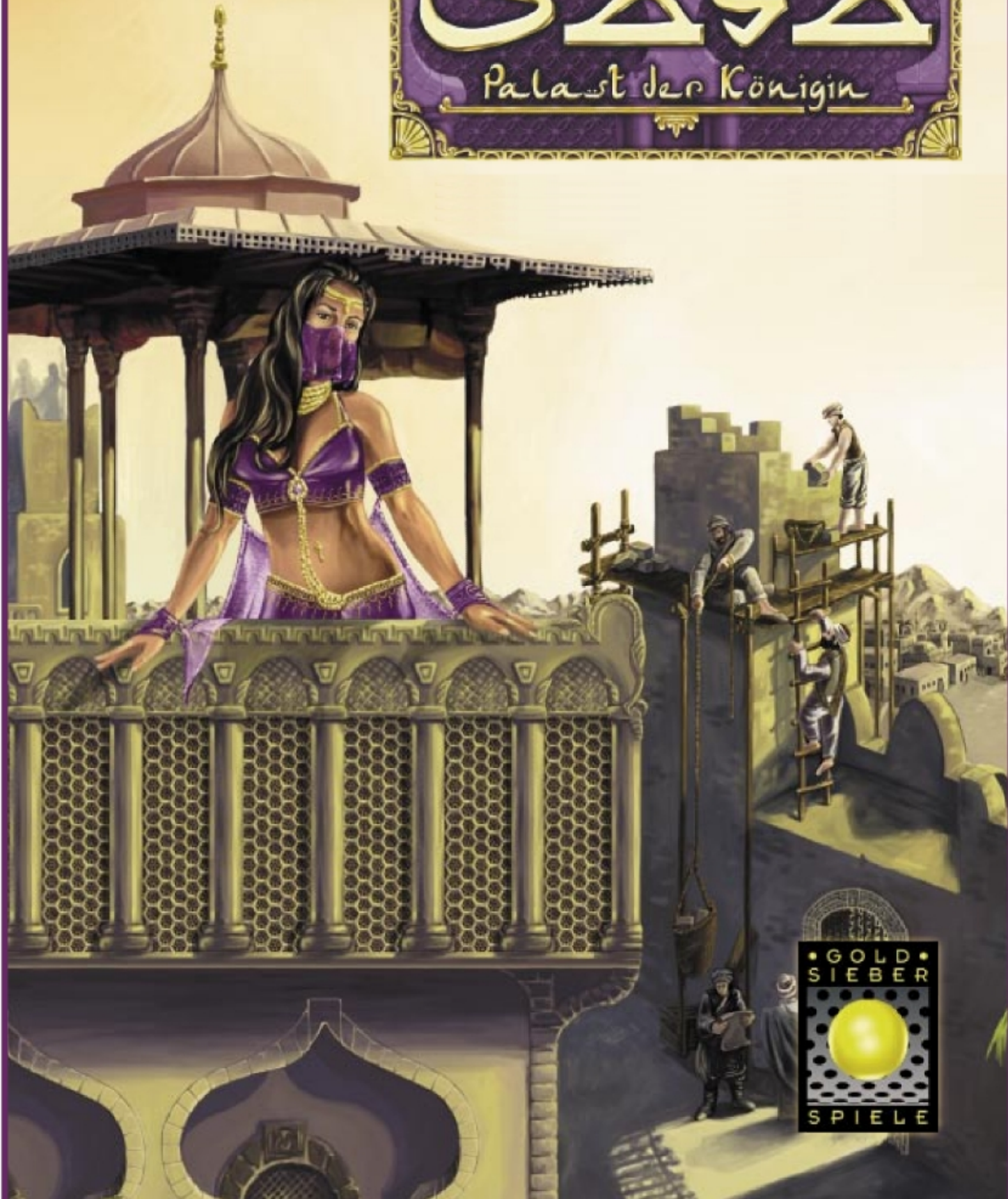


حکامی

Palast der Königin

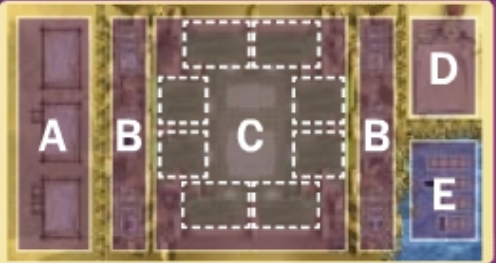


• GOLD •
SIEBER
SPIELE

A játék összetevői és előkészületei

1.

