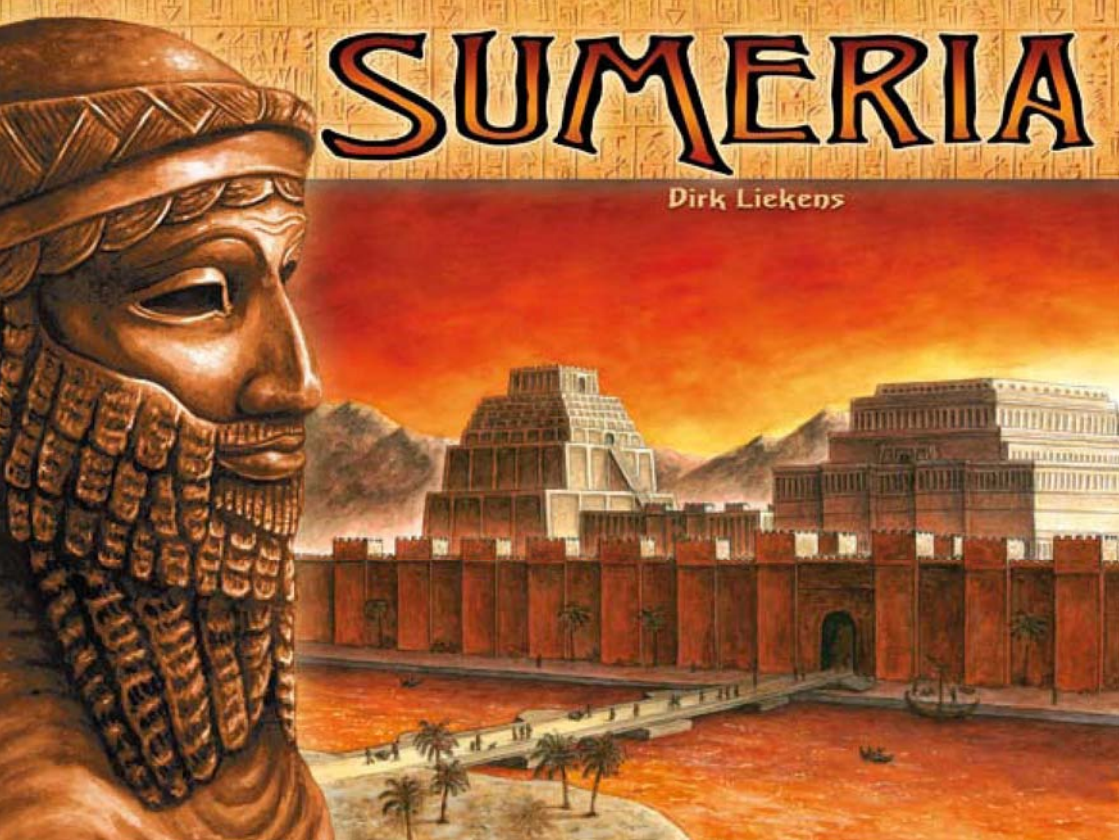


SUMERIA

Dirk Liekens



3-4 játékos részére

45-60 perc

10 éves kortól

E stratégiai játékban az ősi Suméria legfontosabb városállamait igyekeznek a befolyásuk alá vonni a játékosok. A fordulók során kereskedőikkel manipulálják a városok fontosságát - amikor egy városállam erősebb lesz, egy másik mindig meggyengül. A játékosok arra törekcsenek, hogy a kiértékeléseknél a befolyásuk alatt lévő városok legyenek a legerősebbek. A lépéseiket jól meg kell fontolniuk, mivel a városok közötti erőegyensúly szinte pillanatról pillanatra változhat.



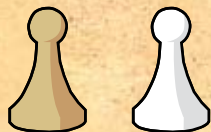
REIVER
GAMES

TARTOZÉKOK

A játéktáblán nyolc városállam látható: mindegyik városállamban van egy város, van három kisváros és három falu. A településeket kereskedőutak kötik össze.



a kezdőjátékos jelzője (faszínű bábu) és a fordulójelző (fehér bábu)



36 befolyásjelző



9 kereskedelmi



9 katonai



9 politikai



9 vallási

56 kereskedő (minden játékoszínben 14)



14 db.



14 db.



