

Tigris & Euphrates Szabály Összefoglaló

Előkészület :

1. Játéktábla felállítás a szabálykönyvnek megfelelően .
2. Minden játékos választ egy dinasztíát és annak 4 vezető tokenjét illetve 2 katasztrófa lapkát a paravánja elé helyezi.
3. Minden játékos húz 6 lapkát a zsákból és a paravánja mögé teszi.
4. Játékosok követik a Forduló Sorrendjét (alul) az óramutató járásával megegyező irányban egészen a Játék Vége feltétel bekövetkeztéig.

Definíciók :

1. **Vezetők** (színenként): **Király (fekete), Pap (piros), Farmer (kék), Kereskedő (zöld)**
2. **Civilizációs Lapok** (színenként): **Település (fekete), Templom (piros), Farm (kék), Piac (zöld)**
3. **Régió:** Két vagy több egymással éllel (nem sarkokkal) érintkező lapka és/vagy vezető csoportja
4. **Királyság:** Azon régiók, amelyek tartalmaznak legkevesebb egy vezetőt.

Forduló Sorrend

1. Az aktív játékos levezet **max. 2 akciót** (akár mindkétszer passzolhat is) az ő fordulójában:
 - A. Vezető elhelyezése
 1. A vezető üres helyre helyezhető el (kivéve a folyót).
 2. A vezető eltávolítható a tábláról.
 3. A már táblán lévő vezető áthelyezése (az elhelyezésnek megfelelő szabály betartásával).
 4. A vezetőt **kötelező** templom mellé helyezni
 5. A vezető nem kapcsolhat össze két vagy több királyságot.
 6. Ha a vezető olyan királysághoz csatlakozik, amelyik már tartalmaz ugyanolyan színű vezetőt, a vezető tulajdonosának meg kell oldania egy un. *Belső Konfliktust* (lásd lentebb).
 7. Amennyiben egy vezető nem csatlakozik legalább egy templomhoz, visszakerül a tulajdonosához.
 - B. Civilizációs lapkák kijátszása
 1. Kék lapka **csak** a folyóra helyezhető.
 2. Fekete, piros és zöld lapka **nem** helyezhető a folyó területére.
 3. Ha a civilizációs lapka összeköt két királyságot, nem jár érte Győzelmi Pont. Helyezzük az Egyesítési lapkát a civilizációs lapkára és oldjuk meg az un. *Külső Konfliktust* (lásd lentebb); vegyük el az Egyesítési lapkát, amennyiben már nem áll fenn a *Külső Konfliktus*.
 4. A civilizációs lapka nem köthet össze több mint két királyságot.
 5. Amikor egy civilizációs lapkát hozzáadunk egy létező királysághoz, osszuk ki a Győzelmi Pontokat (GYP):
 - a. Ha a királyság tartalmaz ugyanolyan színű vezetőt, 1 GYP (a lapka színében) jár a vezető tulajdonosának.
 - b. Ha a királyságból hiányzik a lapka színének megfelelő vezető, de van Királya (fekete vezető), 1 GYP jár a Király tulajdonosának..
 6. Nem jár GYP, ha a civilizációs lapka nem királyságba kerül.
 7. A játékos Műemléket építhet (lásd lentebb), ha a civilizációs lapka letétele következtében négy azonos civilizációs lapkából álló négyzet keletkezik.
 - C. Katasztrófa lapka kijátszása
 1. A katasztrófa lapka üres helyre illetve már lerakott civilizációs lapkára (amelyik civilizációs lapka „megsemmisül” és kikerül a játékból) helyezhető. A katasztrófa lapka a játék végéig ott marad.
 2. A katasztrófa lapka nem tehető emlékműre, kinccsel támogatott lapkára illetve vezetőre.
 3. Ha a katasztrófa lapka megsemmisíti az utolsó templomot egy vezető mellett, akkor az a vezető visszakerül a tulajdonosához
 4. A katasztrófa lapka szétszakíthat királyságokat illetve megelőzheti, hogy erre az adott helyre más lapka vagy vezető kerüljön.
 - D. Max. 6 lapka cseréje
 1. A játékos játékon kívülre teheti a paravánja mögött levő lapkáit vagy annak egy részét és helyettük új lapkákat húzhat a zsákból.
 2. Ha a játékos a fordulóban első lépéseként cseréli a lapkáit, azokat a második lépésben már felhasználhatja.
2. Akció vége
 - A. Ha két vagy több kincs található a királyságban, a Kereskedő (zöld vezető) egy kivétellel jogosult a királyság összes kincsére.
 - B. Ha ezen kincsek között szerepel a tábla 4 sarkához közel álló kincsek egyike, akkor a Kereskedőnek ezt a kincset kell előbb elvinnie.
3. Forduló vége
 - A. Emlékművek az emlékművel azonos királyságon belül a színeknek megfelelő vezetők részére GYP-ket generálnak (lásd lentebb).
 - B. Minden játékos kiegészíti a saját lapkái számát 6-ra.
 - C. Ellenőrizni kell , nem teljesülnek-e a Játék vége feltételei.