A játéktáblán a következő mezőket láthatjuk: építkezési mezők(A), 6 városnegyed(B), palotakert 8 kertmezővel (C), akciókártyák paklijának helye (D), kikötő (E)



5.



2.

A palotát felépítjük (lásd eredeti szabály 6.oldal), majd a játéktáblára helyezzük, pontosan úgy, ahogyan az ott meg van jelölve, a palotakert közepére.



3.

Minden játékos választ egy színt, majd a színhez tartozó 8 játékgurat és az 5 szerájbélyeget maga elé helyezi.



4.

A palota felépítéséhez szükséges nyersanyagokból fajtánként 15 darab van, alabástrom (fehér), homokkő (barna), ébenfa (fekete), arany (sárga)



A kezdőjátékost tetszés szerint választhatjuk ki, aki mind a 4-fajta nyersanyagból kivisz 1 darabot és saját döntése szerint szétosztja a játékosok között. Az óramutató járásával megegyező irányban számolt 3. és 4. játékos kap még plusz egy darabot abból a fajtából, amit a kezdőjátékos adott neki.

A játékosoknak mások által is láthatóan kell nyersanyagukat maguk előtt tartaniuk. Ezután a kezdőjátékos ismét vesz 1-1 darabot mindegyik fajtából és véletlenszerűen lehelyezi a 4 kikötőmezőre, majd feltölti a mezőket a szükséges számban ugyanazzal a fajtával. A kimaradt nyersanyagokat a játéktábla mellé helyezzük, ez lesz a közös készlet.

Kikötő



5.

8x 8x 8x

A 24 palotaelemet fajtánként 3 különálló kupacba rendezzük és a játéktábla mellé helyezzük.

Az oszlopokat tegyük a tartótalpacskákba. Minden palotaelemhez

a 24 palotaépítő kártya egyike tartozik. Ezenkívül találunk még 2 db kincseskamra-kártyát és 1 db "Játék vége" - kártyát. A palotaépítő kártyákat számozásuk (1,2,3) szerint külön paklikba szedjük. Mindegyik kis paklit külön-külön összekeverjük, és az alábbiak szerint a kártyákat képpel lefelé egy pakliba rendezzük:



3 db "3" jelzésű kártya közé belekeverjük a "Játék vége" kártyát, majd ez kerül a pakli legaljára.

Erre jön a maradék 5 darab "3" jelzésű kártya. Ezután a "kincseskamra-2.értékelés" kártya, majd a 8 db "2" jelzésű kártya. Ezt követi a "kincseskamra-1.értékelés" kártya és végül a pakli tetejére a 8 db "1" jelzésű kártya.

Az így keletkezett paklit a játéktábla mellé helyezzük és ebből húzunk

3 db kártyát, amelyekkel egymás után feltöltjük az építőmezőket (5.1; 5.2; 5.3), úgy hogy a kártyák képpel felfelé helyezkedjenek el.



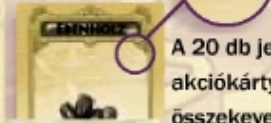
6.

Minden játékos kap 2 db kikötőkártyát a saját színében, és maga elé helyezi úgy, ahogyan az a képen látható.



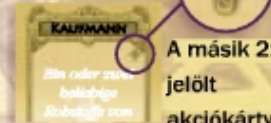
7.

A 20 db jelöletlen akciókártyát összekeverjük és képpel lefelé az akciókártya mezőre helyezzük.



8.