14 db.



14 db.

8 városállamlapka



vászonzsák

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos választ egy szint és elveszi a kereskedőit:

- három játékosnál mind a 14-et;
- négy játékosnál csak 10-et.

A többi kereskedőt vissza kell rakni a dobozba, azokra nem lesz szükség.

A nyolc városállamlapkát véletlenszerű sorrendben le kell rakni egy a játéktábla alá, sort alkotva belőlük. A lapkák sorrendje mutatja a városállamok aktuális fontosságát. Mindig a bal szélső három helyen lévő városállam a legfontosabb, ezeket kell majd kiértékelni a forduló végén - addig azonban folyamatosan változik, hogy éppen mely városok is ezek...

Az összes befolyásjelzőt a zsákba kell szórni, majd ki kell abból húzni hatot, és lerakni azokat a játékos tábla bal alsó sarkában látható mezőkre, a három legfontosabb városállam fölé (l. *lentebb az ábrát*).

A fordulójelzőt a fordulósáv első (1-essel jelölt) mezőjére kell rakni.



Véletlen segítségével választani kell egy kezdőjátékost, aki megkapja a kezdőjátékos bábuját.

Először a kezdőjátékos, majd a többiek is lerakják egy kereskedőjüket a játéktábla egy településére (városra, kisvárosra vagy falura). Egy településen csak egy kereskedő lehet.

A városok fontosabbak a kisvárosoknál, azok viszont a falvaknál fontosabbak. Általában célszerű, ha a játékosoknak sokhelyütt vannak kereskedőik - de különösen az éppen legfontosabb városállamokban.

A kereskedők lerakása addig folytatódik, amíg:

- minden játékos le nem rakta nyolc kereskedőjét (háromszemély játékban);
- minden játékos le nem rakta öt kereskedőjét (négyemélyes játékban).

A játékosok megmaradt kereskedőiket lerakják maguk elé.

A JÁTÉK MENETE

A játék hat korszakból áll, és minden korszak három fordulóból. Minden fordulóban minden játékos - kezdve a kezdőjátékoskal - végrehajt egy akciót.

A játékosnak, aki éppen soron van, az alábbi három akció egyikét végre kell hajtania:

- egy saját kereskedő felrakása;
- egy saját kereskedő mozgatása;
- egy saját kereskedő levétele.

EGY SAJÁT KERESKEDŐ FELRAKÁSA A JÁTÉKTÁBLÁRA

A játékos saját készletéből egy kereskedőjét felrakja a játéktáblára, egy tetszőleges üres településre. E település városállamának ezzel megnőtt a hatalma; a játékosnak e városállam lapkáját - ha ez lehetséges - ki kell cserélni a bal felől szomszédos lapkával.

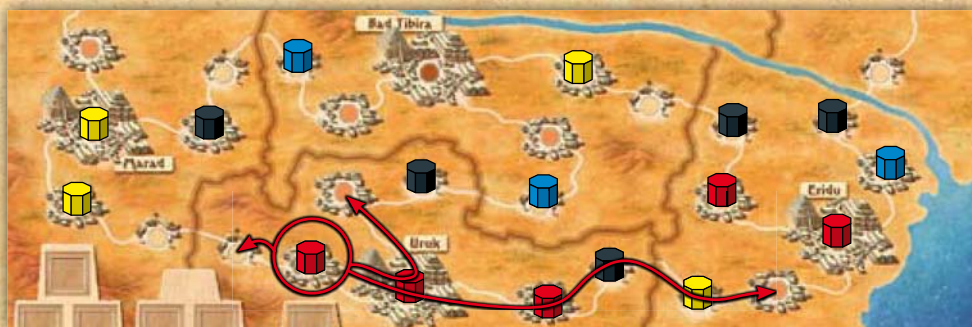
Akinek minden kereskedője a játéktáblán, az nem választhatja ezt az akciót.

EGY SAJÁT KERESKEDŐ MOZGTÁSA A JÁTÉKTÁBLÁN

A játékos egy, a játéktáblán lévő kereskedőjét arról a településről, ahol eddig volt, az onnét kiinduló egyik kereskedőutat követve átmozgatja az első üres településre.

