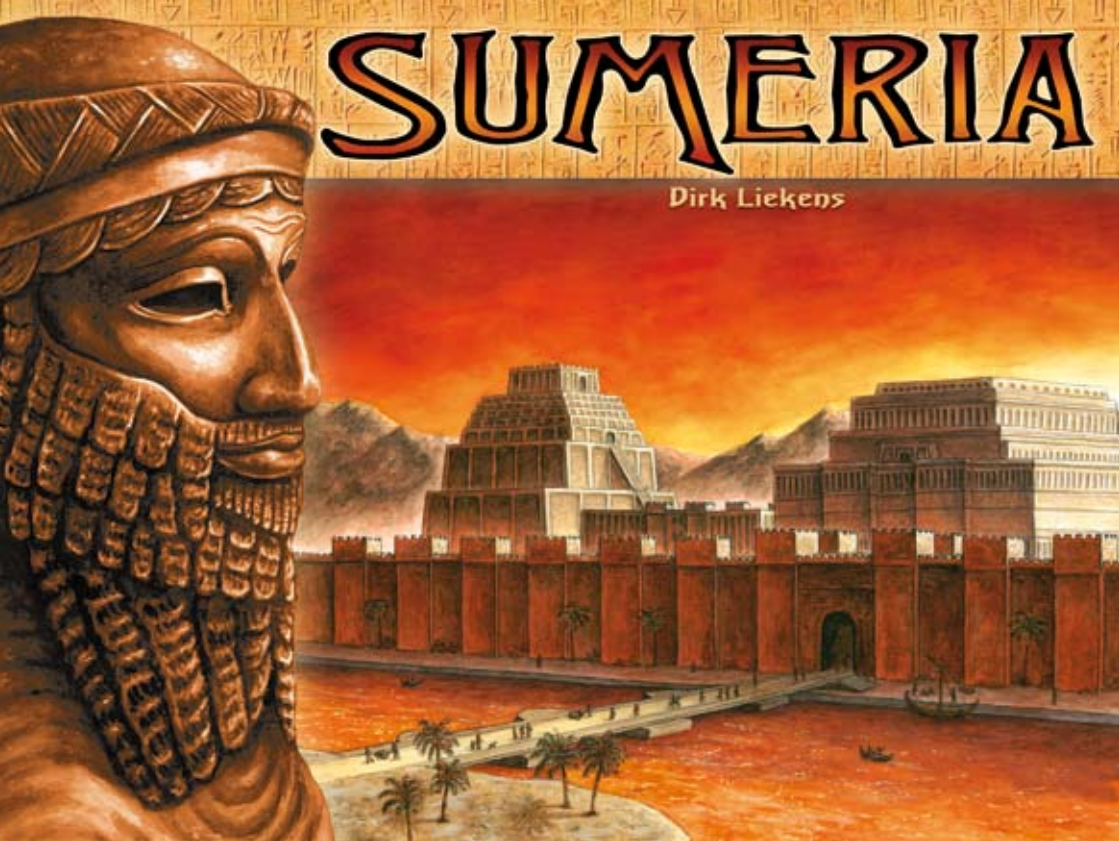


# SUMERIA

Dirk Liekens



## MAGYAR SZABÁLY

3-4 játékos részére  
45-60 perc  
10 éves kor felett

Ebben a stratégiai játékban, minden játékos megpróbálja megszerezni az ősi Suméria legfontosabb városállamai felett a legnagyobb befolyást. Minden körben a játékosok a kereskedőiket felhasználva befolyásolják a városállamok rangsorát. Minden alkalommal, amikor egy városállam erősebb lesz, a többiek veszítenek jelentőségükből. A cél, hogy a kiemelkedő városállamok felett megszerezzük az irányítást minden értékelési körben. A játékosoknak jól kell időzíteniük a lépéseiket, mivel a városállamok gyorsan elveszíthetik támogatásukat.



# A JÁTÉK ELEMEI

Egy tábla, rajta a nyolc városállammal. Mindegyik városállamban van egy központ, három város és három falu. Ezek kereskedelmi utakkal vannak összekötve.



Kezdőjátékos jelző (nagy, semleges színű bábu)

Körjelző (nagy fehér bábu)



36 befolyásjelző



9 gazdasági



9 katonai



9 politikai



9 vallási

56 kereskedő jelző (14 darab mindegyik játékos színében)



x 14



x 14



x 14



x 14

8 városállam-lapka



1 zsák

# ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos választ egy színt és kap:

14 kereskedőt 3 játékos esetén

10 kereskedőt 4 játékos esetén

A maradék kereskedő-jelzőket tegyük vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükség.

Helyezzük le véletlenszerű sorrendbe a városállam-lapkákat a tábla alá. Ez a sorrendiség határozza meg a játék folyamán a városállamok egymáshoz viszonyított rangsorát. Balról az első három városállam az aktuálisan éppen fölényben lévő (amelyekért pontot kapunk a kör végén). A három legrangosabb városállam sorrendje általában változik, ahogy a játékosok lépnek a körben.