A másik 21 db, jelölt akciókártyákra csak a haladó változatban van szükségünk. (haladó szabály e leírás végén)



A fekete figura: a "Vezír". Őt a bazárnegyedbe állítjuk fel.



2.

A játék célja

A kikötőben lévő nyersanyagokból tovább kell építeni Saba királynőjének palotáját. A játékosok elvégzett munkájuk jeléül saját figurájukat felállítják a palota tetejére. Aki a palotát tovább építi, más játékfiguráját sajátjára cserélhet. Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek a legtöbb bábuja áll játék végén a palota tetején.

A játék menete

A kör a kezdőjátékostól az óramutató járásával ellentétes irányba halad. Egy kör a következő lépésekből áll:

1. nyersanyagvétel a kikötőből
2. palotaelem beépítése
3. bábkunkat egy városrészbe állítjuk
4. akciókártya húzása

Akkor vegyük sorra részletesen az egyes lépéseket!

1. Nyersanyagvétel a kikötőből

A kikötőkártyák mutatják, mely nyersanyagunkat pótolhatjuk a kikötőből. A 2 db kikötőkártya 4 oldala egy-egy kikötőmezőhöz tartozik. A soron lévő játékos kiválasztja kikötőkártyáinak látható oldalaiból az egyiket, majd a hozzá tartozó akciót le kell vezetnie az alábbiak szerint:



"a" : Erről a kikötőmezőről 2 nyersanyagot vesz el az aktív játékos, és húz egy akciókártyát a kezébe. (A fordító megjegyzése: Amit azonnal fel is használhat.)



"b" : Erről a kikötőmezőről 2 nyersanyagot vesz el az aktív játékos és az építőmezőkre kihelyezett palotaépítő kártyák közül egyet eltávolít a játékból.



"c" : Erről a kikötőmezőről 3 nyersanyagot vesz el az aktív játékos és a Vezírt áthelyezi a 6 városrész másikába. (A fordító megjegyzése: S végrehajtja azon városnegyed akcióját ahová került.)



"d" :Az aktív játékos 4 nyersanyagot vesz el erről a kikötőmezőről.

Az akció után a játékosnak kijátszott kikötőkártyáját meg kell fordítania, azért ,hogy a következő körben annak másik oldalát tudja használni.

A kikötők újratöltése:

A kikötőben mindig, mind a 4 nyersanyagfajtának meg kell lennie. Miután az aktív játékos a kiválasztott kikötőmezőről elvitte a nyersanyagot, a mögötte lévő mezőkön elhelyezkedő nyersanyagokat előre kell tolni , majd a hiányzó nyersanyagokat ki kell pótolni a közös készletből.

Ha már elfogyott a közös készletből egy fajta, akkor úgy kell feltölteni, ahogyan az lehetséges.

Példa

a) az aktív játékos elviszi a 3 db homokkővet a kikötő 3.mezejéről. b) a 2 alabástrom és a 2 arany továbbtolódik egy mezőt a 4 nyersanyagot tartalmazó mező felé c) végül a 2 alabástromhoz odahelyezünk még egy alabástromot, azért mert a kikötő 3.mezején 3 db nyersanyag számára van hely. d) a 4 ébenfa marad a helyén, mivel ezt nem tudjuk tovább tolni e) az üresen maradt 1. mezőt pedig feltöltjük azzal a nyersanyaggal, amelyet a játékos elvitt a kikötőből (ebben az esetben homokkővel)



2. Palotaelem építése

A palotakert 8 kertmezőből áll. Az építőmezőkön elhelyezett palotaépítő kártyák azt a palotaelemet mutatják, amelyet éppen fel lehet húzni. A kártyákon láthatjuk, hogy milyen és mennyi nyersanyagra van szükségünk ahhoz, hogy a palotaelemet a jelzett kertmezőben felépíthessük.



Amikor a játékos eldönti, melyik palotaépítő kártyát játssza ki, a szükséges nyersanyagokat a saját készletéből a közös készletbe vissza kell adnia. Mindig csak egy palotaelemet lehet építeni.