A mozgatás során bárhány "foglalt" település átugorható (legyen bár ott saját vagy másik játékoshoz tartozó kereskedő), de az első üres településnél meg kell állnia a kereskedőnek.

Ha mozgása során a kereskedő egy foglalt városba ér, bármelyik onnét kiinduló kereskedőúton folytathatja a mozgását.



A bekarikázott piros kereskedő ebből a kisvárosból a nyíllal jelölt településekre mozoghat át.

Ha a kereskedő mozgását másik városállamban fejezi be, mint ahonnan elindult, az új városállam hatalma megnő, így e városállam lapkáját - ha ez lehetséges - ki kell cserélni a bal felől szomszédos lapkával.

EGY SAJÁT KERESKEDŐ LEVÉTELE A JÁTÉKTÁBLARÓL

A játékos egy kereskedőjét a játéktábláról visszaveszi készletébe. Annak a városállamnak, ahol a kereskedő tartózkodott, csökken a hatalma, emiatt e városállam lapkáját - ha ez lehetséges - ki kell cserélni a jobb felől szomszédos lapkával.

Ha már minden játékos cselekedett a forduló véget ért, és a fordulójelzőt mozgatni kell a fordulósávon.

A KORSZAK VÉGE

A korszak a harmadik fordulóval együtt ér véget. Minden korszak végén meg kell nézni, kinek van a legnagyobb befolyása az éppen leghatalmasabb három városállamban.

Ezek azok a városállamok, amelyek lapkái a sor bal szélső három lapkahelyén vannak; akiknek e városállamokban a legnagyobb a befolyásuk, jutalomként befolyásjelzőket kapnak.

E városállamok mindegyikében azé a legnagyobb befolyás, akinek a legtöbb kereskedője van itt, és azé a második legnagyobb befolyás, akinek a második legtöbb kereskedője van az adott városállamban.

Ha egy ilyen városállamban két vagy több játékosnak ugyanannyi kereskedője van, azé itt a legnagyobb befolyás, akinek közülük kereskedője van magában a városban. Ha ez nem dönti el a holtversenyt, az számít, hogy közülük kinek van több kereskedője kisvárosokban; ha még így is döntetlen az állás, azé a legnagyobb befolyás az érintettek közül, aki hamarabb jött a játéksorrendben.

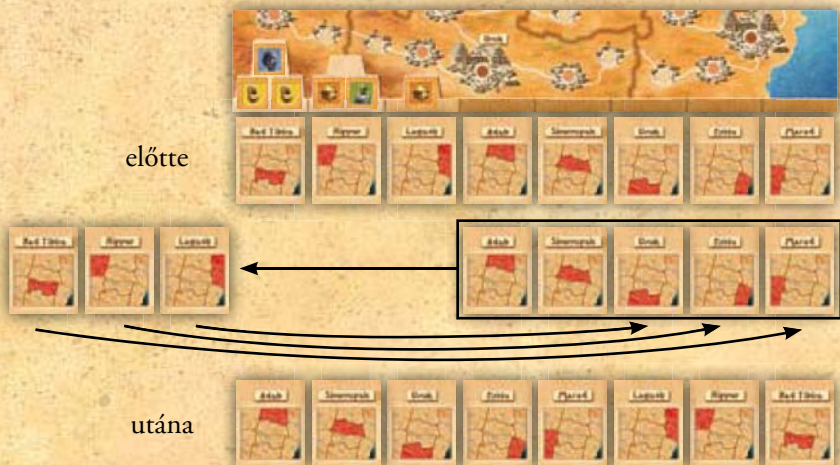
- Akié a legnagyobb befolyás a leghatalmasabb városállamban (amelyiknek a lapkája a bal szélén van), a lapka fölött lévő három befolyásjelzőből választ magának kettőt; a harmadik jelzőt az kapja, akinek itt a második legnagyobb befolyása van.
- Akié a legnagyobb befolyás a második leghatalmasabb városállamban, az a lapka fölött lévő két befolyásjelzőből választ magának egyet; a másik jelzőt az kapja, akinek itt a második legnagyobb a befolyása.
- Akié a legnagyobb befolyás a harmadik leghatalmasabb városállamban, az megkapja a lapka fölött lévő befolyásjelzőt; az, akinek itt a második legnagyobb a befolyása, nem kap semmit.