Tegyük az összes befolyásjelzőt a zsákba, majd húzzunk véletlenszerűen hatot, és mint ahogy ezt a képen lent látjuk, helyezzük ezeket a tábla alján található helyekre, a három legrangosabb városállam-lapka fölé.

Helyezzük a körjelzőt a táblára a körszámláló 1. mezőjére.



Sorsoljuk ki a kezdőjátékost, majd adjuk oda neki a kezdőjátékos-jelzőt.

A kezdőjátékossal kezdve az óra járásával megegyező irányban, a játékosok

lehelyezik egyik kereskedőjüket a táblára, valamelyik központba, városba, vagy faluba. Mindegyik településen csak egy kereskedő lehet.

A központok mindig értékesebbek, mint a városok, és a városok is értékesebbek, mint a faluk (lásd később). Érdemes szétszórni a kereskedőket a táblán, lehetőleg azon városállamokba helyezve őket, amik éppen fölényben vannak.

Ezt addig ismételjük, amíg minden játékos lehelyezett:  
nyolc kereskedőt 3 játékos esetén  
öt kereskedőt 4 játékos esetén

A maradék kereskedő-jelzők a játékosok előtt maradnak.

## A JÁTÉK

A játék hat fordulóig tart. Minden fordulóban a játékosok (a kezdőjátékosról indulva) háromszor lépnek.

Minden alkalommal, amikor rád kerül a sor, végrehajthatsz egyet a következők közül:

- Lehelyezhetsz egy kereskedőt a táblára, vagy
- Léphetsz egy kereskedővel a táblán, vagy
- Visszavehetsz egy kereskedőt a tábláról.

## EGY KERESKEDŐ LEHELVEZÉSE A TÁBLÁRA

Vegyél el magad elől egy kereskedőt a készletedből, majd helyezd le egy városállam szabad településére. Ennek a városállamnak ezzel nőtt a befolyása. Amennyiben lehetséges, cseréld ki ennek a városállamnak a lapkáját, a tőle balra álló városállamnak a lapkájával.

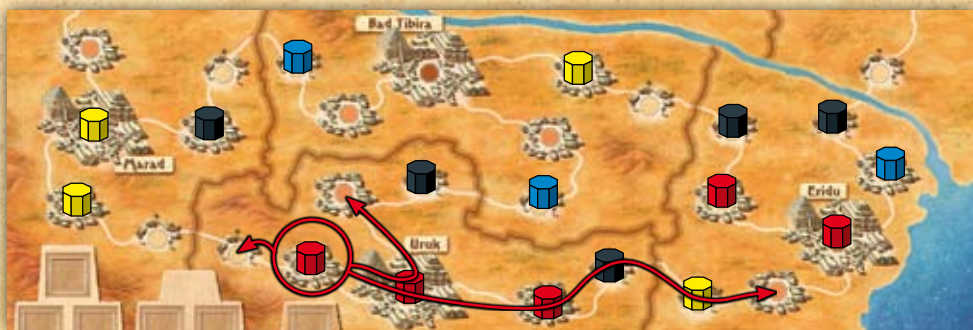
Amennyiben az összes kereskedőd a táblán lenne, úgy ezt az akciót nem választhatod.

## LÉPJ EGY KERESKEDŐDDEL A TÁBLÁN

Mozgasd a kereskedődet bármelyik irányban elindulva (és útelágazásnál bármelyik új irányt választva) a legelső szabad településbe.

Akármennyi saját, vagy konkurens kereskedőt átugorhatsz menet közben, az egyetlen megkötés, hogy a legelső üres városnál meg kell állnod.

Ha egy foglalt központhoz érsz, bármelyik irányban folytathatod az utad.



A bekarikázott kereskedő a nyilak által jelzett városok egyikébe léphet.

Amennyiben a kereskedőd egy másik városállamhoz tartozó településnél áll meg, ennek a városállamnak nő a fölénye. Amennyiben lehetséges, cseréld ki ennek az új városállamnak a lapkáját, a tőle balra álló városállamnak a lapkájával.

## EGY KERESKEDŐ VISSZAVÉTELE A TÁBLARÓL

Vedd vissza magad elé bármelyik kereskedődet a tábláról. Annak a városállamnak, amelyikről levetted, csökken a fölénye. Amennyiben lehetséges, cseréld ki ennek a városállamnak a lapkáját, a tőle jobbra álló városállamnak a lapkájával.

Amikor mindenki befejezte a körét, helyezzük a körjelzőt a következő mezőbe.

## FORDULÓ VÉGE

A forduló véget ér, amint minden játékos végrehajtotta a három körét. Minden forduló végén megállapítjuk, hogy kinek van a legnagyobb befolyása a három legnagyobb fölényrel rendelkező városállam felett.