Ha a játékos úgy dönt, hogy az 5.2 vagy az 5.3 építőmezőn lévő palotaépítő-, kincseskamra-, vagy játékvége kártyát szeretné kijátszani, a mező mellett feltüntetett számú aranyat is meg kell fizetnie járulékként.

Az aktív játékos kivesszi a készletből a palotaépítő kártyán megjelölt palotaelemet és a kártya által jelzett kertmezőre építheti, ezzel tovább fejlesztve a királynő palotáját.

A boltíveket a falomra tűzhetjük, a kutak és az oszlopok a palotakertben foglalnak helyet.



A játéktábla minden kertmezőjéhez tartozik egy balkon a palota tetején. A játékos az általa éppen felépített palotaelem kertmezőjében lévő balkontra felállíthatja saját figuráját. Ha valakinek már elfogyott készletéből a bábu, valamelyik városnegyedből áthelyezheti ide.



Kertmező

A kijátszott palotaépítő kártyát el kell távolítani a játékból.

Az építőmezők újra töltése:

Amint egy kártyát eltávolítunk az építőmezőről, toljuk az ott maradó kártyákat feljebb az aranszimbólum nélküli (5.1) mező felé (Kivéve, ha az 5.3 mezőről fogyott el). Így a két arannyal jelzett mezőre (5.3) kell húznunk a pakliból egy kártyát! Természetesen képpel felfelé helyezzük el a kártyát.

A Szeráj

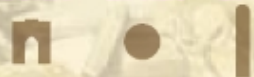
A balkonon már áll egy bábu. Ha az aktív játékos e balkon kertmezőjében egy magasabb értékű építkezést hajt végre, akkor a balkonon álló játékgurat visszaadja tulajdonosának és a helyébe a sajátját helyezi fel.

Megengedett, hogy egy saját játékgura egy építkezés által sajátja legyen cserélve.

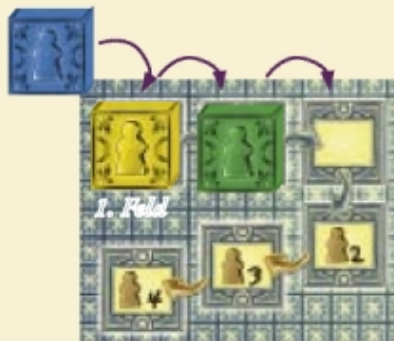
Ha egy kertmezőben már megtörtént egy magasabb értékű építkezés, ott ezután alacsonyabb értékű építkezést már nem lehet folytatni.

Az építőelemek értékük szerint növekvő sorrendben:

1. boltív 2. kút 3. oszlop



Előfordulhat, hogy az építőmezőre kihelyezett palotaépítő kártya alapján már nem lehet építkezni, mert pontosan ebben a palotarészben már megtörtént egy magasabb értékű építkezés. Ilyen esetben azt a kártyát azonnal el kell távolítani a játékból és az építőmezőt újra fel kell tölteni.



Ha egy játékos egy építkezés következtében visszakapja a balkonról a bábuját, saját szerjébélyegét a szerj 1. mezőjére helyezheti. (A fordító megjegyzése: Ha saját bábu lett cserélve akkor is!) 2 játékos esetén 4db, 3 játékos esetén 5 db, 4 játékos esetén mind a 6 szerjmező használható.

A már a szerjban lévő szerjébélyegeket a rajzon feltüntetett módon, a nyíl irányában kell tovább tolni. Ha a szerj minden felhasználható mezeje foglalt, a továbbtolás által azt a szerjébélyegyet kell visszaadni tulajdonosának, amelyik az 1. mezőtől a legtávolabbra esik.

A szerj szabály egyenlő állás esetén

Ha két játékos között bármikor egyenlő állás van, akkor köztük a szerjban lévő bélyegeik többsége dönt. Ha még mindig egyenlő az állás, akkor az közöttük a döntő tényező, hogy melyikük szerjébélyege áll közelebb a szerj 1. mezőjéhez.



