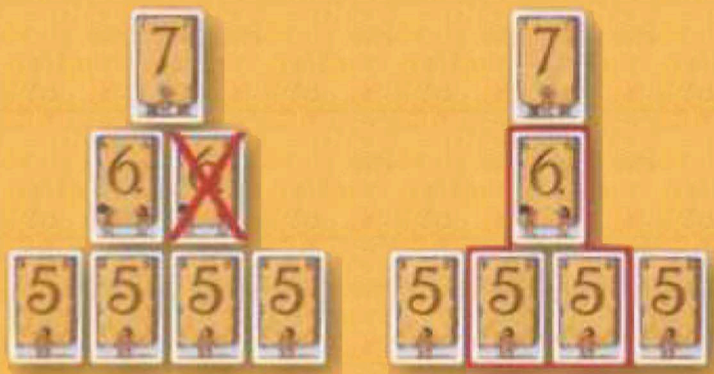
A játékosok annyi tolvaj vagy adószedő kártyát játszanak ki az ellenfeleik ellen, amennyit szeretnének.



Amikor egy játékos kijátsza a **tolvaj** kártyát, kijelöli, hogy melyik ellenfele piramisából szeretne kártyát lopni (ez lehet joker is). Ahhoz, hogy a lopás sikerüljön, dobni kell a dobókockával. A dobásnak legalább annyinak kell lennie, ahány szintje van a választott piramisnak.

Példa: A piramisnak 4 szintje van. Ahhoz, hogy a lopás sikerüljön, legalább négyest kell dobni a kockával.

Hiányos piramisok: Ha egy sikeres lopás után a piramis hiányossá válik, akkor a tulajdonosának vissza kell vennie a kezébe a piramis építőkő kártyáit. Azonban néhány kártyát az asztalon hagyhat, feltéve, hogy azokból egy szabályos piramist ki lehet alakítani. Ebben az esetben csak a maradék kártyákat kell visszavennie a kezébe.



Példa: A tolvaj ellopta a 6-os építőkövet, ezáltal a piramis hiányossá vált. A balszerencsés piramis építő dönthet, hogy visszaveszi a megmaradt 6 kártyát a kezébe, vagy az asztalon hagy két 5-öst és egy 6-ost (amiből egy szabályos piramist ki lehet alakítani), és csak a maradékot veszi vissza. Ha a tolvaj egy 5-öst lopott volna el, akkor a piramis továbbra is szabályos maradna, tehát nem kellene az építőjének visszavennie egyik kártyáját sem.



Amikor egy játékos kijátsza az **adószedő** kártyát, minden ellenfele kezéből elvehet egy kártyát véletlenszerűen.

Megjegyzés: A lopás és az adóztatás során megszerzett kártyákat a játékosok rögtön felhasználhatják vagy megtarthatják a kezükben későbbre.



A **fáraó** kártya az egyetlen olyan kártya, amelyet egy másik játékos köre alatt lehet kijátszani. Ez a kártya védelmet nyújt a tolvaj és az adószedő ellen. Ha tolvaj ellen használják, a fáraót azelőtt kell kijátszani, mielőtt a tolvaj a kockával dobna. Ekkor a tolvaj és a fáraó kártyát is a dobott lapok közé kell helyezni. Ha a fáraót az adószedő elleni védekezésre használják, az adószedő csak azon játékosok kezéből vehet el kártyát, akik nem játszották ki a fáraót.

Minden kijátszott tolvaj, adószedő és fáraó kártya a dobott kártyák paklijába kerül.

4. Kártya húzása vagy a kézben tartott lapok eldobása

A kör végén a játékos eldobhat 1 kártyát. Ezután annyit húz a húzópakliból, hogy ismét 7 kártya legyen a kezében. Ha a játékosnak több, mint 7 kártyája van, ki kell választania és el kell dobnia annyi kártyát, hogy csak 7 kártya maradjon a kezében.

Ha a játék során a húzópakli elfogy, meg kell keverni a dobott kártyák pakliját, és azt kell használni új húzópakliként.

Játéktábla mezők

Ha egy piramis pontozásra kerül, a körjelzőt egy mezővel előbbre kell mozgatni a játéktáblán.



Ha a körjelző eléri az első speciális mezőt, a játékosok a játék további részében építhetnek 2 piramist is egy időben. Ha egy játékosnak 2 piramis van, eldöntheti, hogy csak az egyiket pontozza, mindkettőt vagy egyiket sem.



Ha a körjelző eléri a második speciális mezőt, a játékosok a játék további részében csak a legalább 3 szinttel rendelkező piramisokat pontozhatják.



A JÁTÉK VÉGE

Ha a körjelző eléri a játéktábla utolsó mezőjét, megkezdődik a játék befejező fázisa. Keverjük össze a húzópakli és a dobott pakli összes lapját, a játék vége kártyával együtt, ezután a játék a rendes menete szerint folytatódik tovább. Amint egy játékos felfordítja a játék vége kártyát, a játék végetér - több cselekvést már nem lehet végrehajtani. Minden piramis, ami legalább 3 szintes, pontozásra kerül. A győztes az lesz, aki végül a legtöbb pontot eléri.

A szerző: Thilo Hutzler 1964-ben született, megnősült, két gyermeke van. Középiskolai tanár Bajorországban, elsősorban azokat a játékokat kedveli, amelyekben van akció és némi bosszantás - ahogy az általa tervezett piramis építő versenyben, az „Oh, Pharaoh!”-ban is.

Szerkesztő: TM-Spiele

Illusztráció: Michael Menzel

Design: Pohl & Rick

Angol szabályfordítás: Patrick Korner

© 2004 KOSMOS VERLAGT, STUTTGART

© 2004 UBERPLAY ENTERTAINMENT LLC

überplay™

www.uberplay.com • info@uberplay.com