Ha egy ilyen városállamban egy kereskedő sincs, az itteni összes befolyásjelzőt el kell dobni; szintúgy el kell dobni megmaradt befolyásjelzőt, ha az első két leghatalmasabb városállam valamelyikében csak egy játékosnak van kereskedője (hiszen ilyenkor nincs második helyezett).

Ezután elő kell készíteni a játéktáblát az új korszakra:

- A fordulójelzőt vissza kell rakni a fordulósáv 1-es mezőjére.
- A játéktábla bal alsó sarkában a hat kis mezőt fel kell tölteni a zsákból véletlenszerűen kihúzott befolyásjelzőkkel.
- Meg kell nézni, ki lesz a következő fordulóban a kezdőjátékos. Az kerül majd sorra utoljára a következő fordulóban, akinek a leghatalmasabb városállamban a legkevesebb kereskedője van - vagyis az ő bal oldali szomszédja kapja meg a kezdőjátékos jelzőjét. Ha ebben a városállamban a legkevesebb kereskedő tekintetében egyenlőség van, a következő városállamban kell megnézni, kinek van közülük a legkevesebb kereskedője, és így tovább.
- A három leghatalmasabb városállam lapkáját (ezek lettek most kiértékelve) félre kell rakni, majd az összes többi három hellyel eltolni balra (így az eddig negyedik leghatalmasabb válik a leghatalmasabbá). Végül a három félrerakott lapkát vissza kell rakni a sor jobb szélére, de megfordított sorrendben (vagyis az eddigi első lesz

a nyolcadik, az eddigi második a hetedik és az eddigi harmadik a hatodik).



A játékosok megszerzett befolyásjelzőiket maguk előtt tartják az asztalon úgy, hogy azokat a többiek is jól láthassák.

A JÁTÉK VÉGE

Hat korszakot kell végigjátszani (hogy mind elfogyjanak a befolyásjelzők a zsákból).

Ezután a játékosok pontokat kapnak befolyásjelzőikért, aszerint, hogy az egyes fajtákból mennyi jelzőjük van. Mindegyik fajtaért ugyanezen táblázat szerint járnak pontok:

adott fajtájú jelzők	1	2	3	4	5	6	7	8	9
pontok	1	3	6	10	15	21	28	36	45

A játékosok összesítik a pontjaikat. Az győz, akinek a legtöbb pontja van. Holtverseny esetén az győz az ebben érintettek közül, akinek a legtöbb, ugyanolyan fajtájú befolyásjelzője van. Ha még ez is egyenlő, az érintettek mind győztesek.

Példa a játék végi pontozásra

Péter, András és Attila játszottak. A játék végén a megszerzett befolyásjelzőikért az alábbiak szerint kapnak pontokat:

	kereskedelmi	katonai	politikai	vallási	összesen
Péter	4x  = 10	2x  = 3	4x  = 10	5x  = 15	38
András	3x  = 6	2x  = 3	5x  = 15	1x  = 1	25
Attila	2x  = 3	5x  = 15	0x  = 0	3x  = 6	24

Péter győzött.

KÖZREMŰKÖDŐK

A tervező szeretne köszönetet mondani Nickynek, Davidnek, Bartnak, Samnek, Gunthernek a "3 Promille" játéklklubnak, és különösen a családjának, akik mindig szívesen tesztelik a játékaikat.

A Reiver Games külön köszöni a tesztjátéksainak és lektorainak: Paul Allwoodnak, Chris Barnardnak, Spencer Boothnak, Andy Evansnek, Chris Funknak, Paul Grahamnak, Steve Kearonnak, Michael Kröhnertnek, Richard Leának, W. Eric Martinnak, Vin Petrolnak, Louise Pope-nak, Mal Rossnak, Duncan Sangsternek, Harald Schindlernek, Chris Sorrellnek, Lisa Willcoxnak és Paul Willcoxnak.

Illusztrátor: Harald Lieske (www.haraldlieske.de)

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

A játékról és a kiadó további játékaról a Reiver Games honlapján találni további információkat: www.reivergames.co.uk

Sumeria, the rules and all artwork are copyright © Reiver Games 2009.
All rights reserved.

Vigyázat!

A három évnél kisebb gyerekek belélemezhetik vagy lenyelhetik a játék apró tartozékait.