Példa a) kék játékos szerjébélyegét az 1. mezőre helyezi b) így a többi bélyegyet eltolja, a pirosat el kell távolítani c) A játékosok nem használhatják a szerj utolsó mezejét (3 játékos esetén 5 mező használható). A sárga és a piros játékosnak is 2 szerjébélyege van d) mivel a sárga játékos egyik bélyege közelebb áll a szerj 1. mezőjéhez, így sárga veszi át a vezetést a szerjban.

A Kincseskamra

Az aktív játékos megteheti - egy palotaelem építése mellett - hogy egy kihelyezett kincseskamrakártyát nyersanyagok átadásával kijátszik, és ezáltal kivált egy kincseskamraértékelést.

Számoljuk meg a bábuakat a balkonokon és a kincseskamrán. Az a játékos, akinek ebben a pillanatban a legtöbb bábuja van fent, felállíthat egy újabb bábut a kincseskamrára.

Egyenlő állás esetén a szerj szabály dönt. Ha ezután még mindig fennáll az egyenlő állás, akkor nem lehet újabb bábut rakni a kincseskamrára.

A kijátszott kincseskamrakártyát a játékból el kell távolítani.

3. Bábunkat egy városrészbe állítjuk

A 6 városnegyed különböző akciókat tesz lehetővé.

Ha az aktív játékos épít egy palotaelemet (kivéve kincseskamrakártya), leteheti egyik bábuját egy tetszés szerinti városnegyedbe, de az itt lehetséges akciót csak a következő körben hajthatja végre.

A városnegyed elfoglalásáért az első figura után 1 aranyat, a második figura után 2 aranyat kell fizetni a közös készletbe. Egy városnegyedben maximum két figura állhat!



Kőfaragónegyed

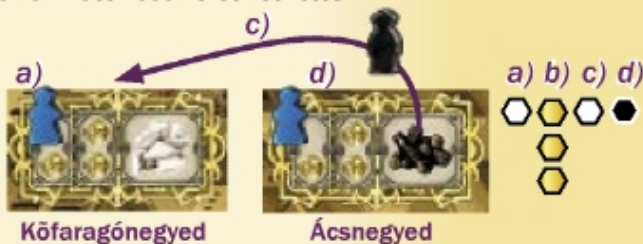
A városnegyedek mindenkori akcióját az aktív játékos körönként egyszer tetszés szerinti időben végrehajthatja. Ha ugyanannak a játékosnak 2 bábuja áll egy városnegyedben, annak az akcióját kétszer hajthatja

vége. (A fordító megjegyzése: Célszerű a palota építés előtt kihasználni a városnegyed adta lehetőségeket.)

Amely városnegyedben a Vezír áll, az a városnegyed blokádnál áll, így semmilyen akciót nem lehet végrehajtani. Ha a Vezírt áthelyezik, azonnal lehet a felszabadul városnegyedet használni.

Példa

a) Kék játékos elvesz 1 alabástromot a közös készletből, mert az ő bábuja a kőfaragónegyedben áll. b) Választ egy kikötőkártyát 3 nyersanyaggal és elveszi a megfelelő kikötőből a 3 aranyat. c) Kék játékos ezen kikötőkártya miatt áthelyezi a Vezírt a kőfaragónegyedbe. Ezért 1 Alabástromot vehet el a közös készletből d) Mivel az áthelyezés miatt a Vezír már többé nem tartja blokádnál az ácsnegyedet, így kék játékos az ácsnegyedben elhelyezkedő bábuja jóvoltából megkaphatja most már az 1 ébenfát a közös készletből.



A városnegyedek

Kőfaragónegyed



Ácsnegyed



Kőművesnegyed



Aranyművesnegyed



Az aktív játékos megkapja a negyednek megfelelő nyersanyagot: 1 alabástromot, 1 ébenfát, 1 homokkővet, 1 aranyat a közös készletből.