Belső Konfliktust

1. Akkor alakul ki, amikor az aktív játékos (a "támadó") egy a királyságban már megtalálható vezető színében saját vezetőt kapcsol a királysághoz.
2. Konfliktus megoldása
 - A. A játékosok a konfliktus számlálójukat megnövelik a közvetlenül a vezetőjük mellett található templom lapkák számával.
 - B. A támadó növelheti a „templom számlálóját” a paraván mögötti templomai bevonásával, amelyeket a tábla mellé kihelyez. A védekező játékos ezután szintén megnövelheti hasonló módon saját templom számlálóját.
 - C. A nagyobb templom számlálóval rendelkező játékos nyeri a konfliktust, döntetlen esetén a védekező a nyertes.
 - D. Következmények
 1. A vesztes játékos leveszi a tábláról a saját vezetőjét.
 2. Minden tábla mellé kijátszott templom játékon kívülre kerül.
 3. A győztes 1 piros GYP-t kap jutalmul.

Külső Konfliktus

1. Akkor alakul ki, amikor a lerakott lapka két királyságot összeköt., és az úja (összekapcsolt) királyságban azonos színű vezetők találhatóak.
2. Konfliktus megoldása
 - A. Ha a konfliktus két vagy több színben is fennáll, az aktív játékos eldönti, melyik konfliktust kell megoldani először.
 - B. Ha ebben a konfliktusban az aktív játékos vezetője érintett, akkor az aktív játékos a támadó, ellenkező esetben az óramutató járásának megfelelően az első olyan játékos a támadó, aki érintett a konfliktusban.
 - C. Minden játékos erejét az *eredeti* királyságukban található konfliktusban résztvevő vezetőt „támogatók” (a vezető színével azonos lapkák) száma határozza meg.
 - D. A támadó és a védekező további támogatókkal növelheti erejét a paravánja mögötti lapkák segítségével (lásd Belső Konfliktus).
 - E. Az a játékos a győztes, amelyiknek több támogatója akad, azonos számú támogatók esetén a védekező a nyertes.
 - F. Következmények
 1. A vesztes játékos eltávolítja a tábláról a vezetőjét és az összes táblán lévő támogató lapkája játékon kívülre kerül. (lásd Kivétel lentebb).
 2. A paravánok mögül kijátszott összes lapka kikerül a játékból.
 3. A győztes jutalma: 1 GYP az eltávolított vezetőért valamint 1 GYP minden tábláról eltávolított támogató után (lásd Kivétel lentebb).
 4. *Kivétel:* Ha a konfliktus a Papok (piros vezetők) között volt, akkor a kincset tartalmazó valamint a vezetők szomszédságában álló templomok nem kerülnek le a tábláról és utánuk nem jár GYP a győztesnek.
3. Ha az összekapcsolt királyságok a konfliktus következtében szétszakadnak és a létrejövő királyságokban egy vezető sem kerül konfliktusba a másikkal, az egyesítő lapkát el kell távolítani, egyébként az aktív játékos kijelöli a következő megoldásra váró konfliktust.

Emlékművek

1. Ha az aktív játékos lerakott lapkája következtében létrejön egy azonos színekből álló négyzet, azokat lefordíthatja és emlékművet állíthat erre a négyzetre, meghozza a tábla mellett megmaradt emlékművek közül az egyik felhasználásával,, amelyiknek az egyik színe megegyezik a lefordított lapkák színével.
2. Amennyiben a négy azonos lapkából álló négyzet konfliktust okoz, akkor az emlékmű építése előtt a konfliktust kell megoldani, és amennyiben a konfliktus után is megmarad a négy lapkás négyzet, az emlékmű felépíthető.
3. Ha az aktív játékos nem épít emlékművet, többet erre a négy lapka által alkotott négyzetre már senki sem építhet emlékművet.
4. A lefordított lapkák továbbra is a királyság részeként funkcionálnak, azonban a továbbiakban nem támogathatják a vezetőjüket.
5. Az emlékművek (és az alatta levő lefordított lapkák) soha nem rombolhatók le.
6. Amikor egy emlékmű megépült
 - A. Az emlékműhöz tartozó lapkán levő kincs az emlékmű tetején marad.
 - B. Ha egy vezető szomszédságában nem marad templom, a vezető visszakerül a tulajdonosához.
7. A forduló végén az aktív játékos kap 1 GYP-t minden egyes vezetője után, amelyik színe megegyezik a vezető királyságában található emlékmű egyik színével.. A Király „alanyi jogon” nem kap GYP-t (mind amikor a civilizációs lapkák után kapott), csak a fekete szín jogán.

Játék Vége

1. A játék befejeződik, amennyiben ezen feltételek egyike teljesül:
 - A. Csak 1 vagy 2 kincs van már a táblán.
 - B. Egy játékos nem tudja újrafrissíteni a lapkait a zsákból (ez nem jelenti szükségszerűen a zsák ürességét).
2. A győztes meghatározása:
 - A. Minden játékos mind a négy színben összesíti a GYP-it (a kincsek jokerként használhatóak bármelyik színhez).
 - B. A játékos legkevesebb GYP összesen adja meg a játékpontjait.
 - C. A legmagasabb játékponttal rendelkező játékos a játék győztese..(Döntetlen esetén a 2., majd a 3., majd a 4. legkevesebb GYP pontok a mérvadók)