A három leghatalmasabb város (az első három balról), és azok a játékosok, akik ezek felett a legnagyobb befolyást megszerezték, befolyásjelzőket kapnak.

Mindhárom városállam esetében az a játékos, akinek a legtöbb kereskedője van az adott városállam területén, szerzi meg itt az első helyet, a második

legtöbb kereskedővel rendelkező pedig a második helyet. A döntetlenek feloldásához a településeket használjuk.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek kereskedője van a központban. Ha így sem lehet a döntetlent feloldani, a legtöbb várost birtokló játékos lesz a győztes. Amennyiben így sem lehet dönteni, az nyer, aki hamarabb kezdett a körben.

- A legnagyobb fölényrel rendelkező városállam esetében (első balról), az első helyezett játékos elvehet kettő befolyásjelzőt a városállamhoz tartozó jelzők közül. A második helyezett játékos pedig elveszi a megmaradt jelzőt.
- A második legrangosabb városállamban az első helyezett játékos elvehet egyet a két jelző közül. A második helyezett pedig megkapja a megmaradt jelzőt.
- A harmadik városállamban az első helyezett játékos megkapja a városállamhoz tartozó befolyásjelzőt. Ennél a városállamnál a második helyezett nem kap semmit.

Abban az esetben, ha valamelyik rangos városállamban nincsen kereskedő, a városállamhoz tartozó jelzőket tegyük vissza a dobozba. Ugyanígy, ha az első kettő városállam esetében csak egy játékosnak van kereskedője az államterületen, a második játékosnak járó jelző visszakerül a dobozba.

Készítsük elő a táblát a következő fordulóra:

- Tegyük a körjelzőt az 1. mezőre.
- Húzzunk az első három város fölé hat befolyásjelzőt a zsákból.
- Határozzuk meg, hogy ki lesz a kezdő játékos a fordulóban. Az a játékos, akinek a legkevesebb kereskedője van a legelső városállam területén lesz az utolsó a fordulóban – adjuk a kezdőjátékos jelzőt a tőle balra ülő játékosnak. Amennyiben több ilyen játékos is van, a döntetlenben részt vevő játékosok között ismételjük meg ezt az eljárást, sorban az összes városállamban, amíg csak egy játékos nem marad, akinek a legkevesebb kereskedője van.
- Tegyük félre a három legrangosabb városállam lapkáját (amit éppen értékeltünk). A többi városállam lapkáját toljuk el balra három mezővel (tehát a korábban negyedik város lesz az első). Ezután a korábbi legrangosabb városokat tegyük fordított sorrendben a sor végére jobbra. (azaz 1.→8., 2.→7., 3.→6.).



A megszerzett befolyásjelzőket tegyük magunk elé, hogy azokat a többiek jól láthassák.

## A JÁTÉK VÉGE

A játéknak a 6. kör után van vége (amikor a jelzők elfogytak).

Ekkor minden játékos pontokat kap a jelzőiért. Minden típusú jelző után a következők szerint kapunk pontot:

Megszerzett darab a típusból	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pontok	1	3	6	10	15	21	28	36	45

Adjuk össze minden típus után a pontszámainkat. A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb darab van egy fajtából. Újabb egyenlőség esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

## PÉLDA AZ ÉRTÉKELÉSRE

Dirk, Jack and Paul hárman játszottak. A pontok a következők:

Játékos	Gazdasági	Katonai	Politikai	Vallási	Összesen
Dirk	4x  = 10	2x  = 3	4x  = 10	5x  = 15	38
Jack	3x  = 6	2x  = 3	5x  = 15	1x  = 1	25
Paul	2x  = 3	5x  = 15	0x  = 0	3x  = 6	24

Dirk nyert.

## KÖSZÖNET

Dirk köszönetet mond: Nickynek, Davidnek, Bartnak, Samnek, Gunthernek, a '3 Promille' játéklklubnak és különösen családjának, hogy mindig szívesen tesztelték a játékaikat.

Reiver Games köszönetet mond a játék teszteléséért: Paul Allwoodnak, Chris Barnardnak, Spencer Boothnak, Andy Evansnek, Chris Funknak, Paul Grahamnek, Steve Kearonnak, Michael Kröhnertnek, Richard Leanak, W. Eric Martinnak, Vin Petrolnak, Louise Popenek, Mal Rossnak, Duncan Sangsternek, Harald Schindlernek, Chris Sorrellnek, Lisa Willcoxnak és Paul Willcoxnak.

Minden grafika Harald Liesket dicséri ([www.haraldlieske.de](http://www.haraldlieske.de)).

Magyar fordítás: Valentin.

Több információért a Sumeriáról és a többi játékukról, kérjük látogasd meg honlapunkat: [www.reivergames.co.uk](http://www.reivergames.co.uk)

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

## FIGYELMEZTETÉS

Nem ajánlott 3 éves kor alatt, mert a gyermekek félrenyelhetik az apró alkatrészeket.