Cserenegyed



Az aktív játékos saját 1 aranyát elcserélheti 1 alabástromra, 1 homokkőre vagy 1 ébenfára a közös készletből. Vagy fordítva.

Bazárnegyed



Az aktív játékos saját készletéből 1 nyersanyagot (kivéve arany) elcserélhet egy másik nyersanyagra (kivéve arany) a közös készletből.

4. Akciókártya húzása (kör vége)

Az aktív játékos húz egy akciókártyát a pakliból és a kezébe veszi. (A fordító megjegyzése: Ezzel be is fejezte körét, az éppen húzott kártya majd csak a következő körben játszható ki.) A kézben lévő kártyákat mindig úgy kell tartani, hogy azok száma a többi játékos részére is ismert legyen.

Az aktív játékos saját körében tetszés szerinti számban használhatja fel akciókártyáit. Azokon feltüntetett nyersanyagot a közös készletből veheti el. Ha már nincs ilyen nyersanyag a közös készletben, a kártyát nem lehet kijátszani!

Az aktív játékos körének végén (tehát az akciókártya húzása után) max. 3 kártya lehet a kezében és max. 7 nyersanyag lehet a készletében. Az ezen felüli kártyákat képel lefelé el kell dobni, és a szám feletti nyersanyagokat a közös készletbe visszahelyezni.

A kijátszott kártyákat a húzópakli mellé kell tenni, ha elfogyott az akciókártya pakli a dobott lapok megkeverésével új paklit hozunk létre.

A játék vége és az értékelés

A játék azonnal véget ér, ha

az összes palotaépítő kártya fel lett építve, vagy eltávolításra került

Vagy

ha a "játék vége" kártya nyersanyagok leadásával ki lett játszva.

A játék végén összeszámoljuk az összes figurát a balkonokon és a kincseskamrán. Az győz, akinek a legtöbb bábuja van fent.

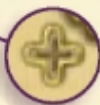
Egyenlő állás esetén a szerájszabály dönt.

Haladó szabályok

Ha már biztosak vagyunk a játék szabályaiban, játszhatjuk a következő kiegészítéssel:



A 21 db jelölt akciókártyát összekeverjük a 20 db jelöletlen akciókártyával és így képezünk egy húzópaklit. Ezekkel különböző akciókat hajthatunk végre. Az aktív játékos körének végén max. 4 kártyát tarthat a kezében.



Az a játékos, aki vezet a szerájban, állíthat egy bábut a szerájbélyegére. Ez a figura beszámít a kincseskamraértékelésnél és a játék végén is. Ha egy másik játékos átveszi a vezetést a szerájban, visszaadja az ott lévő bábut a tulajdonosának, majd a sajátját helyezi oda.

Ha a játékos palotaelemet épít, saját készletéből 1 db tetszés szerinti nyersanyagot a megfelelő kertmezőre helyezhet. Ezt a palotaelemet csak akkor lehet egy (magasabb értékű) építkezéssel tovább fejleszteni, ha ebből a fajta nyersanyagból 1 darabot pluszban lead az építő játékos. A nyersanyagot ezután ki kell venni a kertmezőből.

Tervező: Christian Fiore & Knut Happel

Ilusztráció: Christian Fiore

Goldsieber Spiele

© 2007 NORIS-SPIELE

Georg Reulein GmbH

Werkstrasse 1, 90765 Fürth

Made in Germany

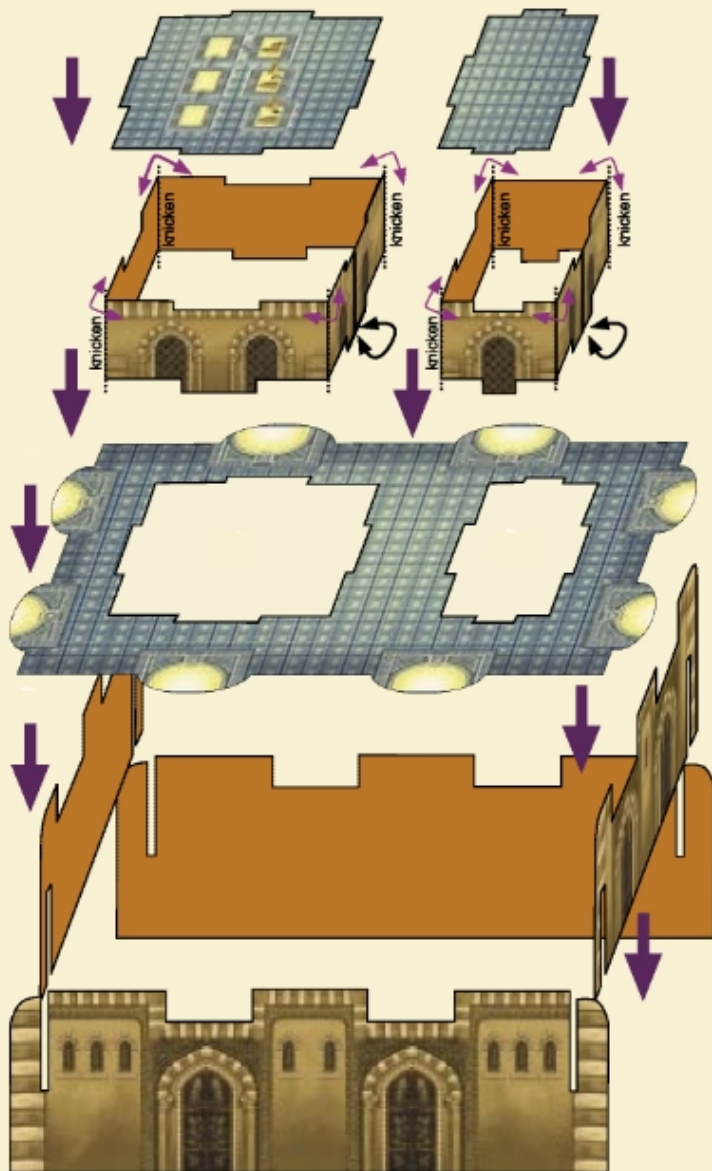
Fordítás: B. Andi

Szerkesztés: Artax

Ha észrevételed van ide írd: tarsas@freemail.hu

Összerakás

A palotát az alábbi rajz alapján kell a tábla közepére összeállítani.



SABA KIRÁLYNŐJE- Valóban létezett? Vagy csak legenda?

A Biblia említést tesz a Salamon király udvarába történt látogatásáról. A Korán (iszlám), a Talmud (zsidó) és az etiópiai Kebrá Negast (Királyok Dicsősége) is utalást tesz Saba királynőjére, akit Bilkis vagy Makeda néven ismertek. A Krisztus előtti IX. században foglalta el Saba királyságát, ami a mai Jemeni Köztársaság területén helyezkedett el. A királynő létezésének ténye azért nem merült teljesen feledésbe. A sábaiak az akkori arab világ vezető kereskedelmi hatalmává fejlesztették országukat és a korszak leggazdagabb népévé váltak. Fővárosuk, Marib különböző karavánútvonalak rendkívül fontos csomópontja volt, így például a tömjénutat is keresztelte. A sábaiak olyasmivel kereskedtek, amire akkoriban az egész világnak nagy szüksége volt: karavánjaik tömjént és mirhát szállítottak messzi tájakra és ezek kereskedelmében monopolhelyzetben voltak. Ezenkívül az Indiából és Etiópiából származó selyemszövetekkel, értékes fűszerekkel, arannyal, sóval és elefántcsonttal közvetítő kereskedelmet is folytattak, amit szintén az ősi tömjénúton szállítottak tovább. A sábaiak irigylésre méltó gazdagsága véget ért, amint a tömjénúton elapadt a kereskedelem. És ezzel együtt csaknem feledésbe merült Saba titokzatos királynője is..

www.goldsieber.de

